PC Gamer total

ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B14135
OKTOBER
10'96
DM 14,80
öS 118,–
sfr 14,80

27 AKTUELLE SPIELE IM TEST

PREVIEWS: Larry VII
Bundesliga Manager 97

MESSE: CeBIT Home 96

HARDWARE: Mega-Monitore und neue VR-Brille

INTERVIEW: Core Design packt exklusiv über Tomb Raider aus

BESUCH IN SOFTWARESCHMIEDE ZU GEWINNEN



Syndicate Wars
Lighthouse
Baphomets Fluch
3 Skulls of the Toltecs
Crusader II
Pandora Directive
Scorched Planet
Total Control

TIPS · TRICKS · CHEATS · LÖSUNGEN

Normality · Afterlife
Clif Danger · Grand Prix 2
Karten zu Siedler II
u.v.a.



Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein *Duotronischer Replikator* gestohlen wird, hängt es allein von Bud Tucker ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten. Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al's", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien (und ganz nebenbei auch noch die Welt zu retten), auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen? Wird es dem gerissenen Richard Tate gelingen, sich die Welt untertan zu machen? Wird das Gute über das Gemeine siegen? Tja, was meinst Du ...?

SAMSTAG, DER 14.

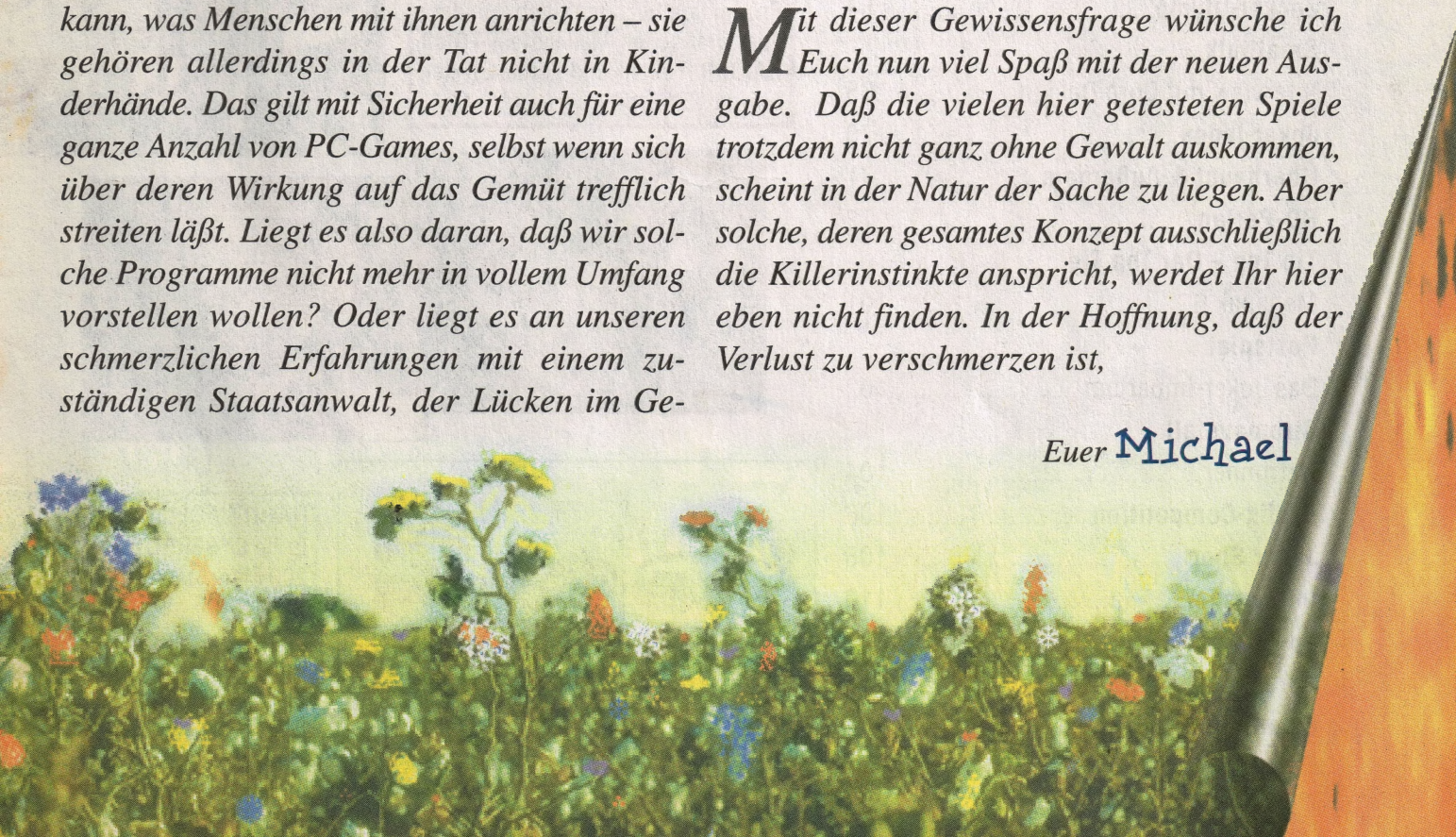
Am Tag danach: Gestern war Freitag, der 13., heute liegt ein zehnjähriges Mädchen im Krankenhaus – den Schädel von einer Axt gespalten. Geführt hat sie ihr fünfzehnjähriger Cousin, ein besessener Fan der Horrorstreifen um Jason, das Monster mit der Eishockeymaske. Angeblich hat der Junge den Film „Freitag, der 13." an die 30mal gesehen, und das, obwohl der (wie so manches Computerspiel) von der BPS indiziert wurde. Kein Wunder, daß die Presse den Fall mit Begeisterung aufgegriffen hat. Kinder wie der besagte Christian verbringen vermutlich auch einen Großteil ihrer Zeit in Ballerdungeons, wenn sie nur einen Rechner besitzen...

Die große Frage, ob gewalttätige Filme und Spiele für solche Taten verantwortlich zu machen sind, wage ich an dieser Stelle natürlich nicht endgültig zu beantworten. Persönlich meine ich jedoch, daß man selbst Waffen nicht dafür verantwortlich machen kann, was Menschen mit ihnen anrichten – sie gehören allerdings in der Tat nicht in Kinderhände. Das gilt mit Sicherheit auch für eine ganze Anzahl von PC-Games, selbst wenn sich über deren Wirkung auf das Gemüt trefflich streiten läßt. Liegt es also daran, daß wir solche Programme nicht mehr in vollem Umfang vorstellen wollen? Oder liegt es an unseren schmerzlichen Erfahrungen mit einem zuständigen Staatsanwalt, der Lücken im Gesetzestext gerne auf Kosten anderer mit seinem überbordenden Ego füllt?

Nun, weder noch. Vielmehr ist es einfach so, daß der x-te Aufguß einer ebenso blutigen wie thematisch ausgelutschten Bildschirmmetzelei in keinerlei Hinsicht auch nur das geringste Risiko wert ist. Mögen Kollegen der neuen ID-Orgie also auch das halbe Cover („Ist es zu hart, bist Du zu weich"!) und nicht weniger als sechs Seiten im Heft (einhellige Meinung der Redakteure: „Super!") gewidmet haben, wir waschen unsere Hände in Unschuld. Allerdings wäre ich sehr an Eurer Meinung interessiert: Ist es sinnvoll, ein Spiel groß zu featuren, von dem von Anfang an klar ist, daß es binnen weniger Wochen vom Gesetzgeber aus dem Verkehr gezogen wird – so nach dem Motto: jetzt oder nie? Oder hat auch die Fachpresse eine Verantwortung gegenüber diesem kleinen Mädchen im Krankenhaus?

Mit dieser Gewissensfrage wünsche ich Euch nun viel Spaß mit der neuen Ausgabe. Daß die vielen hier getesteten Spiele trotzdem nicht ganz ohne Gewalt auskommen, scheint in der Natur der Sache zu liegen. Aber solche, deren gesamtes Konzept ausschließlich die Killerinstinkte anspricht, werdet Ihr hier eben nicht finden. In der Hoffnung, daß der Verlust zu verschmerzen ist,

Euer Michael



10/96

INHA

RUBRIKEN

Editorial 3
Undercover 6
Total Digital 6
Cocktail 8
Hot Spot
Titelstory Messe: CeBIT Home '96 10
Preview: Neues von Acclaim & Interplay .. 14
Titelstory Preview: Larry VII 16
Preview: Rendezvous im Weltraum 17
Titelstory Preview: Bundesliga Manager 97 18
Ghostwriter 24
Preisausschreiben
Titelstory Die Sunflowers Competition 28
Top Job 30
Special
Rollenspiele am PC 42
Update Service 48
Hardware
Titelstory CyberBoy 51
Titelstory Neue Großbildschirme von ViewSonic .. 50
Ghost-Comic 52
Besserwisser 53
Besserwisser-Index 64
Zocker-Olymp 64
Smalltalk
Interview mit Core Design 65
Joker-Index 70
Überhaupt & Außerdem 71
PD-Perlen 72
Tip Top – Der Top Tip
Megapak 6 101
Postspiel
Das Joker-Imperium 102
Stromausfall
Netrunner 104
Grafik-Competition 106
Joker Shop 108
Impressum 110
Mini-Markt 111
Vorschau 114
Inserenten 114



HANNOVER 28.8.–1.9.1996
CeBIT HOME ELECTRONICS

NEWS: Im Hot Spot berichten wir diesmal live von der Messepremiere **CEBIT HOME 96** in Hannover und liefern interessante Previews satt – etwa zu **LEISURE SUIT LARRY VII** und dem **BUNDESLIGA MANAGER 97**.
Seiten 10 bis 18



INTERVIEW: Im Gespräch hat uns **CORE DESIGN** exklusive Infos zu den kommenden Highlights der PC-Produktion verraten, insbesondere dem grafischen Meilenstein **TOMB RAIDER**. Fakten und Fotos auf den
Seiten 65/66/67

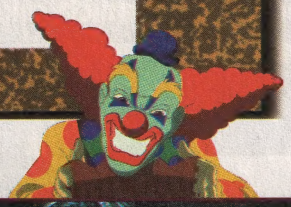






HARDWARE: Die neue VR-Brille **CYBERBOY** kostet unter 200 Mark, aber was taugt sie? Und lohnt der Kauf eines dieser neuen **GROSSBILDSCHIRME VON VIEWSONIC**? Die Antworten finden sich auf den
Seiten 50 und 51

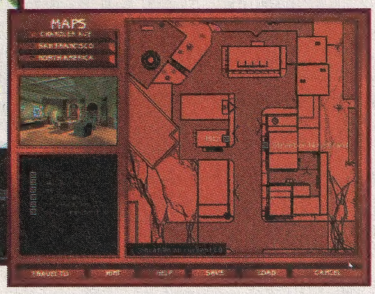
ALT



ADVENTURES: Das Genre liegt weiterhin voll im Trend, allein diesen Monat haben wir wieder sieben neue PC-Abenteuer im Test – darunter den Grafikknaller **BAPHOMETS FLUCH**, das stimmungsvolle **LIGHTHOUSE** und die multimediale **PANDORA DIRECTIVE**.
Seiten 20/21/22, 32/33 und 36









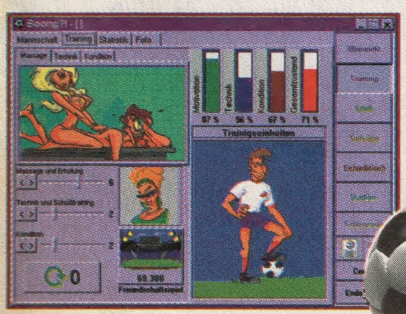
SIMULATIONEN: Strategen werden sich im Oktober für die Kosim **SYNDICATE WARS** begeistern, und Weltenschöpfer bestreiten entweder die **GENE WARS** oder bauen auf **TOTAL CONTROL**.
Seiten 80, 82/83 und 88/89





SPORT: Plattformturner melden sich beim frisch konvertierten Konsolen-Igel **SONIC PC**, sexistische Fußballmanager treten bei **BOONG!** an, und für die Kicker gibt's einen großen Vergleichstest zu **KICK OFF 96 * OLYMPIC SOCCER * STRIKER 96**.
Seiten 93, 96 und 98/99

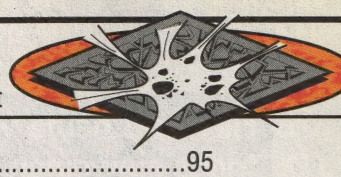






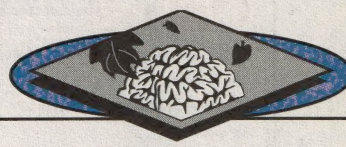


TESTS



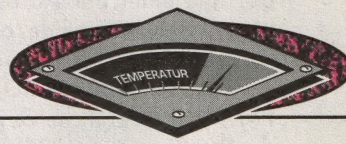
Action Section
Ballern & Geschicklichkeit

Clif Danger 95
Das Geheimnis von Foody 94
Nihilist 92
Scorched Planet ..... 90 Titelstory
Sonic CD 93



Brainstorm
Tüfteln & Taktieren

Civil War General 85
Gene Wars 80
Syndicate Wars ..... 82 Titelstory
Victory 84



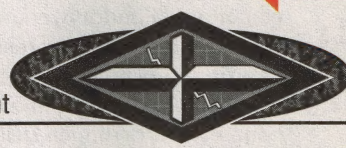
Echtzeit
Flippern & Finanzieren

3D Ultra Pinball: Creep Night 86
Total Control ..... 88 Titelstory



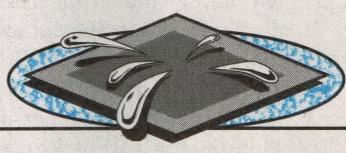
Explorer
Adventures & Rollenspiele

3 Skulls of the Toltecs ..... 40 Titelstory
Alien Incident 38
Baphomets Fluch ..... 20 Titelstory
Gene Machine 76
Golden Gate Killer 37
Lighthouse ..... 32 Titelstory
Pandora Directive ..... 36 Titelstory



Game Over
Multimedia & Infotainment

Duden 74
Ultrapak Vol. 2 75



Schweiß & Tränen
Sport & Management

Boong! 96
Kick Off 96 98
Olympic Soccer 98
Striker 96 99
Triple Play 100



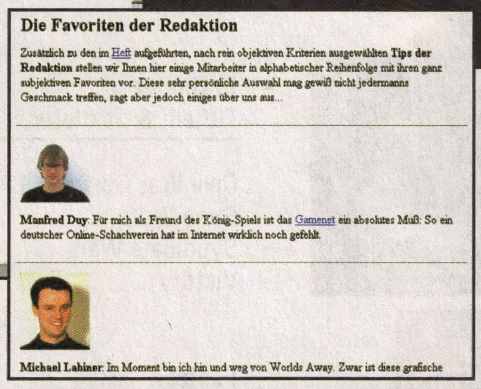
Twilight
Exotisches & Genre-Mixturen

Big Job 78
Crusader II: No Regrets ..... 79 Titelstory
Safe Cracker 78

UNDERCOVER
INTERNA AUS DER REDAKTION

Hier und heute wollen wir Euch ein wenig in die Interna des redaktionellen Online-Betriebs einweihen – unsere Homepage im Internet ist nämlich allemal einen Besuch wert!





Der Site unter der Adresse **http://www.cinetic.de/ok/** wird von unserem Schwestermagazin **ONLINE KOMPAKT** (der monatliche Guide durch Internet und Online-Dienste; für nur 5,– DM am Kisok – schon gelesen?) betreut und spiegelt daher natürlich in erster Linie desen Inhalte wieder, ist aber eigentlich für jeden PC-Surfer interessant. Er wird ständig aktualisiert und wartet u.a. mit News, Links, Downloads, Specials und den jeweiligen Lieblingsadressen der Redakteure auf. Guckt Euch einfach mal die Fotos an und dann rein!

DIE USK-STATISTIK 9/96

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	12
Ohne Altersbeschränkung:	4
Geeignet ab 6 Jahren:	4
Geeignet ab 12 Jahren:	4
Geeignet ab 16 Jahren:	2
Geeignet ab 18 Jahren:	0

DIE TESTSTATISTIK 9/96

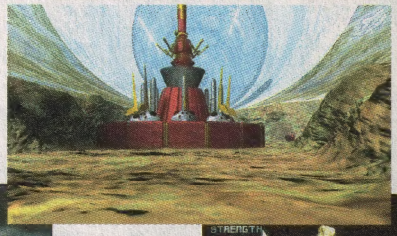
„Ich geb's auf..." (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%) 1	„Doch, ganz nett" (61% – 70%) 7	„Ein Megahit!" (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht..." (11% – 20%) 0	„Muß das so sein?" (41% – 50%) 1	„Astreine Software" (71% – 80%) 11	Die Hitausbeute 1
„Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%) 1	„Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%) 3	„Hitverdächtig" (81% – 90%) 2	

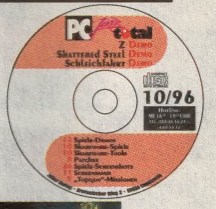
TOTAL DIGITAL – DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

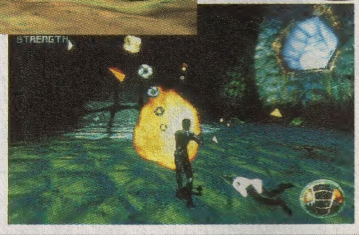
Die Beilagscheibe des PC JOKER TOTAL benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal – einzelne Demos mögen zwar höhere Anforderungen stellen, aber das liegt nun mal in der Natur der Sache. An speziellen Happen hätten wir diesmal ein Screensaver-Special sowie fünf Missionen zu „Top Gun – Fire at Will" anzubieten; dazu gesellen sich wie immer jede Menge Tools, Patches und Shareware-Games. Wir wünschen gute Unterhaltung!













INHALT DER BEGLEIT-CD

Interaktive Demos

AFTERLIFE
BASEBALL PRO '96
BUNDESLIGA MANAGER '97
FASZINATION INTERAKTIVER COMPUTERGRAFIK
INDYCAR RACING 2
M.D.K.
RENDEZVOUS IM WELTRAUM
ROAD RASH
SCHLEICHFAHRT
SCHÖNHEIT DER GEOMETRIE
SHATTERED STEEL
SURFACE TENSION
Z

Shareware-Spiele

CLUB DER BILLIONÄRE (Wirtschaftssim)
COMBAT ZONE („Battle Zone"-Klon für „Windows")
DEFEND („Defender"-Klon)
ESCAPE FROM DINOSAUR ISLAND (Adventure für „Windows")
FUSSBALL MANAGER GAME (nomen est omen)
OAKFLAT NUCLEAR POWER PLANT (Atomreaktor-Sim)
SAPIENS („Win 95"-Adventure)
SPACE PILOT („Windows"-Action)
WAR AT SEA (Strategie für „Windows")
XATAX (2D-Ballerei)

Tools

ELEC (Auto-CAD-Programm für „Win 95")
CD-REGIST (CD-Verwaltung für „Windows")
INTELLIGENT-RIP (Leseprogramm für Postscript-Dateien)
MONSTER (Edutainment zu Insekten)
ORBIT (Orbitalsimulation)
SCAN FÜR DOS (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR „WINDOWS" (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR WIN 95 (neueste McAfee-Version)
SEEDS (Infotainment zu Pflanzen)
TROPWALD (Infotainment zum Regenwald)

Special: Screensaver

AMAZING MOUNTAINS
BALLOON
CHICKENS FROM HELL
INCREDIBLE JAPAN
INCREDIBLE MOON
JURASSIC LAND
NIVIA (eigene Motive möglich)
NORMALITY („Win 95"-Screensaver zum Adventure)
PHISH
PSYCHEDELIC SCREENSAVER COLLECTION
TIMELESS

Patches

F1 MANAGER '96
HARPOON
HEROES OF MIGHT & MAGIC
INDYCAR RACING 2
LOGICAL
MORTIMER
CHAOS OVERLORD
RIPPER

Außerdem

26 SCREENSHOTS
5 Missionen für „Top Gun – Fire at Will"

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 *

miro television

miro TV

*Die Benutzeroberfläche für Multimedia

COMDEX Fall '96

míro

miro D (0531) 2113-100 · miro A (1) 701 55 · miro CH (01) 741 05 15 · http://www.miro.com



S3d Onboard™
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

COCKTAIL

COMTECH KAUFT ESCOM

Die Mitarbeiter und Kunden des in Konkurs gegangenen Computerhändlers können aufatmen: Vor kurzem gab die Comtech-Gruppe bekannt, daß sie 90 der 110 Escom-Fillialen übernehmen und weiterführen will.

Zu diesem Zweck wird eine Tochtergesellschaft gegründet, die den am Markt etablierten Namen Escom beibehalten soll. Damit dürfte zumindest schon mal ein Großteil der Arbeitsplätze gesichert sein – darüber hinaus bemüht man sich gerade um eine Regelung für die Gewährleistungsansprüche von Altkunden.

HERIBERT FIEL DURCH

Die Fernsehzeitschrift **TV Movie** startete jüngst eine **Internet-Umfrage** zur Ermittlung der besten bzw. schlechtesten Olympia-Moderatoren. Zum sportlichen Minus-Mann wurde dabei mit erdrückender Mehrheit Heribert Faßbender gewählt, während sich das Lob etwas besser verteilte: Gold ging an Günther Jauch, Silber an Kristin Otto, und Wolf-Dieter Poschmann durfte sich über die Bronzemedaille freuen.

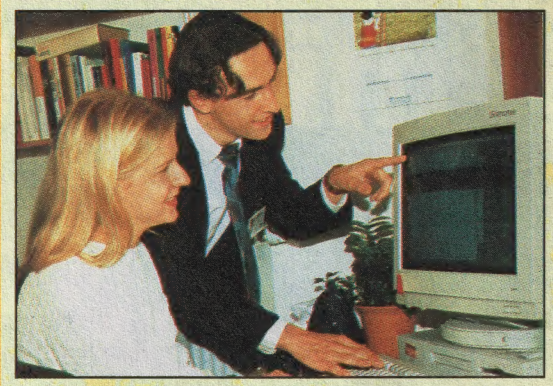


SOFTWARE 2000 VERGIBT POKAL

Anläßlich der **Auslieferung des 50.000sten „F1 Manager 96** stiftete Hersteller Software 2000 einen schicken Pokal. Hier wird er von „Manager"-Pate und Rennfahrer Heinz Harald Frentzen (Mitte) in Anwesenheit von Firmenleiter Andreas Wardenga (links) bei einem PR-Happening am Hockenheim-Ring an Holger Thimm (rechts) überreicht, seines Zeichens Zentral-Disponent bei Karstadt.



OTTO LEISTET STARTHILFE



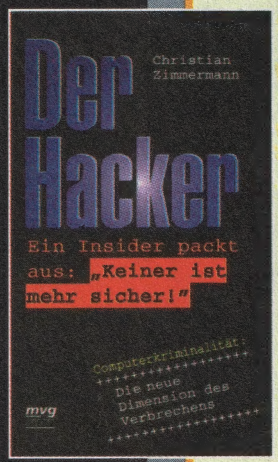
Wer seinen nächsten PC beim **Otto-Versand** bestellt und dann etwas ratlos vor der angelieferten Hardware sitzt, kann neuerdings für 199,– DM den **Aufbauservice** des Versandhauses in Anspruch nehmen. Dieser umfaßt den Aufbau und Anschluß vor Ort (einschließlich eventueller Peripheriegeräte) sowie eine grundsätzliche Funktionsprüfung. Feine Sache, nur das zu dieser Pressemitteilung gehörende Bild irritiert uns doch ein wenig: Otto hatten wir irgendwie anders in Erinnerung...

DER KGB PACKT AUS

Die CIA hat bereits eine eigene Homepage im Internet, jetzt geht auch ihr östliches Gegenstück in die Informationsoffensive: Mit dem Segen des KGB erscheint demnächst die CD-ROM „Russian Foreign Intelligence".

Angefangen bei der 1917 gegründeten „Tscheka", wird dann auf der Silberscheibe die Geschichte der sowjetischen bzw. russischen Geheimdienste beleuchtet. Zwar kann man trotz Perestroika wohl zwanglos davon ausgehen, daß die aktuelleren Geheimsachen auch hier unter Verschluß bleiben, aber trotzdem dürfte das Programm manch spannendes Detail aus dem Leben und Wirken der „Anti-Bonds" ans Licht der Öffentlichkeit bringen.

EIN EX-HACKER KLÄRT AUF



Hacken Hacker ständig im Afri Cola-Rausch, oder sind sie doch ganz anders, als es das Klischee will? Der Buchhandel weiß Rat, denn dort plaudert jetzt ein Insider aus dem Nähkästchen.

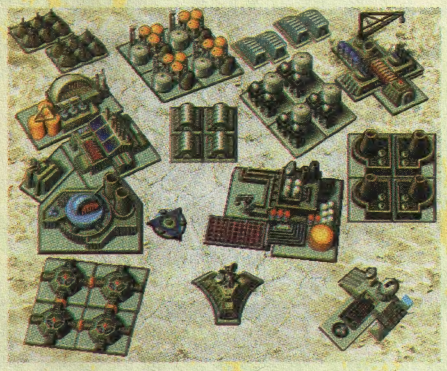
Früher gehörte **Christian Zimmermann** selbst zur anrüchigen Szene, heute arbeitet er als Sicherheitsberater für die Industrie. Und als Autor des Bandes **Der Hacker** (mvg-Verlag, 39,80 DM) weicht er keinem noch so heiklen Thema aus: Viren werden genauso angesprochen wie die Telefonpiraterie, staatliches Hacken (bei den Nachrichtendiensten) und die regelrechte Datenkriminalität. Das Buch liest sich spannender als jeder Krimi und verkündet sein Ergebnis bereits im Untertitel: Keiner ist mehr sicher!

COCKTAIL

„STAR CONTROL 3" GEHT INS NETZ

Der abenteuerliche Genre-Mix von Accolade ist noch gar nicht auf dem Markt und macht trotzdem schon Schlagzeilen: Seine Schöpfer haben nämlich soeben einen Deal mit dem Onlinegames-Provider XBand PC abgeschlossen.

Und weil dieser **die Kampfsequenz** im neuen Weltraumerkundungs-Programm der Amerikaner **als Internet-Duell** anbieten möchte, wird die Verkaufsversion des Spiels ein eigenes XBand-Setup umfassen, mit dessen Hilfe alle Sternenkontrolleure die galaktische Hackordnung dann online ausfechten können. Darüber hinaus plant XBand PC, bald noch weitere Online-Versionen namhafter Spiele anzubieten, so etwa „Mechwarrior 2" oder „Super Street Fighter II".



DEM BUCHMARKT GEHT'S GUT

Der NBG-Verlag meldet uns die Fertigstellung von drei frischen Cluebooks aus seiner Carsten-Borgmeier-Edition. Sie schlagen jeweils mit 14,80 DM zu Buche und werden vom gut sortierten Fachhandel feilgeboten.

Da hätten wir zunächst **Zork Nemesis**, das auf 70 Seiten eine illustrierte Komplettlösung und einen Walkthrough des Adventures offeriert – nebst ein paar interessanten Hinweisen auf Online-Zorkereien. **Die Siedler II** halten mit Anmerkungen über die richtige Siedlungsstrategie, der Lösung aller zehn Missionen, drei kleinen Tabellen und vor allem vielen Karten dagegen; letztere nehmen ungefähr ein Drittel der 96 Seiten in Beschlag. Mit 51 Seiten kommt schließlich **Die Fugger II** aus, da das Büchlein im wesentlichen bloß aus einer nett kommentierten Beispielpartie besteht. Über deren praktischen Nutzwert läßt sich freilich mit Fug(ger) und Recht streiten, denn erstens verläuft hier ohnehin jede Runde anders, und zweitens zählt das Programm ja nicht unbedingt zu den komplexesten im Lande.



DER INFO-KRIEG GEHT WEITER



Zwei Hersteller kämpfen seit geraumer Zeit mit ihren CDs um die Herzen und Geldbeutel der auskunftssuchenden Telefonbenutzer: Beide haben gerade die neueste Version ihrer Silberscheiben vorgestellt.

So kostet **D-Info 3.0** von TopWare wieder die vom Hersteller gewohnten 49,– DM und enthält als Neuerungen z.B. die Vorwahlnummern ins Ausland (mit Zeitzonen- und Gebühren-Infos), eine geographische Lokalisierung des angewählten Orts via Deutschlandkarte sowie eine „Straßenstatistik" mit einer Aufschlüsselung der ansässigen Teilnehmer nach Häusertypen und Gewerbebetrieben.

Der um einen Zehner billigere Konkurrent **Tele-Info Spezial 4.0** aus dem Tele-Info Verlag hat die vormaligen Befürchtungen in puncto Datenschutz aufgegeben und verrät in der aktuellen Auflage nun ebenfalls, welcher Name und welche Adresse hinter einer bestimmten Telefonnummer (einschließlich der rund 120.000 T-Online-Einträge) stecken. Allerdings erschließt sich dieses hier gut versteckte Feature nur dem Experimentierfreudigen oder dem Benutzer der kostenpflichtigen 0190-Hotline, zudem ist die bemühte Suchroutine von der extrem schnarchigen Sorte.



KÜNSTLERISCHE FREIHEIT GEHT VOR

In unserem Test des digitalen Gitarrenkurses **Guitar Hits** (PC Joker 8/96) bemängelten wir, daß der G-Akkord dort falsch dargestellt werde. Dazu teilte uns nun der verstimmte Hit-Hersteller Ubi Soft mit, dies sei ganz und gar nicht der Fall, vielmehr handele es sich dabei um eine „künstlerische Variation". Tja, wenn's so ist...



HANNOVER 28.8.–1.9.1996

CeBIT HOME ELECTRONICS

Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum der Muttermesse feierte nun der unterhaltsame Ableger für den Hausgebrauch seine Premiere: Zwischen dem 28.8. und dem 1.9.96 öffneten sich in Hannover für ihn die Pforten zum ersten, aber bestimmt nicht zum letzten Mal.

DIE ZAHLEN

Statt der ursprünglich erwarteten 150.000 drängelten sich rund 210.000 Besucher in den fünf Ausstellungshallen. In zwei zusätzlichen Hallen wurden beinahe rund um die Uhr Licht- und Laser-Shows, Videoclips und Computeranimationen auf einer 6 x 90 Meter (!) großen Leinwand vorgeführt. Die Eintrittspreise waren mit 17,– DM für die Tageskarte sowie weiteren 7,– DM für die erwähnten Events relativ moderat bemessen – vor allem im Vergleich mit dem satten Fuffi, der im Frühjahr für die reguläre CeBIT zu berappen war. Daß hier vornehmlich der Endverbraucher angepeilt wurde, merkte man aber auch daran, daß Hannover während der Messezeit diesmal auch nachts nicht zur Ruhe kam. Dann erbebten die Hallen nämlich unter Dancefloor-, Techno- oder Klassik-Klängen, wobei sich auch Prominenz wie DJ BOBO, TIC TAC TOE, CAUGHT IN THE ACT oder SVEN VÄTH blicken ließ. Die 643 Aussteller waren's zufrieden, schließlich lockte das lärmende Treiben noch mehr Publikum an. Die Stimmungsmacher von ARD und ZDF hatten hingegen weniger Grund zur Freude, weil das wechselhafte Wetter ein ums andere Mal die Schaulustigen von der Open-Air-Bühne weg und in die Hallen trieb. Im Rahmenprogramm zeigten ihnen dort z.B. Inline-Skater und Beachballer, wie man sich in der Freizeit auch ohne elektronische Hilfsmittel amüsieren kann.



WebTV im Breitwandformat



„Blendend" aussehende Ordnerinnen, wohin man auch blickte



Per CD-i ins Internet



Für Inline-Skater war extra eine Half Pipe aufgestellt worden



An Showeinlagen herrschte auch an den Ständen kein Mangel



Gute Miene zum bösen Wetter bei den Lifeübertragungen von ARD und ZDF



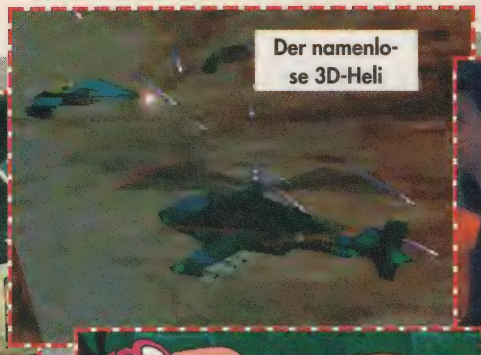
Keine Aliens, sondern Besucher des 3D-Kinos

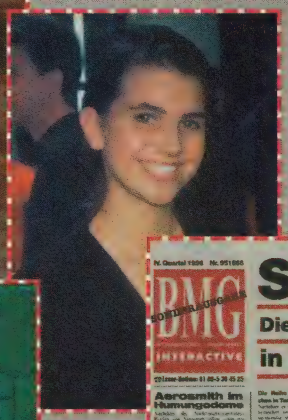
UNTERHALTUNGS-ELEKTRONIK ALLGEMEIN

Naturgemäß war ein großer Teil der Messe für die TV- und Hi-Fi-Elektronik reserviert, doch selbst hier ist der Trend zum Internet unübersehbar: Unter anderem präsentierte SONY erste Lösungen zum Thema **WebTV** – der Fernseher wird dabei zu einem voll funktionstüchtigen Netz-Terminal. PHILIPS bevorzugt den Umweg über die hauseigene Multimedia-Konsole CD-i, für die in Bälde ein Internetmodul erscheinen soll; gleiches gilt für SEGAs Saturn. Ansonsten stand vor allem die kurz **DVD** genannte „Digital Versatile Disc" im Mittelpunkt, die schon bald die herkömmliche Compact Disc (inkl. CD-ROM) ablösen dürfte. Der entscheidende Vorteil des bis zu 8,5 Gigabyte fassenden Silberlings liegt auf der Hand: Bereits in der Single-Layer-Version mit einer Speicherkapazität von 4,7 GB lassen sich über 133 Filmminuten, also ein kompletter Kinostreifen, im MPEG2-Format darauf unterbringen. An aufnahmetauglichen Heimgeräten wird noch gearbeitet, während die ersten Player von PANASONIC, PHILIPS und SONY in Hannover bereits zu sehen waren. Spätestens zu Weihnachten sollten die Geräte zu einem Preis von rund 1.500 Mark in den Handel gelangen.



Das spielerische Zentrum: Game City


Der namenlose 3D-Heli


Nach eigener Aussage völlig uninteressante Mitarbeiterin bei Blue Byte



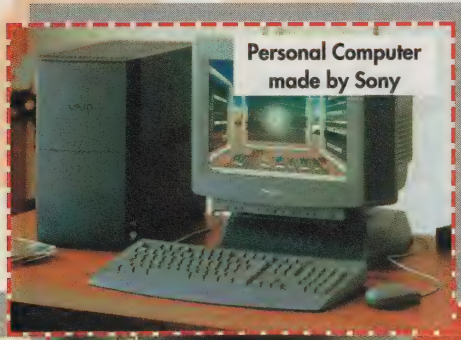
Werbung witzig: die BMG Sonderausgabe


Zoiks!

Im übrigen gab es aber kaum echte Neuerungen, sondern eher Verbesserungen bekannter Produkte zu bestaunen. Etwa Flachbildschirm-Fernseher, die so flach sind, daß sie sich sogar an die Wand hängen lassen. GRUNDIG bietet in Kürze zudem TV-Geräte mit VGA-Schnittstelle an, was den direkten Dialog mit dem PC ermöglicht. Auch das Digitale Fernsehen ist weiter auf dem Vormarsch und nutzte die Messe als Informations-Plattform, genau wie die öffentlich-rechtlichen und viele der privaten Sender, die dort ihre nächsten (zumeist Online-) Projekte vorstellten.

DIGI-HARDWARE

Auch in diesem Bereich konnte man manche Detailverbesserung, aber kaum Revolutionäres entdecken. So waren einige Grafikkarten-Hersteller wie ELSA oder MATROX vertreten, vorgestellt wurde u.a. die 3D-Karte **Mystique**. SONY kündigte die Entwicklung eines eigenen PCs an, und der Joystickhersteller LOGITECH präsentierte den **Surfman**, mit dem das Surfen im Internet zu einem kabellosen Kinderspiel werden soll. Viele Firmen versuchten zudem, ihre Komplettpakete an den Mann zu bringen – oder an die überraschend zahlreich vertretenen Frauen.


Personal Computer made by Sony


Die Matrox Mystique

SOFTWARE

Abgesehen von der dicht umlagerten GAME CITY, wo ständig die aktuellsten Konsolen- und PC-Games gespielt (aber nicht gekauft) werden konnten, hielten sich schließlich auch die spielerischen Neuheiten in Grenzen. Nicht nur vom Alphabet her gebührt dabei BLUE BYTE der Vortritt: Die Mülheimer kündigten eine **Siedler II Missiondisk** an und hatten natürlich auch die dieser Tage erscheinende 3D-Unterwasserjagd **Schleichfahrt** im Gepäck bzw. auf der Videoleinwand. Außerdem wurde eine bislang namenlose Heli-Ballerei vorgeführt, deren detaillierte 3D-Landschaften schon in dieser frühen Version für einiges Aufsehen sorgten. Veröffentlicht wird das gute Stück im ersten Quartal 97.

Recht abwechslungsreich ging's am Stand von BMG INTERACTIVE zu: Sowohl das„Windows"-Strategical **Dominion** als auch das Horror-Adventure **Shine** hinterließen einen guten Eindruck. Des weiteren haben die digitalen Bertelsmänner den Software-Krimi **Evidence** und diverse Edutainmenttitel wie **Busy People of Hamsterland** oder die virtuelle Weltreise **Back-Packer** in der Pipeline. HEUREKA-KLETT zeigte sich dagegen von der gewohnt lehrreichen Seite und listete etliche Info- bzw. Lernprogramme auf, deren Bandbreite von Fremdsprachenkursen über den **Mathe-Blaster 3** bis hin zum **PC-Kurswissen Genetik** reichte. Am MICROSOFT-Stand waren neben **Cinemania '97** und **Incarta '97** auch einige „Win 95"-Spiele zu sehen, die größtenteils schon bald in unserem Testlabor landen werden. Das bekannteste Projekt dürfte dabei der **Flight Simulator 6.0** sein, zudem liefen auf der Messe spielbare Versionen von **Gex**, **NBA Full Court Press**, **Monster Truck Madness**, **Hellbender**, dem „Rebel Assault"-Klon **Deadly Tide** und von **Microsoft Fußball**.



Präsentation protzig: der Microsoft-Stand

Im nächsten Frühjahr will OCEAN mit **Tunnel B1** die „neue Referenz im 3D-Actiongenre" abliefern. Im Gegensatz zu diesem entfernten „Descent"-Verwandten war das „Win 95"-Update **Super Euro Fighter 2000** bereits sicht- und spielbar, besonders super schienen dessen Verbesserungen jedoch nicht zu sein. Von der versprochenen Missiondisk **EF 2000 Tactcom** blieben die Messebesucher leider genauso verschont wie von **T.F.X. 3**. An Ankündigungen herrschte bei OCEAN aber generell kein Mangel, nähere Details zu den Titeln erfuhr man jedoch praktisch nie. Gemeint ist hier z.B. das Actionadventure **Guts'n'Garters**, die strategisch angehauchte SF-Simulation **Dreadnought**, der First-Person-Shooter **Dawn of Darkness**, das Cartoon-Adventure **Zoiks!**, die Sportsim **Tennis**, das Zukunftsstrategical **Project Airos**, die Weltraum-Simulation **Shattered Reality** und der „Bleifuß"-Konkurrent **GT Racing '97**.


Eurofighter Tactcom 2000

Schräg: Virtual Oktoberfest



Segas PC-Ecke



Echtes Formel-1-Feeling bei Psygnosis







POD Street Racer

NAVIGO hatte neben dem skurrilen **Virtual Oktoberfest** etliche Multimedia-CDs mitgebracht, darunter die deutsche Version der Musikproduzenten-Sim **Total Distortion** und das im Auftrag des TV-Senders KABEL 1 entstandene Internet-Paket **Online 1** mit dem **Hugo-Online-Game**. Von NBG erscheint noch im Oktober **Bot-Soccer**, eine Art Jux-Fußball mit lauter Blechköpfen à la „Speedball".

PSYGNOSIS war ausschließlich mit Playstation-Spielen angereist, doch die machten bereits Lust auf die für November versprochenen PC-Umsetzungen von **Formel 1**, **Discworld 2** und **Destruction Derby 2**. Etwas später, aber noch in diesem Jahr, folgen die PC-Versionen von **Krazy Ivan** und **adidas Power Soccer**. Die RAVENSBURGER beschränkten sich sogar fast durchgehend auf ältere Vertreter aus ihrem Programm, zu den wenigen aktuellen Ausnahmen gehörten einige Edutainment-Titel wie **Das Buch von Lulu** oder **Elroy jagt den Technokäfer**. Am großen SEGA-Stand waren haufenweise Saturn-Spiele zu bewundern, die PC-Ausbeute fiel dagegen reichlich mager aus: Neben schon veröffentlichten Programmen wie **Virtua Fighter PC** und **Baku Baku** wurden lediglich **Sonic CD** (Test in diesem Heft) und das 3D-Jump'n'Run **Bug!** vorgeführt.

Segas PC-Ecke

UBI SOFT veröffentlicht bald zwei Rasereien, bei denen der Realismus bestenfalls eine Nebenrolle spielt. Dabei versetzt **Pod** den Spieler zum wiederholten Mal in einen waffenstarrenden Boliden, mit dem er dann gegen futuristische Computergegner antritt – von diesem Game wird übrigens auch eine spezielle Version für den neuen MMX-Chip von INTEL erstellt. Dagegen soll die mit kunterbunten Grafiken und einer Unmenge von Bonusgegenständen aufwartende PC-Umsetzung von **Street Racer** noch einmal das alte Mario-Karts-Fieber erzeugen. Last but not least hat man den Plattform-Star **Rayman** vor den Edutainment-Karren gespannt, damit er dem Nachwuchs das Lösen von (zumeist) mathematischen Aufgaben erleichtert.

NOCH EIN PAAR ZAHLEN

Am Ende der fünf Messetage meldete der für die Verpflegung der Besucher zuständige KLAUS-DIETER SPERLING etwas enttäuscht, daß an den 25 Snackbuden „lediglich" 22.000 Bratwürste sowie 17.000 Baguettes und 9.500 Bockwürste verkauft wurden. Auf ganz natürlichem Wege führte das zum Verbrauch von über 700 Kilometer Toilettenpapier, und auch sonst kam es glücklicherweise zu keinen besonderen Vorkommnissen. Die Sanitäter mußten etwa 200 Patienten versorgen, darunter etliche, deren Kreislauf dem heißen Klima in den knallvollen Hallen nicht gewachsen war. Die 85 anwesenden Polizeibeamten hatten „kaum nennenswerte Straftaten protokolliert", wie die Einsatzzentrale verlauten ließ. Es gab lediglich kleinere Zwischenfälle, zum Beispiel wollte ein Frühaufsteher am Stand von BLUE BYTE einen Rechner klauen – er hatte wohl nicht damit gerechnet, daß auch Blaubeißer schon sehr zeitig auf den Beinen sind.

Alles in allem war die erste CeBIT HOME jedenfalls ein Erfolg, daher haben sich auch über 60 Prozent der Aussteller bereits für den nächsten Termin (26.8. bis 30.8.1998) angemeldet. Zumal die Veranstalter gleich doppelt so viele Teilnehmer und Besucher erwarten wie diesmal. (mz)



Nur die Härtesten kamen durch

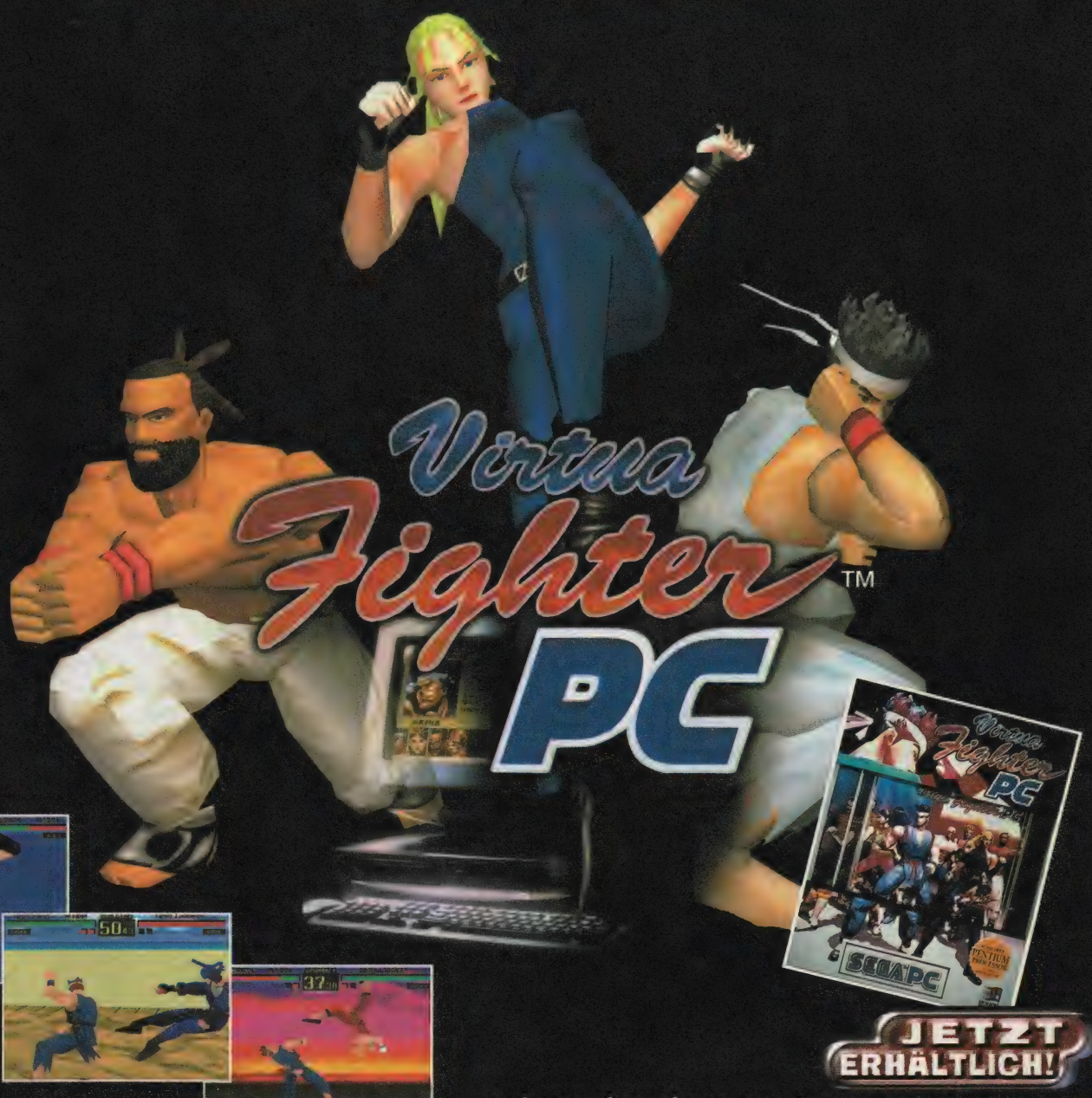


Besucherendspurt am Wochenende

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

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon

NEUES VON ACCLAIM & INTERPLAY

Action, Strategie, Abenteuer: Wer mit einem oder mehreren dieser Genres etwas anfangen kann, darf hier zusammen mit uns einen Blick in die Zukunft werfen – die bekanntlich schon im nächsten Monat beginnt!

ALIEN TRILOGY

Die im Konsolenreich wohlgelittene 3D-Ballerei von Probe verfrachtet das Universum der Alien-Filme in wenigen Wochen auch auf den PC. Natürlich übernimmt man die Rolle von Sigourney Weaver alias Lt. Ripley, und natürlich muß man dabei mit allerlei Facehuggers, Alien-Kriegern und deren Königinnen aufräumen – der Spielverlauf wirbelt die drei Leinwandvorlagen allerdings kräftig durcheinander. Die eingesetzten Jagdwaffen sind ebenfalls aus dem Kino bekannt und reichen von der 9-mm-Pistole über ein schweres MG bis hin zum standesgemäßen Flammenwerfer. Im Netzwerk können maximal vier Ripleys durch die 18 Levels stürmen, wobei sie von hübschen Rauch- bzw. Transparenzeffekten und teilweise direkt aus den Filmen abdigitalisierten FMV-Zwischensequenzen unterhalten werden. Ob Acclaim auch die angedachte True-Color-SVGA-Option mit hineinnimmt, steht bisher nicht fest – aber mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe.

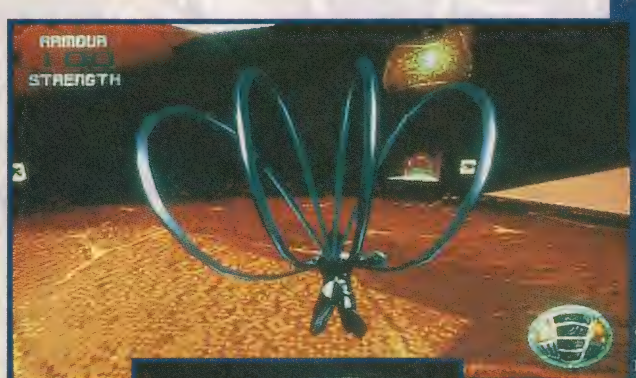


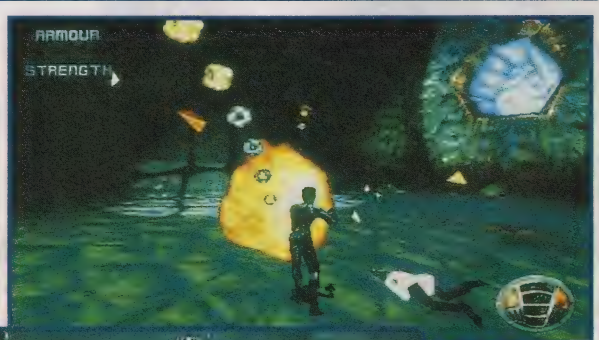




M.D.K.

Hinter dem geheimnisvollen Titelkürzel verbirgt Interplay (in Deutschland vertreten durch Acclaim) die drei Hauptdarsteller eines neuen 3D-Actionadventures: Max, Doctor Fluke Hawkins und Kurt. Das acht Welten mit je vier Levels umfassende Abenteuer stammt von Shiny Entertainment, wo bereits das drollige Jump & Run „Earthworm Jim 1 & 2" entstand. Hier geht's aber wesentlich futuristischer, nämlich mit biomechanischen Kanonen und Cyberhelmen, zur Sache, wenn feindliche Roboter, Kampfgleiter etc. zur Räson gebracht werden. Die fortschrittliche Hardwareausrüstung der Helden erlaubt nicht nur exaktes Zielen, sondern auch das stufenlose Zoomen der in Echtzeit berechneten Grafiken. Von der überwältigenden Optik kann man sich übrigens auf unserer aktuellen Beilag-Scheibe einen ersten Eindruck verschaffen, während das Spiel selbst dann zusammen mit dem Weihnachtsmann vor der Tür stehen soll. Schon jetzt ist allerdings klar, daß soviel SVGA-Power sicher nach einem Pentium inside rufen wird, und eine 16-Bit-Soundkarte sollte möglichst auch im ISA-Slot stecken.







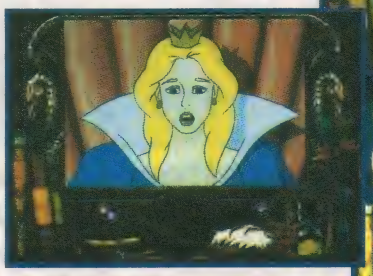


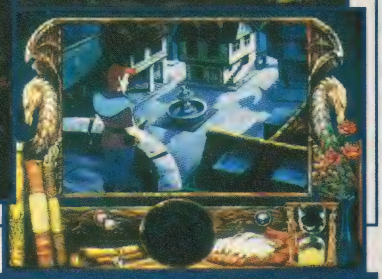
SHADOAN





Ebenfalls im Interplay/Acclaim-Auftrag haben die „Dragon's Lair"-Designer von ReadySoft ein nichtlineares Adventure mit ziemlich märchenhaftem Inhalt und einer Präsentation im typischen Stil der Zeichentrickfilme aus der Disney-Factory entwickelt. Wie so oft geht es hier um böse Buben, schöne Prinzessinnen und einen sammelwütigen Helden, der auf seiner Reise manch hübsche Location zu sehen bekommt. Die handgezeichneten Animationen werden komplett als Video abgespult und sind so niedlich gemacht, daß garantiert die ganze Familie davor andächtig in die Knie sinkt. In dieser Stellung darf sie dann der professionellen Sprachausgabe und dem orchestralen Soundtrack lauschen – und das vermutlich schon Kürze.





SHATTERED STEEL





Bei diesem Interplay-Titel geht es zur Abwechslung wieder einmal um gelangweilte Außerirdische, denen der Sinn gerade nach der Vernichtung der Menschheit steht. Diese verteilt sich im Jahre 2132 auf eine Kernwelt, wo Ruhe, Ordnung und Großkonzerne wie „Ford-Toyota" zu Hause sind, und einen nicht ganz so übersichtlichen Außenbereich, in dem sich die etwas anarchistischeren Naturen heimisch fühlen. Wie es führende SF-Autoren längst vorausgesagt haben, verfügen die Mega-Konzerne inzwischen über bewaffnete Truppen, die z.B. bestimmte Rohstoffvorkommen für sie sichern. Diese privatgewerbliche Aufrüstung unterliegt ihrerseits aber schon wieder gewissen Beschränkungen, so daß immer mehr Firmen dazu übergehen, schlagkräftige Ein-Mann-Armeen anzustellen, die sie mit mächtigen Raumkreuzern und Mech-artigen Stahlmonstern ausrüsten. Einer dieser Söldner wird mit seinem Kampfkoloß zum Planeten Lanios III geschickt, wo kurz zuvor eine vielköpfige Alienbande (über 50 Sorten...) gelandet ist und dort nun ein ganz und gar außerirdisches Treiben veranstaltet. Um dem Einhalt zu gebieten, gehen nicht weniger als 50 Missionen drauf – ganz zu schweigen von der Munition, die der mit 30 verschiedenen Waffensystemen ausgestattete Polygon-Roboter in den texturierten Voxel-Welten verbrät.

Wer bereits 1996 elektronisch gut bestückt ist, kann dieses Erlebnis mit bis zu 15 Netzwerk-Söldnern teilen und das extraterrestrische Röcheln der Angreifer in Dolby Surround genießen. Einen spielbaren Vorgeschmack davon gibt's auf unserer Beilag-CD, alles andere voraussichtlich nächsten Monat.

STRATOSPHERE



Bei diesem Echtzeit-Strategical müssen wir noch ein paar Jahrhunderte warten, bevor es die Menschheit auf einen anderen Planeten verschlägt. Dafür wird sich dort aber auch eine äußerst eigenartige Gesellschaftsform entwickelen, die eher mittelalterliche Elemente mit fortschrittlichster Technologie kombiniert. Als Ergebnis kommen im wahrsten Sinn des Wortes fliegende Festungen heraus: Krieg geführt wird hier mit Schlössern bzw. ganzen Städten, die einfach so durch die Lüfte schweben!

Logisch, daß man auch selbst das Kommando über solch eine himmlische Streitmacht übernehmen darf. Die Flugburgen lassen sich vergrößern und hochrüsten, außerdem kann man mit ihnen nicht nur hervorragend ballern, sondern auch die feindlichen Gegenstücke rammen. Bedauerlicherweise sind die elf Welten mit ihren 45 Levels jedoch frühestens Anfang 97 einsatzbereit, denn zuvor müssen noch viele grafische Details ausgefeilt und die „Direct3D"-Unterstützung (insbesondere für Grafikbeschleunigungskarten) eingebaut werden. Folglich geben auch die abgebildeten Screenshots nur den momentanen Stand der Dinge wieder: beeindruckend genug! (mash)





Leisure Suit LARRY 7

- Love for Sail -



Die Hasenjagd geht weiter: Im Dezember hüpft Al Lowes kultiger Serien-Casanova im Auftrag von Sierra endlich wieder in den weißen Polyesteranzug, um auf einer Kreuzfahrt sein Glück bei den Frauen zu suchen.

Daß sich der alte Schwerenöter nicht wegen des gesunden Reizklimas auf hoher See an Bord der H.M.S. Bouncy begibt, ist seiner Fangemeinde natürlich restlos klar. Die schadenfrohe Meute rechnet allerdings auch fest damit, daß sich Larry dort in altbewährter Manier mehr Körbe abholt, als Michael Jordan in einer kompletten Basketballsaison erzielt – selbst wenn ihm die Programmierer eine ganze Schiffsladung voller Bikini-Schönheiten vor die Nase setzen. Und nach dem zu schließen, was Larrys geistiger Vater Al Lowe bisher über die Story verraten hat, bleiben uns in dieser Hinsicht auch alle bösen Überraschungen erspart: Ein Macho mit diesem Outfit bleibt wohl auf ewig ein Loser...

Für die wahren Sinneserlebnisse ist also nicht der amouröse Inhalt zuständig, sondern eher dessen innovative Verpackung: Man(n) darf sich nicht nur auf bildschirmfüllende Grafiken mit tollen Animationen und Kameraperspektiven freuen, sondern auf den ersten Larry in 3D – welche Auswirkungen diese Darstellungsform auf die Oberweiten der weiblichen Passagiere hat, mag sich jeder selbst ausmalen. Die Vollscreen-Pracht wird von kontextsensitiven Popup-Menüs à la „Windows 95" ermöglicht, welche hier die überkommene Iconleiste ersetzen. Steuerungstechnisch günstig wirkt sich auch das verwendete Drahtgittermodell für den Luxusliner aus, weil man den alten Triebtäter dadurch nun ganz bequem von Location zu Location klicken kann.

Auf der Suche nach der Frau fürs Leben muß sich Larry zukünftig also nicht mehr die Hacken ablaufen. Aber es gibt ja noch mehr Körperteile, die unterhalten werden wollen, z.B. die Ohren: Falls dem Spieler das bereits vorbereitete Geturtel nicht genügen sollte, kann er sogar eigene Dialoge aufnehmen! Ein Skript mit entsprechenden Vorschlägen plus Tips und eine Anleitung zum Aufzeichnen bzw. Abspeichern von WAV-Files stehen ihm dabei hilfreich zur Seite. Was die übrige Sounduntermalung betrifft, müssen wir uns im Moment einfach darauf verlassen, daß der ehemalige Musiklehrer Al Lowe schon die passenden Flötentöne auswählen wird.

Dafür können wir zum Schluß noch zwei echte Überraschungen der Gimmick-Klasse eins verraten: Erstens wird jedem Spiel eine „Scratch-and-Sniff"-Karte mit neun verschiedenen Gerüchen beiliegen, die man zum Lösen einiger Rätsel braucht. Und zweitens liefert Sierra alle nötigen Tools mit, damit man sein ureigenes Konterfei in das Spiel einbauen kann – was die persönliche Identifikation mit Larrys kleiner Aufreißerwelt vermutlich drastisch erhöht. Genaueres wissen wir aber erst, sobald die Kerzen auf den Weihnachtsbäumen wieder brennen... (st)











RENDEZVOUS IM WELTRAUM

Zu den beliebtesten Themen der SF-Literatur gehören unvermittelt in unserem Sonnensystem auftauchende Objekte: So was erhöht schlagartig den Adrenalinausstoß der Wissenschaftler und schreit nach einer Versoftung!

Der Autor Greg Bear hat mit „Äon" seinen Beitrag zum Thema geleistet, desgleichen Frederik Pohl mit dem bereits vor zwei Jahren von Legend umgesetzten „Gateway". An dieser Stelle interessiert uns jedoch vor allem Arthur C. Clarkes „Rendezvous with RAMA", das Sierra im nächsten Monat auf die terrestrischen Monitore beamen will.

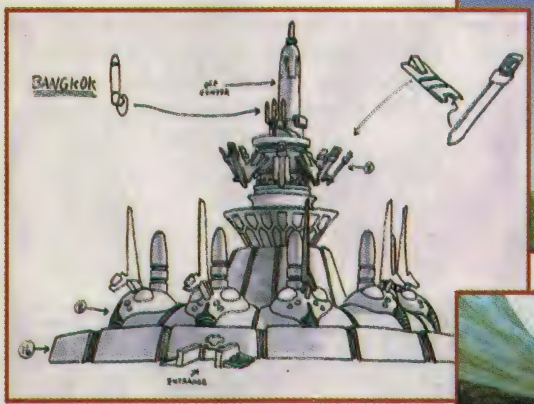
Bereits im Vorfeld wirft dieses Adventure gewichtige Fragen auf – beispielsweise die, wer oder was RAMA eigentlich ist. Der gleichnamige Brotaufstrich kann schon mal nicht gemeint sein, denn hier handelt es sich um einen zylinderförmigen Körper von gewaltigen Ausmaßen, der sich plötzlich und unerwartet in unserer Galaxie manifestiert. Zunächst wird niemand so recht schlau aus diesem Monster, doch bald stellt sich heraus, daß RAMA in Wahrheit eine gigantische Hohlwelt ist, in deren Innern merkwürdige Lebewesen und biomechanische Roboter hausen. Was wiederum die Frage nahelegt, wer dieses Ding auf die Reise geschickt hat. Und weshalb eigentlich?!

Die Aufgabenstellung für den Spieler dürfte damit im Grundsatz wohl klar sein, auch wenn Sierra glaubhaft versichert, daß dieses Abenteuer wesentlich mehr Rätsel enthalte, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Neben den grauen Zellen sollen aber auch die Augen gut unterhalten werden. Dafür hat man die Aliens, Roboter und Gebäude zunächst skizziert, dann mit Gittermodellen auf den Rechner umgesetzt und schließlich gerendert. Dem bei dieser Methode gern auftretenden „Hochglanzeffekt" wurde mit nachträglichen Texturierungen zu Leibe gerückt – der Erfolg läßt sich anhand der hier abgedruckten „Bangkok"-Bilderfolge sehr schön überprüfen. Auf den Fotos nicht zu erkennen ist dagegen, daß sämtliche RAMA-Lebewesen voll beweglich sind und wunderbar animiert durch die Gegend kriechen, gehen oder fliegen: also fast schon ein futuristischer Jurassic Park auf dem heimischen PC.

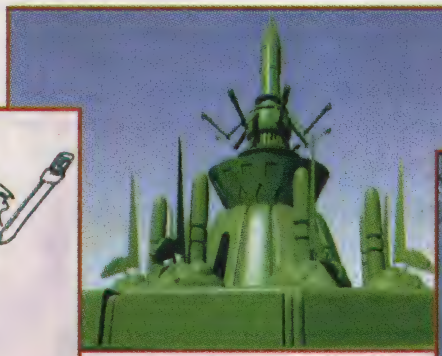
Angesichts von so viel schauerlicher Schönheit wollen wir jetzt auch gar nicht mehr viele Worte verlieren, sondern statt dessen einfach auf unsere aktuelle Begleit-CD verweisen, wo sich ein erstes, selbstlaufendes Demo dieses vielversprechenden Programms findet. So bleibt zum Schluß nur noch die Frage aller Fragen offen: Wer hat sich bloß diesen altbackenen deutschen Titel ausgedacht? Vermutlich jemand, der partout eine Verbindung zu Clarkes populärem „2001 – Odyssee im Weltraum" herstellen wollte... (jn)



Kultautor Arthur C. Clarke

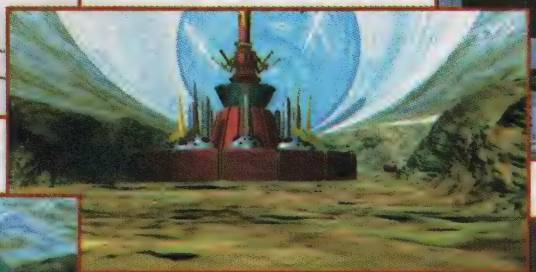


Bangkok, ein riesiges Bauwerk auf RAMA. Hier im Skizzenstadium...



...als „nackte" Render-Zitadelle

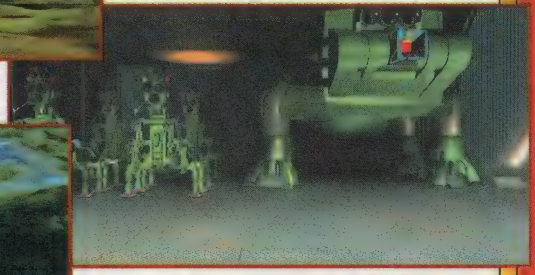




...und fertig in die Landschaft eingepaßt







Impressionen aus RAMA

Bundesliga manager 97

Noch vor Weihnachten wollen die fußballbegeisterten Simulanten bei Software 2000 ihr sportliches Renommierprojekt in die vierte Runde kicken: Wir durften schon vorab einen Blick auf die neuen Features werfen.





Während alle vorangegangenen „Bundis" aus der Kabine von Krahe & Co. eher durch innere Werte überzeugten (so gut wie jeder Teil der Serie brachte es zum jeweils meistgekauften Spiel Deutschlands!), wird die 97er Edition in Sachen Grafik weit über das zuletzt mit „Hattrick" erreichte Niveau hinausschießen:

Das erste Tor geht wohl auf das Konto der eingeblendeten Actionszenen, die hier als bildschirmfüllende 3D-Vektorsequenzen mit großen Spielersprites für Aufsehen sorgen. Die Kamera folgt dabei ständig dem Ball, während die beiden Mannschaften wohlanimiert über den Rasen flitzen. Außerdem ist man in Eutin dem Zug der SVGA-Zeit gefolgt und hat hochauflösende Grafiken ins Aufgebot genommen. Und die weisen nicht „nur" die üblichen 256 Farben auf, sondern klotzen gleich mit den zigtausend Tönen des Hi-Color-Modus ran, derweil die schicken Animationen aus dem Trainingslager einer sündteueren Workstation von Silicon Graphics kommen. Die Abteilung Stadionausbau wurde ebenfalls komplett renoviert und erstrahlt dadurch nun in so gefälligem Iso-3D, daß man allein schon deshalb diesen Teil des Fußballmanagers besonders gern besuchen wird.

Aber selbstverständlich haben sich die Programmierer nicht auf solche Äußerlichkeiten beschränkt, sondern auch ein paar zusätzliche Optionen eingebaut, dank derer man hier bald noch realistischer Karriere machen kann. So werden jetzt wie im richtigen Leben (aber erstmals in der „Bundi"-Geschichte) Clubwechsel möglich sein, die Vertragsverhandlungen sind flexibler geworden, und auch die vor Spielbeginn einstellbaren Taktik-Optionen wurden erweitert. Die geänderten Transferregeln der UEFA hat man ebenso berücksichtigt wie die aktuellen Spieler- bzw. Vereinsdaten und sämtliche Europapokal-Veranstaltungen – dazu gehört übrigens auch der neue UIC-Cup, der selbst den Teams der mittleren Ränge noch eine letzte Chance zur Teilnahme am UEFA-Cup der nächsten Saison einräumt.

An Spieltiefe und Komplexität wird es dieser sportlichen Wirtschaftssimulation somit traditionell nicht mangeln, was die zusätzlichen Verbesserungen im Bereich des Handlings nur um so erfreulicher macht: Abgesehen von einer allgemein optimierten Benutzerführung wird der Bundesliga Manager in der kommenden Saison beispielsweise frei definierbare Hotkeys vorfinden. Dazu soll der bislang den später nachgeschobenen Datadisks vorbehaltene Team-Editor diesmal von vornherein enthalten sein; außerdem ist das Programm für den Online-Betrieb vorbereitet. Daher sind auch wir bereits vorbereitet – auf einen Test der Endversion, welcher mit etwas Glück schon im nächsten Heft zu finden ist. (jn)



HIND

Der Nachfolger des preisgekrönten Apache Longbow™ "Simulation des Jahres" PC Gamer, USA



LIEBER ROT ALS TOT

POWER PLAY 86%

VOLL NETZWERKFÄHIG MIT APACHE LONGBOW

Der Hind ist der furchterregendste Kampfhubschrauber für den Fronteinsatz, der dem sowjetischen Militärapparat zur Verfügung steht. Er ist häßlicher als ein Höllenhund und gemeiner als mancher Kreml-Herr nach einem Trinkgelage. Jetzt haben Sie die Chance, diesen Hubschrauber, den die NATO-Piloten "Das Schreckgespenst" nennen, in Kampfeinsätzen in Afghanistan, Kasachstan und Korea zu fliegen. Fliegen Sie Kopf an Kopf gegen den beeindruckenden Apache Longbow™ in der ersten Verknüpfung der Serie Virtual Battlefield™ von DI. Mit einem realistischen und einem Spielmodus, detaillierten Grafiken, interaktiven Bodentruppen und fesselndem Spielverlauf ist Hind™ vermutlich das spannendste Freizeitvergnügen seit der Erfindung des russischen Roulettes.





Digital Integration

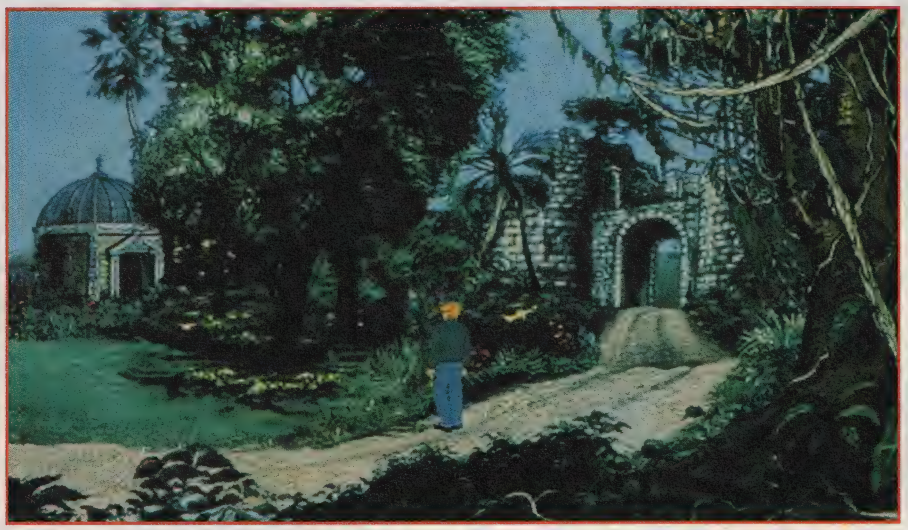
NOVITAS
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF CD-ROM Novitas GmbH Spechtweg 1, D-38108 Braunschweig, Fax-Nr ++49 (0)531-355134

HALLO PLAYER, BESTELLT JETZT UNTER ++49 (0)180 51 51 851 !

Baphomets Fluch

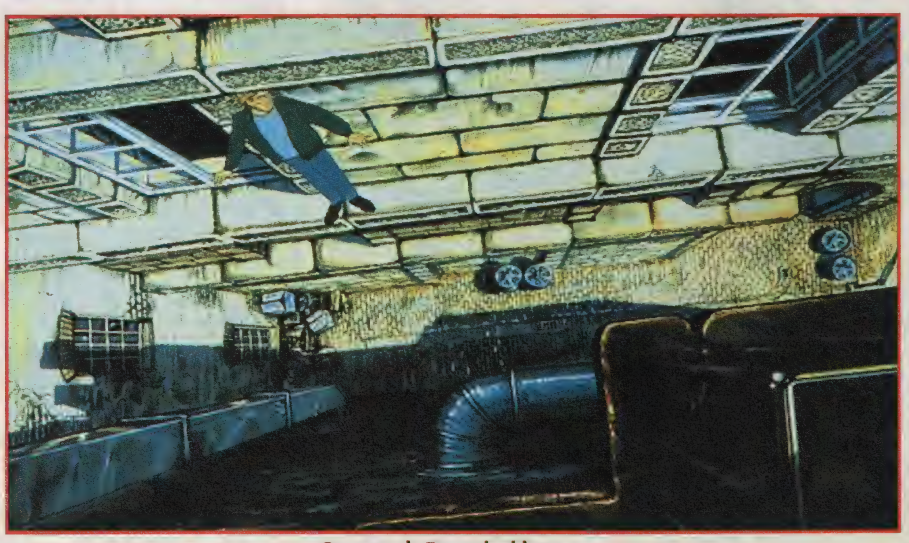
Revolution Software ist ein kleines, aber feines Haus, das bisher erst zwei Adventures veröffentlicht hat: Auf „Lure of the Temptress" und „Beneath a Steel Sky" folgt nun jenes Animationswunder, das uns zunächst unter dem Arbeitstitel „Broken Sword" angekündigt wurde.



Die soften Revolutionäre um Charles Cecil debütierten anno 1992 am Markt, wobei „Lure of the Temptress" (= Köder der Verführerin) dank eines damals neuartigen Entwicklungssystems in der Tat viele Abenteuerer ködern konnte: Mit dem hauseigenen „Virtual Theatre" entstand ein Fantasy-Adventure, das sich vor den Konkurrenzprodukten eingesessener Firmen wie Sierra und Lucas Arts weder in Sachen Präsentation noch hinsichtlich des Gameplays zu verstecken brauchte. Zwei Jahre später folgte dann das futuristische Gegenstück „Beneath a Steel Sky", dessen auch optisch packendes Szenario zwischen Orwell und „Blade Runner" für einen Joker-Hit gut war. Kaum sind wieder zwei Jahre ins Land gezogen, schon liegt der dritte Streich der Engländer vor...

Dank dieses gemächlichen Produktionsrhythmus hatte Revolution Software ja ausreichend Zeit, sich einmal mehr selbst zu übertreffen. Und wahrhaftig, diesmal war der Schritt nach vorn besonders groß – auch wenn die Handlung nicht in der Zukunft, sondern in der Gegenwart angesiedelt ist: In einem imposanten Intro, das problemlos das Niveau eines guten Zeichentrickfilms erreicht, lernt der Spieler sein Alter ego George Stoppard kennen. Der Amerikaner in Paris genießt gerade vor einem kleinen Straßencafé seinen Urlaub in der herbstlich bunten Seine-Metropole, als sich die Ereignisse zu überschlagen beginnen. Denn während George noch die hübsche Kellnerin bewundert, betritt ein älterer Herr mit Aktenkoffer das Lokal, gefolgt von einem furchterregenden Clown à la Stephen Kings „Pennywise". Es folgt eine heftige Explosion, und schon ist aus dem Ferientraum ein Alptraum geworden: Opi tot, Pappnase samt Tasche verschwunden, Café verwüstet und unser Touri mitten im größten Abenteuer seines Lebens!

Daß es zugleich auch eines der schönsten des Genres ist, kommt nicht von ungefähr: Wie schon beim Stahlhimmel, dessen Design von keinem Geringeren als Kultzeichner Dave „Liberty" Gibbons stammt, wurde erneut ein Comic-Profi für die Hintergründe verpflichtet. Diesmal entstammt er dem Dunstkreis um Don Bluth, der ja seinerzeit Chefzeichner der Walt Disney Stu-

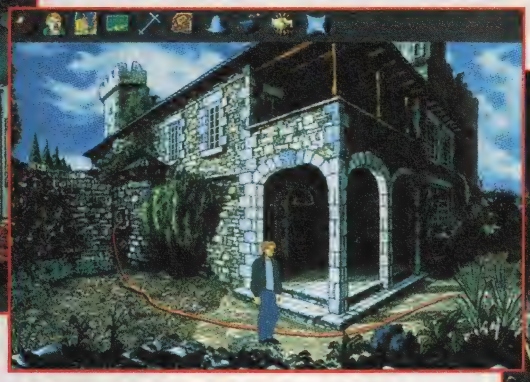


George als Fassadenkletterer

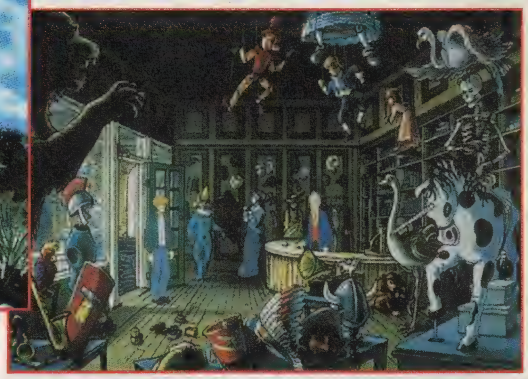




Lagebesprechung bei Nico



Wie komme ich in die Villa?

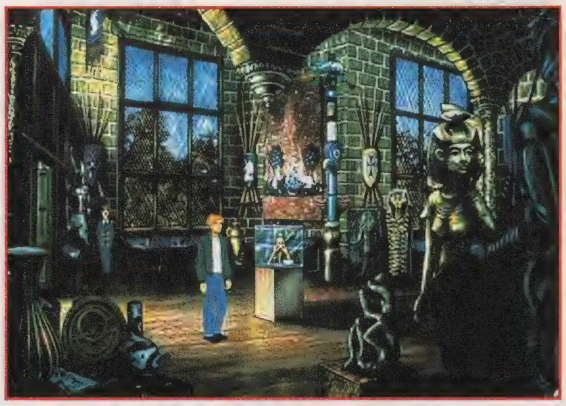


Kreuzverhör im Kostümverleih

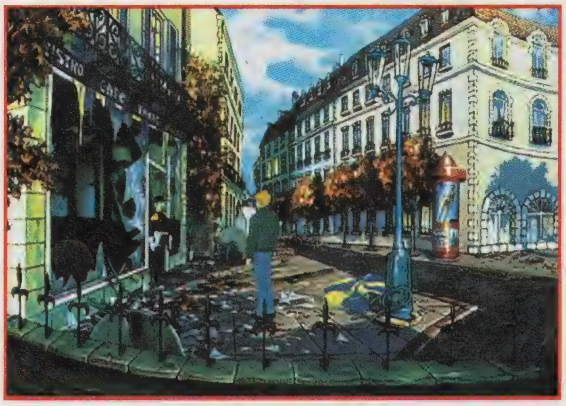
dios war – ehe er der Welt mit Spielen wie „Dragon's Lair" und „Space Ace" bewies, daß schicke Grafik auch bei minimalem Gameplay zum Erfolg führen kann. Baphomets Fluch fehlt es indessen keineswegs an Spielbarkeit, dabei ist die Präsentation hier noch um einiges sehenswerter als bei den erwähnten Laserdisk-Pionieren aus der Spielhalle. So erstrahlen abwechslungsreiche Locations in unglaublicher Farbenpracht, ohne daß der Detailreichtum darunter zu leiden hätte. Und an solchen Schauplätzen herrscht hier nun wahrlich kein Mangel: Zwar ist das Revier unseres Helden zunächst auf diverse Sehenswürdigkeiten von Paris beschränkt, doch bald schon führen die Nachforschungen den Hobby-Detektiv auch nach Irland, Schottland, Spanien und sogar Syrien.

Bequemes Reisen ermöglichen dabei Stadtplan sowie Europakarte, wobei mit fortschreitenden Ermittlungen die Zahl der möglichen Ziele ständig anwächst. Bisweilen erstrecken sich diese über mehrere Screens und erhalten durch Paralaxscrolling sowie Zoomeffekte der Sprites zusätzliche Tiefe. Okay, selbst auf schnellen Rechnern ist hier stets ein dezentes Ruckeln zu verzeichnen, doch dafür wird der Spieler mit beeindruckend realistischen Animationen entschädigt: Wenn z.B. im Hotel ein Wissenschaftler nervös in der Zeitung blättert, während Witwe Piermont theatralisch in die Tasten greift und der Portier allein durch seinen Gang erkennen läßt, daß er wohl eher vom anderen Ufer kommt, könnte man glatt vergessen, daß dies alles eben keine Videos sind. Das Gefühl wird zudem noch durch atemberaubend rasante Zwischensequenzen und irre Kameraperspektiven verstärkt.

Doch genug der Schwärmereien ob der überwältigenden Optik, schließlich gibt Baphomets Fluch dem geneigten Hörer auch ordentlich was auf die Ohren: Musikus Barrington Pheloung ist nicht umsonst einer der erfolgreichsten zeitgenössischen Komponisten der Insel; aus seiner Feder stammen Soundtracks zu Filmen bzw. TV-Serien, Ballettwerke und Symphonien. Sein erster Ausflug in das Metier der Computergames beschert dem Spieler nun auf die jeweilige Situation abgestimmte Stücke der unterschiedlichsten Stilrichtungen, die gewaltig zur dichten Atmosphäre dieses abenteuerlichen Highlights beitra-



Kultur pur



Bombenwetter in Paris



Kreuz und quer durch Europa



Die französische Schwarzwaldklinik





Großmutter, warum hast du so große Augen?

Unter den Kulissen von Paris



Ein klitzekleines Schachproblem





Ortswechsel per Stadtplan

gen. Auch sonst hat der Sound neben den unaufdringlichen FX eine Menge mitzureden, und das in ebenso humorvoller wie glasklarer deutscher Sprachausgabe – auf Wunsch erscheinen die Texte für Leseratten zusätzlich am Screen. Amüsantes Lachmuskeltraining versprechen dann Statements wie „Ich bin unschuldig... ich bin Amerikaner" oder „Die Pfadfinder bieten Jungs die beste Gelegenheit, in Form geprügelt zu werden!". Nicht minder lakonisch die Antwort eines mit Drahtschlingen auf Kaninchenjagd befindlichen Mönchs auf die Frage, ob das denn nicht Schmerzen verursachen würde: „Nur wenn man die Finger nicht rechtzeitig rausbekommt". Und als George der Journalistin Nico das Kompliment macht „Du sprichst ein gutes Englisch für eine Französin!", erwidert diese ungerührt: „Danke, Du sprichst ein gutes Englisch für einen Amerikaner..."

Apropos Nico, die Bude des netten Mädels, das auf der Suche nach der Story ihres Lebens endlich fündig geworden ist, dient als regelmäßiger Anlaufpunkt für George – allerdings nicht, um neben dem Crime auch ein bißchen Sex ins Spiel zu bringen; vielmehr werden werden in ausführlichen Gesprächen die nächsten Schritte geplant. Überhaupt ist wieder einmal das mal mehr, mal weniger ergiebige Plaudern mit dem redefreudigen Volk der Schlüssel zum Erfolg. Die teils ewig langen Diskussionen drehen sich dabei auf Mausklick um die zur Verfügung stehenden Themen, welche als Icons am unteren Bildschirmrand erscheinen. Man kann aber auch gezielt Infos zum Inhalt der oben einblendbaren Inventarleiste erfragen. Was dort an Sammelmaterial verstaut wird, kommt dann beim Lösen der meist logischen, im Spielverlauf aber immer anspruchsvolleren Rätsel zum Einsatz.

Und damit wären wir auch schon bei der nicht ganz so makellosen Steuerung angelangt: Der Mauszeiger sollte sich zwar immer automatisch in die richtige Form bringen, um dem Zocker zu verklickern, ob das Objekt der Begierde betrachtet, benutzt, bequatscht oder genommen werden kann, nur verlangt das bisweilen etwas zu feinfühliges Nagerhandling. Wer etwa versucht, dem bierseligen Iren das Handtuch unter dem Ellbogen wegzuziehen oder dem miesen Mönch eine Schlinge zu stibitzen, weiß, was gemeint ist. Davon abgesehen gibt es aber wenig zu mäkeln. So ist der allzu unvorsichtige Abenteurer hier zwar nicht unsterblich, doch sein kluger Herr und Meister vor dem Monitor darf ihn ja per Speicheroption beliebig wiederbeleben. Und was die Story betrifft, so lebt das Spiel von seinen vielen unerwarteten Wendungen, weshalb wir an dieser Stelle auch nicht allzuviel von der Intrige um den sagenumwobenen Templerorden und dessen erbitterten Gegnern, den Assassinen, verraten wollen.

Kurz und sehr gut, Baphomets Fluch ist mit Sicherheit eines der sehens- und spielenswertesten Adventures der letzten Monate. Wir freuen uns jetzt schon auf den nächsten Geniestreich von Revolution Software – sind ja vermutlich nur noch zwei Jahre hin... (st)



Einkaufsbummel im Basar

Baphomets Fluch
(Revolution Software/Virgin)

Comic-Adventure, das Augen und Geist gleichermaßen gut bedient.

GRAFIK	88%
SOUND	76%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	88%



86%

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

DATENTRÄGER:	2 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein P100
SPEICHER:	4 MB RAM, 18 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Soundscape, Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

Eine Klasse für sich!

10 Top-Titel zum Preis von Einem

Erlebnis Mensch *(Kreuzpointner-Publishing Services)*
Umfassendes Lexikon der menschlichen Anatomie

Falk City Guide *(CIS Information System)*
63 hochwertige Stadtpläne des Falk-Verlages (Deutschland)

Chronik des 20. Jahrhunderts *(Bertelsmann)*
Das bekannte Nachschlagewerk von Bertelsmann

Großer Autoatlas Deutschland *(RV Verlag)*
Detailliertes Kartenbild inkl. Routingfunktion

Koch 3D-Wohnungsplaner *(Softdesk)*
Idealer Helfer zur Planung und Einrichtung Ihrer Wohnung

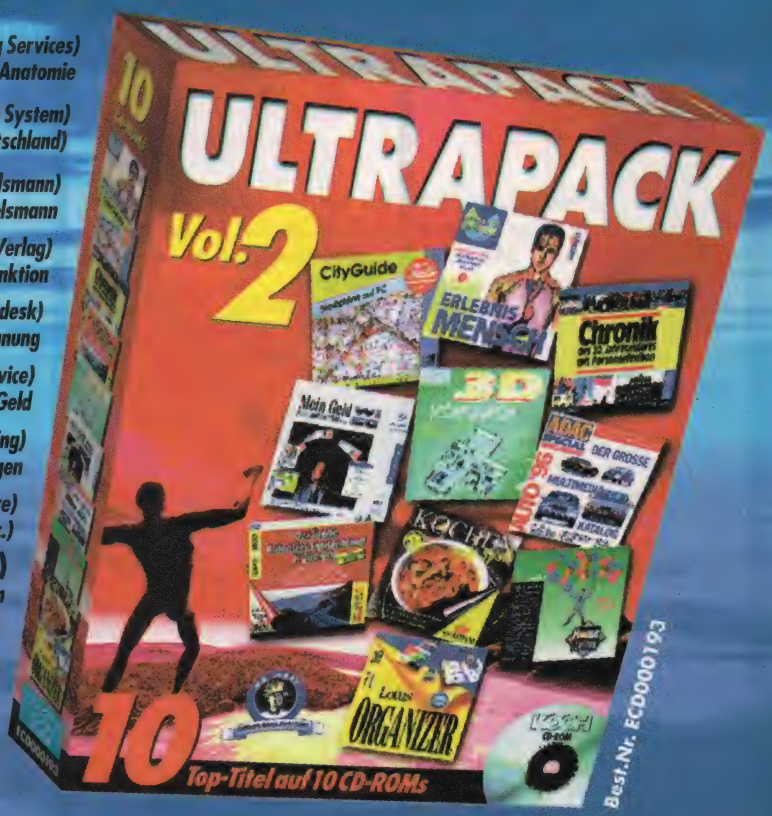
WISO – Mein Geld *(Buhl Data Service)*
Ratgeber der ZDF-Wirtschaftsredaktion rund ums Geld

ADAC Special Auto '96 *(NEW LOOK electronic publishing)*
Detaillierte Informationen zu ca. 1400 in Deutschland erhältlichen Serienfahrzeugen

Home Control (Level 2) *(Magix Software)*
Persönliche Verwaltung (Finanzen, Kfz, Sammlungen, etc.)

Maggi Kochstudio – Kochen mit Spaß (Pro-Version)
(Flexform) Multimediales Kochbuch mit über 300 Rezepten

Lotus Organizer 1.1 *(Lotus Development)*
Das flexible Tool zur Termin-, Aufgaben- und Adreßverwaltung



Erhältlich im guten Fachhandel!



Riddle of Master Lu *(Sanctuary Woods)*
Der Grafikadventure-Hit des Jahres mit Orient-Atmosphäre

Panzer General 2 – Allied General *(Mindscape/SSI)*
Erfolgreicher Nachfolger des Strategiehits von SSI

Legend Of Kyrandia 3 *(Westwood)*
Legendäres Point & Click-Adventure

Pinball 3D – VCR *(21st Century)*
Die neueste Flippersimulation der Kultfirma 21st Century

Manic Karts *(Virgin)*
Nachfolger des Buggy-Rennens „Super Karts" inkl. Mehrspielermodus

Action Soccer *(UBI Soft)*
Top-realistische 3D-Fußballsimulation

Druid *(SirTech)*
Geniales Fantasy-Action-Adventure

Steel Panther *(SSI)*
Hochwertige Taktik-Simulation

Death Gate *(Legend Entertainment)*
Mittelalterliches Point & Click-Adventure mit Edelgrafik und Spitzenpuzzle

Al Unser Jr. *(Mindscape)*
Rasante Formel 1-Simulation mit 15 Rennstrecken

DM 99,95

Händleranfragen erwünscht!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88



Seid gegrüßt, meine lieben Brieffreunde! Auf den folgenden Seiten warten wieder Titel, Thesen und Temperamente rund um das PC-Entertainment im allgemeinen und den PC Joker im speziellen – sowie begeisterte Statements meinerseits.

OPTIMAL RENOVIERT

Die neue Aufmachung und die Änderungen im Layout sind Euch meiner Meinung nach gut gelungen: Übersichtlichkeit und Lesbarkeit haben sich tatsächlich verbessert. Zudem wird die Titelseite nun nicht mehr so sehr vom Logo erdrückt, wodurch mehr Platz für die darunterstehenden und jetzt auch gut hervorgehobenen Inhalts-Hinweise frei ist. Mir fiel auch auf, daß sich die Begleit-CD der totalitären Version seit ein paar Ausgaben besser vom Titelblatt lösen läßt. Verwendet Ihr einen neuen Klebstoff? Vielleicht Protoplasma?
Der neue Schrifttyp gefällt mir ebenfalls ganz gut, allerdings sollte er auch beim Smalltalk und den Leserbriefseiten verwendet werden. Ein allzugroßer Fan des „PC Parlaments" war ich ja nie (um es milde auszudrücken), und was ich jetzt vom neuen Postspiel „Joker-Imperium" halten soll, muß sich noch herausstellen. Aber die Idee mit dem Wettbewerb PC vs. Amiga ist immerhin mal eine witzige Variante...
urteilt Thomas Schalk aus Jetzendorf.

Schön, daß Dir unsere Renovierungsarbeiten zusagen – was hältst Du übrigens von der mit dieser Ausgabe brandneuen Gestaltung der Begleit-CD des PC JOKER TOTAL? Ich persönlich find's ja sch...eußlich, daß mein Konterfei nicht mehr auf der Scheibe prangt, aber bitte: Wenn Euch der Inhalt wichtiger ist?! Dafür haben wir umgehend Deinen Vorschlag aufgegriffen und die neue Schrift auch hier und im Smalltalk verwendet.
Grüße an den Schalk im Nacken, äh, aus Jetzendorf,
Dein Ghost

NICHT OPTIMAL OPTIMIERT

Ich bin seit jeher der Ansicht, daß DOS für Spiele einfach besser geeignet ist, während „Windows" bei Anwendungen die Nase vorn hat. Es kann doch irgendwie nicht angehen, daß Spiele wie „AH-64D Longbow" unter DOS mit 8 MB RAM gut auskommen, wohingegen mit „Windows 95" gleich 16 MB auf der Platine stecken müssen – und dann läuft's immer noch träger ab! In den technischen Begleitheften steht ja auch meist zu lesen, daß die Software zwar unter „Win 95" läuft, aber für DOS konzipiert wurde. Ihr bekommt die Spiele wohl meistens ohne Verpackung bzw. Dokumentation zugeschickt, da Ihr sonst wüßtet, daß die derzeit aktuelle Software überwiegend noch für DOS geschrieben wurde – was ja immerhin Eurem Kommentar im letzten Ghostwriter („Der Zombie im Fenster") widerspricht, wonach „derzeit 95 Prozent aller Programme für „Win 95" geschrieben würden...
vermutet Lars Aladin Laicher aus Krefeld.

Ich weiß ja vielleicht nicht viel, aber eines weiß ich gewiß: Spiele sind eben doch nicht alles. Will sagen, daß, wenn von 95 Prozent aller Programme die Rede ist, eben nicht nur Games gemeint sind. Zudem kommt es hier natürlich mit darauf an, wann mit der Entwicklung begonnen wurde. Fest steht jedenfalls, daß heute eigentlich niemand mehr ein Programm (sei es nun ein Spiel oder eine Anwendung) in Angriff nimmt, das rein für den Betrieb unter DOS konzipiert wäre. Und welche Spiele für welches Betriebssystem gedacht sind, das wissen übrigens sogar meine Kollegen...
Eben doch nahezu allwissend,
Dein Ghost

WIE GATES UNS DENN HEUTE?

Ich schreibe wegen des Leserbriefes „Der Fenster-Fan" im letzten Ghostwriter. Mir kommt es so vor, als ob wir es hier mit einem der vielen blinden „Win 95"-Benutzer zu tun haben; beispielsweise redet er von einem stabilen Betriebssystem. Nun, ich habe „Windows 95" von der Platte verbannt, weil es mir zu häufig abgestürzt ist. Nicht umsonst hat Bill Gates selber mal gesagt, daß er nicht völlig ausgereifte Produkte auf den Markt bringe, um sie dann ein halbes Jahr später durch Upgrades zu verbessern!
Und wo soll Microsofts Siegeszug denn enden? Bald wird diese Firma der einzige Hersteller von PC-Betriebssystemen sein und damit eine Macht in Händen halten, die dem Verbraucher eher schadet als nützt. Microsoft kann bereits jetzt entscheiden, ob eine Softwarefirma ihre Produkte anbieten kann oder nicht – einfach durch Lizenzvergabe. Wenn ein Programm Bill Gates also nicht gefällt, verweigert er einer Firma kurzerhand die Lizenz, und schon kann diese nicht mehr für „Windows" entwickeln. Es gibt daher wesentlich mehr Dinge als „nur" Stabilität oder Benutzerfreundlichkeit, die ein gutes Betriebssystem garantieren sollte – vor allem muß es den Verbrauchern dienen!
meint Stefan Langer aus dem Internet.

Zunächst einmal: Völlig ausgereifte Software ist per Definition nahezu ein Ding der Unmöglichkeit, schon wegen der vielen unterschiedlichen Konfigurationen, auf der sie am Ende laufen soll – nachträgliche Verbesserungen via Update bzw. Upgrade sind somit kaum verwerflich. Außerdem benötigt man grundsätzlich keine Lizenz, um Win-Anwendungen zu entwickeln. Die ist allenfalls für bestimmte Entwicklertools erforderlich, welche teilweise von Microsoft angeboten werden, teilweise aber auch von anderen Herstellern. Daß ein gutes Betriebssystem vor allem den Verbrauchern dienen sollte, bleibt indessen unbestritten; genau wie der Umstand, daß Monopolisierung stets Probleme birgt. Man denke nur an die einstige „Gelbe Gefahr" von der Post!
Fenster zu, Bill tot,
Dein Ghost

WER BILL DAS WISSEN?

„Win 95" ist sicherlich wesentlich besser als die alte DOS/"Win 3.x"-Kombination. Bei Installationen habe ich jedenfalls keine Probleme, wenngleich man die Bedienerfreundlichkeit und das gute Handling mit Geschwindigkeitseinbußen erkauft. Ansonsten fällt eigentlich bloß positiv auf, daß das lästige Ändern von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sowie die Bootdiskgeschichten jetzt endlich ein Ende haben. Die Vorteile liegen also auf der Hand: „Windows 95" ist einfach zu installieren und einfach zu bedienen, selbst für Leute, die Anfänger sind und Anfänger bleiben wollen. Zudem kann auch alte Software nach wie vor betrieben werden – in der Regel per DOS-Box, nur gelegentlich war bei mir der Neustart im DOS-Modus erforderlich. Der einzige Nachteil ist der erwähnte Performance-Verlust, doch das ist eben der Preis für die anderen Vorteile. Aber Kommandozeilenfetischisten werden wohl nie aussterben...
seufzt Gerald Nass aus dem Internet.

Dein Bericht deckt sich in etwa mit unseren „Win 95"-Erfahrungen. Davon abgesehen ist mir

die erschreckende Fortschrittsfeindlichkeit vieler User in bezug auf dieses neue Betriebsystem ohnehin unverständlich. Aber was soll's: Wer versucht, gegen den Wind zu pinkeln, kriegt irgendwann nasse Hosenbeine – ob ihm das nun gefällt oder nicht...
Staubtrocken, Dein Ghost

DER FENSTER-SURFER

Auch ich hatte lange Zeit eine Antipathie gegen „Windows 95", doch brach meine „Win 3.1"/DOS-Kombination beim Surfen in AOL und Internet zu oft zusammen – es war eine reine Tortur. Daraufhin probierte ich es mit dem vielgeschmähten „Win 95", und siehe da: Wenn ich nicht gerade durch einen Datenübertragungsfehler rausfliege, habe ich keine Probleme mehr. Auch sonst ist die Bedienung hervorragend; viele Details wurden verbessert. Ob es abgekupfert ist, interessiert mich nicht, schließlich will ich es benutzen, nicht bewerten.
zuckt Alex F. Schwarz von AOL aus seine elektronischen Schultern.

Eine weitere Tatsache, die (ungeachtet aller sonstigen Argumente) für „Win 95" spricht: Bills Fenster haben die Surf-Welle am PC erst so richtig hochschlagen lassen.
Dein (G)Host

BRUTALE SCHELTE

Euer Cover fand ich immer schon recht gelungen, auch die Neugestaltung geht in Ordnung, nur rettet leider beides den Inhalt nicht. Was mich am meisten stört, ist, daß Ihr keine sogenannten brutalen Spiele mehr testet. Ich verstehe nicht, warum Ihr Euren Lesern diese Programme vorenthaltet. Wenn ich schon Geld für ein Heft ausgebe, dann will ich auch umfassend informiert sein, was bei Euch anscheinend nicht mehr gewährleistet ist.
Dann sind die meisten Eurer Tests nur eine Seite lang, die oft auch noch mit großen Bildern zugestellt ist. Dabei kann man von sehr guten Spielen ruhig auch mal einen Test über drei Seiten machen. So könntet Ihr auch genauere Informationen bringen: Wenn Ihr z.B. schreibt, daß ein Game über 24 Rennstrecken verfügt, dann würde mich interessieren, von welcher Art sie sind. Sind es Rundkurse oder nicht? Gibt es Loopings oder Tunnel? Auch auf die Mehrspieleroptionen geht Ihr nicht ausführlich genug ein! Falls es Euch an Platz für ausführlichere Tests mangelt, dann werft halt Rubriken wie „Stromausfall" oder „Joker-Imperium" raus, die interessieren sowieso kaum jemanden.
grummelt Lars Teschner via T-Online.

Was übertrieben gewalttätige Spiele angeht, verweise ich jetzt einfach mal auf das aktuelle Editorial und präsentiere zum Trost in dieser Ausgabe einen dreiseitigen Test, dazu etliche über Doppelseiten. Den Vorwurf der ungenügenden Information lassen wir schließlich höchst ungern auf uns sitzen – der ist nämlich ganz schön schwer.
Völlig platt, Dein Ghost

BERICHT AUS DEM ABO-PARADIES

An die Tatsache, daß der Joker jedesmal frühzeitig und unversehrt in einer (umweltschonenden) Plastikfolie geliefert wird, habe ich mich als Abonnent ja schon gewöhnt. Selbst der Briefträger traut sich nicht, diese Zeitschrift zu knicken! Wirklich gelobt werden muß zudem Eure Verfahrensweise bei der Abo-Verlängerung: Dieses Anschreiben, daß das Abo ausläuft und gekündigt werden kann, ist meines Erachtens eine einmalige Sache! Ich würde gar nicht kündigen wollen, aber daß Ihr Eure Leser extra auf diese Möglichkeit hinweist, kann gar nicht hoch genug bewertet werden – wer andere Zeitschriften abonniert hat, wird dem sicherlich beipflichten müssen. Ein Abo dient ja grundsätzlich dazu, Verkaufszahlen langfristig zu sichern, weshalb kein Verlag daran interessiert ist, daß jemand kündigt. Daher erfolgt auch normalerweise keine Erinnerung an die Fristen, und das Abo ähnelt dann häufig einem VW-Käfer: Es läuft und läuft und läuft...

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«

COMPUTER '96

Computer
Online
Multimedia
Entertainment



15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE
TEL: 08642/899953
HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238

PRO Concept
Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

___ Karten Erwachsene à 23 DM ___DM
___ Karten Schüler/Studenten à 18 DM ___DM
GESAMTPREIS ___DM
(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.)

Name: .....
Straße: .....
Plz/Ort: .....
Unterschrift: .....

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

Einmalig gut finde ich auch Euer Geschenk für die Abo-Verlängerung. Ohne den Leserbrief „Im Netz verstrickt" aus dem Ghostwriter 9/96 bzw. Eure Antwort darauf gelesen zu haben, habe ich einfach bei Euch angerufen, und schon erhalte ich für schlappe 20,– DM eine Vollversion. Wie gesagt: Ein toller Service, den Ihr unbedingt in den nächsten Jahrzehnten beibehalten solltet!
fordert Martin Langenbach aus Neustrelitz

Schön, daß das endlich mal jemand auffällt! Aber im Ernst: Dein Lob tut gut (insbesondere auch unserer fleißigen Abo-Fee Petra, an die ich es natürlich umgehend weitergeleitet habe) und spornt zu weiteren Großtaten an – ein Blick auf die aktuelle Abo-Seite genügt!

IM TESTRAUSCH

Ich habe vor einigen Tagen eine Sendung über Computer gesehen, in der unter anderem auch eine Person vorgestellt wurde, die als Computerspiele-Tester für ein bekanntes Softwarehaus arbeitet. Ich zocke natürlich selbst andauernd und frage mich also, ob man eine besondere Ausbildung für diesen Job benötigt oder ob im Prinzip jeder damit anfangen könnte. Was genau hat man als Spieletester zu tun? Muß man Berichte schreiben? Fragebögen ausfüllen? Muß man 18 Jahre alt sein? Wo und wie bewirbt man sich für einen solchen Job?
löchert uns Torben Hein aus Berlin.

Der Papierkram dürfte sich von Firma zu Firma unterscheiden, aber grundsätzlich geht es hier natürlich darum, Bugs aufzuspüren sowie Verbesserungen im Handling und Gameplay vorzuschlagen. Davon abgesehen ist das Thema ziemlich heikel, denn der Spieletester bekommt ja etwas in die Hand, was beinahe so top secret ist wie der Standort von Michaels Geldspeicher: Frühversionen neuer Programme. Sicherlich genügt es, an dieser Stelle das Wort „Raubkopie" in die Debatte zu werfen, um die Brisanz des Problems zu verdeutlichen. Mithin neigt man bei den meisten Firmen dazu, Leute zu verpflichten, die dort persönlich bekannt sind und dann möglichst auch im Hause arbeiten – was in Deinem Fall wohl auf eine Berliner Softwareschmiede hinauslaufen würde. Leider wüßte ich von keiner solchen. Andererseits können ein paar Bewerbungen immerhin nicht schaden, vielleicht durchforstet Du also mal Deine Software-Sammlung. Sofern sie aus Originalen besteht, wirst Du fündig; andernfalls bist Du ohnehin ungeeignet.
Dein ABM-Ghost

GUTE ALTE ELVIRA

Da die neueren Rollenspiele nicht mehr sehr ansprechend gemacht sind, spezialisiere ich mich auf solche älteren Semesters. In früheren Ausgaben Ihres Magazins stieß ich auf einen Test zu „Elvira 2", das von der Grafik her gar nicht mal so schlecht aussah. In der Hoffnung, das Programm noch irgendwo aufzutreiben, durchstöberte ich einige Händleranzeigen, wurde jedoch enttäuscht. Wissen Sie vielleicht, wo man das Spiel noch kaufen kann?
hofft Markus Heinrich aus Jülich.

Naturgemäß ist die amerikanische Horror-Queen eine alte Bekannte von mir, nur leider habe ich sie schon lange nicht mehr gesehen. Nach dem Wissensstand meiner Kollegen gibt es auch keine Neuauflagen als Compilation bzw. Budget-Soft. Ferner steht kaum zu erwarten, daß der Hersteller Accolade noch über Altbestände des Spiels (übrigens mehr ein Adventure mit Rolli-Elementen) verfügt, weshalb mir zu diesem Thema jetzt nur Grabbeltische in Kaufhäusern, Flohmärkte auf der grünen Wiese und die Kleinanzeigen im Joker einfallen.
Ganz hin und weg, Ihr Ghost

GLORY, GLORY, HALLELUJA!

Hallo, Ghost, du bist wahrscheinlich meine letzte Hoffnung, denn ich suche schon seit Jahren den dritten Teil von „Quest for Glory". Ich habe schon überall Anzeigen aufgegeben und die Händler belagert, aber niemand konnte mir helfen!
schnieft Jochen Frevert aus Wehr.

Ich kann: Gerade erst in der letzten Ausgabe haben wir die tolle „Quest for Glory Anthology" (eine CD-ROM mit verschiedensten Versionen aller drei ruhmreichen Sierra-Adventures für 99,– DM) als Top-Tip gewürdigt. Und jetzt marsch zurück zum Händler!
Dein glorreicher Ghost

SPIELT ALLES (K)EINE ROLLE?

Ihr habt bis jetzt mit jedem Joker-Hit die richtige Bewertung getroffen: Am Anfang war ich z.B. ziemlich skeptisch in bezug auf „Albion", weil die Konkurrenz deutlich niedriger wertete, aber nachdem ich es mir jetzt zugelegt habe, bin ich mehr als begeistert! Ein wirklich tolles Rollenspiel, leider eines der wenigen aktuellen. Werdet Ihr in Eurem Rollenspiel-Special auch die Zukunft dieses Genres ansprechen?
lobt und hofft Thomas Fuchs von T-Online.

Soweit da etwas anzusprechen war, haben wir das innerhalb des Specials natürlich getan – in diesem und im letzten Heft. Aber wir hätten ja noch mehr Hits im Repertoire...
Dein Hit-Ghost

DER WERT DES PREISES

Zuerst mal ein Lob an Eure Hotline: leichtes Durchkommen und gute Beratung, sowas gefällt dem Leser! Dann ein Wort an all jene, die sich über den Preis des PC JOKER TOTAL aufregen: Qualität hat nun mal ihren Preis. Gut, man kann sich natürlich ein anderes, billigeres Magazin kaufen, was ich auch getan habe. Aber von den dortigen ca. 200 Seiten waren rund 50 Prozent Werbung – man könnte es also vermutlich sogar umsonst auf der Straße verteilen, anstatt noch Geld dafür zu verlangen. Der Joker ist somit sein Geld wert, nur einen Tadel hätte ich: Laßt Euch doch bitte endlich einen anderen CD-Namen als „rrrandvolle Beilagscheibe" einfallen!
fleht Timo Hartmann aus Wehretal-Reichensachsen.

Ja, nie waren wir so wertvoll wie heute! Apropos: Trifft die neue Gestaltung der (nach wie vor rrrandvollen, sorry) Cover-CD nun eher Deinen Geschmack?
Dein rrrandvoller Ghost, hicks

ERKENNEN SIE DIE KOPIE?

1) Kann man, wenn man volljährig ist, indizierte Spiele erwerben, oder muß man sich an Auslandsimporte halten?
2) Gibt es eine Möglichkeit, im Laden Raubkopien von Originalspielen zu unterscheiden?
3) Wieviel Megabyte RAM muß man im Rechner haben, damit „Win 95" in einer annehmbaren Geschwindigkeit läuft?
4) Lohnt es sich eigentlich noch, meinen 486 DX/4 zum Pentium aufzurüsten, obwohl der MMX-Chip doch voraussichtlich Ende des Jahres erhältlich sein soll?
5) Ist es wahr, daß Lucas Arts plant, einen neuen Flugsimulator namens „Falcon" auf den Markt zu bringen?
6) Ich finde die Ghost-Comics echt cool und fordere hiermit das ultimative Ghost-Poster!
fordert (wie gesagt) Marcus Kösters aus Krefeld.

1) Erwachsene (also Personen im Alter von mindestens 18 Jahren) dürfen indizierte Programme erwerben. Dies gilt allerdings nicht für beschlagnahmte Software wie etwa die mortale Acclaim-Prügelei, deren Besitz verboten ist – weshalb wir nur davor warnen können, sie etwa via Auslandsbestellung erwerben zu wollen.
2) Die Frage ist gar nicht so daneben, wie sie auf den ersten Blick klingt. Tatsächlich zeichnet sich ja die moderne

Produktpiraterie gerade dadurch aus, das Original auch bei der Verpackung täuschend echt nachzuahmen – daher wurden schon bei ganz seriösen Händlern und Kaufhäusern Raubkopien teils in erheblichem Umfang entdeckt. Man wird unterstellen dürfen, daß hier der Handel selbst geleimt wurde, aber der Tatbestand als solcher ändert sich dadurch nicht. Die Möglichkeiten des Kunden, professionelle Fälschungen zu erkennen, halten sich natürlich arg in Grenzen, aber andererseits sind derlei Betrügereien nun sicherlich auch nicht gerade alltäglich, jedenfalls nicht hierzulande. Ein gewisses Restrisiko, dennoch in gutem Glauben Raubkopien zu erwerben, läßt sich somit kaum ausschließen.

3) Sagen wir's mal so: Unter 4 MB kann man „Win 95" vergessen, mit 8 MB ist es grenzwertig, und ab 16 MB RAM hat sich die Diskussion erübrigt.

4) Die 100.000-Mark-Frage – auf die wir leider auch keine endgültige Antwort haben. Allerdings darf bezüglich des Erscheinens der MMX-Technologie durchaus noch mit Verzögerungen gerechnet werden.

5) Ein neuer Falke der Lucas-Artisten wäre uns nicht bekannt. Es soll aber nächstes Jahr einen neuen Raubvogel der originalen Falkner von Spectrum Holobyte geben.

6) Eine berechtigte Forderung, der ich mich nur anschließen kann: Vielleicht gibt's ja bereits in einem der nächsten Hefte wieder mal ein Konterfei von mir im Posterformat?

Dein ultimativ cooler Ghost

WER SCHREIBT, GEWINNT

...oft genug die Überzeugung, daß keiner etwas von ihm wissen will. Ich hingegen garantiere hiermit für die Beantwortung jedweden Schriftstücks – sei es nun (bei Briefen von allgemeinem Interesse) auf diesen Seiten, sei es (bei Anliegen eher privater Natur) durch mich persönlich! Sicherheitshalber sollte daher jedem Brief RÜCKPORTO beiliegen, wozu Ausländer bitte Internationale Anwortscheine verwenden. Freilich dürfen Eure Anregungen und Fragen auch gerne via E-Mail bei uns eintrudeln, was jedoch nicht für Abo- oder Shop-Wünsche, Teilnahmen an Preisausschreiben etc. gilt. Hier nun meine mannigfaltigen Adressen:

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

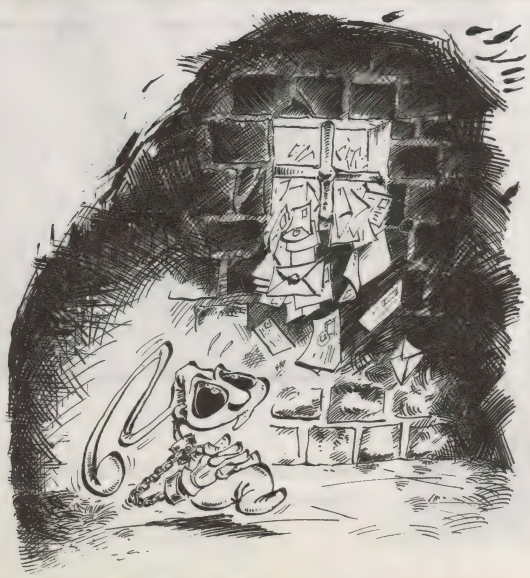
E-MAIL INTERNET:
104125.1742@compuserve.com

ODER
joker mags@aol.com

E-MAIL AOL:
joker mags

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742

E-MAIL T-ONLINE:
089463700



EAGLE GAMES

AH - 64 Longbow	DV	78,90
ATF - Adv. Tact. Fighter	DV	78,90
Battle Isle 3	DV	68,90
Battle Race	DA	67,90
Bleifuß 2	DV	56,90
Chronicles of the Sword	DV	75,90
Civilization 2	DV	76,90
Command & Conquer	DV	79,90
Command & Conquer - Data	DV	24,90
Command & Conquer 2	**DV**	**87,90**
Command & Conquer (Win95)	DV	87,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Cyberia 2	DV	69,90
Daggerfall	DV	79,90
Das schwarze Auge 3	DV	39,90
Death Gate	DV	74,90
Deathkeep (Win95)	DA	69,90
Der Planer 2	DV	73,90
Die Fugger 2	DV	74,90
Die Schl. in den Ardennen	DV	69,90
Die Hard Trilogy (Win95)	DV	74,90
Die Pandora Akte	DV	74,90
Die Siedler 2	DV	68,90
Dungeon Keeper	DV	72,90
Elisabeth 1.	DV	89,90
Fantasy General	DV	67,90
FIFA-Soccer 96	DV	79,90
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**94,90**
Gearheads	DV	49,90
Gene Wars	DV	81,90
Hardline	DV	59,90
Heart of Darkness	DV	84,90
Lands of Lore 2	DV	84,90
Martini Racing	DV	24,90
Mechwarrior 2 (Win95)	DV	74,90
Megarace 2	DV	54,90
NBA Live 96	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
NHL Pow. Hockey 97 (Win95)	DV	59,90
Olympic Games	DA	64,90
Olympic Soccer	DA	64,90
Phantasmagoria 2	DV	88,90
Powerplay Hockey	DA	59,90
Rebel Assault 2	DV	79,90
Schleichfahrt	DV	77,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Thunder	DV	84,90
Simon the Sorc. 2 (Win95)	DV	89,90
Sonic CD	DV	54,90
Speed Haste	DA	59,90
Star Trek-Deep Space Nine	DA	68,90
S.T.O.R.M	DV	73,90
Syndicate 2 - Wars	**DV**	**79,90**
Toonstruck	DV	79,90
UEFA Euro 96	DV	74,90
Virtua Fighter (Win95)	DA	74,90
Warcraft 2 - Data	DV	29,90
Warcraft 2	DV	74,90
Wing Commander 3	DV	33,90
Wing Commander 4	DV	78,90
Worms	DV	64,90
Z	**DV**	**69,90**

... und weitere auf Anfrage!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 7,90 (Eurocheck bis DM 400). Nachname plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

J. Hartmann & P. Klinger GbR
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

MULTISOFT
Inhaber Uwe Florenz
T-Online Florenz# Internet:http://www.trv.de/multisoft
Bestelltelefon: 03762/6004 oder 03762/6005 (Anrufbeantworter)
FAX 03762/6016

PC CD-Rom

Albion	DV	39.90
AH-64D Longbow	DV	85.90
Azraels Tear *	DV	69.90
Arcade Amerika	DV	45.90
Bad Mojo	DV	79.90
Big Red Racing	DV	65.90
Baphomets Fluch *	DV	85.90
Caesar 2	DV	89.90
Chronicle of the Sword	DV	79.90
Civilisation 2	DV	85.90
Command & Conq. 2 *	DV	88.90
Cyberia 2	DV	76.90
D	DV	39.90
Daggerfall *	DV	89.90
Death Gate *	DV	86.90
Discworld 2*	DV	89.90
Der Seelenturm	DV	29.90
Die Reise des Th.Blau.Adler		65.90
Diablo *	**DV**	**88.90**
Decathlon Olymp.Zehnk.	DV	69.90
Die Fugger 2	DV	89.90
Die Siedler 2	DV	75.90
Dungeon Keeper *	**DV**	**79.90**
Dungeon Master 2	DV	86.90
Deathkeep	DA	76.90
Earthworm Jim (Win)	DV	76.90
Elisabeth 1.	DV	89.90
Flottenmanöver *	DV	86.90
Fantasie General	DV	76.90
F1 Grand Prix 2	DV	99.90
F1 Manager 96	DV	76.90
Gabriel Knight 2	DV	89.90
Gene Wars	DV	86.90
Heart of Darkness	DV	98.90
Hugo 4 *	DV	69.90
Hind *		**69.90**
Kingdom of Magic	DV	78.90
Lands of Lore 2 *	DV	89.90
Master of Orion 2 *	DV	89.90
Master of Magic	DV	39.90
Mech Warrior 2	DV	86.90
Myst	DV	69.90
NBA Live 96	DV	86.90
NHL Hockey 95	DV	35.90
NHL Hockey 96	DV	86.90
Normality	**DV**	**76.90**
Olympic Games	DV	69.90
Olympic Soccer	DV	69.90
Panzer General 2	DA	69.90
Risiko *	DV	79.90
Rayman	DV	63.90
Ripper	DV	85.90

Bei Einzelbestellung von : Schatten über Riva* DV 39.90 nur 6.- DM+3NN Versandkosten

Sonic	DA	59.90
Schleichfahrt *	DV	79.90
Shannara	DV	76.90
Silent Hunter	DV	69.90
Space Marines	DV	39.90
Star Trek Deep Space 9	DA	79.90
Star Trek Klingons	**E**	**69.90**
Stonekeep	DV	65.90
S.T.O.R.M. *	DV	79.90
Syndicate plus	DV	35.90
Syndicate Wars *	DV	89.90
Terra Nova-Strike Force	DA	79.90
Toonstruck *	DA	86.90
Tie Fighter	DV	79.90
Tomb Raider *	**DA**	**79.90**
Urban Runner	DV	75.90
Vollgas	DV	59.90
Warkraft 2	DV	82.90
Wing Commander 4	DV	88.90
Wodruff and the Schni.	**DV**	**39.90**
Z	**DV**	**76.90**
Zork Nemesis *	DV	89.90

Schriftl. Bestellung an
Multisoft
Inh. U.Florenz
Hauptstr.1a
08439 Lauterbach

Preise in DM. Änderungen und Irrtümer vorbehalten!Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig !
DV =Deutsche Version
DA =Deutsche Anleitung
E =Englische Version

Kinder

Alice im Wunderland	DV	52.90
Alfons :Deutsch,Mathe je	DV	75,90
Burg Drachenstein	DV	49.90
Der Zauberfisch *	DV	42.90
Der Froschkönig	DV	35.90
LexiKIDS	DV	78.90
Leonardos Lernabenteuer	DV	59.90
Tom & Jerry	DV	59.90

Sonstiges

ARAL Deutschl.od.Euro.	DV	69.90
Biolek-Meine Rezepte	DV	56.90
Fahrschule	DV	49.90
Geo Route (Win)	DV	49.90
Ikarus Translater Pro		39.90
Ikarus Engl.,Span.oder Ital		35.90
Meyer:Wie funktioniert das ?		125.90
Eine kurze Geschichte d.Zeit		89.90
Erlebnis Mensch	DV	62.90
Gr. Schummel-Spiele Buch		29.90
Mackensen: Deutsche Rechtschreibung (Win)	DV	29.90
Bertelsmann		
-Universallexikon'97 *	DV	75.90
-Tierlexikon	DV	75.90
-Lexikon Geschichte	DV	75.90
-Lexikon Wirtschaft	DV	75.90

Zubehör

Alfa Twin	39.90
C&H Flight Stick Pro	124.00
C&H Pedals Pro	194.00
Thrustmaster XL Action Joyst.	69.00
Thrustm. Grand Prix Lenkrad	165.90
Creative Labs	
SB AWE 32 PnP	365.00
SB 16 PnP	179.00

Versandkosten: Postnachnahme: 9.50 +3.00 Gebühr
Vorkasse: 6.50
Über 400 Spiele !!!
Kostenlose Preisliste anfordern
Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar *

DIE SUNFLOWERS-COMPETITION

Zuletzt machte die deutsche Softwareschmiede mit „Die Fugger II" von sich reden, doch schon in Kürze will man den Wirtschaftssimulanten noch viel exotischere Köstlichkeiten offerieren: Mit etwas Glück könnt Ihr Euch sogar unmittelbar vor Ort davon überzeugen!

GESTERN



Der Gründungs-Anstoß: Magic of Endoria



Das spielerische Debüt von Sunflowers: Aufschwung Ost

Seinen Anfang nahm alles im September 1993 mit einer Arbeitsgruppe des Distributors Bomico, die dieser zu dem Fantasy-Strategical „Magic of Endoria" eingerichtet hatte. Daraus entstand nämlich die in Obertshausen bei Frankfurt residierende Sunflowers GmbH, die mit der Politsimulation „Aufschwung Ost" einen Einstand nach Maß hinlegte. Die Sonnenblümchen haben aber nicht nur eine verspielte Seite, sondern auch ein großes Herz für Edutainment-Soft, wie u.a. die von ihnen betreute (aus Frankreich stammende) „Adi"-Reihe beweist.



Der bisher letzte Streich: Die Fugger II

HEUTE

Mittlerweile haben die Leute schon etliche erfolgreiche Titel produziert, und sie arbeiten natürlich bereits an den nächsten. Wer ihnen dabei einen Tag lang über die Schulter sehen möchte, sollte jetzt ganz genau aufpassen: Hier und heute wird nämlich ein Besuch bei Sunflowers verlost, inklusive Mittagessen, Zuganfahrt und ein Spielepaket mit drei blumigen Titeln! Für die Teilnahme müßt Ihr mindestens 18 Jahre alt sein, zudem solltet Ihr neben Sunflowers auch den Joker Verlag bisher nur von außen kennen – sonst seid Ihr nämlich genauso ausgeschlossen wie der Rechtsweg. Die nächste Hürde baut sich am 11.10.1996 vor Euch auf, denn an diesem Tag ist definitiv Einsendeschluß. Dafür kommen jetzt bloß noch gute Nachrichten, denn dieser Wettbewerb gilt in allen angeschlossenen Lesegebieten (Deutschland, Österreich, Schweiz), Ihr könnt also an jedem beliebigen Ort in den Zug steigen, solange Euch der nach Obertshausen bringt. Es ist auch kein bestimmter Reisetermin vorgegeben, der Gewinner darf ihn mit den Sonnenblumen frei vereinbaren. Vorher wollen wir aber noch etwas von ihm wissen, nämlich die richtige Antwort auf unsere...





Wartet auf Euren Besuch: der Firmensitz in Obertshausen

PREISFRAGE: WIE VIELE JAHRE WIRD EINE SONNENBLUME NORMALERWEISE ALT?

Die Antwort sollte in jedem gängigen Lexikon zu finden sein. Wer sie weiß, schickt sie uns bitte auf einer Postkarte zu, unsere Adresse lautet:

Joker Verlag
„Sunflowers-Competition"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

DIE GEWINNE

1. PLATZ: Ein Tag bei Sunflowers inkl. Anreise per Zug und Mittagessen. Dazu ein Spielepaket mit drei Sunflowers-Games

2. - 4. PLATZ: Je ein Spielepaket mit drei Sunflowers-Games

MORGEN

Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen haben wir erfahren, daß der Gewinner dieses Wettbewerbs in Obertshausen auch ein paar Geheimprojekte anschauen darf, die bisher nicht einmal Fachjournalisten zu Gesicht bekamen. Das macht uns zwar irgendwie neidisch, hält uns aber nicht davon ab, Euch zum krönenden Abschluß kurz noch zwei demnächst erscheinende Wirtschaftssimulationen von Sunflowers vorzustellen, die nicht mehr der Geheimhaltung unterliegen:

HOLIDAY ISLAND

Ein Inselchen in tropischen Breitengraden muß nicht immer der klassische Aussteigertraum sein, man kann es auch als Sprungbrett für den Einstieg ins Touristikgeschäft ansehen. Anfangs ist das Eiland praktisch menschenleer, aber das ändert sich schnell, sobald man es in bester „Sim-City"-Manier mit Zeltplätzen, Hotels und exklusiven Ferienclubs zugepflastert hat. Ob man dabei eher die Strandlage oder das Landesinnere bevorzugt, muß man selber wissen – falls die Entscheidung dann doch nicht ganz richtig war, freut sich zumindest die ebenfalls schon in den Startlöchern sitzende Konkurrenz. Der eigentliche Ernstfall steht dem angehenden Urlaubsmanager nach diesem Vorgeplänkel aber erst noch bevor. Denn wenn ganze Flugzeugladungen von Erholungssuchenden über die Insel herfallen, ist's mit der tropischen Ruhe endgültig vorbei...





AMERICAN DREAM

Nach den Aus- und Einsteigern nun zu den Aufsteigern, die es vom Pommes-Wäscher bis zum Burger-Millionär bringen wollen: In der amerikanischen Heimat der schnellen Esser soll man eine Fastfoodkette gründen, wobei man natürlich erst mal bescheiden mit einem einzigen Laden anfängt. Auch dabei lassen sich bereits wichtige Erfahrungen in Sachen Werbung, Personalpolitik und Warenbeschaffung sammeln. Ist das Unternehmen dann am Markt etabliert, weitet sich der Horizont allmählich: Ähnlich wie bei „Pizza Connection" kann man auch eigene Kreationen servieren, und das in hoffentlich immer zahlreicheren Filialen – deren Management man dann seinen leitenden Angestellten überläßt. Ansonsten versprechen uns die Programmierer hübsche SVGA-Grafiken im Comic-Stil, fetzige Rap-Musik und sechs erfolgshungrige Computergegner. Na, denn Prost Mahlzeit!





TOP Job

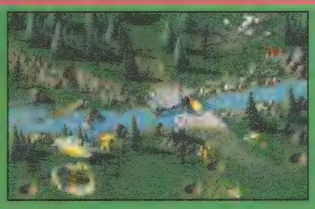
DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts



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

Leserchartes: CD-ROM



1. (4) COMMAND & CONQUER
2. (5) WARCRAFT II
3. (1) WING COMMANDER IV
4. (–) DIE SIEDLER II
5. (6) REBEL ASSAULT II
6. (8) NEED FOR SPEED
7. (–) SIMON THE SORCERER II
8. (–) STAR TREK: NEXT GENERATION
9. (–) NHL 96
10. (3) FIFA SOCCER 96

Business Charts: CD-ROM



1. (–) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
2. (1) DIE SIEDLER II
3. (–) Z
4. (–) BEYOND THE DARK PORTAL
5. (2) WARCRAFT II
6. (3) DER AUSNAHMEZUSTAND
7. (6) COMMAND & CONQUER
8. (8) AH-64D LONGBOW
9. (5) WING COMMANDER IV
10. (10) DESCENT II
11. (4) CIVILIZATION II
12. (–) DIE FUGGER II
13. (–) VIRTUA FIGHTER PC
14. (–) FANTASY GENERAL
15. (9) SILENT HUNTER
16. (–) HUGO 3
17. (–) MEGAPAK 5
18. (–) NEED FOR SPEED
19. (–) CONQUEST OF THE NEW WORLD
20. (–) REBEL ASSAULT II

Joker Personal Tops

JOE



LIGHTHOUSE



MANFRED





TIME COMMANDO

MARKUS





WORMS REINFORCEMENTS

MARTIN





HIND

MAX





SYNDICATE WARS

MICHAEL





AFTERLIFE

WALTRAUD





LINKS LS

RICHY





FOODY

STEFFEN





BAPHOMET'S FLUCH

Gibt es überhaupt noch Spiele auf Diskette zu kaufen? Nun, jedenfalls nicht mehr in ausreichender Menge, um eine eigene Sellerliste zu rechtfertigen: Willkommen zu den ab sofort auf 20 Plätze erweiterten CD-Verkaufscharts!

Im Zuge einer solchen Umgestaltung würde es sich natürlich anbieten, in ähnlicher Weise auch mit den Lesercharts zu verfahren. Doch wollten wir das nicht ohne Eure Zustimmung veranlassen, weshalb wir nun sehnsüchtig auf Eure Meinung zu diesem Thema warten.

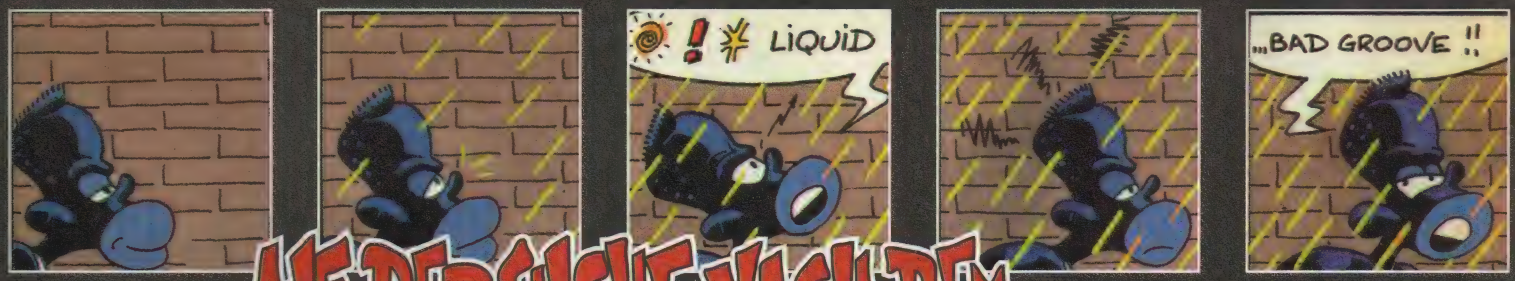
Überhaupt scheint auf Diskette neuerdings der Wurm drin zu sein, bzw. derer viele: Die Killerkriecher „Worms" sind hier unter dem Kommando von Team 17 erstmals in den vordersten Schützengraben vorgestoßen! Nicht minder strategisch geht es an der Front Eurer Schillerliste zu, wo mal wieder Westwoods Echtzeitgefechte „Command & Conquer" die erste Reihe besetzt halten – und das nach einem Jahr auf dem Schlachtfeld! Na ja, nicht umsonst hattet Ihr den Titel zum „Spiel des Jahres 1995" gekürt...

Gekauft wird derzeit allerdings eher „Formula One Grand Prix 2" von MicroProse, wodurch sich der Programmierstall um Geoff Crammond mit einem beeindruckenden Start-Ziel-Sieg die Pole Position an der Ladenkasse sichern konnte. Jetzt sollt aber Ihr die Gelegenheit zum Einfahren von Preisen erhalten, denn wir schreiten zur Verlosung:

1 x In the 1st Degree
1 x Mission Super I.Q.
1 x Ishar 2

kann gewinnen, wer sich mit Fortuna gutstellt und uns auf dem Postweg seine aktuellen Lieblingsspiele mitteilt – unsere Favoriten erfahrt Ihr wie gewohnt aus den Joker Personal Tops. Im Gegensatz dazu müssen Eure Vorschläge jedoch (zumindest vorläufig noch) schön nach CD- und Diskversion getrennt bei uns eingehen. Euer Wunschgewinn wäre ebenfalls interessant, dazu ein leserlicher Absender und wie gesagt Eure Meinung zur künftigen Gestaltung dieser Seite. Wir warten nach wie vor unter folgender Adresse:

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



AUF DER SUCHE NACH DEM ULTIMATE MIX



Play the Funk!

Das einzige Adventure mit Groove!

Nunk Town ist in Aufruhr. Schon wieder läßt der mächtigste Mann der Stadt, Graf Voiddospunk, eine Razzia in den Musikclubs durchführen und sämtliche Platten einkassieren. Auch Moses Viders weiß, was das bedeutet: Der Graf, dieser Mann, von dem es heißt, daß er niemals tanzt, wird einen seiner berühmt-berüchtigten DJ-Wettkämpfe veranstalten. Diesmal nimmt Moses die Herausforderung an. Noch nie hat jemand den Mann des Grafen, den mysteriösen Sir Noise, bisher besiegt. Aber Moses ist sich sicher: Unter all den Scheiben, die der Graf zusammengerafft hat, muß es ihn geben – den ULTIMATE MIX! Doch, wo ist das geheime Lager des Grafen? Und wie kommt Moses hinein? Dieser Sound, und der Sieg wäre ihm sicher. Funky Utopia, One Nation Under a Groove!



- Ca 200 MB Animationen und AVIs
- Große Adventure-Umwelt mit unterschiedlichen Musikclubs, Straßenschluchten, Wohnräumen
- Icongeführte Gespräche mit diversen Charakteren
- Knifflige Rätsel und Ingames, Objekt-Inventory
- Ausgezeichnete SVGA-Grafiken von FILIPS, dem Zeichner des Original-Comics (erschienen im alpha-comic verlag, Nürnberg)
- Über 20 Minuten speziell für Ultimate Mix komponierte Musik in CD-Qualität von Axel Kroell (Komponist & Produzent), Arthur Baker (Co-Produzent), Featuring: Kurtis Blow, Afrika Bambaataa, Grandmaster Flash, Mele Mel, ILL Breed, Sharissa Dawes u.a.
- On-Screen-Text und Handbuch in Deutsch

FUNSOFT

CD-ROM-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

Games 4 Europe · TARGET · Marlboro Music

P&C 1996 Marlboro Music is a Division of IDE International Design & Entertainment GmbH. All rights reserved.

Das Licht am Ende der Welt

Lighthouse

Leuchttürme sind schon was Feines: Solange sie funktionieren, lotsen sie einlaufende Schipper sicher in den Hafen – und anschließend kann man sie an verrückte Wissenschaftler verscherbeln, die darin ihr Labor einrichten wollen!

Am Strand einer anderen Welt

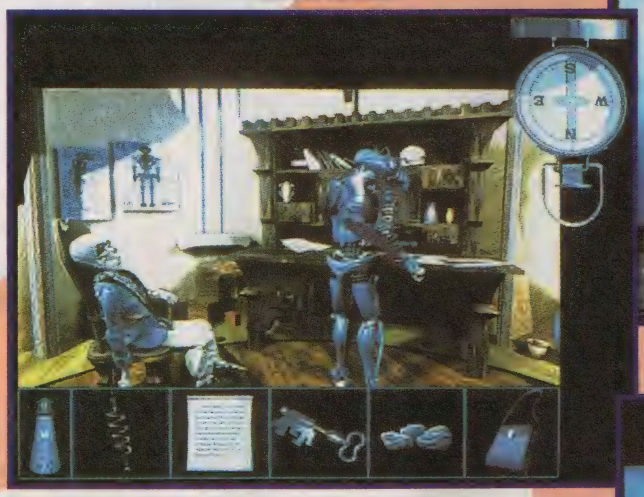


Kuckucksuhren gibt es überall

Problematisch wird es nur, wenn der neue Bewohner sein eben bezogenes Domizil flugs in das Tor zu einer anderen Dimension verwandelt, wie es der Erfinder Jeremiah Krick in diesem Sierra-Adventure gemacht hat. Denn alsbald interessiert sich auch ein menschenähnliches, also ziemlich niederträchtig veranlagtes Wesen von „drüben" für seine Forschungen: „The Dark Being" spioniert die technischen Geheimnisse des Professors aus und klaut sogar einige seiner Geräte, nachdem es ebenfalls ein solches Dimensionstor gebaut hat. Als der Doc daraufhin wutentbrannt in die andere Welt hinüberwechselt, um die Apparaturen zurückzuholen, entführt das dunkle Ding auch noch seine Tochter Amanda – höchste Zeit, daß der Spieler endlich ins Geschehen eingreift...

Dazu schlüpft er in die Rolle eines Nachbarn des verschwundenen Erfinders und ahnt zunächst nur wenig von den wahren Hintergründen seiner Mission. Erst als er in dem von allen guten Geistern verlassenen Leuchtturm allerlei Notizzettel aus der Hand Jeremiah Kricks entdeckt, kann er sich allmählich ein Bild der jüngsten Geschehnisse zusammenpuzzeln. Als nächstes sollte man die noch vorhandenen, teils stark beschädigten Geräte wieder in einen funktionstüchtigen Zustand bringen, was sich schnell zu einer ziemlichen Bastelei auswächst. Technisch weniger Interessierte dürfte dieser Teil vermutlich eher langweilen, aber das Durchhalten lohnt sich. Denn nach getaner Arbeit öffnet sich der Weg in die mysteriöse Nachbardimension, und hier dreht das Programm dann wirklich voll auf: In dieser faszinierenden Welt voller seltsamer Bewohner und Gegenstände gibt es z.B. einen kauzigen alten Bastler (mit dem bereits Krick in Verbindung stand), einen mechanischen Vogelmenschen, natürlich das berüchtigte Dark Being und last but not least eine Flaschenpost, deren wahre Bedeutung sich erst im weiteren Verlauf offenbart.

Bei der Arbeit...

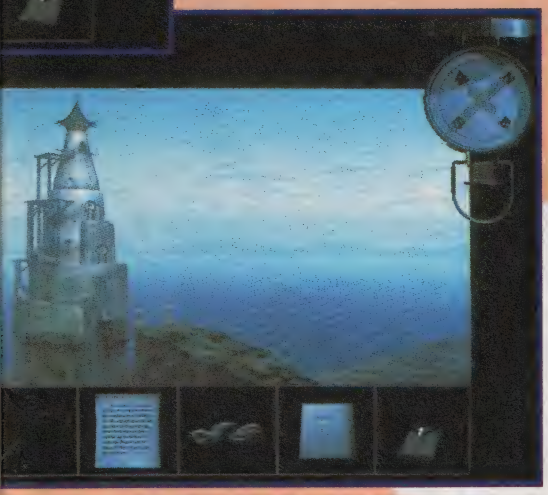


Vor allem in der Gegenwelt erinnert das Game mit seinen gerenderten Bildern und der nebelverhangenen Atmosphäre an den Megaseller „Myst", und auch die meisten Rätsel könnten genausogut aus dem Broderbund-Adventure stammen. Von der Sache her ist Lighthouse damit wirklich alles andere als eines jener berüchtigten multimedialen „Grafikdemos", die man in ein paar Stunden

hinter sich gebracht hat. Im Gegenteil, den Abenteurer erwartet hier ein rasanter Parforce-Ritt durch die fünf Regionen der nächsten Dimension, an deren Rätselnüssen selbst Geübte hart zu knabbern haben. Mit logischem Nachdenken lassen sie sich jedoch samt und sonders knacken, gelegentlich gibt es auch mehr als einen Lösungsweg, und wenn gar nichts mehr zu helfen scheint, sollte man es mal mit „assoziativem Denken" probieren. Nur im Falle eines bestimmten Tresors haben die Programmierer wohl ein wenig übertrieben, daher wird diese Stelle in der endgültigen Verkaufsversion auch möglicherweise noch entschärft. Falls dem nicht so sein sollte: Im aktuellen Besserwisser haben wir einen entsprechenden Tip auf Lager.



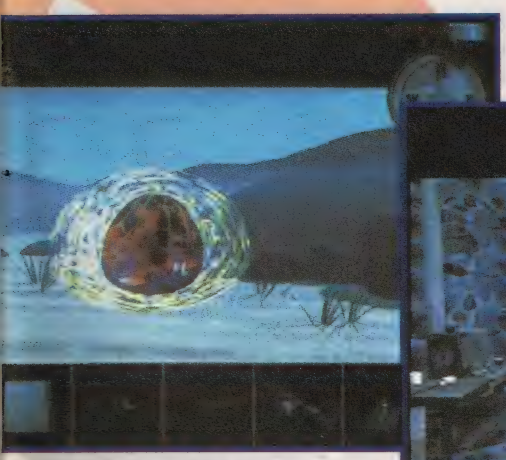
Während das große Vorbild „Myst" nun aber bekanntlich noch ein ziemlich statisches Programm mit minimalen Animationen war, geht es hier wesentlich lebendiger zur Sache. So prasselt ein mächtiger Gewitterregen gar furcherregend, um den Leuchtturm kreisen die Vögel, und selbst ziemlich große Objekte (wie z.B. der erwähnte Vogelmensch) bewegen sich beeindruckend glatt und flüssig. Ähnliches Lob muß man der abwechslungsreichen Musikuntermalung und der umfangreichen Sprachausgabe zollen, denn alle gefundenen Notizblock-Seiten werden z.B. vorgelesen, der Anrufbeantworter läßt sich abhören, und die kleine Amanda kreischt einfach herzzerreißend, während das Dark Being ungerührt ihre Entführung einleitet.



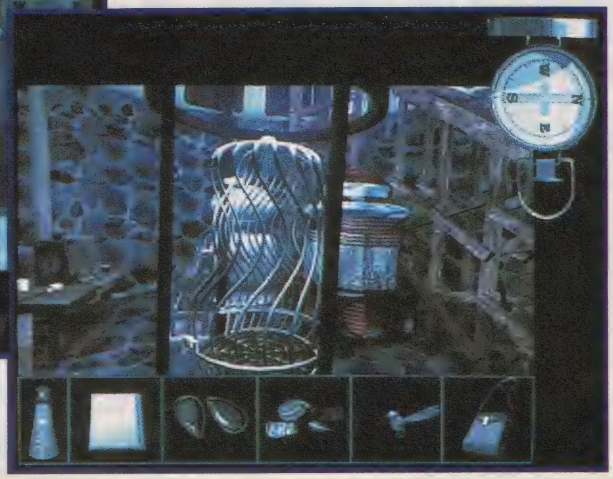
Ob das auch ein Leuchtturm sein soll?

Das ganze Drama wird weitgehend problemlos mit der üblichen Mausklickmethode gesteuert. Dabei kann man von wichtigen Bereichen der Umgebung ein Vergrößerungsfenster aufrufen, in dem dann die genretypischen Aktionen durchgeführt werden. Unangenehm fällt hier eigentlich nur das im fortgeschrittenen Spielverlauf relativ umständliche Inventory-Handling auf, denn „überzählige" Items müssen in einem eigens dafür mitgeführten Extra-Beutel herumgeschleppt werden – obwohl man als Käufer ja doch in erster Linie ein Adventure erwartet und nicht unbedingt eine perfekte Taschen-Simulation.

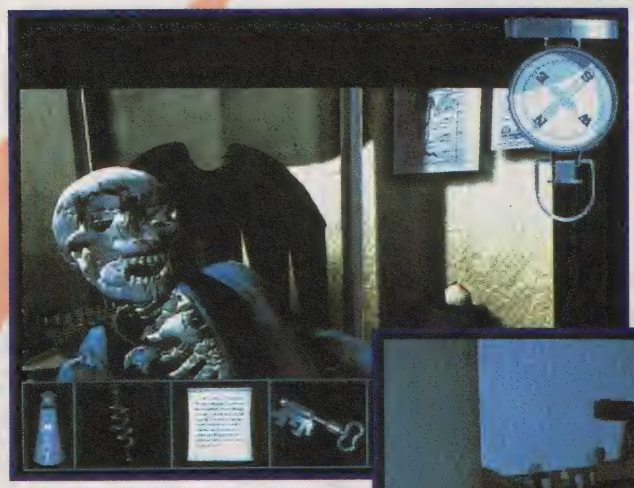
Über ein paar kleine Eigenheiten gilt es bei Lighthouse also schon hinwegzusehen, doch dafür wird man mit einem beeindruckenden Stück Software entschädigt, dessen spannende Geschichte den Spieler unweigerlich in ihren Bann schlägt. (jn)



Das Tor in die Heimat



Das geheimnisvolle Labor



Traurige Überbleibsel



Die Kindesentführung

Lighthouse
(Sierra)

Atmosphärisch funkelnder Abenteuer-Diamant mit winzigen Fehlern im (Fein-)Schliff.

GRAFIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	71%
MOTIVATION	80%

78%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Variabel:	für Könner
Preis:	ca. 109,– DM

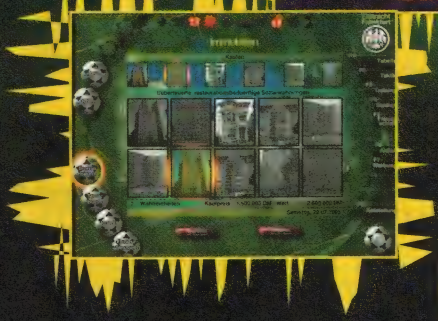
DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM für „Windows 3.1" bzw. DOS, 16 MB für „Windows 95", 17 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB Pro (DOS), ansonsten alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

Erscheint am 28.Oktober 1996

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**









Die Features

- Hi-Color Grafik
- SUGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

Das ist wie live dabei.

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

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

VOM DFB EMPFOHLEN.

ünchen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000

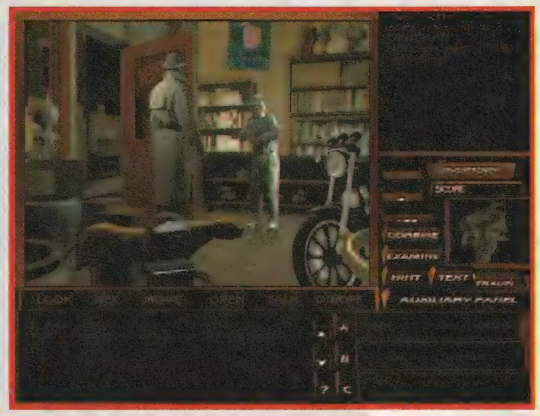
90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Internet: http://www.software2000.de

THE Pandora DIRECTIVE & golden gate killer

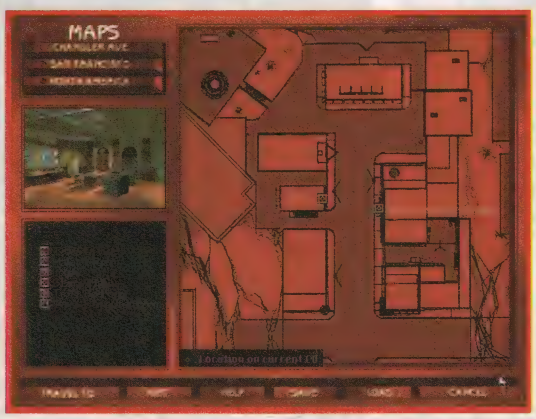
Mord ist nicht gleich Mord, Detektiv nicht gleich Detektiv und interaktiver Spiel-Film nicht gleich Hit. In diesem Sinne haben wir hier zwei ähnliche und gleichzeitig auch wieder sehr unterschiedliche Neuerscheinungen vor einen Karren gespannt.



Endlich mal ein freundliches Gesicht!



Ein Laden voller Antiquitäten



Der sehr praktikable Stadtplan

THE PANDORA DIRECTIVE

Das unter DOS wie „Windows" laufende Krimi-Abenteuer von Access Software knüpft nahtlos an das im letzten Jahr erschienene „Under a Killing Moon" an: Erneut schlüpft man in den Trenchcoat des abgebrühten Privatschnüfflers Tex Murphy, um in einem Spiel-Film mit mehr oder minder namhaften Darstellern wie Barry Corbin („War Games"), Tanya Roberts („Im Angesicht des Todes") oder Kevin McCarthy („Geschichten aus der Gruft") mitzuwirken – alles in allem trifft man auf 20 Hollywood-Mimen.

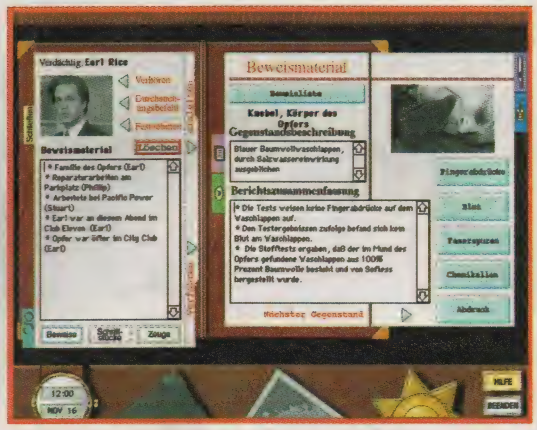
Je nach den gewählten Aktionen entfalten sich drei höchst unterschiedliche Stories (vom Ende existieren gar sieben Versionen!), die sich im Jahre 2043 um das Geheimnis von Rockwell ranken. Dort soll anno 1947 ja ein Alien von der US-Regierung seziert worden sein. Als Futuro-Bogey erlebt man das Geschehen stets aus der Ich-Perspektive und kann jederzeit zwischen einem interaktiven und dem Bewegungsmodus wechseln. Der Erstgenannte dient u.a. dem Untersuchen der Fundstücke und dem Verhören von Verdächtigen oder Informanten via Anklicksätze. Dabei stehen drei verschiedene Tonarten zur Verfügung, die den Verlauf des Falls entscheidend beeinflussen. Im Bewegungsmodus durchschreitet man dagegen mit einer Mischung aus Tastatur- und Mausbefehlen stufenlos scrollende 3D-Räumlichkeiten (die bei entsprechender Hardware sogar bildschirmfüllend sein können, während die Render-Locations sonst nur etwa ein Drittel des Sreens in Beschlag nehmen), um sie von der Decke bis zum Fußboden abzusuchen. Dabei lassen sich Märsche zu den einzelnen Lokalitäten dank anklickbarer Gebäude-, Stadt- und Landkarten praktisch ausnahmslos umgehen. Im leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade steht hier zudem eine Online-Hilfe zur Verfügung.

Spaß macht das Schüffeln in der Pandora-Akte allemal, was nicht zuletzt an der spannenden und schön in Szene gesetzten Story, den trockenen Kommentaren aus dem Off sowie den jazzigen Klängen der Rocklegende Richie Havens liegt. Trotz eines eigenen Tutorials wird man sich mit dem diffizilen Handling aber erst mal anfreunden und mit nervigen Nachladezeiten leben müssen.



Ein miesepetriger Herbergsvater

GOLDEN GATE KILLER



Wir basteln uns einen Täter



Der lügt doch!



Die Wohnung des Mordopfers



Das Corpus delicti

Nur unter „Windows" flimmert demgegenüber das Verbrechen aus der Grolier-Factory über den Bildschirm: Basierend auf einem realen Mordfall, muß man als Polizist Frank Falzon in San Francisco Ermittlungsarbeit leisten. Wenn der Spieler hier zehn Tage lang von jeweils neun Uhr morgens bis neun Uhr abends versucht, Opfer wie Täter zu identifizieren, ist Wirklichkeitsnähe pur angesagt. Weshalb von der Zeit auch für jede Frage zehn und für jede Fahrt 30 Minuten abgezogen werden...

Einmal mehr ist das Geschehen aus der Sicht des Protagonisten zu sehen, wobei die fotorealistischen Örtlichkeiten (Hafen, Wohnung des Ermordeten etc.) bildweise umgeschaltet werden. Mit der Maus sucht man nun peinlich genau nach Spuren, Gegenständen und Dokumenten, die dann dem Polizeilabor zu überstellen sind. Bis dort auf Antrag hin Blut, Fingerabdrücke, Faserreste, Chemikalien, Druckstellen oder Handschriften analysiert wurden, verstreicht allerdings wieder wertvolle Zeit – zumal sich nach und nach eine Unmenge von Indizien ansammelt. Logische Deduktion ist hier vonnöten, was auch für die ausgiebigen Anklicksatz-Befragungen der rund 50 Zeugen und Verdächtigen gilt. Deren Aussagen landen so lange (automatisch) im stets mitgeführten Notizbuch, bis sie zusammen mit den Fundstücken nach dem Baukastenprinzip einen Täter ergeben. Reichen die Beweise, wandert dieser in den Knast, und die multimediale Schlacht ist gewonnen.

Das hört sich freilich unterhaltsamer an, als es sich spielt, zumal in der Praxis weder das zähe Gameplay noch dessen Umsetzung voll überzeugen kann. So wirft das Handling zwar keinerlei Probleme auf, doch der stete Wechsel zwischen unanimierten Örtlichkeiten und Videoclips vermag trotz typischer Krimi-Musik und professioneller Sprachausgabe nicht zu begeistern.

FAZIT

Wer die Polizeilaufbahn einschlagen möchte, der findet im auch auf dem Mac tätigen Golden Gate Killer ein dankbares, weil höchst realistisches Opfer. Wer sich dagegen gut unterhalten möchte, der gebe dem weitaus unterhaltsameren Alien-Jäger den Vorzug. (md)

Pandora Directive (Access Software)
Golden Gate Killer (Grolier/Bomico)

Spannung contra Realitätsnähe – wie würden Sie entscheiden?

Pandora Directive		Golden Gate Killer	
GRAFIK	80%	GRAFIK	67%
SOUND	78%	SOUND	72%
STEUERUNG	64%	STEUERUNG	76%
MOTIVATION	74%	MOTIVATION	56%
	73%		**60%**

USK-Freigabe:	nicht geprüft	**USK-Freigabe:**	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen	**Schwierigkeit:**	für Geübte
Preis:	ca. 109,– DM	**Preis:**	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	6 CDs	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein P 133	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM (DOS) bzw. 12 MB RAM (Windows), 25 MB auf der HD	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/ AWE 32, Soundscape, Pro Audio/16, MS Sound System, General MIDI, Roland RAP-10	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur	Maus
AUSGABE:	Englisch, deutsche Version folgt	Komplett deutsch

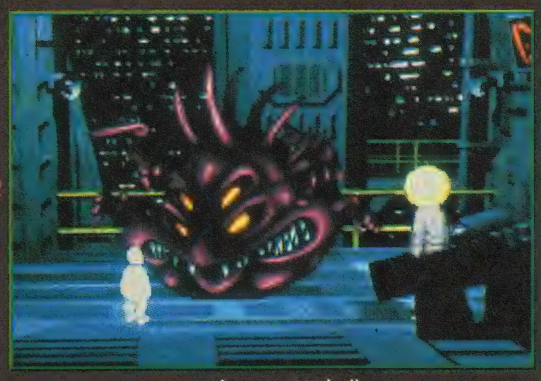
ALIEN INCIDENT

Wer einen verrückten Erfinder zum Onkel hat, hat früher oder später auch ein Problem: Bei diesem Adventure im Geist der frühen Geniestreiche von Lucas Arts kommt selbiges mal wieder von ganz weit draußen angeflogen.

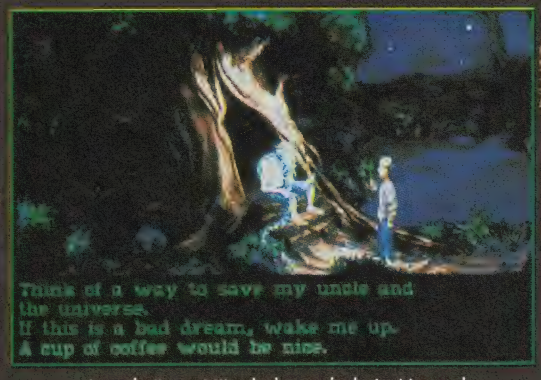
In der Halloweennacht fallen seltsame Gestalten in weißen Gewändern kaum auf – nicht einmal dann, wenn es sich um Außerirdische handelt, die gerade den Onkel von Benjamin Richards entführen. Nur unser junger Held bemerkt das Fehlen seines Verwandten und leitet eine große Suchaktion ein, die ihn zunächst kreuz und quer durch die heimische Villa führt. Nachdem Ben weder dort noch in der näheren Umgebung irgend etwas Onkelähnliches finden kann, stülpt er sich zur Tarnung einen ausgehöhlten Kürbis über den Kopf und inspiziert auch noch das von ihm entdeckte Alien-Raumschiff...



Die einsamste Halloween-Party der Welt



Alarm im Weltall



An schrägen Vögeln herrscht kein Mangel

Was all diese Örtlichkeiten gemeinsam haben, ist die grobpixelige VGA-Grafik, durch die man sich hier per Maus oder Tastatur arbeitet. Das Fehlen einer Übersichtskarte fällt dabei nicht groß ins Gewicht, weil die einzelnen Locations miteinander zusammenhängen und zudem keineswegs zahlreich sind. Neben dem geringen Umfang des Spiels wird die Lösung aber auch durch die geradlinig und logisch aufgebauten Rätsel vereinfacht. Erleichternd kommt noch die intuitiv beherrschbare Steuerung hinzu: Mit links wird gelaufen und benutzt, während ein Druck auf den rechten Mausknopf die übrigen Aktionen (Betrachten, Aufnehmen, Öffnen etc.) auslöst – besser gesagt, die gerade passende. Wer dann immer noch nicht weiterweiß, wird vom Programm eben mit hilfreichen Kommentaren oder Multiple-choice-Plaudereien auf die richtige Spur gelockt. Kurzum, die Geschichte ist eigentlich schon etwas zu leicht und daher alsbald durchgespielt.

Man bedauert das um so mehr, als die Story gut gemacht ist und z.B. immer wieder von witzigen Intermezzi im Stil von „Zak McKracken" unterbrochen wird. Auch andere kleine Schwächen wie die fehlende Sprachausgabe (die Bildschirmtexte werden in der Endversion deutsch sein) oder die wenig abwechslungsreiche Musik würde man dem Game gerne nachsehen, wäre es nicht gar so flott gelöst. Aber ein heißer Tip für Anfänger im abenteuerlichen Genre bleibt Alien Incident allemal: spannend, witzig, komfortabel zu bedienen und mit ausnahmslos logischen Rätseln ausgestattet. (mz)

Alien Incident
(Gametek)

Witziges, aber arg leichtes Einsteiger-Adventure mit altmodischer Grafik.

GRAFIK	61%
SOUND	57%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	70%

68%

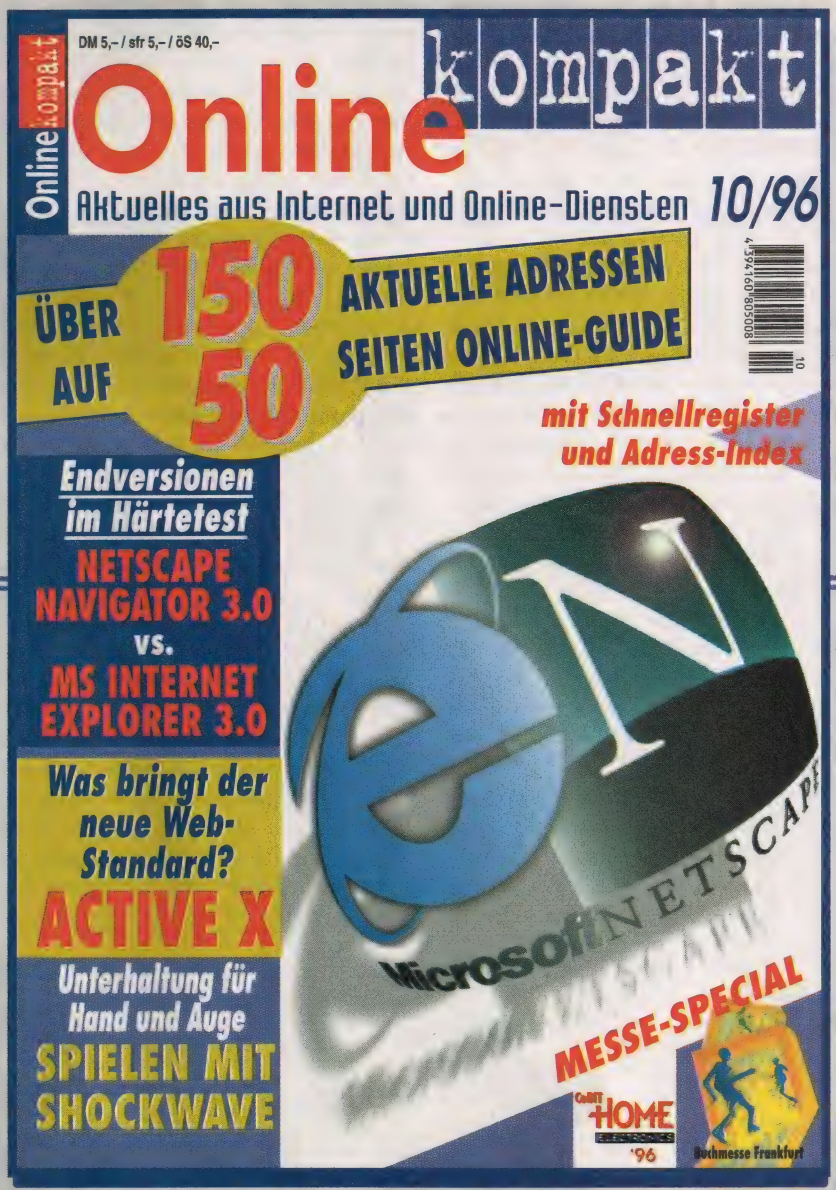
USK-Freigabe:	o.Altersb.
Schwierigkeit:	f. Anfänger
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, 27 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum, WSS
EINGABE:	Maus,Tastatur
AUSGABE:	Verkaufsversion komplett deutsch

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 27. SEPTEMBER FÜR
NUR 5,– DM AM KIOSK!

Banditen, Bräute & Blaue Bohnen

3 SKULLS OF THE TOLTECS



Rundgang durchs Fort



Der Campingplatz der Rothäute



Showdown im Kloster



Fenimore als Panzerknacker

Als Hernan und Rodrigo Castillo anno 94 die spanische Softwareschmiede Revistonic aus der Taufe hoben, stand bereits fest, wie das Debüt auszusehen hatte: Ein feines, lucasartiges Adventure sollte es sein.

Es ist kaum zu übersehen, daß die Castillo-Brüder begeisterte Fans der Rätselkost aus dem Land der unbegrenzten Abenteuer sind. Um die Qualität des Erstlings möglichst nahe bei den Produkten der großen Vorbilder anzusiedeln, hat man denn auch gleich ein Team von echten Profis zusammengetrommelt: Die Hintergründe entwarf Antonio Navarro („Feivel im Wilden Westen"), den Pinsel schwang Higashi Taruma („Batman – The Animated Series"), und für die Animationen zeichnet unter anderem Antonio de Tena verantwortlich – zu dessen ehemaligen Brötchengebern auch die Cartoon-Giganten Hanna-Barbera („Familie Feuerstein") zählen. Gemeinsam erweckten sie am Screen das Mexiko des Jahres 1866 zum Comic-Leben und schicken den Spieler hier auf die Suche nach dem legendären Schatz der Tolteken.

Daß der Westen damals wirklich wild war, muß der Held der Veranstaltung bereits im Intro an eigener Haut erfahren: Fenimore Fillmore gerät mitten in die Schießerei zwischen dem fahrenden Händler Buck und der Bande des Einäugigen Dickson. Weil ein weißer Cowboyhut verpflichtet, stürzt sich der tapfere Pistolero auch gleich in den Kugelhagel und jagt die Wegelagerer zum Teufel. Und in der Tat überlebt Buck somit das Gefecht – nicht aber das anschließend von seinem Retter versehentlich verabreichte Haarwuchsmittel. Doch ehe der Kaufmann endgültig sein letztes Geschäft abschließt, erzählt er Fenimore von drei goldenen Schädeln, die der Schlüssel zum erwähnten Schatz sein sollen. Mit dem ersten Totenkopf in der Tasche reitet dieser nun in Richtung eines nahegelegenen Kaffs. Nur leider landet er in einem Hinterhalt des Banditentrios, und das Goldstück wechselt erneut seinen Besitzer. Nachdem Fenimore das Bewußtsein wiedererlangt und die Aussicht auf Ruhm und Reichtum den gigantischen Brummschädel vertrieben hat, beginnt der eigentliche Job als Jäger des verlorenen Schatzes.

Das optisch ordentliche, aber nicht unbedingt umwerfend gestaltete Jagdrevier bleibt dabei auf das besagte Nest mit dem prahlerischen Namen „Big Town" und seine nähere Umgebung beschränkt. Das bedeutet jedoch nicht, daß es wenig zu entdecken gäbe: Die staubigen Straßen werden westerntypisch von Saloon, Sheriffbüro, Bank, Drugstore, Kirche, Stall und Bahnstation gesäumt. Vor letzterer wartet eine Draisine auf geschickte Handwerker, die nach geglückter Reparatur auf dem Schienenweg auch noch Fort, Indianerdorf, Friedhof, Wasserfall und





Highnoon vorm Saloon

Das Ende naht



Eine Beichte kann nicht schaden



den Wald mit der Whiskybrennerei ansteuern können. Außerdem gelangt man über einen Canyon (der Tatort des Intro-Überfalls) zum streng bewachten Kloster und dem Refugium der mexikanischen Revoluzzer. Einmal entdeckte Locations erscheinen dabei auf einer praktischen Übersichtskarte, welche die Wege verkürzt.

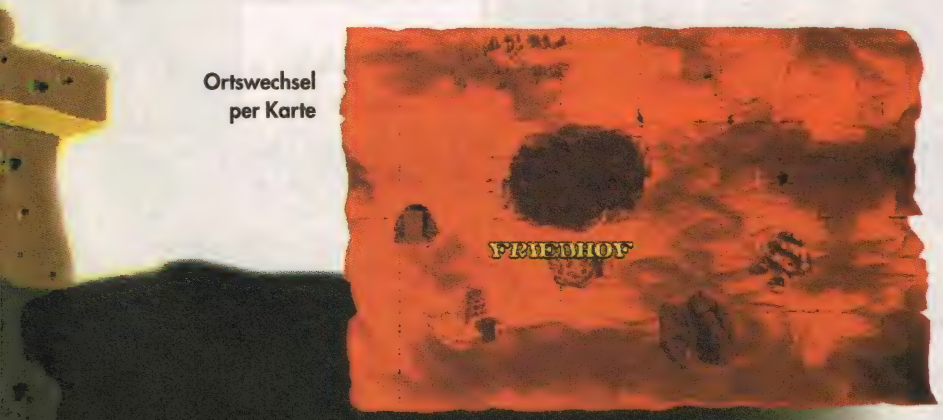
Belebt wird das Szenario von über 40 recht skurrilen Charakteren, denen sich in ausgiebigen Multiple-choice-Schwätzchen Wichtiges und Witziges entlocken läßt. Die deutschen Dialoge dringen auf Wunsch per Sprachausgabe ans Ohr oder können (auch zusätzlich) als Texte eingeblendet werden. Wenn hingegen Taten sprechen, so geschieht das im nicht mehr ganz zeitgemäßen Stil von „Indy IV": Links am unteren Bildschirmrand finden sich die Befehle „Öffne/Schließe", „Nimm/Gib", „Nutze", „Beweg", „Rede" und „Guck". Daraus klickt man sich die gewünschten Sätze in Verbindung mit Objekten am Screen bzw. aus dem Inventory zusammen – die rechte Maustaste löst die gerade sinnvollste Aktion aus. Das Handgepäckt zeigt allerdings leider nur fünf Fundstücke nebst Karten-Icon gleichzeitig an, weshalb mit fortschreitendem Spielverlauf kräftig vor- und zurückgeblättert werden muß.

Und da der Nager ab und an etwas zögernd reagiert, können auch zeitkritische Knobeleien schon mal lästig werden. Ein weiteres Manko der Steuerung sind die teils unmöglichen Umwege, die das Heldensprite mitunter einschlägt, wenn man es von A nach B schicken will. Wobei in diesem Zusammenhang noch anzumerken wäre, daß weder Scrolling noch Animationen ganz ruckelfrei sind. Besser gefällt da schon die stimmige Musikuntermalung, die z.B. der Pianist im Saloon zum besten gibt; dazu kommen ordentliche Sound-FX.

Der Vollständigkeit halber sei noch darauf hingewiesen, daß sich das Tolteken-Schätzchen sowohl unter DOS als auch via „Windows 95" suchen läßt, wobei das Abspeichern (außer während der Zwischensequenzen) jederzeit möglich ist. Damit hätten wir unter dem Strich ein Western-Adventure, das zwar nur für relativ kurze Zeit, dafür aber um so heftiger zu unterhalten vermag: Selbst wenn erfahrene Abenteuer den smarten Fenimore binnen eines Wochenendes zum Happy-End führen können, so wird es wegen den humorvollen Dialogen und der packenden Story doch ein sehr kurzweiliges Wochenende gewesen sein! (st)



Falschspieler unter sich



Ortswechsel per Karte

3 Skulls of the Toltecs
(Revistronic/Warner Interactive)

Nettes Cartoon-Abenteuer für rätselfreudige Cowboys.

GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	74%



72%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 95,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/4, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

ROLLENSPIELE Special

Teil III: Deutschsprachige Programme

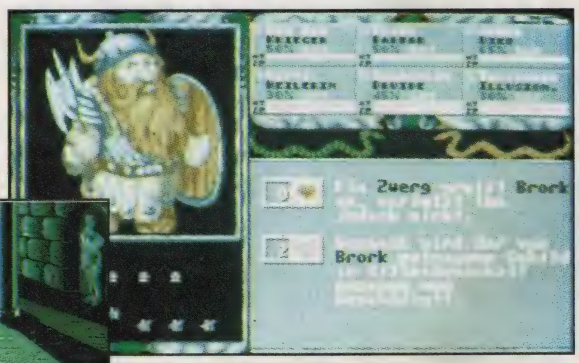
Nicht umsonst wird immer mehr Software eigens für den deutschen Sprachraum lokalisiert: Insbesondere Rollenspiele stellen Nicht-Anglisten oft vor schier unüberwindbare Hürden. Daher widmet sich der Abschluß unseres großen Genre-Specials auch ganz explizit den Dungeons heimischer Bauart.

Wer jemals herauszufinden versucht hat, was zur Hölle denn jetzt wohl ein „Scrying Orb" sein soll, der weiß, wovon in der Einleitung die Rede ist. Wir jedenfalls haben dieses Rätsel bis heute nicht gelöst, obwohl es sich uns bereits vor einigen Jahren stellte – selbst eine damals zufällig auf Besuch im Hause weilende Delegation von Gremlin zuckte ob dieser Problemstellung eines frühen „Wizardry"-Rollis nur mit den Schultern! Übersetzte Versionen wiederum brachten insbesondere in der Vergangenheit ihre eigenen Tücken mit sich: beispielsweise auf englische Textlängen geeichte Fenster, welche die letzte Zeile deutscher Sätze fraßen, schlichtweg sinnentstellende Passagen oder gar Eingabeaufforderungen, die einem deutschen Muttersprachler in seinen schlimmsten Alpträumen nicht einfallen würden. Gut, die Dinge haben sich mit den Jahren wesentlich gebessert, und es gab sogar auswärtige Programme, die für ihre Lokalisierung ein ausgesprochenes Lob verdienen (z.B. „Betrayal at Krondor"). Aber warum überhaupt in die Ferne schweifen, lag das gute, wenn auch oft und zu Unrecht geschmähte Rollenspiel aus Deutschland doch nah.

1990

Den Startschuß zur kommerziellen Rolliproduktion made in Germany gab ReLine wenige Monate nach der Dekadenwende ab. Das Programm hieß **Legend of Faerghail**, lehnte sich konzeptionell an die seinerzeit populäre „Bard's Tale"-Saga von Interplay an und feierte seine größten Erfolge am Amiga – kein Wunder, war es am PC doch lediglich in einer EGA-Version zu haben. Während die mit einem 3D-Fenster ausgestattete Legende also für Hack & Slay stand, hatte das wenige Monate später erscheinende **Dragonflight** von Thalion ganz ohne Zweifel Origins „Ultima" zum Vorbild. Und das nicht nur wegen seiner Vogelperspektive, sondern auch in bezug auf die epische Story mit ihren vielen kleinen Unterquests. PC-Besitzer freilich hatten auch hier das Nachsehen, denn eine Umsetzung des Drachens erschien erst Jahre später und konnte zudem in mancherlei Hinsicht nicht gefallen.

Legend of Faerghail (Amiga)



Dragonflight (Amiga)



Antares (Amiga)



1991

Diese unbefriedigende Situation änderte sich auch im folgenden Jahr noch nicht grundlegend. So erschien das inhaltlich futuristische, handwerklich jedoch vor allem rückschauend arg amateurhaft wirkende Bomico-Game **Antares** niemals auf der DOSe und konnte selbst am Amiga keine dauerhaften Spuren hinterlassen. Demgegenüber hatte ReLines gigantomanisches **Fate – Gates of Dawn** zwar einige interessante



Fate – Gates of Dawn (Amiga)

Ideen (z.B. durfte man hier bis zu vier verschiedene Parties steuern) sowie einen knackigen und damit lange motivierenden Schwierigkeitsgrad zu bieten, erblickte aber gleichfalls nie das Licht der PC-Monitore – der Pleitegeier war einfach schneller und trieb den Hersteller in den Konkurs. Für ein wenig Licht am Ende des Tunnels sorgte die Crew um Guido Henkel (heute Attic, damals noch im Auftrag von Starbyte) mit ihrem **Spirit of Adventure**. Das mit 3D-Fenstern arbeitende Programm läutete nämlich zumindest in Sachen Grafik auch hierzulande eine neue Ära ein, ließ allerdings im Feinschliff des Handlings noch jene Glätte vermissen, die für einen wirklichen Trendsetter unabdingbar ist. Insbesondere war es aber auch für den PC erhältlich.

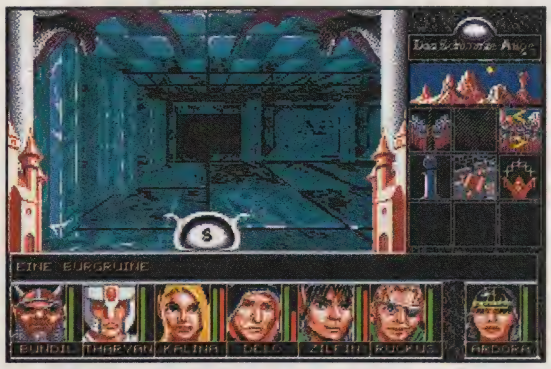




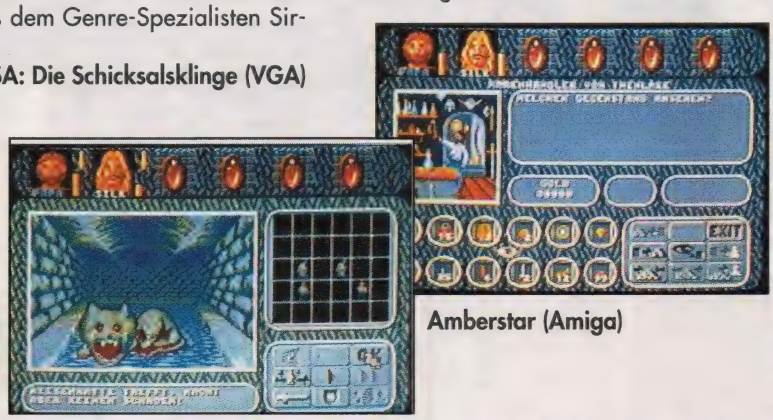
Spirit of Adventure (VGA)

1992

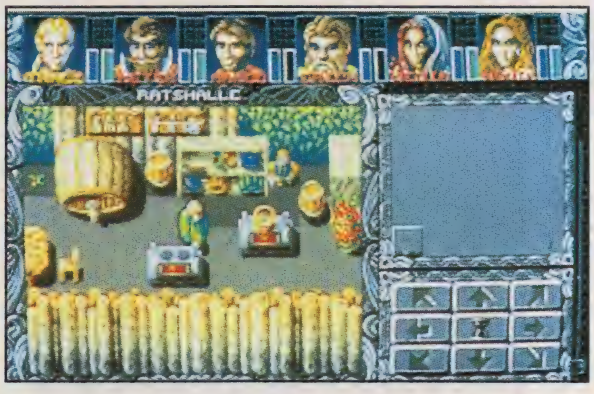
Vor vier Jahren gelang dem deutschen Rollenspiel dann auch bei voller IBM-Kompatibilität der endgültige Durchbruch – wiederum dank Guido Henkel, dessen Mitstreiter nunmehr eigenständig unter dem Markennamen Attic und mit der Lizenz von Fantasy Productions die Versoftung des Pen & Paper-Systems „Das Schwarze Auge" besorgten. Der Chronist erinnert sich zwar in diesem Zusammenhang an allerlei Bugs und Abstürze bei den frühen Versionen, dennoch gilt **DSA: Die Schicksalsklinge** auch heute noch als Digi-Klassiker, der seiner hierzulande höchst populären Vorlage durchaus gerecht werden konnte. Spielerisch war das 3D-orientierte Programm zudem in der güldenen Mitte zwischen Kampf und Story angesiedelt, was sicherlich mit dazu beitrug, daß sich fast alle Fans im Lande auf die eine oder andere Weise mit ihm identifizieren konnten. Ja, sogar international erfuhr das Spiel Anerkennung, wurde es doch von keinem Geringeren als dem Genre-Spezialisten Sir-Tech („Wizardry") in Amerika vermarktet. Thalions Zweitling **Amberstar** jedenfalls, von Anfang an als Beginn einer Trilogie angelegt, spielte im Vergleich nur die zweite Geige. Wohl weil der hiesige Mix aus Draufsicht und 3D nicht mit dem optisch beeindruckenderen Attic-Game konkurrieren konnte. Das ist ein bißchen schade, denn die sehr dicht gestrickte Handlung weiß hier trotz ein paar kleiner Ecken und Kanten bei der Bedienung nach wie vor besser zu gefallen.



DSA: Die Schicksalsklinge (VGA)



Amberstar (Amiga)



Ambermoon (Amiga)

1993/94

Anno 93 legte das Rollenspiel teutonischer Prägung eine kleine Schaffenspause ein: Für den PC war zu dieser Zeit lediglich „Whale's Voyage" von Max Design erhältlich – und das ist wegen seiner Handelselemente kein reinrassiges Genremitglied und stammt zudem aus Österreich. Aus heimischen Gefilden tauchte zwar kurz vor Weihnachten auch noch das rundum beeindruckende **Ambermoon** von Thalion auf, jedoch leider nur am Amiga. Dabei hatte dieser Rechner doch Ende 1993 schon längst nicht mehr die Rolle des Platzhirschs im Spielebereich inne. Aber Thalions nachfolgende Pleite verhinderte offenbar die Veröffentlichung einer PC-Version (es wurde von einem Verkauf der Rechte an das Bertelsmann-Label The Red Balloon gemunkelt), und das Designerteam um Erik Simon wanderte zu Blue Byte ab.



Kurz nach der Jahreswende schlug jedoch endlich die Stunde von **DSA II: Sternenschweif**, mit dem Attic die angekündigte Trilogie fortsetzte. Im Gegensatz zu den „Fließbandprodukten" von SSI waren bei diesem Nachfolger auch echte Fortschritte auszumachen; insbesondere hinsichtlich der Optik, die nun mit beliebig begehbarem Rundum-3D glänzte. Doch auch die Geschichte hatte man epischer angelegt, was freilich Probleme bei der Storyführung mit sich brachte.

DSA II: Sternenschweif (VGA)

1995/96

In jüngster Vergangenheit erlebte das Genre in Deutschland mit Blue Bytes abwechslungsreicher SF/Fantasy-Melange **Albion** wohl seinen bisherigen Höhepunkt – wenngleich zur Unzeit. Der Zusammenbruch des internationalen Rollenspiel-Marktes ging nämlich auch hier nicht spurlos vorüber, wodurch sich das grafisch wie atmosphärisch herausragende Programm nur sehr schleppend verkaufte. Attic hingegen erkannte die Zeichen der Zeit und verschacherte die Rechte für **DSA III: Schatten über Riva** an TopWare („D-Info"). Ob deren Rechnung aufgeht, das Spiel für 49,– DM mit Sparausstattung an den Mann zu bringen, gehört zweifellos zu den spannendsten Fragen dieses Jahres.

Die mittelfristige Zukunft sieht freilich düster aus: Blue Byte hat bereits signalisiert, daß „Albion" keine Kinder haben werde, das weitere Schicksal des „Schwarzen Auges" wird wohl nicht zuletzt davon abhängen, ob und wie das TopWare-Konzept einschlägt, die zeitweilig geplante „Perry Rhodan"-Versoftung liegt auf unbefristete Zeit auf Eis, und neue, ernstzunehmende Rollenspiel-Teams sind praktisch nicht in Sicht... (jn)



Albion (VGA)





DSA III: Schatten über Riva (SVGA)

SCHACH DEM MONSTER

Über eine Besonderheit gilt es noch zu berichten, denn in bezug auf die Kämpfe haben sich deutsche Rollenspiele seit jeher von der internationalen Entwicklung abgekoppelt: Es gibt keinen kommerziellen Titel aus heimischer Poduktion, der die anderswo so beliebten Echtzeit-Auseinandersetzungen böte! Entweder werden Kämpfe wie bei den ReLine-Games im klassischen Stil von „Bard's Tale" absolviert („Mad Max trifft den Ork und fügt ihm 666 Schadenspunkte zu!"), oder aber das Programm lädt einen taktischen Kampfraum, wie er von Attic und Thalion/Blue Byte bevorzugt wird. Dort geht es dann unter Berücksichtigung der verschiedensten Parameter rundenweise zur Sache – was fast schon einer Schachpartie gleichkommt. Tja, im Land der Dichter und Denker gehen die Rolli-Uhren eben doch ein wenig anders.

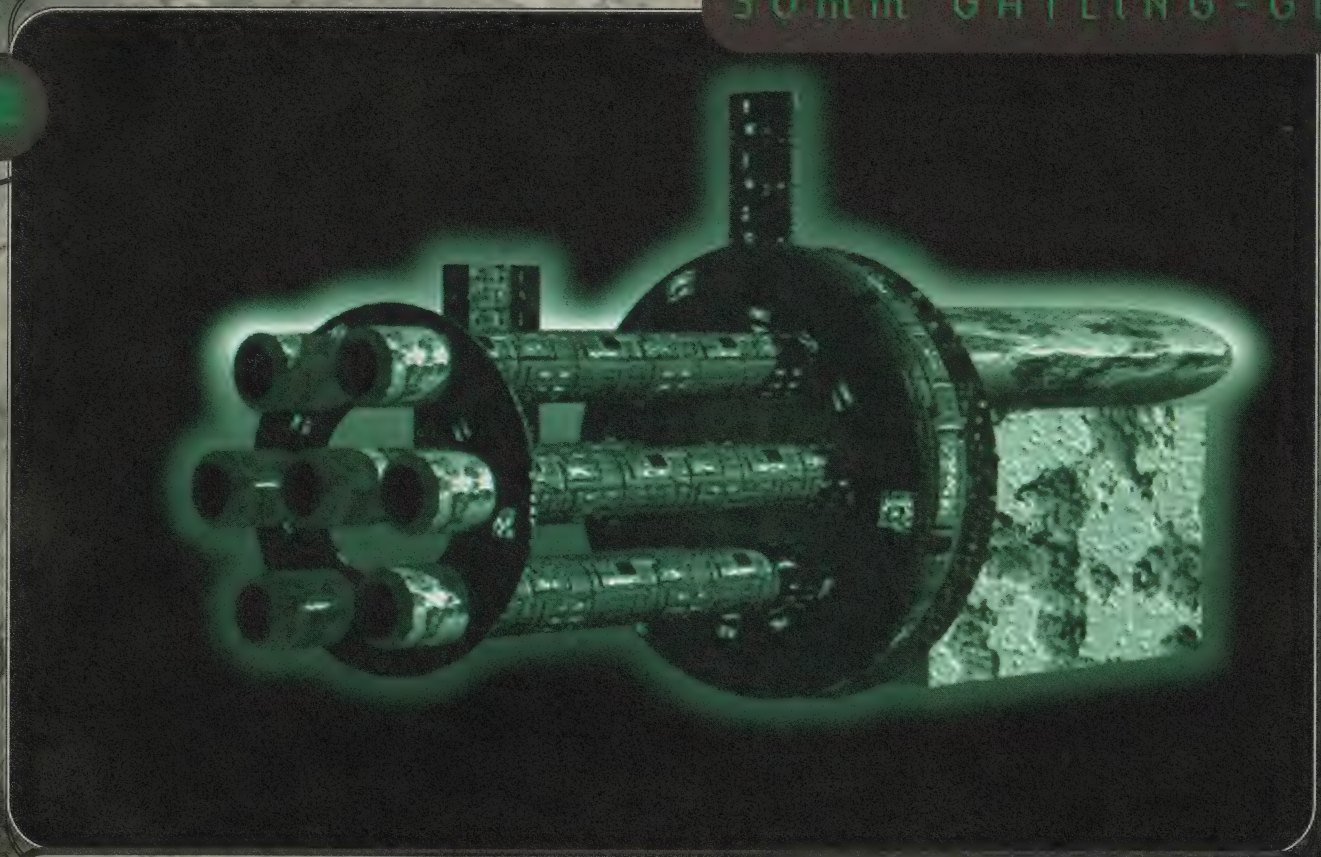




Die Kampfscreens von DSA und von Albion

nur solange der vorrat reicht !!!!!!!!!

30mm GATLING-GUN



vollautomatisch, 6000 Schuss pro Minute

nur bei

SHATTERED STEEL

Coming your way in October

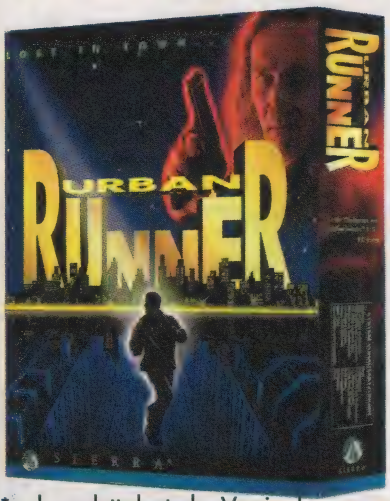
Interplay

DISTRIBUTED BY Acclaim Entertainment GmbH

ALLER GUTEN PRÄMIEN SIND 3

GRATIS FÜR NEUABONNENTEN

URBAN RUNNER* SILENT THUNDER* EARTHSIEGE 2*







* = komplett deutsche Version!

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 wieder so 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 eine dieser deutschsprachigen Verkaufsversionen (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von aktuellen Sierra-Hits: **URBAN RUNNER** ist mehr als nur ein Krimi-Adventure, es ist ein interaktiver Spielfilm vom Feinsten. **SILENT THUNDER** ist eine exquisite Flugsimulation, und bei **EARTHSIEGE II** geht es um spektakuläre Schlachten riesiger Roboter. Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man eine der drei Vollversionen gegen einen Aufpreis von nur 20,– DM!

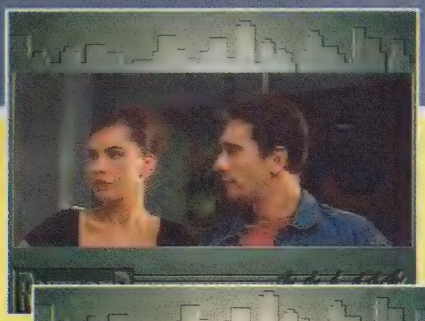
IHR HABT DIE WAHL

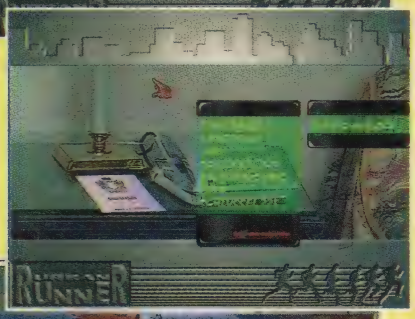
Erst in der August-Ausgabe hat **URBAN RUNNER** mit 81 Prozent im Test abgeschnitten – kein Wunder, markiert dieses spannende Krimi-Adventure der Hit-Schmiede Sierra doch einen technischen Meilenstein: Durchgehende Videoanimationen und deutsche Sprachausgabe machen das Knobeln hier zu einem cineastischen Hochgenuß!

Der absolute Hit für Simulanten (86 Prozent im PC Joker 4/96) ist dagegen Sierras Überflieger **SILENT THUNDER**: Wer mit dem „Warzenschwein" gegen Diktatoren und Drogenbarone vorgeht, darf sich auf durchdachtes Missionsdesign und 3D-Präsentation freuen, wie man sie im Genre kein zweites Mal zu sehen bekommt – ein Muß!

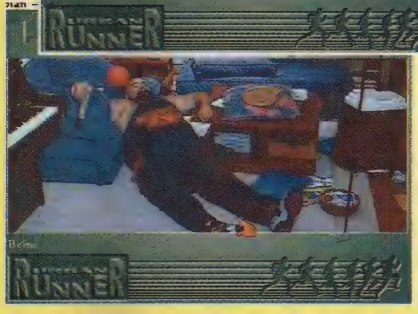
Als BattleTech-Fan greift man wiederum zu **EARTHSIEGE 2**, der ebenso sehens- wie spielenswerten (80 Prozent im PC Joker 4/96) Robo-Sim aus Kalifornien. Auch hier ist insbesondere die Präsentation der Materialschlachten eine Wucht, aber auch Gameplay und Steuerung wissen zu beeindrucken. Wer SF-Simulationen mag, wird das Game lieben!

ALLER GUTEN PRÄMIEN SIND 3









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

PC JOKER ABO-COUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Urban Runner, Silent Thunder** oder **Earthsiege 2.** Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Bei einem Abo für DM 63,– erhalte ich die Prämie gegen Aufpreis von DM 20,–. Prämie und Rechnung erhalte ich nach Eingang der Abogebühr. Die Auslieferung erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist, an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Schicken Sie bitte

❑ **Urban Runner**

❑ **Silent Thunder**

❑ **Earthsiege 2**

○ 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:

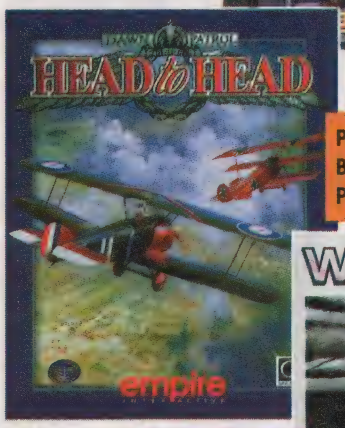
Joker Verlag Abo-Service PC Joker Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn

UPDATE SERVICE





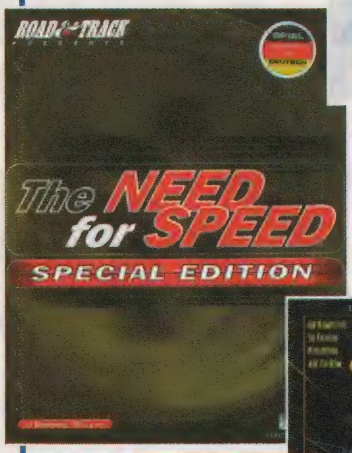
Wer will TopWare in Das Schwarze Auge schauen?



Preiswert, aber kein Billigflieger: Dawn Patrol Head to Head



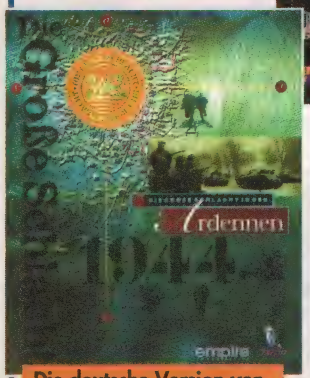
Der Raser-Pack: White Lines



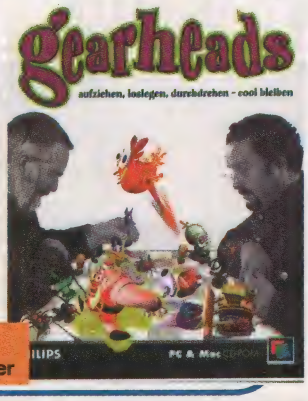
Runderneuert: Need for Speed Special Edition



Darth Vaders deutsche Truppe: Tie Fighter CD-ROM Edition



Die deutsche Version von Battleground: Ardennes



Gearheads jetzt deutsch und billiger

Auch im Niemandsland zwischen sommerlicher Software-Flaute und dem großen Weihnachtsgeschäft tummeln sich ein paar Games, die es nun in preiswerter, verbesserter oder übersetzter Form gibt: Hier sind sie!

GÜNSTIGER

Mit den Attic-Titeln **Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge** und **Das Schwarze Auge II: Sternenschweif** werden zwei der besten deutschen Rollenspiele von TopWare nun für jeweils 29,95 DM vertrieben. Natürlich handelt es sich in beiden Fällen um die CD-Version, wodurch man leider auf die farbige Karte der Diskvorgänger und ein ausführliches Handbuch verzichten muß. Dafür wurden alle nötigen Tools beigelegt, mit denen sich die Games den heute üblichen Arbeitsspeichergrößen anpassen lassen. Zum selben Preis können sich zwei historisch interessierte Heimflieger bei Rowans **Dawn Patrol Head to Head** per Modem oder Nullmodem fetzige Luftkämpfe vor dem Hintergrund des Ersten Weltkriegs liefern.

GESAMMELT

Virgin hat auf der Compilation **White Lines** einige zumeist schon ältere, aber nicht unflotte Rasereien zusammengespannt. Dazu gehört das erste „Indycar Racing" (inkl. „Track Pack") genauso wie Geoff Crammonds „Formula One Grand Prix" oder „Super Karts", der aktuellste Titel dieser Sammlung. Das Startgeld beträgt angemessene 89,– DM. Jeweils 39,95 DM verlangt dagegen Telstar pro Doppelpack mit verschiedenen Electronic Arts-Werken: **Wing Commander 2 & Hi-Octane**, **Theme Park & Strike Commander**, **System Shock & Space Hulk** sowie **FIFA Soccer & PGA Tour Golf 486**.

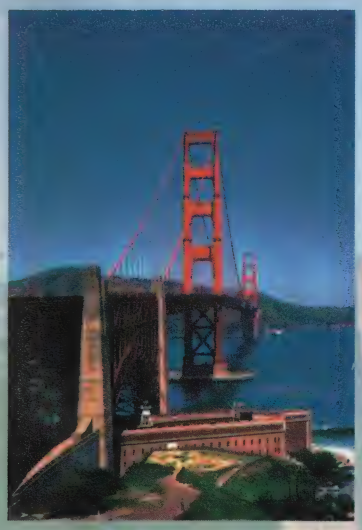
GEPFLEGT

Wer sich das ganze Jahr über in der Erde vergraben hat und so gar nichts von dem Team 17-Kultspiel oder seinen „Reinforcements" mitbekam, kann das bei der **Worms Special Edition** nachholen. Im Preis von 99,95 DM sind fünf Extralevels und ein wurmstichiges Gimmick enthalten. Wer seinen Hunni lieber in den Motorsport investieren möchte, sei auf die **Need for Speed Special Edition** hingewiesen, für die EA viel Aufwand getrieben hat: An Bord sind u.a. zwei zusätzliche Strecken (macht insgesamt acht plus ein Bonuskurs), eine eigene „Win 95"-Version neben dem DOS-Original, überarbeitete Grafiken, neue Musikstücke, ein verbessertes fahrphysikalisches Modell und die Teilnahmemöglichkeit für bis zu acht Netzwerker bzw. zwei (Null-) Modem-Piloten.

GERMANISCH

Die **Tie Fighter CD-ROM Edition** wurde von Lucas Arts endlich komplett lokalisiert und kostet in dieser Form 99,– DM. Exakt dieselbe Preisvorstellung haben die Marktstrategen von Empire, deren Digi-Schlachtplatte „Battleground: Ardennes" in unserer Muttersprache auf den Namen **Die große Schlacht in den Ardennen** hört. Philips verlangt für das eingedeutschte „Windows"-Actionstrategical **Gearheads** dagegen nur 69,– DM – und mehr ist es auch nicht wert... (mm)

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

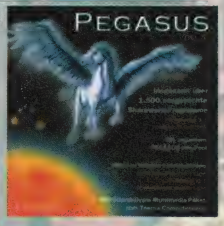
Deutschland:
S.A.D. GmbH
Rötelbachstraße 91
D-89070 Ulm-Einsingen
Fon: 07305/9629-0
Fax: 07305/9629-33

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

NEUE GROSSMONITORE VON VIEWSONIC

Hubraum ist eben durch nichts zu ersetzen: Die alte Weisheit amerikanischer Motorenbauer macht auch bei Bildschirmen Sinn – wie diese beiden Grafik-Boliden im XXL-Format anschaulich beweisen.



Links LS in allerfeinster Pixelpracht



Völlig aufgelöst: Die Siedler II



Der BNC-Anschluß des PT810

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Immer mehr Spiele unterstützen hohe Auflösungen, das gilt für „Die Siedler II" und „Space Marines" (bis zu 1.024 x 768 Pixel) genauso wie für die neue Golfsim „Links LS" (1.600 x 1.200 Pixel). Dazu sollte der Screen natürlich möglichst groß sein: Die Faustregel lautet, daß das Vergnügen bei einer Bildschirmdiagonale von 17 Zoll anfängt und bei 21" den ersten Höhepunkt erreicht. Unsere Testkandidaten sind beide Plug & Play-kompatibel, sie erfüllen sowohl die MPR II- als auch die TCO '92-Strahlungsrichtlinien und entsprechen der Energy-Star-Energiesparnorm. Auch die von „Win 95" unterstützten Standards DDC1 bzw. DDC2B beherrschen die mit Flachbildschirmen ausgestatteten Geräte. Und On-Screen-Displays zum Einstellen des Kontrasts etc. gehören ebenfalls hier wie dort zum Standard.

17GA

Daß dieser 17-Zöller aus der Perfect-Sound-Reihe für breitere Käuferschichten bestimmt ist, merkt man an dem gerade noch verschmerzbaren Preis von knapp 1.500 Mark und dem integrierten Mikrofon bzw. den eingebauten 5,6-Watt-Lautsprechern. Letztere sind zwar nicht gerade Klangwunder, aber dafür platzsparend untergebracht. Dank 0,27-mm-Lochmaske ist das Bild fast flimmerfrei, was besonders bei hohen Schirmfrequenzen gilt. Es gibt acht werksseitige Voreinstellungen bezüglich Auflösung, Bildwiederholrate, Horizontal- und Vertikalfrequenz, dazu lassen sich 13 User-eigene speichern.

PT810

Dieses fast 3.400 Märker teure Modell aus der Professional Series ist eher für den DTP- oder CAD/CAM-Einsatz gedacht, denn ohne Grafikkarte mit mindestens 4 MB on board kann man die maximale Auflösung von 1.600 x 1.200 Punkten gar nicht nutzen. Für die nötige Bildschärfe sorgt diesmal eine 0,30-mm-Maske, die wie die TriniTron-Röhren von Sony Schlitze anstelle runder Löcher besitzt. Außerdem lassen sich durch den zusätzlichen BNC-Anschluß zwei verschiedene Rechner (z.B. ein PC und ein Mac) anschließen, zwischen denen man dann bequem per Knopfdruck wechselt. Neben den 13 vorprogrammierten sind hier 19 eigene Einstellungen für die Auflösung etc. speicherbar.

FAZIT

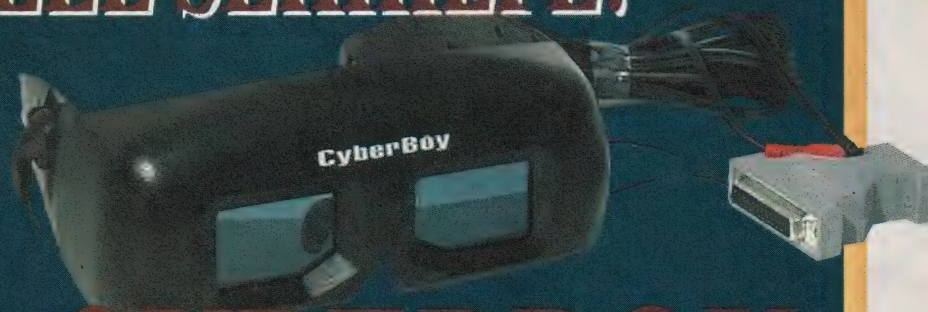
Wer einmal Monitore dieser Größenordnungen erlebt hat, ist für die 14"-Mäusekinos verloren: Also sparen, sparen, sparen... (mash)

TECHNISCHE DATEN

Hersteller:	ViewSonic	
Bezeichnung:	17GA	PT810
Bildschirmdiagonale:	43 cm	53,3 cm
davon sichtbar:	40,6 cm	50,8 cm
Preis:	1.475,– DM	3.398,– DM
max. Bildwiederholrate/Auflösung:		
640 * 480:	134 Hz	120 Hz
800 * 600:	108 Hz	120 Hz
1024 * 768:	85 Hz	119 Hz
1280 * 1024:	65 Hz	85 Hz
1600 * 1200:	–	73 Hz
Lochmaskenabstand:	0,27 mm	0,30 mm
Horizontalfrequenzen:	30 – 69 kHz	30 – 96 kHz
Vertikalfrequenzen:	50 – 160 Hz	50 – 120 Hz
Gewicht:	18,5 kg	33,6 kg

DIE VIRTUELLE SEHHILFE:

Zu einem Bruchteil des Preises, den die bislang üblichen VR-Helme kosten, bringt Woobo Electronics diese „LCD-Shutterbrille" heraus. Aber überzeugt das kostengünstige Leichtgewicht auch in der Praxis?



CYBERBOY

DAS FUNKTIONSPRINZIP

...stellt quasi ein Abfallprodukt der Weltraumforschung dar, denn mit einer ganz ähnlichen Technik wurde bei der deutschen „D2" Spaceshuttle-Mission ein Roboterarm gesteuert: Die beiden LCD-Linsen in der Brille schließen sich abwechselnd und lassen so immer nur das für „ihr" Auge bestimmte Bild auf dem Monitor passieren. Dies setzt natürlich das Vorhandensein entsprechend „seitenrichtiger" Bilder voraus, die von der Software (= Spiele mit VR-Unterstützung) geliefert werden müssen. Außerdem halbiert sich dadurch zwangsläufig die Bildwiederholfrequenz. Dabei akzeptiert der CyberBoy bis zu 140 Hz, die heute verbreiteten Monitore schaffen in der Regel jedoch nur 70 bis 80 Hz.

DIE AUSSTATTUNG

Angeschlossen wird die 3D-Brille über die serielle Schnittstelle – ob diese 9 oder 25 Pins hat, ist dank des mitgelieferten Adapters egal. Ohrhörer sind ebenfalls integriert; bei Nichtbenutzung lassen sie sich einfach in die entsprechenden Aussparungen in den Seitenbügeln stecken. Ein ungewöhnliches, aber durchaus sinnvolles Feature ist der Umschalter für das „Hauptauge": Weil die Augen der meisten Menschen eine unterschiedliche Sehstärke aufweisen, würden sie ohne diese Korrekturmöglichkeit anstelle des beabsichtigten 3D-Effekts am Ende vielleicht nur alles doppelt sehen. Softwaremäßig gehören der (unterdurchschnittliche) Actiondungeon „Depth Dwellers", die (üble) 3D-Ballerei „VR Slingshots" und das englische Lernprogramm „Math Rescue" zum Lieferumfang.



Ein stereoskopisches Bild – dank CyberBoy in 3D

Depth Dwellers: müde Action in langweiligen Kerkern

DER PRAXISTEST

Plug & Play darf man sich hier nicht erhoffen, denn vor dem großen 3D-Erlebnis sind je nach Spiel erst mal mehr oder weniger umfangreiche Anpassungsmaßnahmen erforderlich – die oftmals in richtige Arbeit ausarten. Im nächsten Jahr soll allerdings die „CyberRay"-Steckkarte erscheinen, mit der sich diese Prozedur angeblich wesentlich vereinfachen wird. Beim von uns ausprobierten „Descent" hielten sich die anfänglichen Einstellungsmühen zwar gottlob in Grenzen, doch dafür klagte ausnahmslos jede Testperson spätestens nach einer halben Stunde über Schwindelgefühle und Kopfschmerzen. Schuld daran trägt das von der geringen Bildwiederholfrequenz verursachte Geflimmer. Im Team mit einem der heute allgemein üblichen Monitore ist der CyberBoy somit doch eher ein überflüssiges Gimmick als ein entscheidender Schritt in den dreidimensionalen Bildschirmraum. Schade eigentlich... (mash)

CYBERBOY

Hersteller: Woobo Electronics
Mitgelieferte Software: Depth Dwellers, VR Slingshots, Math Rescue
Maximale Bildwiederholrate: 140 Hz
Preis: 199,– DM

GHOST IN THE MACHINE







BESSERWISSER 10/96

Pünktlich zum Herbstanfang habt Ihr uns wieder mit tollen Hilfestellungen versorgt; man dankt! Aber auch vom Hersteller direkt haben wir diesmal ein paar Leckereien bekommen können – laßt sie Euch munden...



Doch Ihr dürft Euch deshalb jetzt trotzdem nicht auf die faule Haut legen, sondern sollt uns auch weiterhin Tips, Tricks & Co. liefern. Sendet uns bitte Eure Lösungen aufgrund ihrer Länge wie immer auf Diskette zu. 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 wahre Schinderei! Mit Beiträgen zu indizierten bzw. indizierungsgefährdeten (sprich hochgradig gewalthaltigen) Spielen ist uns ebenfalls nicht gedient, 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

Normality

Cheats zu

Afterlife
Biing!
Cyberia 2
Clif Danger
Grand Prix 2
Sensible World of Soccer

Codes zu

Clif Danger

Karten zu

Die Siedler II

NORMALITY

KOMPLETTLÖSUNG

Peter Hecker aus Erfurt hat das ganz und gar unnormale Adventure komplett durchgespielt, wir drucken seine Lösung ab und hoffen, daß Ihr nun mit Kent keine Probleme mehr haben werdet!

Kents Wohnung

Als erstes werden die Schere, das Kissen auf dem Bett und die darunterliegende Fernbedienung eingesteckt. Nun wird der Zettel gelesen, der vor der Tür liegt, danach das T-Shirt mit der Aufschrift „I'm fat" aus der Schublade geholt und per Doppelklick angezogen. Um an das Geld im Sofa zu kommen, zerstört Kent dieses, nimmt den Zaster an sich und steckt noch den Gegenstand ein. In der Küche findet er eine Tasse und einen Karton; im Kessel wird Wasser heißgemacht und in die Tasse gegossen. Ein Besuch in der Waschküche bringt einen Spielzeugvogel und weiße Farbe, die ebenfalls in die Tasse geschüttet wird. Mit der Harpune, die man im Badezimmer findet, wird das Glas der Waschmaschine eingeschlagen, die Ratte gefangen und in den Karton gesteckt. Im Wohnzimmer läßt man nun den Spielzeugvogel auf die Fernbedienung einpicken, wodurch der Fernseher läuft und den Normwächter vor der Tür ablenkt. Das Fenster wird geöffnet, und man klettert auf den Fensterputzeraufzug; hier trifft man Dai, dem man die Tasse gibt und der einen nach einem Gespräch nach unten fährt. Und jetzt nichts wie ab zur Möbel-Fabrik „Plüsch-Himmel", denn dort sollen sich die Rebellen aufhalten.

Die Möbelfabrik

Durch den Haupteingang gelangt Kent in das Gebäude, spricht die Empfangsdame auf einen Job an und zeigt ihr das T-Shirt. Im Wartezimmer benutzt er den Getränkeautomaten und nimmt den Kaffeebecher, der ihm jedoch aus der Hand fällt. Mit dem nun auftauchenden Mitarbeiter Tiddler redet Kent und untersucht dann sein Büro, in dem er alleingelassen wurde. Das Radio ist eine genauere Inspektion wert: Der Stromsender wird aus der Dose gerissen und das Radio samt Stromempfänger eingesteckt. Nun wird die Umkleidekabine aufgesucht, wo Kent mit dem dicken Tester spricht, dann wird das zweite Schließfach von rechts in der mittleren Reihe geöffnet, und die beiden Bücher werden dem Inventory einverleibt. Als nächste Location wird der Schlafsaal aufgesucht. Die auf dem Weg gefundene Batterie steckt man ein hebt die Bedienungsanleitung auf. Nun verbindet man die Batterie mit Stromsender und -empfänger. Kent wandert jetzt zur Toilette neben dem Speisezimmer, klettert auf die Kloschüssel und von dort aus in den offenstehenden Entlüftungsschacht. Dieser führt in Tiddlers Zimmer, wo aus der Vitrine der Schutt genommen wird. Der Gürtel wird ebenfalls aufgesammelt, dann geht es zurück zur Toilette. Der Schutt wird im Schlafsaal auf das reparierte Bett gelegt, wodurch der Aufpasser aus der Entsorgungsanlage gelockt wird und sofort in tiefsten Schlaf fällt. In der Entsorgungsanlage befindet sich ein Feuerlöscher, der sich jedoch erst nach dem Entleeren mitnehmen läßt. Dies geschieht mit Hilfe des Gürtels, der um die drei blauen Knöpfe gewickelt wird; nun

drückt man den gelben Hebel nach oben, und kurz darauf ist das Gerät leicht genug. Danach wird das Kontrollpult benutzt, um die Kreissägen abzuschalten, dann legt Kent sich auf das Fließband. In der darauffolgenden Dunkelheit meldet sich Heather, Mitglied der Rebellenorganisation. Sie gibt Kent zwei Aufträge: zuerst die Waffelstatue im M.I.N.T.-Einkaufszentrum gelb zu färben, dann ein Musikvideo in die TV-Station einzuschleusen. Außerdem hat die freundliche Lady noch einen Code für einen Rebellen, der sich im Einkaufszentrum aufhält. Nach diesem aufschlußreichen Gespräch findet Kent sich im Hinterhof der Fabrik wieder, wo er den Feuerlöscher mit der gelben Farbe aus den dort herumstehenden Kanistern auffüllt.

Das Einkaufszentrum

Vor den Pforten des Einkaufszentrums trifft Kent einen Farbenblinden, der bereit ist, seine Streichhölzer gegen das Kostümbuch aus der Fabrik einzutauschen. Im Gebäude findet sich die einzufärbende Waffel, die jedoch von einem Norm-Polizisten bewacht wird, der gleich den Feuerlöscher einkassiert. Also geht Kent in den Musikladen und spricht nach der Codeübermittlung mit Brian. Im oberen Stockwerk befindet sich ein Spielzeuggeschäft; Kent holt das Hündchen und den Gleiter aus dem Korb und läßt beides nach draußen fliegen – dies wird noch zweimal wiederholt, um die Diebstahlsicherung außer Kraft zu setzen. Nun nimmt Kent auch den Obstpflücker von der Wand und schneidet damit den großen Gleiter von der Decke. Auch diese beiden Gegenstände fliegen nach draußen, anschließend wird der Laden verlassen und der Pflücker wieder aufgenommen.

Eine Etage tiefer gibt's einen Kaufladen mit einem deprimierten Verkäufer. Nach einem Gespräch knipst dieser das Licht aus, was Kent gleich ausnutzt, um den Lautsprecher abzuschneiden und einzustecken. Er wird an Brians Stereoanlage montiert und die „Klatschen"-CD von der Wand im Vorraum eingelegt, woraufhin die Spielzeughunde anfangen zu bellen. Dies wiederum ärgert den Blindenhund, der den Wach-Norm ablenkt. Jetzt stellt sich Kent vor die Waffel und zündet das „Feuer"-Buch mit den Streichhölzern an. Die Statue gerät in Brand, und der Norm-Polizist versucht, sie mit dem Löscher vor dem Abfackeln zu bewahren. Es passiert, was passieren muß: die Statue ist knallgelb und der erste Auftrag erfüllt. Durch den Farbstrahl wird Kent aber auch in einen dunklen Raum geschleudert, also zündet er ein Streichholz an. Die darauffolgende Explosion befördert ihn nach draußen, und er findet sich, zusammen mit dem Norm, im Rebellenstützpunkt wieder. Nach einem Gespräch macht er sich auf, um den zweiten Auftrag zu erfüllen – nicht, ohne Heather vorher das Gerät zu geben, das er im Sofa ganz am Anfang gefunden hatte.

Die TVN-Station

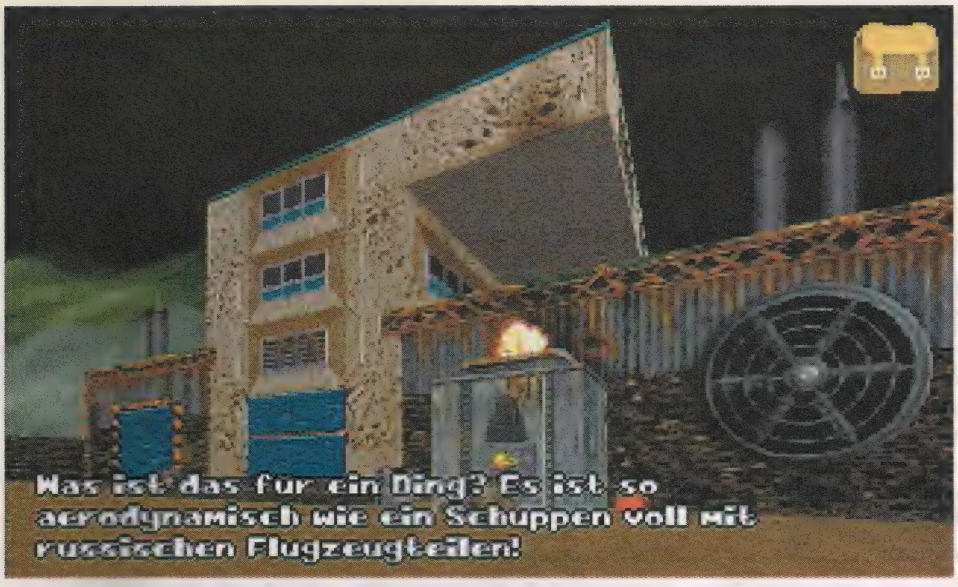
Vor dem Eingang der Sendeanstalt TVN findet Kent einen Misthaufen, der gleich eingesackt wird. Den Türsteher verjagt er mit Hilfe der Ratte und betritt die Sendezentrale. Nach einem kurzen Gespräch mit der Sekretärin im Chefbüro gelangt er zu ihrem Boß, der ihm eine ID-Karte überläßt. So kommt er ins Aufnahmestudio; hier wird das Video in das untere Abspielgerät gesteckt, das von dem danebenstehenden Computer gesteuert wird. Um das Paßwort für diesen zu erfahren, redet Kent im Büro links neben dem Eingang mit zwei nicht sehr gesprächigen Mitarbeitern. Einer der beiden verrät allerdings, daß er das Paßwort dicht an seinem Herzen trage – womit das ID-Abzeichen an seinem Hemd gemeint ist. Also beschmiert Kent flugs das Hemd mit dem Misthaufen, woraufhin der erzürnte Angestellte ihm das Kleidungsstück in die Hand drückt, um es in die Wäscherei zu bringen. Daran denkt Kent natürlich keineswegs, sondern löst die Karte per Doppelklick ab und gibt es in den Computer ein (HOLEN). Im darauf erscheinenden Auswahlbildschirm wird nun der Befehl „VT2 STARTEN" eingetippt, womit auch der zweite Auftrag erfüllt wäre. In der Zentrale erhält Kent prompt einen weiteren Auftrag: In einem Außenposten der Norms soll Saul, der angeblich tot ist, gefangengehalten werden.

Der Außenposten

Hier schleicht sich Kent nun, verkleidet mit der Uniform des Norms aus dem Einkaufszentrum, ein. Den Norm hinter dem Schalter spricht er auf das Gerät aus dem Sofa an, woraufhin er an die Forschungsabteilung verwiesen wird: Der Fahrstuhlcode lautet „1 5 7 2". In der Abteilung wird der Patient aus der Glaszelle mittels Durchschneiden der Bänder befreit. Nachdem er sämtliche Scheiben durchschlagen hat, fällt er in Ohnmacht. Im jetzt zu betretenden Labor findet Kent viele Beweismittel, die er vernichten kann; dies ist zum Beenden des Spiels aber nicht notwendig, es nimmt nur kurzzeitig einen anderen Verlauf. Der Schraubenschlüssel auf dem Tisch wird aufgenommen, ebenso das Geschirrtuch, dann klettert Kent aus dem Fenster gegenüber der Glaszelle, schnappt sich die Leiter und flüchtet über den Flaschenzug. Um an die Zahnräder für den Zerkleinerer zu kommen, wird der Fabrik ein weiterer Besuch abgestattet. Neben dem roten Container (Leiter benutzen) befindet sich eins der gezackten Räder, aus dem dortigen Motor wird mit Hilfe des Schraubenschlüssels ein weiteres herausgeschraubt. Nun geht's zurück zum Außenposten; die Zahnräder werden ins Seitenpanel des Zerkleinerers eingebaut, und damit werden das Hündchen, der Gleiter und die Farbproben vernichtet. Mit Hilfe des Tuches werden die Fingerabdrücke vom Feuerlöscher entfernt.

Jetzt hebt Kent den Patienten vom Fußboden auf und schickt ihn wie folgt zur Bearbei-





tungsebene: Bei der Metallröhre durch Druck auf den unteren grünen Knopf eine Kapsel rufen und den Patienten nach Betätigen des roten Schalters in hineinverfrachten. Der obere grüne Knopf auf dem Schaltpult läßt den guten Mann verschwinden, und Kent fährt wieder ins Erdgeschoß. Dort stellt er sich in der Vorhalle auf die lose Fliese hinter der Säule. Wenn er den Norm hinter dem Schalter auf den Brunnen anspricht, muß dieser mal schnell für kleine Norm-Polizisten, und Kent kann den Zettel lesen, den der Bulle mit seinem Körper verdeckt hatte. Darauf steht der Fahrstuhlcode für die Bearbeitungsebene: „1 3 1 2". Dort angelangt, wird Kent von einem Norm angeredet, wobei das Gespräch auf einen Gefangenen gelenkt wird. Aufgrund eines technischen Defekts verläßt der Polizist seinen Platz, wobei die Gelegenheit beim Schopfe gegriffen und der rote Knopf auf dem Schreibtisch gedrückt wird. Dieser öffnet ein großes Tor, und Kent gelangt in eine Art Massengefängnis. Betrachtet er die rote Röhre, verschwinden alle Kapseln, doch schon kurze Zeit später kommen neue „Patienten", unter ihnen der noch lebende Saul. Flugs betreten zwei Schläger und der tyrannische Führer Paul den Raum. Alle Versuche, sich rauszureden, schlagen fehl. Falls die Beweismittel vernichtet wurden, springt einfach zu „Die Befreiung 2", ansonsten lest hier weiter.

Die Befreiung 1

Zum Glück erkannte er Kent nicht in seiner Verkleidung und versetzt ihn auf einen anderen Posten, wo er jedoch von einem Reporter überwacht wird. Im Konferenzraum findet man hinter dem Rollo des Bürotischs einen Zettel mit einem Code, im Papierkorb liegt ein weiterer, der mit einem Doppelklick geglättet wird. Im Kontrollraum nebenan werden nun die Wanzen eingesammelt: Eine ist in der rechten oberen Ecke des Raums versteckt, eine weitere auf dem Schild links oben. Nun wird der Code „D U U D 2" eingegeben (D steht für ein eingedrücktes Pedal, die Zahl für die Position des grünen Schalters). Der nachfolgende Schlag haut Kent um, und er sieht die letzte Wanze unter dem Kontrollpult. Diese wird mit Hilfe des Buches auf dem Bürotisch unschädlich gemacht. Jetzt wird der Code „U D D U D 0" eingegeben, der Saul befreit. Der Lift kann benutzt werden, und beide flüchten auf das Dach.

Die Befreiung 2

Paul enttarnt Kents Verkleidung und steckt ihn in eine der Röhren, die ihn immer wieder in drei verschiedene Zellen transportieren:

Zelle 1: Beim Versuch, sich auf die Bank zu setzen, gibt diese ihren Geist auf. In den Trümmern findet man einen Apparat, der sofort eingesteckt wird. Nun noch die Klammer von der Wand nehmen, dann geht es zurück in den Röhrenraum, in dem Saul einen Zettel hochhält, der verkündet, daß noch zwei dieser Geräte zu finden seien.

Zelle 2: Auch hier wird mit der Bank das gleiche Spiel durchgespielt, wobei das Gerät mit der Klammer aus den Splittern herausgeholt wird. Nun wartet man wieder auf die Kapsel.

Zelle 3: Hier hantiert Kent mit der Klammer aus Zelle 1 so lange am Soßenspender des Essenautomaten herum, bis der ganze Raum mit der Brühe überschwemmt wird. Ein Polizist sprüht ihn ab und bringt ihn zu einer Toilette; im Spülkasten steckt die dritte Apparatur, die man ergattert, wenn man auf die Schüssel klettert. Die nun herrschende Unordnung nutzen Kent und Saul zur Flucht aufs Dach, auf dem Dai wartet. Jetzt einfach zurück zum Stützpunkt.

Der TV-Laden

Hier befindet sich die Booster-Station, die die kleinen Hypnosegeräte, die sich in allen Möbeln befinden, versorgt. Klar, daß sie zerstört werden muß. Dazu fragt man

ARI NEU...



- Lizenzprodukt der Fa. AND Software, langjährigem Entwickler professioneller Routing-Programme
- Berechnung von mehreren Alternativstrecken je Route möglich
- Druck von Wegbeschreibungen und Karte (auch farbig)
- Zoomen auf Farbkarten u.v.m.

DM 49.95

INFOS IM INTERNET:
http://www.ari-data.de



- Skat-Simulation mit fein gezeichneten Kartenbildern
- alle gängigen Spielvarianten
- jeder der 3 Mitspieler kann beliebig als Mensch- oder Computergegner festgelegt werden
- laden und speichern von Spielen und Serien

DM 29.95

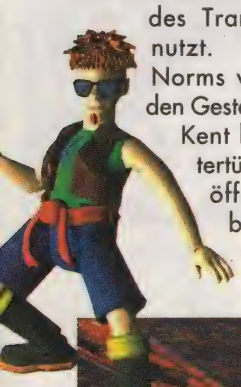
Diese und viele weitere ARI-CDs finden Sie im gut sortierten Fachhandel sowie in Kauf- und Warenhäusern



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

zunächst den Verkäufer nach einer Fernbedienung; nachdem dieser verschwunden ist, schnappt man sich den Karton hinter dem Ladentisch und stellt ihn unter die Dachluke, die sich nun öffnen läßt. Auf dem Dachboden findet man hinter einer grünen Kiste einen Holzhammer, mit dem sich die Latten in der Wand einschlagen lassen. Nach dem Hindurchklettern steht Kent auf einer Plattform, die bald nachgibt, und Kent landet in einer Art Mini-Kraftwerk. In den dort stehenden Zylinder wird der daneben liegende Draht gesteckt, ebenso der Teddy und die Drahtrolle. Nun wird die Kontrollbox geöffnet und der kleine Draht in die Platine eingebaut, an der auch die Drahtrolle befestigt wird. Das andere Ende wird in die Birnenfassung gesteckt, nachdem man dort die Glühlampe herausgeschraubt hat. Die herausfallenden Teddyaugen passen genau in den Schlitz des Kontrollpults, und mit dem Knopf daneben wird der Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert.

Nachdem das gesamte Gebäude ausgebrannt ist, bemerkt Kent einen Truck, in dem er Dai vermutet. Zu dessen Befreiung wird der Gummischlauch hinter der Flamme aus dem Boden gerissen und als Verbindung zwischen Entlüftungsschacht und der Einsaugvorrichtung des Transporters benutzt. Die beiden Norms werden durch den Gestank vertrieben, Kent kann die Hintertüren des Trucks öffnen und Dai befreien. Als nächste Aufgabe wartet auf ihn die Beschaffung der Einzelteile einer Rakete, die den Außenposten beschädigen und damit die Rußwolken über Neutropolis vertreiben soll.



Die Rakete

Nach der Explosion sind im Einkaufszentrum einige nützliche Dinge zu finden. Vor dem Eingang liegt ein Streichholzbriefchen (einsacken!), im Gebäude befinden sich Planken, Kracher und ein Absperrseil für das Inventory. In der Nähe des brennenden Hochofens in der Fabrik entdeckt Kent einen Schweißbrenner, doch beim Versuch, ihn hochzuheben, gleitet er ihm aus den Händen und rollt vor den roten Container, dessen Türen verschlossen sind. Daher wird der Brenner mit den Streichhölzern gezündet, und die Türen werden aufgeschweißt. Um die dahinterliegenden Gasflaschen zu Heather zu schaffen, baut man sich ein Floß, indem Planken, Seil und das Farbfaß miteinander benutzt werden, schiebt es in den Fluß und rollt die Gasflaschen darauf. Nun sind alle Teile für die Rakete komplett: ein Zünder (Kracher), eine toxische Substanz (Gasflaschen) und eine Hülse (Farbfaß). Auf dem Floß läßt man sich zum Stützpunkt treiben.

Nachdem Heather die Rakete zusammengebastelt hat und ihr Experiment geglückt ist, stellt sich die letzte Aufgabe heraus: Saul braucht eine Kopie seines Gehirns, das sich unter dem Stadion befindet. Die Beschaffung steht daher ganz oben auf Kents Liste, zudem soll er noch Brians Gitarre auf die Bühne schmuggeln.



Das Stadion

Auf der Innenseite des Torbogens vom Eingang befindet sich ein Schalter, mit dem das Licht ausgeknipst wird. Daraufhin flüchten die Wachtposten auf die Stadionbühne. Nun geht man in die Arena, wo auf ein paar Kisten ein Nachtsichtgerät zu finden ist. Rechts neben der Kanzel liegen bei einem Bodengitter die passenden Batterien; um an diese zu kommen, muß man den Schacht, den die Posten bewacht haben, hinunterklettern. Unten findet Kent einen Mauerstein (als „Loch" bezeichnet), der am Ende des Tunnels ins Loch unter dem Gitter gesteckt wird. Nun kommt er an die ersehnten Energiezellen heran, plaziert sie in das Nachtsichtgerät und setzt es per Doppelklick auf. Die Kanalisation läßt sich weiter erkunden.

An der ersten Abzweigung geht man nach links, biegt die Gitterstäbe mit Brians Gitarre auseinander und schlüpft hindurch. Am anderen Ende des Ganges befindet sich rechts eine Wand, die mit der Klampfe eingeschlagen wird – Pete Townsend läßt grüßen. Wenn nun nach der Dachstrebe dahinter gegriffen wird, bricht die Decke ein und fördert eine Kiste zutage. Man läuft zum ACCESS-Schild, das man mit der Strebe gedrückt hält. Dadurch wird ein Mechanismus in Gang gesetzt, der die Tür um die Ecke öffnet. Sie führt in ein Geheimlabor; das Plakat mit der Aufschrift „Du warst nicht hier" wird von der Wand genommen, und man klettert durch das dahinterliegende Loch. Dort im Schutt liegen eine Axt und der Behälter für Sauls Gehirn. Nun zurück zur Kiste, die mit der Axt sanft geöffnet wird. Das Gehirn wird in die Kiste gesteckt, die Bearbeitung einer Wand in der Nähe der Kiste mit der Gitarre gewährt Zugang zu dem dahinterliegenden Aufzug. Die Türen werden mit der Strebe geöffnet, und Kent fährt nach oben. Jetzt werden alle glücklich und zufrieden, denn Saul bekehrt seinen Zwillingsbruder Paul zum Guten – Ihr erinnert Euch sicherlich an die Bibel...

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Afterlife

Wer bei diesem himmlischen Spiel Finanzprobleme hat, sollte einfach mal während einer Partie $@! eingeben – er ist sofort um 10 Millionen Pennies reicher. Nach der fünften Anwendung kommt allerdings der Death Star...

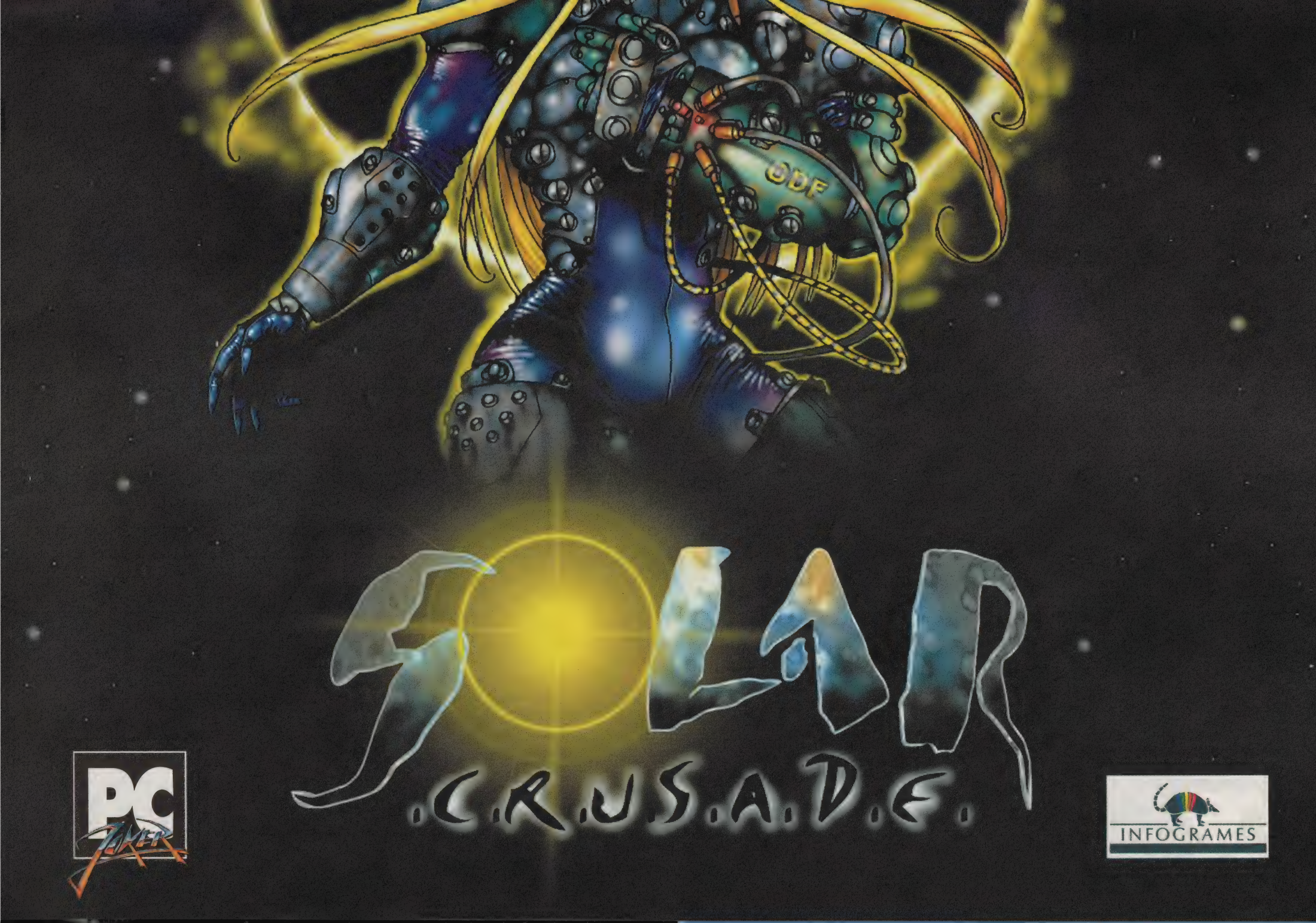
Und noch ein kleiner Gag: Gebt dreimal hintereinander SAMNMAX ein, denn dann kommt das geheime BÖSE DING! Viel Spaß!

Biing!

Leute, die sich bei der knallharten Wirtschaftssim etwas schwertun, sollten sich diese niedliche Pfuscherei im Spielstand ansehen, denn sie beschert Lümmel, also Geld, soviel man will! Diese verdankt Ihr dann Hess Fani aus Echternach in Luxemburg.

Als erstes wechselt man ins Biing!-Verzeichnis, macht von Bipro.exe eine Sicherheitskopie und editiert sie dann mit einem Hexeditor (Standardtool, findet sich auf vielen Shareware-CDs oder auch im Norton Commander). Dann setzt man den Wert der Adressen 000044C2 und 000044C3, der bisher auf 08 02 stand, auf 00 00. Dies ist der Kaufpreis eines Luxuswartezimmers. Der Trick sollte nur bei einer Luxusanstalt verwendet werden, da der Rechner sich sonst auch die Einrichtungen zum Nullpreis holen kann. Nun startet man das Spiel und kauft vier Wartezimmer zum Nullpreis (vorher natürlich Parzellen erwerben!). Jetzt abspeichern und den genannten Wert auf FF FF ändern. Wieder starten und die Wartezimmer zu einem horrenden Preis verkaufen. Danach wird


ets Fluch
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
PC
GAMER


ODF
SOLAR
.C.R.U.S.A.D.E.
PC
GAMER
INFOGRAMES


Baphome

wieder gespeichert, und schon ist man um mehr als 200.000 Lümmel reicher. Zum Schluß nur noch die Bipro.exe durch die Sicherheitskopie ersetzen, dann kann's weitergehen.

Cyberia 2

Eine kleine HEXerei hat hier Jörg Jungblut aus Limbach für Euch. Mit dieser winzigen Änderung am Spielstand (*.log) kann man bei jedem Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad wechseln. Und noch schöner ist, daß nun alle Levels zugänglich sind.
Als erstes legt man einen neuen Spielstand an und ändert dann Zeile
0: 0200 2000 FF7F 00
in
0: 000A 2000 FF7F 00

Sensible World of Soccer

Ebenfalls einen Hex-Cheat hat Thomas Nalewaja aus Köln herausgefunden: In der Datei „C:\SWOS\DATA\TEAM.014" lassen sich die Namen der Spieler, ihre Positionen, Transferwerte, Schußstärke sowie Schnelligkeit mit Hilfe eines Hexeditors verändern. Der Wert pro Spieler besteht aus 30 Zeichen bzw. Buchstaben- und Zahlenpaaren, die folgende Bedeutung haben:
1. bis 22. Zeichen: Name des Spielers
24. Zeichen: Spielerposition
(00 = T: Torwart)
(68 = A: Abwehr)
(40 = LV: linker Verteidiger)
(20 = RV: rechter Verteidiger)
(C0 = M: Mittelfeld)
(A0 = LA: Linksaußen)
(80 = RA: Rechtsaußen)
(E0 = S: Stürmer)
27. Zeichen: Schußstärke
(11 = schwacher Schuß)
(2D = normaler Schuß)
(FF = starker Schuß)
29. Zeichen: Schnelligkeit
(11 = langsam)
(2D = normal)
(FF = schnell)
30. Zeichen: Transferwert
(0F = 500.000 DM)
(13 = 1 Million DM)
(1F = 3 Millionen DM)
(29 = 10 Millionen DM)
(2E = 20 Millionen DM)
(30 = 30 Millionen DM)

Grand Prix 2

Dank des MicroProse-Teams können wir für 10 Strecken die optimalen Einstellungen der Rennwagen liefern, der Rest folgt nächstes Mal. Somit sollte es für Euch kein Problem mehr sein, Bestzeiten zu erreichen. Außerdem verraten wir Euch auch noch die Zeiten, die das Testteam gefahren ist...

Brasilien – Interlagos
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:16.428
Frontspoiler: 6
Bremsbalance: 48.500 – 51.500
Heckspoiler: 6
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 29:64
2. Gang: 39:64
3. Gang: 47:64
4. Gang: 52:64
5. Gang: 56:64
6. Gang: 62:62

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	1	2
Schn. Rückprall	1	2
Langsamer Stoß	6	6
Langsamer Rückprall	6	6

Federung 1500 Pfd./In.
1000 Pfd./In.
Bodenfreiheit 26.5 mm
51.0 mm
Drehstabilisator
2000Pfd./In.
1000Pfd./In.

Pazifik – TI Circuit Aida
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:10.755
Frontspoiler: 14
Bremsbalance: 40.000 – 60.000
Heckspoiler: 16
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 23:64
2. Gang: 30:64
3. Gang: 27:64
4. Gang: 44:64
5. Gang: 51:64
6. Gang: 58:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	3 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	4	4
Schn. Rückprall	4	4
Langsamer Stoß	4	4
Langsamer Rückprall	4	4

Federung 1200 Pfd./In.
900 Pfd./In.
Bodenfreiheit 28.0 mm
57.0 mm
Drehstabilisator
3000 Pfd./In.
1000 Pfd./In.

San Marino – Imola
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:22.120
Frontspoiler: 6
Bremsbalance 42.000 – 58.000
Heckspoiler: 6
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 23:64
2. Gang: 31:64
3. Gang: 39:64
4. Gang: 47:64
5. Gang: 55:64
6. Gang: 63:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	3 mm	4 mm
Däm. Schn. Stoß	2	3
Schn. Rückprall	2	3
Langsamer Stoß	2	2
Langsamer Rückprall	2	2

Federung 1500 Pfd./In.
700 Pfd./In.
Bodenfreiheit 29.0 mm
61.0 mm
Drehstabilisator
1000Pfd./In.
100Pfd./In.

Monaco – Monte Carlo
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:19.906
Frontspoiler: 18
Bremsbalance: 40.250 – 59.750
Heckspoiler: 18
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 19:64
2. Gang: 25:64
3. Gang: 36:64
4. Gang: 44:64
5. Gang: 48:64
6. Gang: 54:64

Stoßdämpfer	vorne	hinten
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	2	2
Schn. Rückprall	2	2
Langsamer Stoß	5	5
Langsamer Rückprall	5	5

Federung 800 Pfd./In.
800 Pfd./In.
Bodenfreiheit 27.0 mm
50.0 mm
Drehstabilisator
1000 Pfd./In.
100 Pfd./In.

BÜCHER- UND SOFTWARE- VERSAND
Computer - Hardware - Software - Bücher - Spiele - Zubehör

Games CD-ROM, dt.	
Ascendancy	53 DM
Bleifuß	50 DM
Civilization 2	78 DM
Die Siedler 2	69 DM
Elisabeth 1	91 DM
F1 Manager 96	69 DM
Fifa Soccer 96	75 DM
Hugo 3	62 DM
Monopoly	59 DM
The Dig	73 DM
WingCommander 4	83 DM

Ultrapack – Beinhaltet:
Geo Route
Teleinfo FAX-Auskunft
60 Stadtpläne
Ami Pro 3.1
Deutsches Wörterbuch
Geothek Weltatlas
Gesetze
Universallexikon
Hotelführer 96
77 DM

Lösungshefte, je 15 DM	
Albion	Shivers
Bad Mojo	Spycraft
Blown Away	Talisman
Chronomaster	Terra Nova
D	The Dig
Discworld	The Ripper
Evocation	UrbanRunner
Gene Machine	Vollgas
Guilty	Warcraft 2
Normality	Warhammer
Shannara	Zork:Nemesis

Sammellösungen, je 22 DM	
Alone in the Dark	1 - 3
Bard`s Tale	1 - 3
Ishar	1 - 3
King`s Quest	1 - 6
Police Quest	1 - 4

Versandkosten:
Vorkasse DM 6 - Nachnahme DM 18
Ausland DM 10 (nur Vorkasse)
Beim Versand von Lösungsheften fallen keine Portokosten an!

Lothar Köpfer / Bücher und Software / Schiefeweg 6 / 79872 Bernau / Tel. 07672-41530 oder Tel.-Fax 07675-298 / (kein Ladenverkauf)

Spanien – Barcelona
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:19.906
Frontspoiler: 10
Bremsbalance: 40.250 – 59.750
Heckspoiler: 10
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 28:64
2. Gang: 36:64
3. Gang: 42:64
4. Gang: 48:64
5. Gang: 55:64
6. Gang: 61:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	3 mm	4 mm
Däm. Schn. Stoß	2	3
Schn. Rückprall	2	3
Langsamer Stoß	2	2
Langsamer Rückprall	2	2
Federung	1500 Pfd./In.	
	700 Pfd./In.	
Bodenfreiheit	29.0 mm	
	61.0 mm	
Drehstabilisator	1000 Pfd./In.	
	150 Pfd./In.	

Kanada – Gilles Villeneuve
Das Team schaffte mit den Einstellungen 1:24.295
Frontspoiler: 6
Bremsbalance: 40.000 – 60.000
Heckspoiler: 8
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 18:64
2. Gang: 27:64
3. Gang: 36:64
4. Gang: 45:64
5. Gang: 54:64
6. Gang: 62:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	4	4
Schn. Rückprall	4	4
Langsamer Stoß	6	6
Langsamer Rückprall	6	6
Federung	1400 Pfd./In.	
	1000 Pfd./In.	
Bodenfreiheit	27.0 mm	
	55.5 mm	
Drehstabilisator	3000 Pfd./In.	
	100 Pfd./In.	

Frankreich – Magny Cours
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:17.610
Frontspoiler: 8
Bremsbalance: 40.500 – 59.500
Heckspoiler: 8
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 21:64
2. Gang: 29:64
3. Gang: 37:64
4. Gang: 45:64
5. Gang: 54:64
6. Gang: 61:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	4	4
Schn. Rückprall	4	4
Langsamer Stoß	21	15
Langsamer Rückprall	21	15
Federung	1400 Pfd./In.	
	800 Pfd./In.	
Bodenfreiheit	27.5 mm	
	55.0 mm	
Drehstabilisator	1500 Pfd./In.	
	100 Pfd./In.	

Großbritannien – Silverstone
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:25.409
Frontspoiler: 8
Bremsbalance: 33.000 – 67.000
Heckspoiler: 8
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 28:64
2. Gang: 35:64
3. Gang: 42:64
4. Gang: 48:64
5. Gang: 54:64
6. Gang: 60:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	4 mm	4 mm
Schn. Rückprall	1	1
Langsamer Stoß	4	4
Langsamer Rückprall	21	15
Federung	1100 Pfd./In.	
	700 Pfd./In.	
Bodenfreiheit	28.0 mm	
	59.0 mm	
Drehstabilisator	500 Pfd./In.	
	100 Pfd./In.	

Deutschland – Hockenheim
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:44.511
Frontspoiler: 1
Bremsbalance: 37.875 – 62.125
Heckspoiler: 2
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 26:64
2. Gang: 34:64
3. Gang: 42:64
4. Gang: 50:64
5. Gang: 58:64
6. Gang: 66:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	2	2
Schn. Rückprall	2	2
Langsamer Stoß	2	2
Langsamer Rückprall	2	
Federung	1400 Pfd./In.	
	900 Pfd./In.	
Bodenfreiheit	27.5 mm	
	58.0 mm	
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	
	100 Pfd./In.	

Ungarn – Hungaroring
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:22.258
Frontspoiler: 12
Bremsbalance: 38.375 – 61.625
Heckspoiler: 14
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 19:64
2. Gang: 27:64
3. Gang: 35:64
4. Gang: 43:64
5. Gang: 51:64
6. Gang: 59:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	1 mm	1 mm
Däm. Schn. Stoß	1	1
Schn. Rückprall	1	1
Langsamer Stoß	3	2
Langsamer Rückprall	3	3
Federung	1500 Pfd./In.	
	900 Pfd./In.	
Bodenfreiheit	27.0 mm	
	56.0 mm	
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	
	100 Pfd./In	

Clif Danger

Quasi aus erster Hand haben wir Cheats und fast alle Levelcodes zum Jump'n'Run (nicht vergessen, auf der Tastatur sind „Y" und „Z" miteinander vertauscht). Und hier sind sie auch schon...

Im Spiel lassen sich folgende interessante Wörtchen eingeben:
LONGLIFE: Unser Held erhält unbegrenzte Energie.
OPENEYE: Die Karte läßt sich ständig einblenden.
KEYFORWAY: Alle Schlüsselkarten sind vorhanden.
NOTHINGTODO: Alle Missions-Ziele sind erfüllt.
FIREPOWER: Bringt volle Bewaffnung und Munition.
HOWFAST: Hier werden die Frames/Sekunde angezeigt.
Wem das nicht reicht, dem seien hier die Levelcodes verraten:

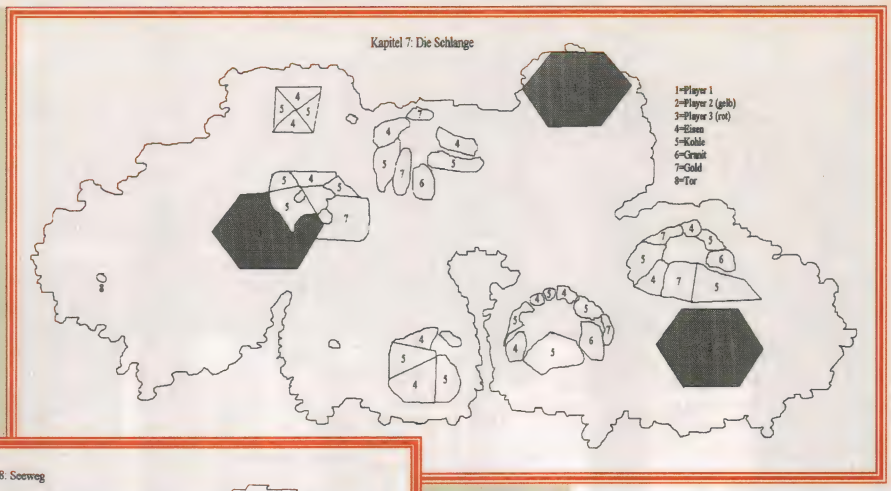
Level	*Easy*	*Normal*	*Hard*
1	NU87991A	129I776T	MO6D5GPP
2	WGIN5LL2	JFGBNB65	QZXVWRXC
3	NKO941D4	BIL5BI55	M54NBV4V
4	KLA77DFG	H53HJNBK	M6VC7NB7
5	XZ4FQ25Q	4NBNHJ3V	M6VC7NB7
6	JL1001LK	BV16Y54V	7NB76745
7	105678FV	536JTJ56	44YUIG44
8	FG7EBSHM	DX5YUIR1	NBV76NMB
9	GHRTU27H	VRIVTUIV	H45GFGHJ
10	ART53JC1	CVNBF211	4V5N4MV5
11	HIG9463B	334NMBV3	HG5KJHG6
12	GF5HI5T4	HVBKJ443	T65YITTU
13	HJ6G543G	V5HG5HVJ	VC54635V
14	KL3YI854	OPI5UBB5	YO645HJL
15	PR8954UK	CCXX43F6	C6XBVC65
16	6JH565YH	CX56C5GC	V56V5NM6
17	234FDBVC	C6HG5C55	SAQEW356
18	JJ4328KL	NMBV65YV	ZFDTRZFY
19	132F4S8G	ZA6SA5FX	JGRE554X
20	GFDS32GH	5IUL6Y56	6UI5OP56

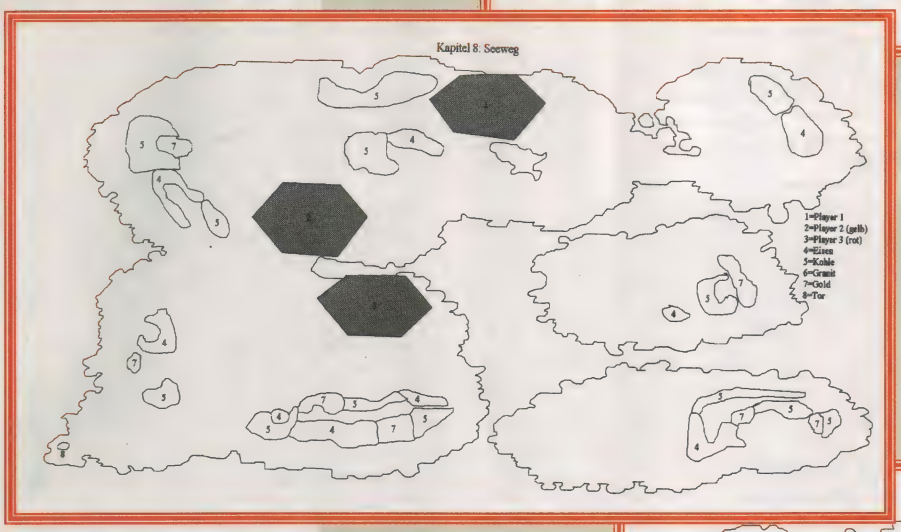
Die Codes für die Tekkno-Welt mit den letzten vier Levels könnt Ihr Euch mit Hilfe der Cheats dann ja selbst erspielen...

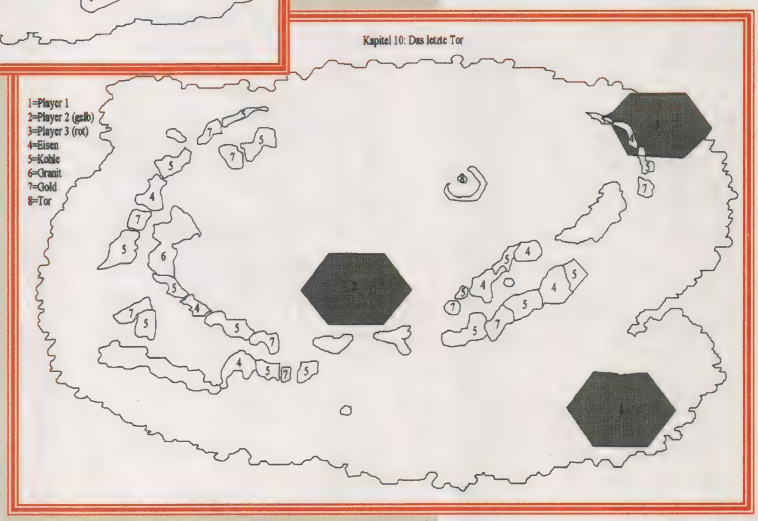
SIEDLER II

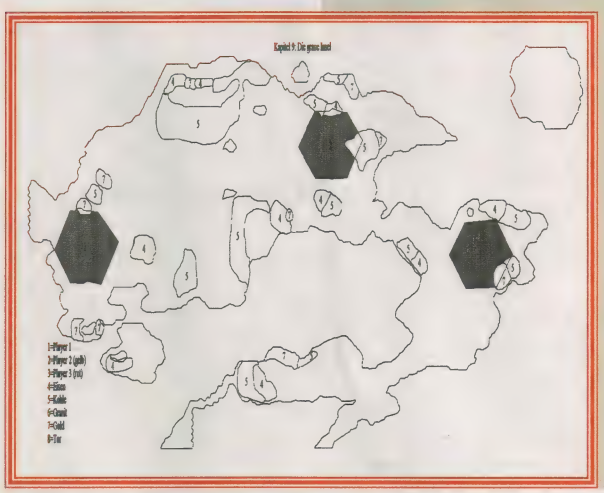
KARTEN

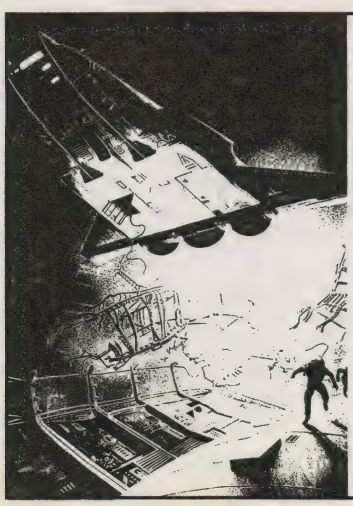
Hier nun wie versprochen die letzten vier Karten von Martin Krause – mögen sie bei der Besiedelung hilfreich sein!











STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte!
Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!
Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/94592222, Fax 94592221)

POSTSPIELE!

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



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

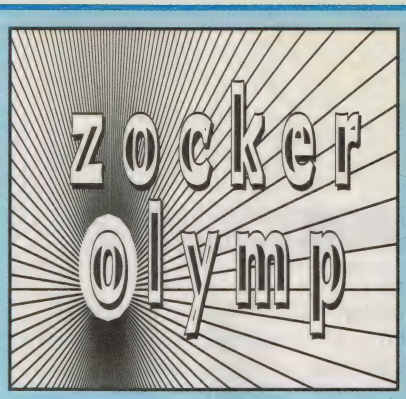
Beispiel: **LEGENDS** simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350.- ÖS bestellen und 10 Runden lang kostenlos hineinschnuppern.

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

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
Bad Mojo	9/96	Lösung
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
Die Siedler 2	9/96	Karten
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
Elisabeth	9/96	Cheat
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
Magic Carpet 2	9/96	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
Offensive	9/96	Codes
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
Urban Runner	9/96	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
Warcraft II	9/96	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 langsam, aber sicher dürfte auch der Letzte aus dem Urlaub heimgekehrt sein – um hier und jetzt seinen Namen abgedruckt zu finden? Na, schau'n mer mal: Mit F1 Manager 96 läßt seine Boliden im Kreis herumfahren
Malte Bunjes, F-Strasbourg
Bei Quest for Fame rockt mit Aerosmith
Björn Brender, Köln
Und mit Ecstatica verschafft sich wohlige Gänsehaut
Michael Steinbrücker, Ainring

STROMAUSFALL

Und wieder gibt's gehaltvolle Kost für stromlose Zeiten: Bei Parlainth – Die vergessene Stadt fahndet in den Ruinen nach unfaßbaren Reichtümern
Marion Busch, Stolzenau
Bei CityTech führt seine gigantischen Kampfmaschinen ins Gemetzel
Daniel Wiseman, A-Salzburg

JOKER-IMPERIUM

Für die PC-Besitzer unter den Einsendern hatten wir Earthworm Jim ausgesucht; das Game bekommt
Markus Gewiss, Wesseling

F1-MANAGER COMPETITION

Heinz-Harald Frentzen fährt (noch) für Sauber-Ford, wie Ihr ja praktisch alle gewußt habt. Je ein zweitägiges Fahrsicherheitstraining auf dem Nürburgring haben gewonnen
Wilfried Kiesler, Berlin
Juliane Block, Ovelgönne
Jan Fischer, Magdeburg
Jutta Fuchs, Hof
Die von Heinz-Harald Frentzen signierte Mütze plus F1 Manager 96 bekommt
Michael Sass, Buchholz
Und die Preise 6 bis 10, nämlich je einmal F1 Manager 96, gehen an
Jens Bremer, Essen
Paul Erdenberger, Sipplingen
René Friedmann, Büttelborn
Markus Wojtczak, Tönisvorst
René Freitag, Ludwigsfelde

Und nun ist wieder 'ne Zeitlang Ruhe im Olymp – Neuzugänge werden in einem Monat wieder aufgelistet. Bis dahin wünschen wir viel Spaß mit den Preisen!

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:

CORE DESIGN LIMITED



Das Tomb Raider-Team



Das Sprachrohr von Core Design: Adrian Smith

Seit kurzem entwickelt der britische Softwarehersteller seine Spiele direkt für den bisher mit Umsetzungen abgespeisten PC. Welchen Unterschied das macht, beweist das neue 3D-Actionadventure „Tomb Raider" höchst eindrucksvoll – hier warten erste Exklusivinfos zum kommenden Mega-Hit!

Die „Tomb Raider"-Vorführung lockte fast die gesamte Redaktion vor den Monitor, denn solche Games bekommt man selbst als berufsmäßiger Spieletester nur selten zu Gesicht. Bevor wir mehr darüber verraten, machen wir es aber noch ein bißchen spannend und erzählen Euch erst mal was über die Geschichte von Core Design: Firmengründer Jeremy Smith war als Entwickler für Virgin und andere Companies tätig, ehe er sich 1990 mit dem ungewöhnlichen SF-Actionrolli „Corporation" selbständig machte. Es folgten Titel wie „BC Racers", „Thunderhawk II: Firestorm" und zuletzt „Shellshock".

Heute beschäftigt das im südenglischen Derby beheimatete Unternehmen 54 Angestellte. Vor zwei Jahren tat sich Core Design mit U.S. Gold zusammen, und gerade eben wurde das ganze Firmenkonglomerat in die Eidos-Gruppe integriert, zu der übrigens auch Domark gehört. Können unabhängige kleine Hersteller im Konzert der Großen etwa nicht mehr mithalten, wenn sie sich nicht untereinander zusammenschließen? Genau das war unsere erste Frage an Jeremys Bruder Adrian Smith, den 30jährigen Entwicklungsleiter:

AS: Es ist zumindest sehr schwer geworden! Schließlich braucht man inzwischen nicht nur große Rechner für die FMV-Sequenzen, sondern auch genügend Personal, wenn man anspruchsvolle Games machen will. Früher saßen vielleicht zwei bis drei Leute an einem Projekt, inzwischen beschäftigen wir fünf Teams, die jeweils aus fünf bis sechs Mitarbeitern bestehen – und länger denn je an den einzelnen Produkten herumtüfteln.

?: *Und das machte nun den Marsch unter das schützende Dach von Eidos erforderlich?*

AS: Nun, Eidos ist zwar hauptsächlich auf dem Gebiet der Anwendungen tätig, aber zugleich dürfte dieser Firmenzusammenschluß als Gruppe der größte Spieleentwickler in Europa sein. Besonders ihr FMV-Player „Escape" ist für uns hochinteressant. Da er schneller und besser arbeitet als vergleichbare Tools, wird daran bald niemand mehr vorbeikommen.

?: *Für uns führt jetzt aber kein Weg mehr an eurem nächsten Kracher „Tomb Raider" vorbei – hat es einen tieferen Grund, daß der Held dabei eine Heldin ist?*

AS: Seit Jahr und Tag scheinen die Muskelprotze à la Schwarzenegger die Hauptrolle in den meisten Computerspielen für sich gepachtet zu haben, da wollten wir einfach mal aus der Reihe tanzen. Außerdem fordert das den Beschützerinstinkt der ja meist männlichen Spieler heraus – obwohl Lara Croft nun wirklich alles andere als ein schwaches Weibchen ist...

?: *Und wer hatte diese glorreiche Idee?*

AS: Toby Guard, unser Hauptdesigner für dieses Projekt. Es wird gemunkelt, daß ihm dabei seine eigene Schwester als Vorbild diente, aber aus offizieller Sicht trägt Lara Croft natürlich auch gewisse Züge der populären Trickfilmfigur Jessica Rabbit.

?: *Nicht zu vergessen ihre sommerlich-leichte Bekleidung! Gab's da keinen Ärger mit den Frauen im Team, oder habt ihr so was gar nicht?*

AS: Oh doch, Heather Gibson und Tracy Clark. Die beiden klopfen Toby schon auf die Finger, wenn er zu sexistisch wird! Außerdem sind sie ja selbst in erheblichem Maß für das Aussehen des Spiels verantwortlich, z.B. was die Texturen in den vier Welten angeht: Inka-Reich, Antike, altes

Ägypten und das Finale im sagenhaften Atlantis.

?: *Mit welchen Gegnern wird sich Lara herumschlagen müssen?*

AS: Hauptsächlich mit wilden Tieren wie Wölfen, Bären, Krokodilen, Fledermäusen, Löwen, Pumas und Dinos in mehreren Sorten. Zu den über 150 Feinden gehören aber auch ein paar menschliche Endgegner.

?: *Ohne euch zu nahe treten zu wollen, aber in mancher Hinsicht erinnert „Tomb Raider" schon sehr an „Indiana Jones". Aber auch an „Mario 64" auf dem Nintendo 64 – Absicht oder Zufall?*

AS: Eine gewisse Verwandtschaft mit „Indy" gebe ich gerne zu, genauso wurde „Prince of Persia" von uns als Inspirationsquelle genutzt. Aber „Mario 64" haben wir vor kurzem zum ersten Mal gesehen und waren selbst verblüfft über die Ähnlichkeit des Spielprinzips! Darüber sind wir keineswegs traurig, ganz im Gegenteil. Schließlich ist das Nintendo-Wunderkind momentan sogar mein privates Lieblingsspiel und hat zumindest vorübergehend meinen Langzeit-Favoriten „Bomberman" abgelöst.

?: *Das Spielprinzip ist eine Sache, aber werdet ihr am PC auch so eine beeindruckende Optik hinkriegen, wie sie der Konsolero Mario besitzt?*

AS: Aber klar, und wenn man über eine Erweiterungskarte mit einem speziellen Grafikchip wie dem 3DFX verfügt, wird sie sogar noch schöner. Schließlich sind wir bei den Texturen nicht auf den limitierten Speicherplatz eines Moduls beschränkt, und höhere Auflösungen gibt's am PC obendrein. Die Nintendo 64-Konsole mag zwar intern die Grafikpower einer SGi-Workstation haben, aber sie besitzt eben nicht deren Darstellungsmöglichkeiten.

?: *Ihr sprecht auch davon, daß ihr die Levels „in 3D entwickelt" – wie hat man sich das denn konkret vorzustellen?*

AS: Wir sind der Meinung, daß man es dem Endprodukt anmerkt, wenn eine 3D-Welt vorwiegend auf dem zweidimensionalen Reißbrett entstanden ist. Daher begnügen wir uns auf dem Papier mit einer simplen Skizze und erledigen die Hauptarbeit mit dem 3D-Editor. Dort kann man etwa Texturen austauschen oder den Lichteinfall bzw. die Schatten verändern. Und das gilt natürlich auch für die Form der Gänge und Höhlen.

?: *Wird es einen Mehrspieler-Modus geben?*

AS: Nein, das Game ist für einen Spieler konzipiert. Aber nachdem der Multiplayer-Modus im Augenblick der letzte Schrei ist, werden wir beim bereits fest geplanten „Tomb Raider 2" wohl einen einbauen.

?: *Auf welche Musikbegleitung dürfen wir uns einstellen?*

AS: Nach unseren Erfahrungen wird „normale" Musik von den Spielern nach ein bis zwei Stunden abgestellt, daher haben wir uns für einen Ambient-Hintergrundsound entschieden, der sich mit der Location ändert – je unheimlicher der Ort, desto gruseliger werden die begleitenden Klänge.

?: *Auch wenn's schwerfällt, lassen wir den „Grabräuber" jetzt in Ruhe und stellen noch eine paar Fragen von allgemeinem Interesse. Etwa die: Im euch ja wohlvertrauten Konsolenbereich werden praktisch alle Spiele einer Art Qualitätskontrolle unterworfen, bevor sie auf den Markt kommen; sollte man das auch für den PC einführen?*

AS: Gegenwärtig erscheinen vor allem viel zu viele PC-Spiele, wovon aber nur zwei bis drei pro Monat wirklich etwas taugen. Aber ich denke, daß sich der Markt da schon noch selbst regulieren kann. Eine gewisse Qualitätskontrolle hätte trotzdem mancherlei Vorteile: Man könnte etwa die Hersteller zu kurzen Ladezeiten anhalten und verhindern, daß oft alle genau das gleiche produzieren. Große Firmen wie Sony und Sega machen es in ihrem Bereich ja längst vor. Da diese Companies nicht nur die existierenden Titel kennen, sondern auch meist den Inhalt der erst geplanten, können sie den Programmierern sinnvolle Vorschläge darüber unterbreiten, wie sie ihr Gameplay am besten variieren, um sich vom übrigen Angebot abzuheben.

?: *Und wie wollt ihr euer eigenes Angebot in Zukunft noch variieren?*

AS: Als nächstes steht „Ninja" im Frühjahr 97 an. Dabei prügelt und rätselt man



DIE SOFTOGRAPHIE VON CORE DESIGN

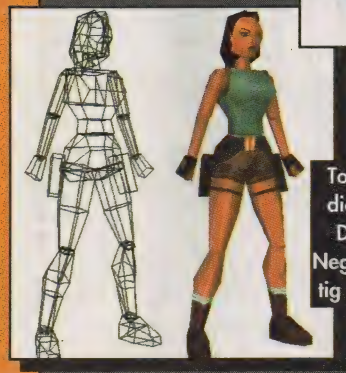
Corporation (1990)
Thunderhawk (1991)
Heimdall (1991)
Curse of Enchantia (1992)
Heimdall II (1994)
Universe (1994)
The Big Red Adventure (1995)
BC Racers (1995)
The Scottish Open (1995)
Thunderhawk II: Firestorm (1995)
Shellshock (1996)
Blam (1996)
Swagman (1996)
Tomb Raider (1996)
Ninja (1997)
Fighting (1997)



Zwei verschiedene Grafikperspektiven von Tomb Raider



Verschiedene Entwicklungsphasen eines Tomb Raider-Levels



Tomb Raider: die Heldin im Drahtgitter-Negligé und fertig eingekleidet



Miss Croft macht auch unter Wasser eine gute Figur



1997 fängt ja gut an: Ninja

Ninjas haben's auch nicht leicht...

sich durch eine Fantasyausgabe des mittelalterlichen Japan, wo es haufenweise Drachen, Dämonen und andere Monster gibt. Dafür verwenden wir eine Grafik-Engine, die atemberaubende Perspektiven und Transparenzeffekte möglich macht.

?: *Was kommt danach?*

AS: Ein Beat'em up mit dem Arbeitstitel „Fighting", an dem unser „Thunderhawk"-Mastermind Marc Avery gerade sitzt. Das Besondere an dieser Polygon-Prügelei ist, daß man sich dabei ganz realistisch von einer Location zur nächsten voranarbeiten muß.

?: *So wie einst bei „Way of the Exploding Fist 2" am C64?*

AS: Genau so, aber es kommt noch besser. Es dürfen nämlich auch zwei Spieler gleichzeitig durch die Geschichte wandern! Die fangen dann z.B. auf einem Parkplatz an, gehen über die Straße und machen in einem Büroblock weiter – oder auch woanders, denn die Story soll sich à la „Out Run" des öfteren in verschiedene Stränge verzweigen. Außerdem wird man Fenster einschlagen und anschließend durchhüpfen können; das Benutzen von Gegenständen wird ebenfalls erlaubt sein. Das kann dann eine abgerissene Zaunlatte sein, aber auch mal eine Bazooka, die man vorübergehend zur Bekämpfung eines übermächtigen Gegners erhält. Darüber hinaus wollen wir auch die Kombination der Special-Moves von verschiedenen Recken nach dem Vorbild von Segas „Streets of Rage" möglich machen. Im dreidimensionalen Raum ist das alles zwar gar nicht so einfach zu realisieren, aber wir haben ja noch bis zum nächsten Sommer Zeit...

?: *Dann wollen wir dich jetzt auch nicht länger aufhalten und bloß noch ganz schnell von dir erfahren, was du in deiner Freizeit am liebsten machst.*

AS: Radfahren und Segeln – wenn ich mal dazu komme.

?: *Adrian, wir bedanken uns für dieses Gespräch, wünschen euch allen viel Glück und uns noch jede Menge toller Spiele von Core Design! (mm)*

PC-Games

	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	39,99
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
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
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
Bazooka Sue *	89,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss 2 *	69,99
Bug! *	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
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 Gladiators (dt.) *	69,99
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
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games

	CD
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
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	69,99
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
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	99,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
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
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer – The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
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
Scorched Planet *	69,99
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 (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	59,99
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Starfighter 3000	89,99
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
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99

PC-Games

	CD
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.) *	75,99
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
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	75,99
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
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (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
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
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
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
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno + T.F.X. (dt.) komplett	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99
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
Lost Eden *	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	39,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.) nur PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	29,99
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
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.) *	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
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.)	39,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
10.000 Color Clips	39,99
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	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: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	79,99
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 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 Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Adventure-Buch	34,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Gabriel Knight 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
System Shock	19,95
The Dig	14,80
Urban Runner	19,95
WarCraft 2	14,80
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
Andretti Racing *	89,99
Cyberia	89,99
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Olympic Games	89,99
Resident Evil	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	109,99

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

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00



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. Friedr.hain
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



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



HEISSE PREISE!

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inclusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!

je nur 9,99

Zwei brandheiße Adventure-Tips:

Hardline
dt., CD-ROM *
69,99

Lighthouse
dt., CD-ROM *
89,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

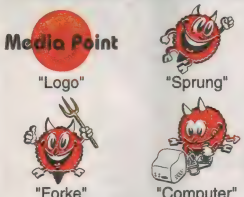
Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!

CD-ROM
69,99



Media Point Pins

Unseren Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!



je 5,–

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection
dt., CD-ROM
19,99

Höhlenwelt Saga
dt., CD-ROM
19,99

Kolumbus
dt., CD-ROM
19,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
19,99

Wir machen Spitzen-software preiswert!

Slipstream 5000
dt., CD-ROM
19,99

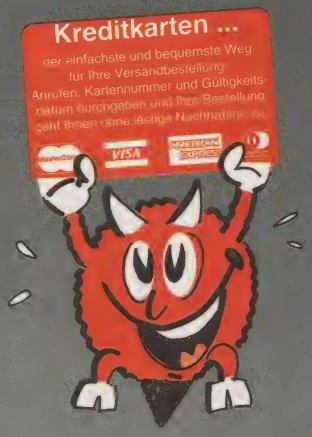
Crusade
dt., CD-ROM
19,99

Missionforce: Cyberstorm

Dynamix' neueste MetalTech-Simulation ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!

dt., CD-ROM * **79,99**

Time Commando
dt., CD-ROM *
75,99



Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



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

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 05/95 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%
Afterlife	9/96	Simulation	76%
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 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
Auf der Suche n d Ultimate Mix	9/96	Abenteuer	57%
Bad Mojo	6/96	Abenteuer	75%
Baku Baku Animal PC	9/96	Strategie	33%
Balor of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%
Baryon	3/96	Action	65%
Baseball Pro '96 Season	9/96	Sport	68%
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%
Battle Race	9/96	Sport	68%
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%
Biing!	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%
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**	**Strategie**	**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%
Crusade	10/95	Strategie	72%
Crusader	11/95	Abenteuer	80%
Cyberbykes	10/95	Sport	17%
Cyber Judas	9/96	Simulation	56%
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%
Daley Thomp. Olymp Zehnk	9/96	Sport	29%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
Dark Universe	9/95	Simulation	59%
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%
DeathKeep	9/96	Abenteuer	63%
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
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
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%
Fire Fight	9/96	Action	73%
Flight Unlimited	**8/95**	**Simulation**	**87%**
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
Frankenstein	12/95	Abenteuer	81%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	75%
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%
Great Naval Battles Vol. III CD	6/95	Simulation	80%
Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%
Greg Norman Ult. Challe.Golf	9/96	Sport	74%
Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig
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%
Hind	9/96	Simulation	80%
Hollywood Pictures	8/95	Simulation	68%
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	80%
Jeff Jet	6/95	Abenteuer	72%
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%
Karma-Der Fluch der 12 Höhlen	9/96	Strategie	33%
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%
Legends	9/96	Abenteuer	60%
Lexikon des inter.Films	9/96	Anwenderbes.	wertvoll
Links LS	**9/96**	**Sport**	**86%**
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%
Magl!!	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%
Micro Machines 2	9/95	Sport	80%
Millennia	12/95	Strategie	73%
Mirage	9/95	Verschiedenes	35%
Mission Critical	1/96	Abenteuer	66%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Mission Super I.Q.	1/96	Abenteuer	51%
Monopoly	1/96	Strategie	59%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
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%**
Normality	9/96	Abenteuer	80%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Offensive	9/96	Strategie	71%
Olympic Games	9/96	Sport	78%
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 Prelude	9/96	Simulation	68%
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%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Primal Rage	10/95	Sport	81%
Prisoner of Ice	8/95	Abenteuer	80%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Pyrotechnica	8/95	Action	46%
Q-Pop	10/95	Strategie	59%
Quadrax	9/96	Action	48%
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%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
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%
Sensibie 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%**
Shellshock	9/96	Simulation	63%
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%
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%
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%
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	66%
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 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 Commando	9/96	Abenteuer	80%
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 Quiky 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%
Virtua Chess	10/95	Strategie	56%
Virtua Fighter PC	9/96	Sport	81%
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%
Whoop	11/95	Action	49%
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Wing Commander IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
wipEout	1/96	Sport	48%
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%**
X-Com: Terror from the Deep	6/95	Verschiedenes	70%
Z	9/96	Strategie	74%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. Urlaubs-reif
Zeddas	6/96	Abenteuer	44%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**
Zorro	8/95	Action	35%

Überhaupt & Außerdem

Nach der halbstündigen Ladezeit ist es endlich soweit; ein winziges Sprite schleicht durch die Blockgrafik, um sich dort mit unsichtbaren Monstern zu prügeln. Quizfrage: Aus welchem Jahr stammt dieses Spiel?



Obwohl jeder Mensch, der mal einen C64 besessen hat, hier sofort auf das Jahr 1986 (nach Christus) tippen würde, liegt er damit völlig daneben. Wir befinden uns nämlich in der Gegenwart, der benutzte Computer ist ein hochmoderner Pentium mit der Kraft der dreistelligen Megahertzen, und die Software verdanken wir Java, der trendigsten Programmiersprache diesseits von Nowosibirsk. Was also ist da schiefgelaufen?

Die Wurzeln des Problems reichen allerdings in der Tat bis in die Anfänge des letzten Jahrzehnts zurück. Damals erfand ein kluger Kopf den Akustikkoppler, und schon war die Datenfernübertragung über das Telefonnetz möglich. Gut, die Durchsatzraten waren kaum der Rede wert, aber immerhin lagen sie nicht im negativen Bereich – und ein wenig später erschien ja auch schon das deutlich schnellere Modem. Diese Geräte wiederum sind inzwischen so flott geworden, daß sie ein paar hunderttausend Bytes in wenigen Minuten durch die Leitungen schaufeln. Andererseits: Was sind schon ein paar hunderttausend Bytes in Zeiten, wo manche Spiele doch bereits zwei oder mehr CDs belegen? Damit nähern wir uns langsam des Pudels Kern, sprich dem Internet mit seinen diversen Onlinedienst-Ablegern.

Selbstverständlich hat dieses weltumspannende Datennetz unser Leben um einige nützliche Dinge bereichert: Man kann damit wunderbar E-Mails verschicken oder sich Bilder, Texte und Patches auf den eigenen Rechner herunterziehen; auch das Online-Chatten hat seine unübersehbaren Reize. Schwierig wird's aber immer dann, wenn das jeweilige Netzangebot auch ansprechend präsentiert werden soll. Denn je aufwendiger die Hülle, desto länger dauert es für gewöhnlich, bis der Inhalt durch die Leitung gekrochen kommt. Daß es trotzdem geht, beweisen gelungene Einzelfälle wie die grafische Plauderstadt „Worlds Away" von CompuServe, aber leider sind solche technisch geschickten Lösungen immer noch viel zu selten.

Am finstersten sieht's nun bei den Online-Games aus, wo man mit unschöner Regelmäßigkeit auf solche Gurken wie unser abschreckendes Eingangsbeispiel stößt. Eine meist vernünftig spielbare Ausnahme stellt das Genre der Multi-User-Dungeons (MUDs) dar. Das sind Rollenspiele auf reiner Textbasis, die mit kurzen Befehlen gesteuert werden und ihren Reiz vor allem aus der Interaktion mit anderen menschlichen Cyberjockeys beziehen. Ähnliches gilt für die sonstigen Multi-User-Games, die mit einem Minimum an Grafik auskommen und oft aus einer Umsetzung traditioneller Brett- oder Kartenspiele bestehen. Im Prinzip sind auch grafisch anspruchsvolle Zockereien machbar, bei denen die benötigte Software in gewohnter Manier auf dem eigenen Computer installiert wird, so daß anschließend nur noch die nackten Steuerungsbefehle über das Netz gehen. In allen Genres mit einem gewissen Actionanteil bleibt das aber graue Theorie, denn die Online-Wirklichkeit zeichnet sich nicht zuletzt durch häufige Übertragungspausen aus: Beim Schach mögen sie kaum ins Gewicht fallen, bei Prügeleien oder Autorennen ist ihre Wirkung schlichtweg verheerend...

Natürlich wird jetzt mancher das Argument vom technischen Fortschritt bringen, durch den all diese Probleme binnen weniger Monate gegenstandslos werden. Zumindest in den letzten zehn Jahren war es aber so, daß die Übertragungstechnik den Entwicklungen bei der Präsentation immer meilenweit hinterherhinkte. Es ist auch kein überzeugender Grund zu sehen, warum sich das in Zukunft ändern sollte: Im Gegenteil, die Äußerlichkeiten werden in unserem multimedialen Zeitalter immer wichtiger – auch wenn das Superduper-Video dann stundenlang auf der Datenautobahn im Stau steckt. Aber wer kann sich das in einem Land leisten, in dem die Tarife der Deutschen Telekom gelten? Kurzum, der Fortschritt erweist sich (auch) für den Spieler im Internet des öfteren als Rückschritt in die Epoche der langen Wartezeiten und gelegentlichen Systemabstürze.

Oder seid Ihr etwa anderer Meinung? Das hätten wir gerne schwarz auf weiß! Unsere Adresse findet Ihr gleich hier, die interessantesten Briefe veröffentlichen wir dann im Ghostwriter.

LOL, ROFL, CU & BRB

Ever Joe

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

PD-PERLEN

Mehr als einen Zwanziger pro Scheibe muß der Spaß nicht kosten, wenn man den kleinen Spielehunger im Shareware-Pool stillt: Zocker mit zugenähten Taschen lesen hier also wieder genau richtig!



Bei den **100 Top-Games** von Ari entfallen angenehmerweise die sonst üblichen nervigen Installationsprozeduren, denn die je zur Hälfte für DOS und „Windows" bestimmten Games lassen sich über die praktische Menüoberfläche direkt von der CD starten. Der eigentliche Inhalt kann dagegen weniger überzeugen, obwohl hier nahezu jedes Genre mit etlichen Titeln vertreten ist: Von den hundert Spielen ist gerade mal ein rundes Dutzend wirklich brauchbar (u.a. einige schöne 3D-Rollis, gute Brettspielumsetzungen und nette Knobeleien), der ermüdende Rest besteht aus meist ebenso alten wie optisch öden Flugis, Tetris- bzw. Mahjongg-Varianten und dergleichen Langweilern mehr.



Bei diesem 3D-Rollenspiel spielt Gewalt keine Rolle: H.U.R.L.



Man stirbt deutsch: Blade of Doom

Um so besser gelungen ist der ebenfalls aus dem Hause Ari stammende Silberling **Rollenspiele** mit einer repräsentativen Auswahl der besten Shareware-Dungeons. Die zumeist unter DOS laufenden Progis werden über eine handsame und deutsch kommentierte Menüoberfläche auf die Festplatte verfrachtet. Dabei kommen zwar einige angestaubte Volltextabenteuer (und so mancher CGA-Grufti) zum Vorschein – aber eben auch zahlreiche spannende Kerkermärsche aus der Ich-Perspektive mit Echtzeit-Kämpfen bzw. komplexe Szenarien auf Rundenbasis à la „Ultima 6". Als Dreingabe gibt's interessante Charakter-Editoren zum Aufmöbeln von Vollpreishelden, allerlei Virenscanner und Packprogramme sowie eine separat anwählbare Multimedia-Show mit Tools, Vollpreisspiel-Demos, Fonts und Anwendungen.



Der scheinbar eindeutige Titel **Shoot 'em Up Games** ist in Wahrheit etwas irreführend, denn diese Sammlung von Boeder enthält auch ein paar rundenweise ausgefochtene Kämpfe – insbesondere diverse Varianten des kriegerischen Klassikers „Risiko". Daneben können sich die Actionfreaks auf etliche Extramissionen von Vollpreisspielen wie „Descent" und die komfortable, weil deutsch kommentierte Menüoberfläche freuen, über die sich die meisten Programme sogar direkt starten lassen. Bei der übrigen, größtenteils nur unter „Windows" lauffähigen Ballerkost kommt allerdings wenig Freude auf. In aller Regel handelt man sich dabei nämlich bloß die 195ste Variante von „Space Invaders", „Asteroids", „Städte verteidigen" oder „Breakout" ein.

Altes Spiel im neuen Schutzschild: Galactical Asteroids







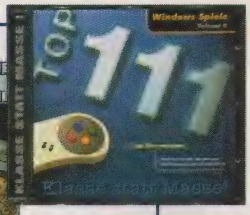


Wissen ist Matt: Power Chess

Top 111 Spiele für DOS Vol. 2 von CDV bietet tatsächlich genau 111 reine DOS-Spiele quer durch den Gemüsegarten an, die auf der alphabetisch sortierten und deutsch kommentierten Menüoberfläche teilweise auch mit Bildschirmfoto vorgestellt werden. Etliches davon ist jedoch bereits arg in die Jahre gekommen – etwa die optisch spartanischen Rollis, die uralten Brettspielumsetzungen und die sattsam bekannten Tetris-, Breakout- oder Sokoban-Varianten. Pluspunkte gibt's wieder für die hübschen Adventures und Werbespielchen, die Schachfreunde werden mit einigen spielstarken CPU-Gegnern sogar richtiggehend verwöhnt. Nicht ganz vergessen sollte man auch die ziemlich aktuellen Demos zu Vollpreisspielen. Unter dem Strich weist der Daumen ungefähr zwei dutzendmal nach oben, was angesichts des geforderten Dreizehners ein durchaus annehmbares Preis/Leistungs-Verhältnis ist.

Top 111 Windows Spiele Vol.2 von CDV ist das „Windows"-Gegenstück zur eben vorgestellten DOS-Scheibe, enhält aber lobenswerterweise wesentlich weniger langweiligen Füllstoff. Klar, auch hier muß man sich erst mal durch die gängigen Puzzeleien, Würfel- und Kartenspiele, Asteroids- und Qix-Varianten wühlen. Doch nach einiger Zeit entdeckt man in der ebenfalls alphabetisch geordneten, deutsch kommentierten und mit einigen Bildern versehenen Menüoberfläche auch viele ansprechende Vollpreisspiel-Demos, ungewöhnliche Brettspielumsetzungen, fundierte Schacheröffnungs-Datenbanken, sehr respektable Adventures und schließlich noch einen ganzen Haufen Spieletips. Damit hat das „Windows"-Brüderchen eindeutig die Nase vorn, denn schließlich kostet es kein Bit mehr als sein fensterloser Kollege.





Nicht nur schön, sondern auch gut spielbar: 3D Ultra Pinball

Saurierkloppen vom Feinsten: Xenophage





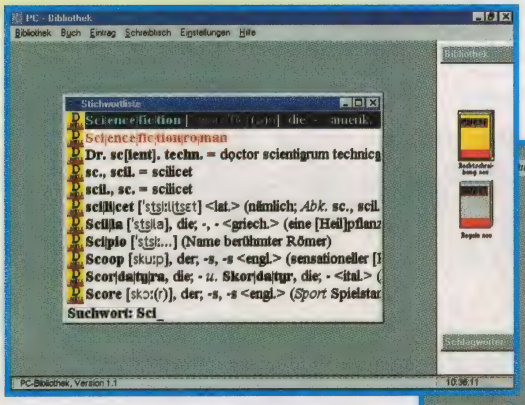
Der gleichnamigen, recht urigen Prügelei für ein oder zwei Spieler verdankt **Xenophage** von CDV seinen Titel: Die acht gerenderten Hauptdarsteller sehen sehr phantasievoll aus und erinnern eher an Saurier, obwohl es sich bei ihnen angeblich um Aliens handelt. Sie duellieren sich mit Karateschlägen und Säurespritzern vor abwechslungsreichen, teilweise animierten Hintergrundlandschaften, die mit hübschen Zoom- und Schatteneffekten überraschen. Dabei hat man die Wahl zwischen Tastatur und Joystick, Turnier- und Trainingsmodus, schlichter VGA- und wunderschöner SVGA-Optik. Sowohl die Präsentation als auch die Bedienbarkeit erreichen locker Vollpreisniveau, und als zusätzliches Bonbon wurden noch neun weitere, ebenfalls recht actionreiche Sharewaretitel auf die preiswerte Scheibe gepackt. Sie lassen sich genau wie der Namensgeber bequem über die mit kurzen Inhaltsbeschreibungen versehene Menüoberfläche ansteuern. (md)

	100 Top-Games	Rollenspiele	Shoot 'em Up Games	TOP 111 Spiele für DOS Vol. 2	TOP 111 Windows Spiele Vol.2	Xenophage
Hersteller	Ari	Ari	Boeder	CDV	CDV	CDV
Preis	20,– DM	20,– DM	15,– DM	13,– DM	13,– DM	10,– DM
Hardware-anforderungen	486 DX 4 MB RAM	486 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	486 DX 8 MB RAM
Menü-oberfläche	DOS/ Windows	DOS/ Windows	Windows	DOS	Windows	DOS/ Windows
Programm-anzahl	100 (ca. 145 MB)	50 (ca. 193 MB)	32 (ca. 48 MB)	111 (ca. 115 MB)	111 (ca. 101 MB)	10 (insg. 20 MB)
Schwerpunkt	Gemischt	Rollenspiele	Ballerspiele	DOS-Spiele	Windows-Spiele	Action
Handhabung	85%	75%	75%	78%	78%	75%
Urteil	63%	81%	47%	62%	69%	74%

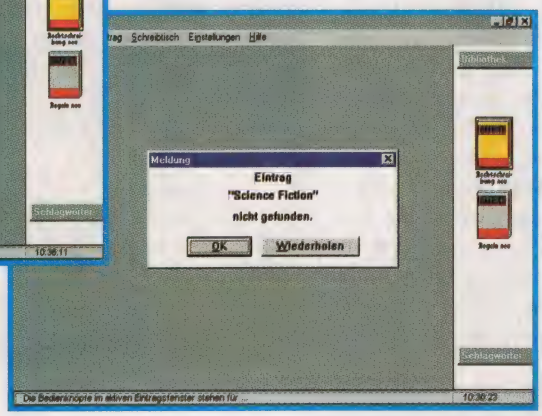
DUDEN

Die deutsche Rechtschreibung

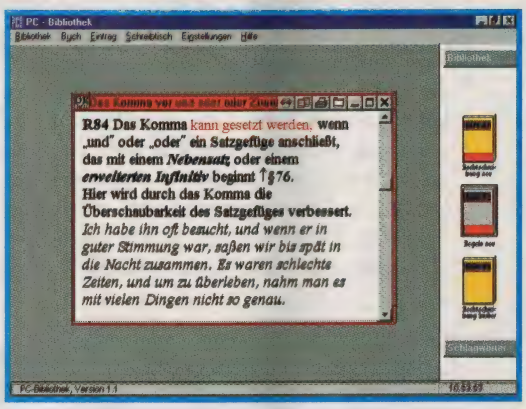
Seit dem 22. August ist ein Buch mit eingebauter Verkaufsgarantie auf dem Markt: die 21. Auflage des Dudens mit den neuen, ab August 1998 gültigen Rechtschreibregeln – von uns in der CD-Version getestet.



Suchen in der Stichwortliste



Große Pleite...



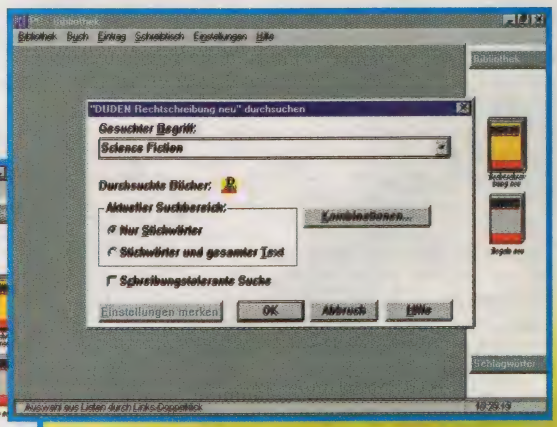
Komma oder Komma nicht?

Die digitale Fassung zeichnet sich vorteilhaft dadurch aus, daß man zwischen alter und neuer Schreibweise ganz simpel per Mausklick wechseln kann – die vorangegangene Auflage ist also quasi als Bonus mitenthalten. Zum Test der Features wählten wir den schönen neudeutschen Begriff „Science Fiction", den die Dudenredaktion traditionell „Science-fiction" schreibt: Was mag wohl inzwischen aus ihm geworden sein?

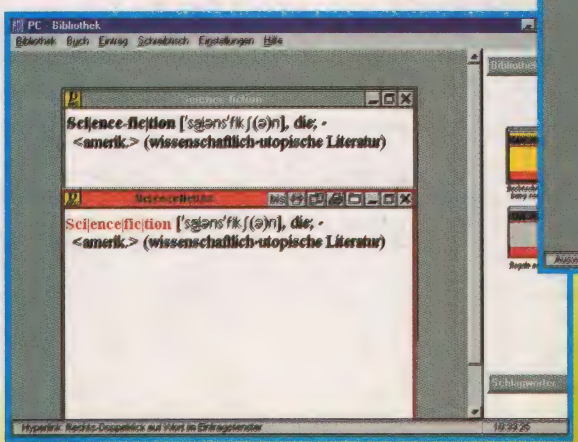
Wer im Digi-Duden ein Wort sucht, hat zunächst einmal grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Zum einen kann er den fraglichen Begriff komplett eintippen und einen Nachforschungsauftrag starten, was allerdings bei „Science Fiction" nicht zum Erfolg führt. Aber es gibt ja noch die Option der „schreibungstoleranten Suche", die selbst „ritmus" als „Rhythmus" identifiziert, wie die Eigenwerbung stolz verkündet. Das trifft auch zu, bloß bei „Science Fiction" hört die Toleranz schon wieder auf. Seufzend wendet man sich daher der zweiten Suchmethode zu, bei der man den Begriff in eine Stichwortliste eingibt und der Rechner mit affenartiger Geschwindigkeit schon *während* des Tippens die denkbaren Komplett-Worte heraussucht. Und siehe da, wir kamen gerade mal bis „Sci...", da spuckte das Programm bereits „Sciencefiction" aus. Das soll jetzt also die korrekte Schreibweise sein?!

Ob einem der Inhalt im einzelnen nun zusagt oder nicht, über das Handling kann man sich nicht beschweren: Geänderte Schreibweisen sind rot markiert, das neue Regelwerk ist natürlich einsehbar, und man darf sogar ein eigenes Benutzerwörterbuch anlegen, um eventuelle Lücken zu schließen oder künftigen Sprachschöpfungen ein Zuhause zu geben. Hyperlinks vereinfachen die Suche, und wer aus einer beliebigen „Windows"-Textverarbeitung heraus mal eben nachsehen will, ob der „Delphin" neuerdings wirklich „Delfin" heißt, der kann das auch. Umgekehrt wird ebenfalls ein Schuh daraus, darf man doch einzelne Duden-Passagen in die Zwischenablage kopieren und von dort aus in eigene Schriftstücke einfügen. Vermißt haben wir eigentlich nur die Option, einen Alt-Text automatisch in die neue Schreibweise konvertieren zu lassen.

Wie bereits angedeutet, kann das Suchtempo des Programms voll überzeugen, jedenfalls, wenn man die rund 23 MB komplett installiert hat. Reduzierte Varianten sind zwar erlaubt, müssen aber mit gelegentlichen Fahndungsausflügen zur CD bezahlt werden, die durchaus ein Weilchen dauern können. Insgesamt gibt es trotzdem keinen Zweifel: Nie war er so wertvoll wie heute. (jn)



Die Suchmaske



Doch gefunden

Duden

Die deutsche Sprachwacht in digitaler Form.

PRÄDIKAT:

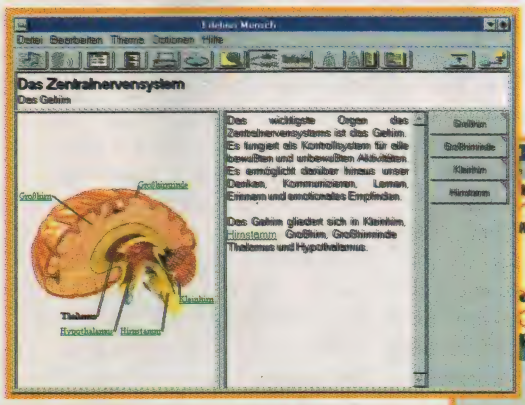
Besonders unentbehrlich

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Hersteller:	Dudenverlag
Preis:	ca. 78,– DM

Das Programm benötigt „Windows 3.1/95", ansonsten genügt ein 386er mit 4 MB RAM und mindestens 3 MB freiem Festplattenspeicher.

ULTRAPACK Vol.2

Wie beim Vorgänger hat Koch Media auf dieser Compilation wieder ein buntes Potpourri von Anwendungsprogrammen versammelt – wer seinen Rechner nicht nur als Entertainer mißbraucht, sollte hier zwangsläufig fündig werden.

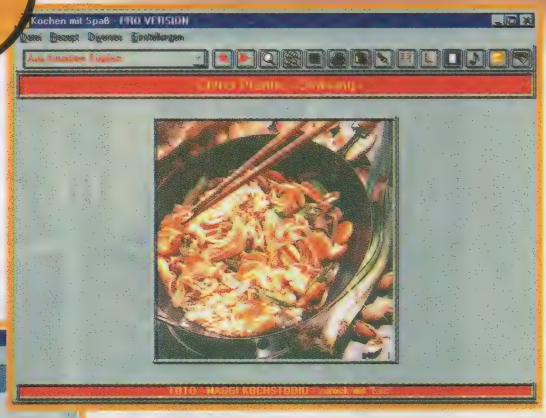


Erlebnis Mensch, ärgert euch nicht!

Lotus Organizer 1.1

Der große Autoatlas Deutschland





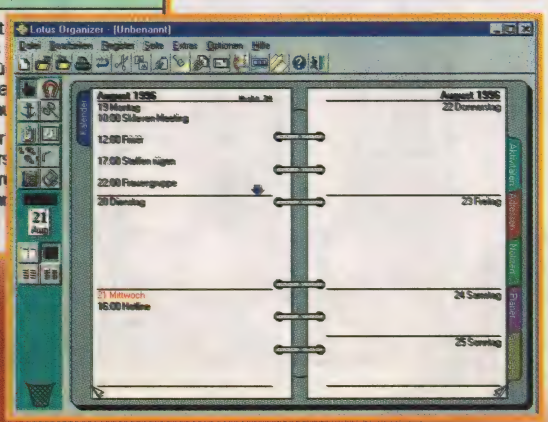
1. Januar 1900: Mit diesem Tag beginnt die **Chronik des 20. Jahrhunderts**, anschließend folgen noch weitere 100.000 Einträge, 1.230 Fotos und Tondokumente von 90 Minuten Dauer. Das auf der gleichnamigen Printausgabe von Bertelsmann beruhende Nachschlagewerk endet allerdings bereits im Jahre 1992. Von zeitlosem Wert ist dagegen der (auch unter dem Namen „Body Works 4.0" bekannte) Anatomie-Atlas **Erlebnis Mensch** mit seinen zahllosen Illustrationen, 3D-Modellen und Videos. Wer das Leseerlebnis dann vor Begeisterung gleich praktisch umgesetzt hat, braucht vermutlich bald eine größere Wohnung oder gleich ein Haus: Bei dessen Einrichtung hilft ihm der **Koch 3D-Wohnungsplaner**. Und schon schlägt die Stunde des **Maggi Kochstudio** mit seinen 300 Rezepten, 150 Fotos, Brennwertangaben und einem Lexikonteil.

Als junger Familienvater hat man aber noch andere Sorgen, und für die ist die aus dem Jahr 1994 stammende Scheibe **WISO – Mein Geld** zuständig, wo man alles über Kredite, Zahlungstermine, Haushaltspläne, Reklamationen, Sparformen etc. erfährt. Um da den Überblick zu behalten, bietet sich die Termin-, Aufgaben- und Adreßverwaltung des **Lotus Organizer 1.1** an, der auch individuell zugeschnittene Kalender erstellt. **Home-Control 2** ist ebenfalls ein Verwaltungsprogramm, das aber eher für Videos, Briefmarken, Zeitschriften oder CDs aller Art gedacht ist. Komplett wird das häusliche Glück dann mit einer schicken Limousine, bei deren Auswahl man vom aktuellen **ADAC Special Auto '96** beraten wird: Die Datenbank enthält 1.400 Serienfahrzeuge von über 60 Herstellern, und zum Gruseln gibt's zusätzlich 25 Crash-Test-Videos. Fehlen bloß noch die 63 deutsche Städte umfassenden **Falk City Guide Stadtpläne** und der **Große Autoatlas Deutschland** vom RV Verlag.

Fazit: Ultrapack Vol. 2 bietet viel brauchbare und teilweise verblüffend aktuelle Soft zu einem absolut fairen Preis. (mm)



Die Chronik des 20. Jahrhunderts von 1992



So schmeckt's richtig gut: Maggi Kochstudio – Pro-Version

Ultrapack Vol.2

Bunt zusammengestellte Compilation mit nützlicher Anwendersoft.

PRÄDIKAT:

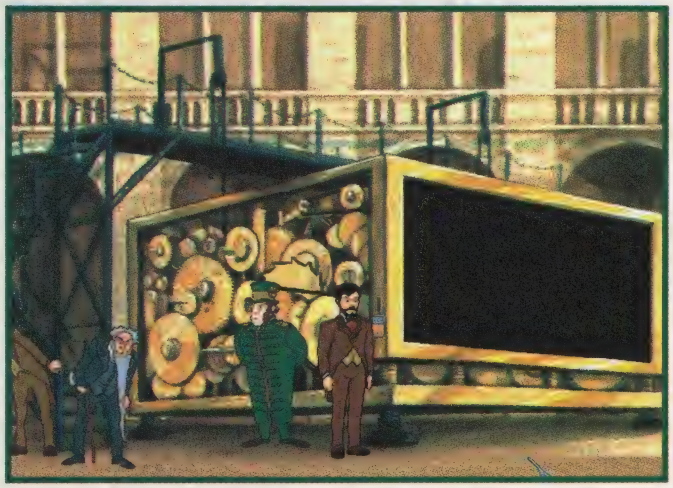
Besonders praxisnah

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Hersteller:	Koch Media
Preis:	ca. 99,– DM

Benötigt wird zumindest ein 486 DX/33 mit 4 MB RAM, „Windows 3.1" und viel Platz auf der Festplatte, denn allein „Home Control" verschlingt schon über 20 MB – bei den auf der Packung angegebenen 5 MB muß es sich um einen Druckfehler handeln.

GENE MACHINE

Nach dem nicht restlos überzeugenden „The Orion Conspiracy" bringt Divide by Zero nun ein Grafikadventure der in jeder Hinsicht klassischen Art: Im viktorianischen London warten Maschinen, Mutationen und Fünf-Uhr-Tee.



Wir wußten, daß es ihn gibt: der Dampf-Computer

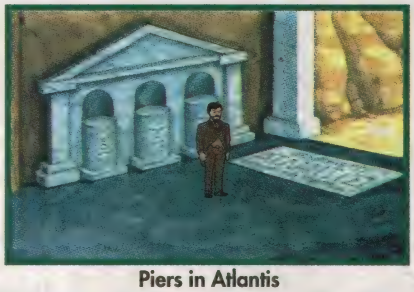
Das Unheil nimmt seinen Lauf in der Südsee, wo der gewissenlose Biologe Dr. Dinsey auf seiner Insel mit Tieren experimentiert – dank einer neuen Apparatur soll ihm der Privatzoo dereinst die Weltherrschaft bescheren. Doch der mit menschlichem Verstand gesegneten Katze Nr. 73 gelingt die Flucht nach London, wo sie den Weltenbummler und Gentleman Mr. Piers als Verbündeten gewinnt...

Es stehen also unverkennbar literarische Vorlagen wie „In 80 Tagen um die Welt" oder „Die Insel des Dr. Moreau" Pate, wenn Piers mit seinem treuen Diener Mossop die Welt bereist: Für Krone und Vaterland verschlägt es die Helden gar nach Atlantis und auf den Mond, ehe sie zum Eiland des Übeltäters gelangen. Als Verkehrsmittel stehen ihnen Schiffe, Zeppeline, U-Boote und natürlich eine Rakete zur Verfügung, während London noch standesgemäß mit der Droschke bereist wird. Skurril sind die Anlaufstellen jedoch von Anfang an, denn hier geht es nicht nur zum Hafen oder dem Buckingham Palast (wo die Queen eine Audienz nebst einem Empfehlungsschreiben gewährt), sondern etwa auch zum „Club der Hochwohlgeborenen".

Das Gameplay ist dagegen stockkonservativ, besteht es doch aus den üblichen Multiple-choice-Gesprächen und dem Aufklauben sowie Benutzen diverser Gegenstände. Bestreicht man die Locations mit der Maus, werden interessante Stellen angezeigt; ein Klick auf die Items fördert die Aktionsmöglichkeiten zutage. Weitaus ungewöhnlicher sind wiederum die aus handgemalten Aquarellen erstellten Hintergründe, vor denen hier Comic-Sprites agieren – von den teils gerenderten Objekten ganz zu schweigen. Immer mag das zwar nicht gut zusammenpassen, doch die stimmige Geräuschkulisse hält die Atmosphäre dennoch unter Dampf.

Trotz solcher Ungereimtheiten, kleiner Macken im Handling (allzu oft holt man z.B. unbeabsichtigt das Inventory ins Bild) und gelegentlich etwas unlogischer Rätsel ist Gene Machine aber mehr als ein mittelmäßiges Adventure: Das tolle Szenario entschädigt einfach für so manches. (mash)





Piers in Atlantis



Auch die Queen hat etwas fürs Inventory



Gene Machine
(Divide by Zero/Vic Tokai)

Technisch nicht ganz ausgereiftes Adventure für Freunde der Geschichten von Jules Verne und H.G. Wells.

GRAFIK	72%
SOUND	75%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	74%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Soundscape, Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

VERSAND 99

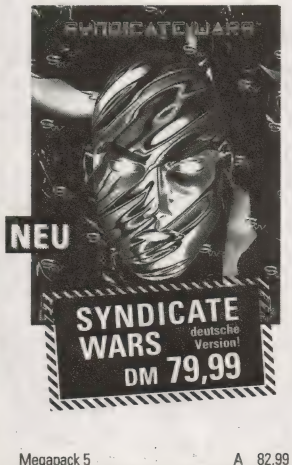
Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Ultra Pinball		A	64,99
5th Musketeer (Touché)		**V**	**69,99**
11th Hour		V	89,99
Absolute Zero		A	59,99
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
Aces over Europe		V	24,99
Across the Rhine (1944)		V	39,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)		V	71,99
ADI Lernsoftware für Kinder		**V**	**65,99**
Addams Family Pinball		A	74,99*
After Shock		A	84,99*
After Life	**NEU**	**A**	**84,99**
AH 64D Longbow	**NEU**	**V**	**79,99**
Air Bucks		A	24,99
Air Power		V	69,99
Albion		**V**	**34,99**
Alien Odyssey		A	69,99
Aliens		V	49,99
Alien Trilogy		A	79,99*
Alien Virus	NEU	V	84,99
Alone in the Dark Trilogie		V	67,99
American Civil War	NEU	A	67,99*
Ancient Empires		**V**	**77,99**
Angel Devoid		A	29,99
Anvil of Dawn		V	74,99
Armored Fist		V	35,99
Ascendancy		**V**	**55,99**
Assault Rigs		A	67,99
Asterix		V	65,99
Atari Action Pack Vol. 2		E	53,99
ATF US (X Fighters)	**Neu**	**V**	**79,99**
Aufschwung Ost		V	31,99
Bad Day on Midway		A	74,99
Bad Moyo		A	73,99
Baldies		A	71,99
Baryon		A	54,99
Batman Forever		V	39,99
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

Komplettlösungen in riesiger Auswahl ab DM 11,99

Battle Race		A	79,99
Beavis & Butthead WIN 95		A	74,99
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
Bleifuß II		**A**	**in Vorb.**
Blind Date WIN		V	29,99
Blown Away		V	89,99
Boong	**NEU**	**V**	**53,99**
Braindead 13		V	64,99
Bubble Bobble Win 95+Dos		A	59,99
Bundesligamanager Pro		**V**	**19,99**
Bundesliga Manager 3		V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter		V	49,99
Bureau 13		V	19,99
Burning Steel 4		A	69,99
Business Compilation		V	29,99
(Transport Tycoon und Theme Park)			
Buzz Aldrin Race into Space		A	24,99
Caesar 1		V	24,99
Caesar 2		V	77,99
Capitalism	**NEU**	**V**	**79,99**
Carrier Strike Forces		V	79,99
Caribbean Disaster		V	38,99
Casino de Luxe		A	47,99
Champion Chip Manger 2		V	59,99
Chewy - Flucht von F5		V	34,99
Christoph Kolumbus		V	19,99
Chronicles of the Sword	**NEU**	**E**	**75,99**
Chronomaster		A	74,99*
Civil War		V	77,99
Civilization		V	39,99
Civilization 2		**V**	**78,99**
Civ Net		V	59,99
Civil War General		**V**	**79,99**
Claim to Power WIN95		V	83,99
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 US-Version		E	88,99
Command & Conquer Mission Disk		V	29,99
Command&Conquer Leveleditor II		V	29,99
Command&Conquer Leveleditor III		**V**	**29,99**
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 - No Remorse		V	29,99
Crusader - No Regret	**NEU**	**V**	**64,99**
Cyber Judas		**E**	**84,99**
Cyberia 2		V	75,99
Cybermage - Darklight Awakening		**V**	**29,99**
Cyberstorm WIN95	**NEU**	**A**	**77,99**
Cyril - Cyber Punk		A	49,99
D - Der Horrorthriller		**V**	**39,99**
Daedalus Encounter		V	29,99
Daggerfall		**V**	**81,99***
Daley Thompson´s Olymp.Zehnkampf		**V**	**74,99**
Darker		A	74,99
Dark Universe		V	19,99
Das Amt		V	41,99
Das schwarze Auge 1		**V**	**27,99**
Das schwarze Auge 2		**V**	**27,99**
Das schwarze Auge 3		**V**	**39,99***
Day of the Tentacle		V	34,99
Deadlock		V	81,99*
Death Gate		**V**	**79,99**
Death Keep WIN 95		E	69,99
Decathlon WIN95	NEU	V	69,99
Defcon 5		V	74,99
Der Druidenzirkel		V	61,99
Der Planer + Extra		V	19,99
Der Planer 2		V	79,99*
Der Produzent		V	79,99
Der Reeder		**V**	**19,99**
Descent		A	37,99
Descent 2		**A**	**79,99**
Descent 2 Mission Builder		A	37,99*
Destruction Derby		A	89,99
Diablo WIN95		V	in Vorb.
Die Fugger II		**V**	**79,99**
Die große Schlacht in den Ardennen		**V**	**71,99**
Die große Schlacht um Gettysburg		V	71,99*
Die Hard Trilogy		V	73,99*
Die Höhlenwelt Saga		V	19,99
Die Schlümpe:Comic		V	54,99
Die Schlümpfe:Action		V	65,99
Die Siedler		**V**	**34,99**
Die Siedler 2	**NEU**	**V**	**69,99**
Die total verrückte Rallye		V	39,99
Dime City		V	79,99
Dogz (Bildschirmschoner)		V	29,99
Dreamweb		A	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
Eishockey-Manager		**V**	**19,99**
Elisabeth 1	**NEU**	**V**	**93,99**
Empire 2		E	67,99
Endorfun		A	29,99
Entomorph: Plague o.t.D.		A	49,99
Erben der Erde		V	39,99
Extreme Games		A	51,99
Euro 96		**V**	**66,99**
EuroAction Soccer		E	54,99
Extreme Pinball		A	54,99
F1 Manager 96		**V**	**73,99**
Fade to Black		V	16,99
Fantasy General	**NEU**	**V**	**69,99**
Fast Attack		V	64,99
Fatal Racing		A	69,99
Fifa 95 Classics		V	29,99
Fifa Soccer 96		**V**	**54,99**
Firefight WIN95		A	59,99*
Flight		E	47,99
Flight Compilation		**V**	**39,99**
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)			
Flight of the Amazon Queen		V	39,99
Flight Unlimited		V	54,99
Flip Out		A	36,99*
Formula One Grand Prix		**A**	**35,99**
Formula One Grand Prix 2		**V**	**99,99**
Formula One Grand Prix 2		**E**	**71,99**
Forrest Gump		A	64,99
FPS Baseball 96		A	64,99
FPS Football 96		E	64,99
Frankenstein		V	39,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball		V	89,99
Freddy Pharkas		A	24,99
Fritz 3		V	43,99
Fritz 4		**V**	**131,99**
FS 5.1 Hauptprogramm		V	107,99
FS 5.1 Hauptprogramm		**E**	**114,99**
(inclusive Szenerien Paris und New York)			
FS5 Designer 2.0		V	71,99
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 HQ Aircraft Coll. 1(60 Flugzeuge)		A	56,99
FS5 Szenery+Object Designer NEU		**V**	**85,99**
Fussballhits 96		**V**	**79,99**
(Goal,Striker, Champ.Manager, Sens.Soccer, FIFA, Anstoss, Kick off 3,)			
Future Dimension		V	64,99
FX Fighter		A	74,99
Gabriel Knight		V	24,99
Gabriel Knight 2	NEU	V	64,99
Gateway 2		E	67,99*
Gender Wars US-Version	**NEU**	**E**	**84,99**
Gene Wars		V	73,99
Gobliins 1&2		V	24,99
Gobliins 3		V	24,99
Grand Prix Manager WIN		V	59,99
Greg Norman U.C. Golf		**A**	**47,99**
Hand of Fate - Kyrandia 2		V	24,99
Hardball 5		V	79,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition		E	74,99
Harrier Jump Jet		A	19,99
Hattrick		V	79,99
Head to Head		V	24,99
Hexen		E	49,99
Hexen Data: Dark Kings...		**E**	**34,99**
Hereos of Might & Magic		V	54,99
Hi - Octane		V	27,99
High Sea Traders		V	63,99
Historyline		**V**	**29,99**
Hollywood Pictures		V	29,99
Hugo		V	71,99
Human Recall		V	79,99
Ice & Fire		A	67,99
Imperium Romanum		**V**	**84,99***
Inca 1		V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)		V	64,99
Indiana Jones Desk Top Adventures		**V**	**28,99**
Indy Car Racing		V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version		**A**	**74,99**
Innocent 2		A	69,99*
International Tennis Open		V	75,99
In the first Degree		A	79,99
Iron Man /XO		A	67,99
Island Casino		A	69,99*
Jagged Alliance		V	35,99
Jewels of the Orakel		V	84,99
Johnny Bazookatone		A	67,99
Judge Dredd		A	39,99
Jurassic Park		A	24,99
Kaiser Deluxe		V	59,99
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
Knights of Xentar		V	29,99
Krypton Egg		V	41,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge		V	24,99
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
Last Dynasty		V	34,99
Lemmings 1&2		A	24,99
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**
Lode Runner On-Line WIN95		V	77,99
Loderunner		A	34,99
Lost Eden		A	74,99
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 TV 2		V	79,99*
Made in Germany Collection		V	53,99
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)			
MAG!		V	74,99
Magic Carpet Classics incl. Data		V	29,99
Magic Carpet 2		**V**	**45,99**
Martini Racing		**V**	**27,99**
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
Mega Pack 3		A	79,99
(Vortex, Novastorm,Lemmings, Chronicles, Cyclones,Mega-race, Dragons Lair,Reunion, TFX,Journeyman Project)			



Megapack 5		A	82,99
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged Alliance,Primal Rage Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)			
Megapack 6		**A**	**82,99**
(Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)			
Megatripack		A	35,99
(Thunderscape,USS Ticonderoga und Cyclemania)			
Micro Machines 2 Special Edition		A	49,99
Megarace 2		A	in Vorb.
Millenia		V	59,99
Mission Critical		A	74,99
Monopoly		V	59,99
Monthy Pyton´s Complete Waste of..		E	79,99
Monthy Pyton´s Quest for the holy..		E	79,99
Mortimer WIN95	NEU	E	64,99
Moto X		A	79,99
Myst		V	69,99
Nascar Racing		**A**	**29,99**
Nascar Racing II		**A**	**in Vorb.**
NBA JAM Tournement Edition		A	34,99
NBA Live 95		V	29,99*
NBA Live 96		V	79,99
Need for Speed		**V**	**49,99**
Need for Speed Ltd. Edition		**V**	**79,99**
Network		V	84,99
NFL Quarterback Club 97		A	67,99
NHL Hockey 94 Classic		**V**	**14,99**
NHL Hockey 95 Classic		V	29,99
NHL Hockey 96		V	79,99
Noctropolis Classic		V	9,99
Normality		**V**	**75,99**
Oldtimer		V	24,99
Offensive	NEU	V	79,99
Offensive Bayern München,...		V	54,99
Olympic Games	**NEU**	**A**	**67,99**
Olympic Soccer		A	67,99
Organic Art (Bildschirmschoner)		**V**	**54,99**
Outpost		V	34,99
Panzer General 2 WIN		**A**	**34,99**
Pax Imperia 2 WIN95		**V**	**in Vorb.**
PBA Bowling		A	54,99
Perfect General 2		A	79,99
Petko		V	69,99
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 Sawgrass		A	34,99
Phantasmagoria (7 CD´s)		E/V	84,99
Piranha	NEU	A	34,99
Pinball 3D VCR		**A**	**35,99**
Pinball 95 WIN95		A	53,99
Pinball Illusions		A	55,99
Pinball Wizard 2000		V	67,99
Pirates Gold		V	39,99
Pizza Connection		**V**	**19,99**
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
Power Play Hockey		A	64,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)		A	63,99
Power, Corruption & Lies		A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)			
Powerhouse		V	34,99
Primal Rage		A	29,99
Prince of Persia Collection		A	47,99
Prisoner of Ice		V	39,99
Privateer Classic		V	29,99
Pro Pinball - The Web		V	53,99
Psychic Detective		**E**	**19,99**
Quantum Gate 2 - The Vortex		A	29,99
Quest for Fame		A	89,99
Quest for Glory Collection		**A**	**64,99**
Ran Fun Special		V	32,99
Ran Soccer		V	77,99
Ran Trainer		V	29,99
Ran Trainer 2		**V**	**71,99**
Ravenloft 2 - Stoneprophet		A	45,99
RayMan		V	64,99
Rebel Assault		V	35,99
Rebell Assault 2		**V**	**84,99**
Red Ghost		V	79,99
Renegade - Battle for Jacobs Star		A	35,99
Renegade 2		A	54,99
Retribution		V	69,99
Return Fire WIN95	**NEU**	**A**	**74,99**
Revolution X		A	29,99
Riddle of Master Lu		V	74,99
Ridge Racer		A	51,99*
Ring der Nibelungen		V	59,99
Ripper	**NEU**	**V**	**79,99**
Rise 2: The Resurrection		**A**	**39,99**
Rivers of Dawn		A	67,99*
Road Rash	NEU	A	59,99
Road Warrior		A	59,99
Rüsselsheim		V	24,99
S.T.O.R.M.		**V**	**73,99***
Safecracker		**A**	**79,99**
Sam & Max		V	35,99
Scorched Planet		A	67,99
SWoS Europ.Championchip		V	54,99
Shadow of the Comet		V	24,99
Shadaan		A	89,99
Shannara		V	74,99
Shellshock		V	74,99
Shivers		V	77,99
Shockwave Assault WIN95		V	79,99
Silent Hunter		**V**	**69,99**
Silent Steel		V	47,99
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x		**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 Earth, Sim Farm, A-Train)			
Sim Tower		V	79,99
Sim Town		V	65,99
Simon 1+2 Poweredition		**V**	**49,99**
Simon the Sorcerer 2 WIN95		V	79,99
Sonic		V	55,99
Space Bucks WIN		E	65,99
Space Hulk		V	29,99
Space Hulk WIN95	**NEU**	**A**	**73,99**
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
Sport Compilation		A	34,99
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)			
Spud		V	61,99
Spycraft - Great Game WIN	NEU	V	79,99
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	69,99
Star Trek Interactive Technical Man.		V	99,99
Star Trek Warrior Set		**A**	**63,99**
Star Wars Collection		**V**	**54,99**
(X-Wing,Rebel Assault1, Star Wars Screen Saver)			
Steel Panthers		V	39,99
Stefan Effenberg´s Fussballmanager		V	74,99*
Stonekeep		**V**	**44,99**
Strike Base	NEU	V	55,99
Strike Commander Classic		A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95		**V**	**69,99**
Super Street Fighter 2 Turbo		A	27,99
Syndicate Plus Classic		V	29,99
System Shock Classic		V	29,99
T-MEK		A	74,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Ascendancy	V	55,99
Business Compilation	V	29,99
Crusader - No Remorse	V	29,99
Cybermage	V	29,99
D	V	19,99
Der Reeder	V	19,99
Fade to Black	V	16,99
Jagged Alliance	V	35,99
NHL Hockey 94	V	14,99
Pizza Connection	V	19,99
Panzer General 2 WIN	A	34,99
Noctropolis Classics	V	9,99
Psychic Detective	A	19,99
Steel Panthers incl. Mediabuch	V	39,99
Stonekeep	V	44,99
Teamchef	V	27,99
Top Gun - Fire at Will	V	27,99
US Navyfighters Gold incl. Data	V	29,99
Warhammer Ww95 im Schatten	V	49,99
WWF	V	39,99

Talisman		V	34,99
Teamchef		**V**	**27,99**
TekWar		V	74,99
Terminator Future Shock		V	75,99
Terra Nova - SFC		A	74,99
Terror Trax		E	34,99
TFX		V	33,99
TFX EF2000		**V**	**84,99**
The Darkening		V	in Vorb.
The Dig		V	77,99
The Scroll		V	59,99
Theme Hospital		**V**	**73,99***
Theme Park Classic		**V**	**29,99**
This Means War WIN95		V	87,99
Think X		V	38,99
Thunderhawk 2		V	74,99
Thunderscape		V	49,99
Tie Fighter		**V**	**77,99**
Tilt		A	51,99
Time Commando	**NEU**	**V**	**73,99**
Time Gate:Knight´s Chase		V	47,99
TNN 96 Fishing		A	69,99
Tomcat Alley		A	51,99
Top Gun "Fire at Will"		**V**	**27,99**
Torin´s Passage		V	84,99
Toshinden		A	68,99
Track Attack		V	49,99
Transport Tycoon Deluxe		V	59,99
Trivial Persuit		V	74,99
Trophy Bass Fishing		E	77,99
Turrican 2		A	57,99
Tyrian		**A**	**69,99**
UEFA Champion League		A	51,99
Ultima Underworld 1&2		A	29,99
Unnecessary Roughness 96		A	74,99
Urban Runner (Lost in Town)	NEU	V	64,99
US NAVYFIGHTER GOLD incl. Data		**V**	**29,99**
USS Ticonderoga WIN95		A	69,99
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
Warriors		V	46,99
Welcome to the Future		A	89,99
Werewolf vs. Comanche		V	79,99
Westwood Compilation		V	74,99
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)			
Whale´s Voyage 2		V	84,99
White Lines Compilation		**A**	**59,99**
(Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)			
Wing Commander 1&2		**A**	**64,99**
(nur solange der Vorrat reicht !!!Sammlerstück!!!)			
Wing Commander 2 Classic		A	29,99
Wing Commander 3 Classic		V	34,99
Wing Commander 4		**V**	**79,99**
WINSKAT mit Sprachausgabe		V	34,99
Wipeout		A	79,99
Wolf - The Simulation		V	67,99
Wolfpack		V	24,99
World Rallye Fever	**NEU**	**A**	**65,99**
Worms		**V**	**65,99**
Worms Data:Reinforcements		**V**	**39,99**
WWF Wrestlemania		A	39,99
X - Wing Collection enhanced		**V**	**35,99**
Z - Das Echtzeitstrategiespiel		**A**	**74,99**
Zephyr		V	79,99
Zombie Dinos		A	75,99
Zone Raider		A	67,99
Zork - Nemesis	**NEU**	**V**	**79,99**

Komplettlösungen von Magic Line, Hint Shop und Cluebook 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.

Verbrechen lohnt sich nicht!

Safecracker

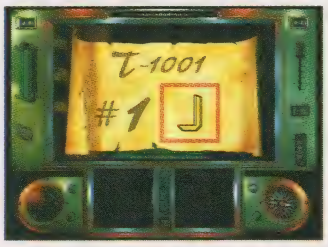
Das Softwaredebüt des schwedischen Daydream-Teams ist entweder hinter ebensolchen Gardinen entstanden oder es soll der Abschreckung dienen: Wer hätte gedacht, daß Safeknacken so unendlich langweilig sein kann?!

Der Hauptdarsteller dieses Puzzle-Abenteuers hat sich bei einer Safefirma beworben, und als Arbeitsprobe muß er nun innerhalb von zwölf Stunden alle Tresore in einem Haus knacken, bevor er einen Vertrag kriegt. Und genau daraus besteht dieses Spiel: 36 Geldschränke mit den aberwitzigsten Sicherungen wollen geöffnet werden – vom einfachen Zahlenschloß über ein Pascalsches Dreieck bis zu diversen Verschiebepuzzles kommt praktisch alles vor, was sich ein Tüftlerhirn ausdenken kann. In den Panzerschränken selbst findet man dann für gewöhnlich einige Teile, die zum Knacken des nächsten Modells benötigt werden.

Grafisch wird (erstmals) Quicktime VirtualReality geboten, daher kann man sich in den schicken, aber weitgehend statischen Render-Locations ziemlich frei bewegen. Dafür dudelt der Sound müde vor sich hin, und die Steuerung könnte ebenfalls weitaus präziser sein. Am schlimmsten aber sind die bohrenden Fragen, die einen hier spätestens nach dem fünften Safe quälen: Warum mache ich das eigentlich? Warum habe ich dafür freiwillig fast hundert Mark ausgegeben? Heißt Daydream auf schwedisch vielleicht Alptraum?! (mash)



Ein Safe...



...und noch ein Safe

Safecracker
(Daydream Software/ Warner Interaktive)

36 todlangweilige „Win 95"-Puzzles in Rendergrafik.

GRAFIK	75%
SOUND	53%
STEUERUNG	53%
MOTIVATION	24%



28%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 95,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Sei schlau, geh zum Bau



BIG JOB
Große Aufgaben

Unter „Windows" werden hier Kinderträume wahr: Mit dem Feuerwehrauto herumfahren, eine Abrißbirne bedienen oder seinen eigenen Brummi zusammenbauen – was könnte schöner sein?



Die Schalt- und Walt-Zentrale

Zuerst muß man sich jedoch ganz vorschriftsmäßig eine Stempelkarte besorgen und sich für eines der drei Aufgabengebiete (Bauernhof, Feuerwehr, Großbaustelle) anmelden. Erst dann kann man mit der Maus den Wohnanhänger erkunden, der den zentralen Ausgangspunkt für alle Arbeitsabenteuer bildet.

Neben kleinen Animationen sind hier viele nette Spielchen zu entdecken, bei denen man z.B. an Treckerrennen teilnehmen oder in „Columns"-Manier Häuser dem Erdboden gleichmachen darf. Oder man bastelt in der angeschlossenen Werkstatt selbst einen Truck zusammen, mit dem man anschließend durch die Lande tuckert und nach weiteren Herausforderungen Ausschau hält. Für bestandene Aufgaben gibt's Sammelkarten, über die man an die technischen Daten der benutzten Gerätschaften und an informative Quicktime-Videos herankommt. All das ist (außer den Musikvideos à la Sesamstraße) in deutscher Sprache gehalten und kindgerecht aufbereitet.

Den pädagogischen Wert dieses digitalen Abenteuerspielplatzes lassen wir mal dahingestellt – auf jeden Fall haben hier große und kleine Kinder ihren Spaß, zudem ist das Verletzungsrisiko denkbar gering. (mz)

Big Job Große Aufgaben
(Discovery Multimedia)

Nett verpackte Denk- und Geschicklichkeitsspiele für Kinder ab vier.

GRAFIK	59%
SOUND	68%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	59%



60%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 13 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Wer rächt, rostet nicht

Crusader
No Regret



Ohne jede Vorwarnung gewährt uns Origins gnadenloser SF-Kreuzritter nun eine Zugabe zu seinem Vorjahresdebüt: also kein richtiger Nachfolger, sondern lediglich eine eigenständig spielbare Level-CD zum vollen Preis.



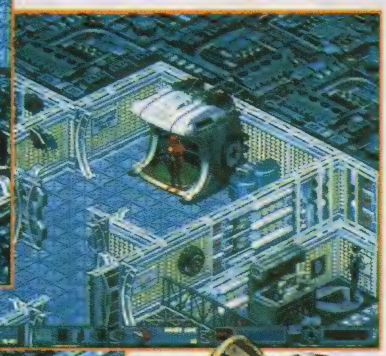
Erst schießen, dann fragen!

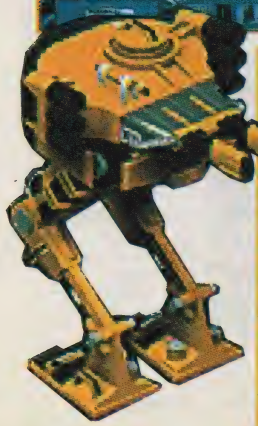
Wir dürfen also wieder in die rote Rüstung des desertierten Elitekämpfers schlüpfen, um das mächtige Consortium das Fürchten zu lehren. Der ehemalige Brötchengeber reagiert darauf mit ganzen Armeen von Fußsoldaten, Kampfrobotern und – im schlimmsten Fall – linientreuen Kollegen, die er dem abtrünnigen Silencer entgegenschickt. Der zieht ebenfalls nicht unbewaffnet in den Kampf: Neben allerlei aufgesammelten Wummen erleichtern ihm MediKits, ein wiederaufladbarer Schutzschild und zielsuchende Spinnenbomben das Überleben in der hochauflösenden, aber grafisch wenig abwechslungsreichen Iso-Welt. Bereits beim Ende 95 erschienenen Original durfte man seine überschüssige Energie an den herumstehenden Kisten, Containern oder Computerterminals auslassen, und auch bei den zehn neuen Missionen des Actionadventures liegt der Handlungsschwerpunkt auf dem erbarmungslosen Auslöschen von Mensch und Maschine. So kann man seine Opfer mit aus der Ferne ausgelösten Eis- und Flammenstrahlen oder durch geschickt plazierte Minen ins digitale Nirwana befördern – und Aufzüge haben auf darunterstehende Soldaten seit jeher eine niederschmetternde Wirkung. Der Job erfordert natürlich gute Reflexe, aber damit allein ist es nicht getan. Beispielsweise muß man des öfteren erst die Generatoren ausschalten, bevor sich ein Raketenwerfer zerstören läßt, und die geschickt plazierten Bewegungsmelder schlagen beim kleinsten Fehler Alarm. Um so dankbarer ist man für die jederzeit zugängliche Speicheroption und die Auswahl von Schwierigkeitsgraden. Die Tastatursteuerung mit optionaler Mausunterstützung läßt sich ebenfalls leicht meistern, nur über große (Schuß-) Entfernungen hinweg arbeitet sie oft etwas unpräzise.

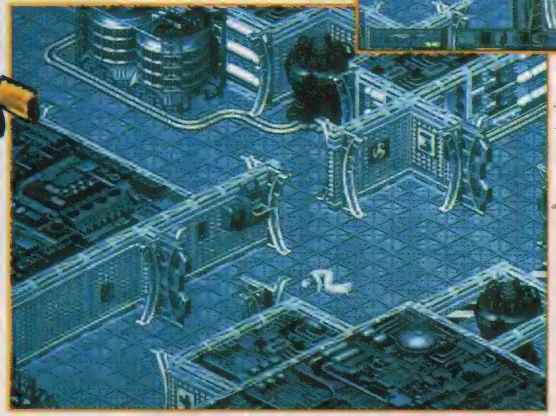
Wem das alles unheimlich bekannt vorkommt, der hat das entscheidende Problem erkannt: No Regret sieht nicht nur aus wie „No Remorse", es spielt sich auch exakt gleich, denn die winzigen Detailverbesserungen fallen in der Praxis kaum auf. Bleibt nur zu hoffen, daß der wahre, für 97 angekündigte Nachfolger mehr Neues zu bieten hat. (mz)



Die lebenden Fackeln werden in der deutschen Verkaufsversion vermutlich entschärft







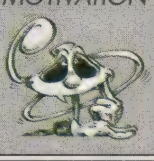


Im Westen nichts Neues – Sicherheitskameras sorgen für Durchblick

Crusader – No Regret
(Origin)

Nahezu unveränderter Neuaufguß des ersten Iso-Kreuzzugs.

GRAFIK	72%
SOUND	64%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	73%



70%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 67 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Die Götter müssen verrückt sein...

GENE WARS

Vor nunmehr sieben Jahren gelang Bullfrog mit „Populous" der ganz große Durchbruch, und auch bei den neuen Genkriegen darf der Spieler wieder dem lieben Gott ins Handwerk pfuschen. Natürlich mit den besten Absichten!

Eigentlich sind Kriege hier ja bereits passé, statt dessen siedelt die Menschheit nun mit drei ehemals befeindeten Alienrassen um die Wette – wer lieber seinesgleichen befehdet, kann in acht Netzwerk-Missionen auch gegen bis zu drei Konkurrenten antreten. Die Aufsicht haben dabei stets die „Himmlinge", welche jede direkte Aggression sofort bestrafen – u.U. gar mit Abbruch des Levels. Es sind also subtile Taktiken gefragt, will man seinen Gegenspielern mal mit selbstgenerierten Mutationen auf den Pelz rücken. Grundsätzlich harren 24 Welten der Besiedlung in Echtzeit. Per Maus und Tastatur macht man sich daran, deren Berge, Wälder und Meere ans Licht zu holen, denn das Iso-Terrain liegt anfangs noch völlig im Dunkeln. Je nach Spielabschnitt stehen dann bis zu fünf Spezialisten parat: Bauarbeiter sind für den im Stil von „Sim City 2000" vollzogenen Aufbau und die Instandhaltung von einem runden Dutzend Gebäuden (Stromgenerator, Gen-Fabrik etc.) zuständig, Botaniker kümmern sich um die Bepflanzung, Genetiker sollen die heimische Fauna im Labor reproduzieren, und Tierpfleger besorgen Betreuung sowie Kreuzung der ansässigen Spezies. Die Züchtungen werden zur Rohstoffbeschaffung und eben auch zum Schutz der eigenen bzw. der Verwüstung feindlicher Siedlungen benötigt. Das Bestiarium ist einzeln oder via Zugrahmen als Gruppe aktivierbar und verbeißt sich auf einen Marschbefehl hin eigenständig in Hab und Gut der Gegner.

Ein thematisch interessanter Ansatz also, der in der Praxis jedoch Schwächen offenbart. Gerade die Steuerung der farblich nur schwer unterscheidbaren Krabben, Esel oder Saurier ist alles andere als pflegeleicht geraten. Und so besteht das eigentliche Gameplay halt vornehmlich darin, feindliche Angriffe so lange abzuwehren, bis man die zum Levelgewinn nötige Anzahl von Pflanzen, Bodenschätzen oder neuen Spezies erwirtschaftet bzw. kreiiert hat. Die trotz mäßiger Animationen leidlichen 3D-Landschaften in SVGA, die dezente Space-Musik nebst Urwaldgeräuschen und etwas deutscher Sprachausgabe sowie insbesondere die Idee hätten jedenfalls Bessers verdient als ein solch überkompliziertes Handling. (md)



Angriff der Killerkrabben



Die Siedlung blüht auf



Das Forschungsteam wird zusammengestellt

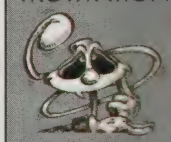


Eine Plantage wird abgeholzt

Gene Wars
(EA/Bullfrog)

ISO-Strategie mit Bedienungsmängeln.

GRAFIK	65%
SOUND	69%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	69%



66%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	8 MB RAM, 41 bis 112 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, MS Sound System, Pro Audio/16, Roland RAP-10
EINGABE:	Maus,Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

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



CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	DA 74,99
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Anvil of Dawn	DV 69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DV 69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	DA 54,99
Baphomets Fluch	**DV 74,99**
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Bleifuß 2	DVx59,99
Boong	DV 49,99
Bug	DV 54,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99
Civilization 2	DV 79,99
Civil War General	**DV 79,99**

CD-ROM

Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 6	**DV 79,99**
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Monster Truck	DVx74,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed Ed.	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
NHL Hockey 97	DVx74,99
Normality	DV 74,99
Olympic Soccer	DA 67,99
Pandora Akte	DVx79,99
Panzer Dragon	DVx74,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99

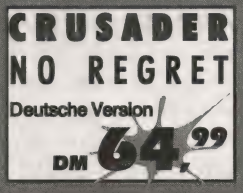
Unsere Hit`s!

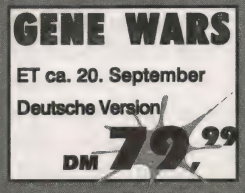




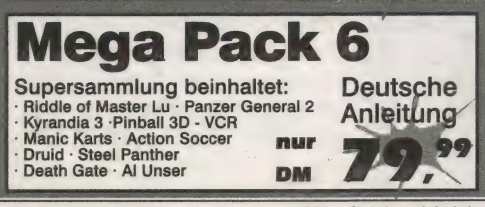












Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	**DV 64,99**
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	DV 74,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Daytona USA	DVx74,99
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
Destruction Derby	DA 84,99
Destruction Derby 2	DVx74,99
Diabolo	DVx84,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50
Discworld	DV 74,99
Discworld 2	DVx74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	DV 89,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	**DV 69,99**
Fifa Soccer 96	DV 59,99
Firefight	DA 59,99
Flottenmanöver	DVx74,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV 99,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Game Box 50 Klassiker	**49,99**
Gene Maschine	**DV 69,99**
Gene Wars	DVx79,99
Golden Gate Killer	**DV 69,99**
Hard Line	DVx59,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hind-Kampfhubschr.	**DV 74,99**
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lands of Lore 2	DAx89,99
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Links LS-Golf	DA 89,99
Load Star	DAx77,99
Manic Karts	DA 29,99
Phantasmagoria 2	DV i.V.
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA x59,99
Pray for Death	**DVx39,99**
Privateer 2/Darkening	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
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
Risiko	DVx74,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Road Rash	DVx59,99
Schlacht von Waterloo	**DV 69,99**
Schleichfahrt	DVx74,99
Sega Rallay	DVx74,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DV 59,99
Sherlock Holmes 2	DVx74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	DV 89,99
Sonic	**DA 49,99**
Space Hulk 2	DA 79,99
SPUD	DV 64,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	DA 67,99
Star Trek Warrior Set	DV 64,99
Star Wars Collection · Rebell Assault 1 · X-Wing · Star Wars Screensaver	DV 54,99
Stonekeep	DV 49,99
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	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DV 74,99**
Tilt	DA 51,99
Tomb Raider	DVx69,99
Toonstruck	DVx74,99
To Shin Den	DV 64,99
Ultra Pack 2	DV 79,99
Urban Runner	DV 69,99
Vollgas	DV 54,99
Virtua Fighter	**DA 74,99**
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

CD-ROM

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
Batman Forever	DA 39,99
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**
Bundesl. Manager 2.0	DV 19,99
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Christoph Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
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
Der Reeder	**DV 19,99**
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Dungeon Master 2	DV 39,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Eishockey Manager	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Frankenstein T.o.t.Mon.	**DA 39,99**
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	DV 29,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
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**
NHL Hockey 95	DA 29,99
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
Pizza Connection	**DV 19,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Privateer+Data	DA 29,99
Rayman	DV 39,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rise of the Robots 2	DA 39,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	DV 24,99
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
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**

Weitere Angebote

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**
WWF 2	**DA 39,99**
X - Wing Comp.	**DV 29,99**

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

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

Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

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.

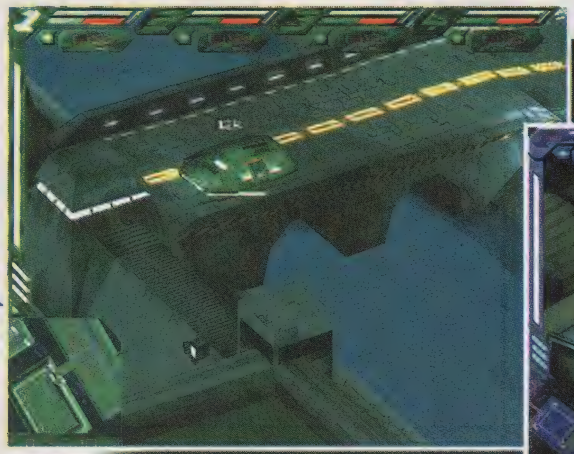
Hotline 02 81-9 52 98 13 ab 15.00 Uhr

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!

SYNDICATE WARS

Ziemlich genau vor drei Jahren brach der Krieg der Futuro-Syndikate erstmals über den PC herein, jetzt legt Bullfrog endlich die versprochene Neuauflage vor – allerdings ohne die erhoffte Steigerung: Der Fortschritt blieb beim Nachfolger im grafischen Detail stecken.



Unser Syndicate fährt über eine Brücke



Her mit dem Transporter



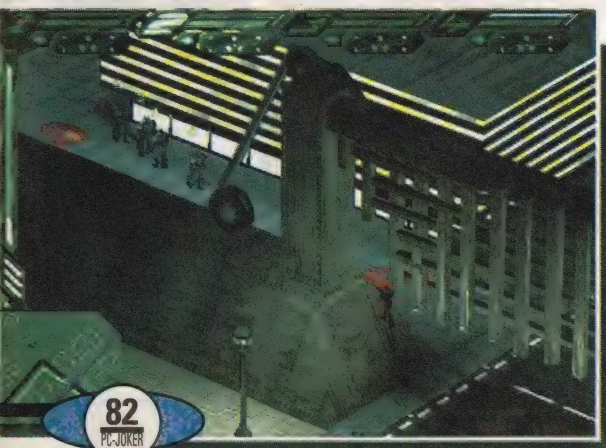
In den Feuergefechten kommen des öfteren auch Zivilisten um

Als technisches Highlight kündigten Peter Molyneux und seine Ochsenfrösche eine voll drehbare Landschaft an, in der man alles, aber auch wirklich alles zerstören kann, falls man dafür die geeignete Waffe zur Verfügung hat. Und dieses Versprechen wurde auch gehalten: Mit dem richtigen Knaller bringt man hier sogar Wolkenkratzer zum Einsturz! Solche Zerstörungsorgien sind für eine Weile ganz lustig, aber sie allein machen natürlich noch kein Spiel aus. Was das Landschaftskarussell angeht, ist die Bildschirmrealität dagegen eher ziemlich ernüchternd. Im Prinzip kann man sich nämlich bloß aussuchen, aus welcher Perspektive man wenig zu sehen bekommt – je nach gewählter Auflösung besteht die Gratik aus groben Pixeln ohne Details oder aus etwas feineren Texturen, aber ebenfalls ohne großartige Details.

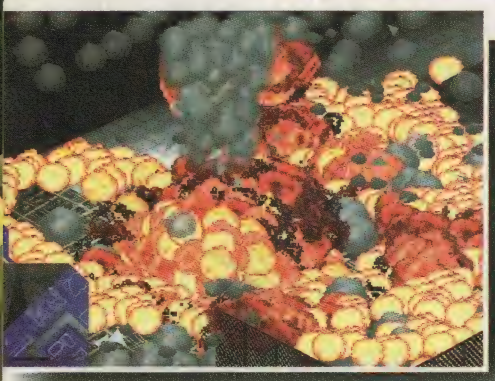
So gut wie nichts hat sich am zugegeben zeitlosen Gameplay geändert, auch wenn das weiterentwickelte SF-Szenario zunächst etwas anderes erwarten läßt: Anstelle der sieben Megakonzerne des Vorgängers kämpfen nun bloß noch das Eurocorp-Syndikat und die Kirche um die Vorherrschaft auf unserer Erde; außerdem laufen durch diese finstere Welt jetzt neben Polizisten und friedlichen Bürgern auch Punker bzw. Rocker, die gegen alles und jeden sind. Sobald man sich für eine der beiden Konfliktparteien entschieden hat (eine dritte wird eventuell noch per Mission-CD nachgeliefert), wählt man aus dem achtköpfigen Söldner-Pool bis zu vier Akteure für den ersten Einsatz aus. Diese dürfen sich fortan einzeln oder gemeinsam an der gewaltsamen Lösung des Problems versuchen.

Uzis bilden stets die Standardbewaffnung des Trupps, aber im weiteren Verlauf werden nicht nur die Aufträge anspruchsvoller (gut bewachte Transportzüge kidnappen etc.), die Söldnerchefs können sich in ihrer Eigenschaft als Besserverdienende auch immer interessantere Ausrüstungsgegenstände für ihre Jungs leisten. Dazu gehören einmal Bio-Implantate, mit deren Hilfe die eigenen Kriegshelden schneller laufen, präziser schießen etc. Zum anderen stehen in dem Spiel rund 20 Waffen von unerhörter Vernichtungskraft bereit, darunter die bereits erwähnten Bomben zur Zerstörung ganzer Gebäude, und Giftgas, das sogar Schutzanzüge durchdringt.

Die praktisch 1:1 vom Vorgänger übernommene Steuerung funktioniert per Maus prima, mit der Tastatur aber nur im Notfall. So oder so kommt wenig Freude auf, wenn man mal ein Fahrzeug lenken muß. Na, immerhin gleiten die Autos, Panzer usw. nun wesentlich eleganter über die Straßen. Die Soundkulisse ist trotz der deutschen Sprachausgabe und der neuen Musikstücke eher enttäuschend, und bei der Grafik sieht's nicht viel besser aus – obwohl sie diesmal 3D pur und gelungene Lichteffekte anzubieten hat. Der Grund heißt zu viele Polygone und zu wenig Einzelheiten: Verglichen mit dem Szenario eines stärker actionorientierten Kollegen wie



Leichen pflastern ihren Weg



Die ideale Bombe für Abrißfirmen



Die drei Bilder zeigen die Entstehungsgeschichte eines Levels

„Crusader: No Regret" wirken die hiesigen Gebäude geradezu armselig, wenn man von den gelegentlich dort angebrachten Videoleinwänden mal absieht. Zudem werden sie beim Betreten nicht durchscheinend, so daß man darin zwangsläufig im Dunkeln tappt. Nur bei manchen Häusern sorgt ein leichter Transparenzeffekt für mehr Übersicht, solange man davorsteht. Trotzdem muß man des öfteren erst noch etwas an der Perspektive herumschrauben bzw. -drehen, bevor man die Situation halbwegs klar erkennt. Ein bißchen gezoomt werden darf ebenfalls, beim Einsatz bestimmter Waffen passiert das sogar automatisch, doch eine optische Offenbarung sollte man sich davon nicht versprechen. Das liegt nicht zuletzt daran, daß man selbst auf langsamen Pentiums noch mit dem wenig erbaulichen VGA-Modus vorlieb nehmen muß, in den ungetrübten Genuß der höheren Auflösungsweihen kommt der Spieler praktisch erst ab 166 MHz. Am gelungensten ist da noch das Intro, während die eingeschalteten Zwischensequenzen relativ nichtssagend ausgefallen sind.

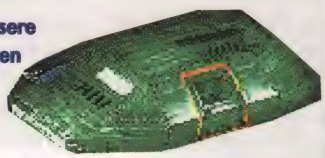
Insgesamt kommt man somit zu dem seltsam anmutenden Ergebnis, daß ein ausgetüfteltes Spielprinzip aus dem Jahre 1993 zusammen mit richtigen 3D-Grafiken bei weitem nicht mehr so viel Spaß macht wie einst beim Iso-Original. Aber das Genre ist inzwischen eben nicht stehengeblieben, und die vorgenommenen Verbesserungen reichen nicht mal ansatzweise aus, um den Vorsprung der Konkurrenz wieder einzuholen. Ausdrücklich ausnehmen von diesem harschen Urteil muß man lediglich den neu eingefügten Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu vier Syndikalisten tatsächlich sehr spannende Kämpfe liefern können – aber das geht halt leider nur in einem Netzwerk. (mm)



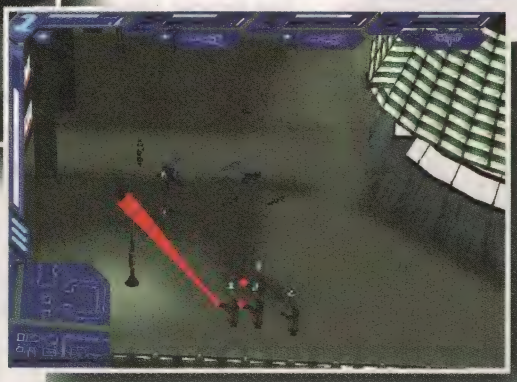
Die Chaostage von übermorgen



Da stehen unsere Jungs im Regen



Laser marsch!





Wegen der Übersicht erscheinen manche Gebäude transparent...

Syndicate Wars
(EA/Bullfrog)

Etwas enttäuschender Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Strategicals.

GRAFIK	70%
SOUND	66%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	70%



70%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, empfohlen sei ein flotter Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM und 30 - 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Ensoniq, Adlib/Gold, Ensoniq Soundscape, Pro Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

VICTORY

Nichts ist so erfolgreich wie der Erfolg – das weiß niemand besser als die Firma TopWare, wo man mit der digitalen Telefonauskunft „D-Info" in nunmehr drei Versionen Millionen macht. Und sind Echtzeit-Strategicals à la „Warcraft" etwa nicht erfolgreich?



Obwohl hier gleiche Einheiten selektiert werden...



Angriff auf das gegnerische HQ

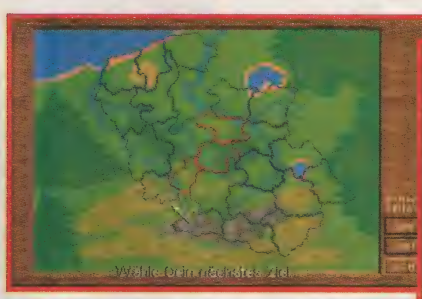


...nehmen sie zum selben Ziel unterschiedliche Wege!

Als Herrscher des Fantasy-Reichs Methian steht der Stratege hier vor der Aufgabe, böse Feinde aus seiner guten Region zu vertreiben. Zu diesem Zweck kann er auf sieben verschiedene Einheiten vom einfachen Bauern bis hin zum ausgewachsenen Magier zurückgreifen. In den meisten der 25 Missionen muß zudem ein aus bis zu sechs unterschiedlichen Gebäuden bestehendes Dorf aufgebaut werden – und zwar mittels Milch! Der nahrhafte Saft dient hier als Grundstoff allen digitalen Lebens, ohne Molke sind weder Gebäude noch Einheiten zu haben. Wen wundert es da noch, wenn man in diesem Spiel allenthalben auf Kühe trifft? Am Spielfeldrand trifft man zudem auf Heilsteine, die Verwundete wieder genesen lassen. Und um schließlich auf den Gegner zu treffen, dirigiert man seine Mannen im üblichen Point & Click-Verfahren, wobei das Ziehen von Rahmen (die Zielauswahl erfolgt dabei eher umständlich mit der rechten Maustaste) behilflich ist. Apopos: Der Gegner verfügt über die exakt gleichen Einheiten und das Programm über eine einblendbare Mini-Karte zwecks besserer Übersicht im Schlachtgetümmel.

Bis auf die milchige Idee ist das alles nicht sonderlich originell und zudem schlecht umgesetzt. So mangelt es Freund und Feind an KI, wodurch etwa die Truppen des Gegners oft seelenruhig mit ansehen, wie man gerade ihr Dorf angreift. Auf der anderen Seite scheren sich die eigenen Jungs häufig nicht um ihre (per Ziehrahmenselektion erteilten) Befehle und gehen ihre eigenen Wege. Eine Multiplayer-Option fehlt ebenfalls, und die Präsentation ist ein Fall für das Software-Museum: öde VGA-Grafik, allenfalls mit einem WaveTable-Aufsatz erträgliche MIDI-Musik und ewig gleiche Digi-Samples.

Kurzum, Victory dürfte für die Erfolgsmenschen von TopWare trotz des moderaten Preises von 29,– DM eher zum Waterloo werden. Denn für fast dasselbe Geld kriegt man inzwischen ja schon das originale und um Klassen bessere „Warcraft"! (mash)



Welches Land kommt als nächstes dran?



Unser kleines Dorf

Victory
(TopWare)

In jeder Hinsicht billiger Nachahmer von „Warcraft".

GRAFIK	48%
SOUND	50%
STEUERUNG	44%
MOTIVATION	48%

46%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 29,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/25
SPEICHER:	4 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

ROBERT E. LEE: CIVIL WAR GENERAL

Gemeinsam mit Sierra hat Impressions zuerst die eigene Vergangenheit bewältigt und den Hit „Caesar II" gelandet – jetzt versucht man sich an der amerikanischen Geschichte: Bürgerkrieg unter „Windows".



Der Bürgerkrieg in vollem Gange



Feuer frei!

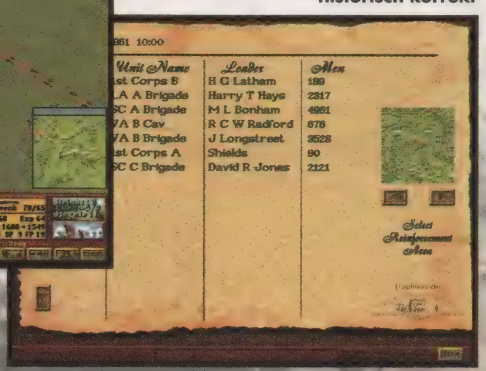
Der bisher letzte Krieg im Land der unbegrenzten Möglichkeiten läßt die Impressionisten nicht los – kein Wunder, ging Ihr erster Versoftungs-Versuch („The Blue & The Grey") anno 1994 doch voll in die Uniformhose. Ob die sieben neuen Schlachten zwischen Unionstruppen und Konföderierten zu Ende des 19. Jahrhunderts wohl Wiedergutmachung für impressionistisch geschädigte Strategen leisten können?

Ein rundes Dutzend Gefechte läßt sich hier am Bildschirm rundenweise und historisch akkurat nachstellen, dazu kommt ein Kampagnenmodus. Der oder die (Netzwerk-) Spieler hat bzw. haben dabei die Wahl zwischen der Befehlsgewalt über die Blauröcke und der Rolle des legendären Titelhelden General Robert E. Lee. Ob Nord- oder Südstaatler, stets gibt es kurze Textbriefings zu den Missionen und kleine Videoschnipsel bei Kampfhandlungen. Auf den Hex-Feldern tummeln sich für jede Seite vier Sorten von Einheiten, nämlich Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Spezialisten wie Scouts oder Scharfschützen. Taktisch wäre neben den üblichen Parametern für Kampfkraft, Schaden etc. die Moral der Truppe zu beachten (um etwa Deserteuren Einhalt zu gebieten), während man per rechtem Mausklick eine Einheit anwählt, ihr Bewegungs- und Angriffsorder oder auch den Befehl zum Eingraben erteilt.

Jederzeit abrufbare Daten sind im Genre so selbstverständlich wie die hier trotz der Filmchen eher dürftige SVGA-Präsentation inklusive gefälliger Soundkulisse aus Digi-Effekten und thematisch passenden Liedchen – auf das historische Multimedia-Supplement der Originalversion müssen deutsche Kriegsherren aus juristischen Gründen verzichten. Wichtiger ist aber ohnehin der stramme Gehorsam der Steuerung. Ein solides Strategical also, aber schon wegen der relativ wenigen Szenarien beileibe kein großes. Mal sehen, wie Interactive Magics Konkurrent „American Civil War" in der nächsten Ausgabe abschneidet. Die Schlacht um den besseren, weil ersten Schützengraben am Markt geht jedenfalls an die Union aus Sierra und Impressions. (mash)



Der Aktionsradius wird in hellen Sechsecken angezeigt



Der Nachschub rollt historisch korrekt

Civil War General
(Impressions/Sierra)

Rundum solide Konfliktsimulation zum US-Bürgerkrieg.

GRAFIK	64%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	69%

69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 bis 160 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 3.X" bzw. „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

3-D ULTRA PINBALL

CREEP NIGHT

Der Ende 1995 veröffentlichte Vorgänger im Design von „Outpost" war laut Sierra der meistverkaufte Digi-Flipper aller Zeiten: Gefeiert wird das jetzt in bzw. mit einem schauerlich-schönen Pinball-Spukschloß!



Das Verlies



Das Schloß: Rechts geht's zu den Zombies

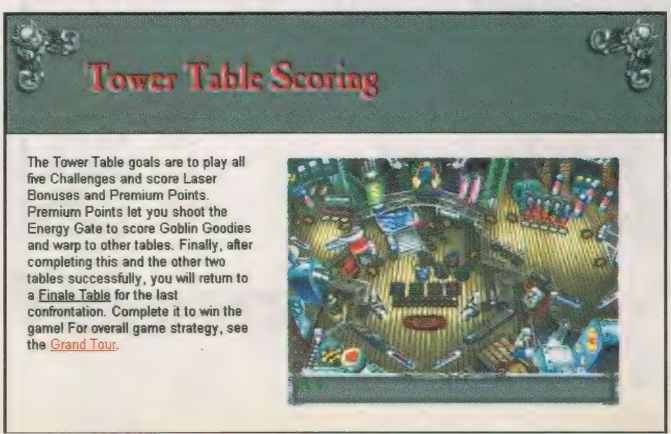


Im Turm hockt Frankensteins Baby

Das gruselige Spektakel besteht aus vier Tableaus voller Geister, Skelette und Zombies, wovon drei am Anfang direkt anwählbar sind: „Schloß", „Turm" und „Verlies". Erst wenn die maximal vier Pinball Wizards mit ihren Silberkugeln all diese Foltertische bezwungen haben, dürfen sie ins „Schlußfeuer". Eingerahmt wird die vierfaltige Schreckenskammer von netten AVI-Zeichentrickfilmen, die es als Intro bzw. in der Endsequenz zu sehen gibt.

Die schräg von oben gezeigten Tische scrollen zwar nicht, dafür warten sie mit erstklassigen Animationen und weiteren grafischen Feinheiten auf, wie man sie in diesem Genre nicht oft zu sehen bekommt: Auf bestimmten Extrafeldern tauchen z.B. plötzlich kleine Gegner auf, die man im „Breakout"-Verfahren abschießen muß. Auch Drachen lassen sich gelegentlich blicken, und die kleinen, aber feinen Lichteffekte verdienen ebenfalls lobende Erwähnung. Die optische Pracht läßt sich freilich erst dann wirklich genießen, wenn die Bildschirmdiagonale des Monitors die üblichen 14" deutlich übersteigt. Schade ist auch, daß sich Sierra hier nicht zu einer höheren Auflösung (und mehr als 256 Farben) durchringen konnte: Gerade bei Multibällen ist das Gewimmel auf dem Screen unglaublich, und die vielen kleinen Gags sind einfach zu gut, um nur aus Gründen der Überfrachtung übersehen zu werden.

Wer die Augen schließt, könnte dagegen meinen, vor einem Disney-Film zu sitzen, denn die Musikstücke und Geräuscheffekte, aber auch die exzellente Sprachausgabe erinnern auf verblüffende Weise an die Leinwandstreifen dieser Company. Entscheidender ist jedoch, daß sich die Abfrage der bis zu sechs Paddles pro Tisch und ganz allgemein die Steuerung gegenüber dem Vorgänger wahrnehmbar verbessert hat. Das Tüpfelchen auf dem i bildet schließlich das vorbildlich gemachte „multimediale" Handbuch auf der CD. Zu den Top-Flippern der PC-Liga hält das Game von Sierra damit zwar immer noch einen gewissen Sicherheitsabstand ein, aber für die Horror-Fans dürfte es trotzdem die erste Wahl darstellen! (mm)



Die schön gemachte Onlinehilfe

3D Ultra Pinball: Creep Night (Sierra)

Aufwendig präsentierte Flippersim für „Win 95".

GRAFIK	74%
SOUND	77%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	75%



74%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/66
SPEICHER:	8 MB RAM und 1–24 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 95" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant

Das ORIGINAL



JEDEN 2. MONAT NEU AM KIOSK

TOTAL CONTROL



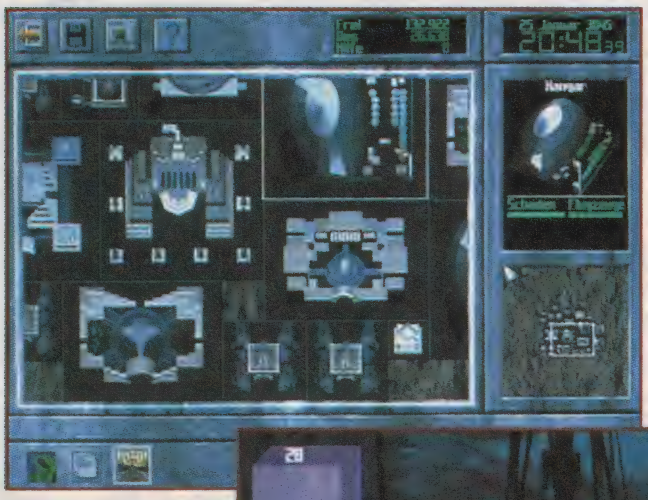
An einer strategischen Kolonisierungs-Sim in der Tradition des Klassikers „Masters of Orion" hatte sich schon Neo vor einem Jahr mit „Dark Universe" und bescheidenem Erfolg versucht – aber bei Software 2000 scheint man von der Zukunft doch ein bißchen mehr zu verstehen!

In einem mutigen Zeitsprung verlegten die Eutiner (bzw. das Programmier-Team Adoka) das Geschehen gleich ins 31. Jahrhundert. Das gesamte bekannte Universum wird hier von einigen Megakonzernen beherrscht, die ihren jeweiligen Einflußbereich gerne noch weiter ausdehnen würden – was die Konkurrenz natürlich weniger gerne sieht. Insoweit also nichts wirklich Neues im Weltall, bloß die angewandten Methoden haben sich merklich verfeinert: Dieser Wirtschaftskrieg wird ausschließlich am Computerterminal geführt.

Von der Sache her geht es um die Eroberung, Besiedelung und Ausbeutung ferner Planeten, auf deren Rohstoffe es die Konzernherren abgesehen haben. Dazu sind zwar jede Menge mechanische Indianer erforderlich, aber bloß ein einziger menschlicher Häuptling, dem bis zu fünf Computergegner das Leben schwermachen. Doch nicht allein die Zahl der beteiligten Konfliktparteien ist einstellbar, man kann sogar ihre individuellen Stärken und Schwächen frei editieren oder vom Zufallsgenerator bestimmen lassen. Auch sonst ist das Programm recht flexibel und läßt dem Spieler z.B. die Wahl zwischen dem normalen Start mit (nur) einem Hauptquartier und einer schnelleren Variante, bei der er von Anfang an auf eine gut ausgebaute Planetenniederlassung mit allen wichtigen Gebäuden zurückgreifen kann.

Im Normalfall fängt man allerdings bescheiden an und kümmert sich erst mal um seine Minen. Deren Erzvorräte sind übrigens unerschöpflich, sofern man die Förderquote nicht allzu hoch ansetzt. Als nächstes braucht man entsprechende Lagerstätten, eine Radarstation und ein „CompuCenter", in dem die Steuersoftware für die verschiedenen Fabriken, Werkstätten und Verteidigungsanlagen laufend verbessert wird. Dazu kommen Flak-Stationen, Geschütztürme und diverse Fertigungshallen wie die Roboterfabrik. Hier entstehen Blechkameraden in allen möglichen Ausführungen vom einfachen Spähroboti bis zum kettenbewehrten Kampfmonstrum; trainiert und repariert werden die stählernen Helfer dann im „Techcenter". Die Luftstreitkräfte wiederum bestehen aus acht Stahlvogelsorten, wobei sich diese Aufklärer, Abfangjäger, Bomber, Transporter, Bauflugzeuge etc. (anders als die bodengebundenen Militaria) auch ganz individuell bewaffnen lassen.

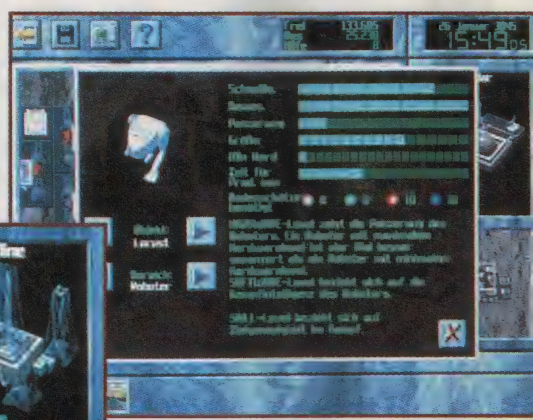
Grundsätzlich läuft die Geschichte in Echtzeit ab, solange man den Lauf der Dinge nicht mit einem Mausklick beschleunigt. Wenn irgend etwas Besonderes passiert, wird der Spieler darüber per Bildschirmtext und Sprachausgabe informiert, zudem kann er die letzten 200 Ereignismeldungen jederzeit noch einmal nachlesen. Was hat man nun selbst zu tun, sobald die



Die Basis in ihrer ganzen Pracht



Hier wird Erz geschürft



Wo kommen nur all die kleinen Panzer her?



Die Karte im Überblick



Das Hauptquartier

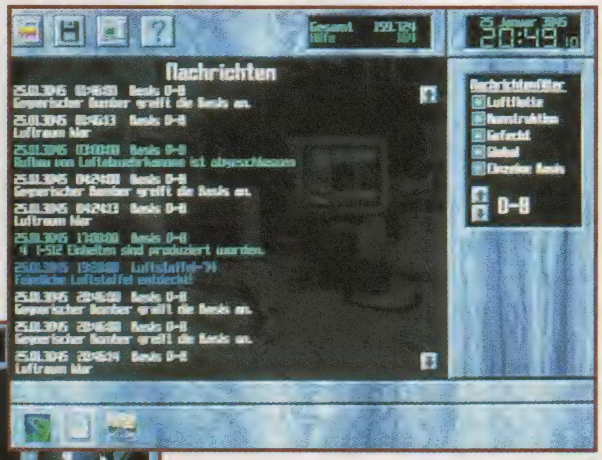


Ein Luftangriff wird abgewehrt

wichtigsten Gebäude erst einmal stehen? Jede Menge, denn im Prinzip ist man hier für alles zuständig, und zwar ganz alleine. So muß man etwa darüber entscheiden, ob das geförderte Erz in der eigenen Basis verwendet oder besser verkauft wird, um neue Bauvorhaben zu finanzieren. Des weiteren sollte man die bereits bestehenden Fabrikanlagen schnellstens ausbauen, um so die Produktion neuer Roboter- und Flugzeugtypen etc. zu ermöglichen. Auch das regelmäßige Update der Steuersoftware für die verschiedenen Betriebe darf keinesfalls vergessen werden. Die beweglichen Einheiten werden über Pulldown-Menüs auf Patrouillengang oder in die Schlacht geschickt; dabei ist man allerdings auf die strategischen Entscheidungen beschränkt (wer fliegt mit wem in welcher Reihenfolge?), während sich das eigentliche Kampfgeschehen nicht mehr beeinflussen läßt – hier darf der User dann nur noch kleine Animationen bewundern und seinen Blechkriegern die Daumen drücken.

So schön das alles ist, so wenig überzeugt Total Control leider hinsichtlich der Präsentation: Die kärglich animierte SVGA-Grafik läßt sich bestenfalls als zweckmäßig bezeichnen, und die wahlweise in VGA oder SVGA darstellbaren Zwischensequenzen machen trotz Rendering auch nicht viel her. Die Sprachausgabe und die paar versprengten Geräusche kann man gerade mal so durchgehen lassen, dagegen wäre die Ethno/New Age-Musikbegleitung durchaus hörenswert – würde sie sich nur nicht so schnell wiederholen. Zu allem Überfluß hat auch die Steuerung allerlei Macken. In den wenig benutzerfreundlichen Menüs verklickt man sich nämlich häufig und landet irgendwo, bloß nicht da, wo man wirklich hin wollte. Aufklärende Querverweise fehlen, dafür verlangt das Programm des öfteren nach einem Doppelklick, wo im Grunde einer völlig genügen würde.

Letztlich gewöhnt man sich aber an diese Eigenheiten und hat irgendwann auch tatsächlich die totale Kontrolle über Total Control. Zudem stimmen bei dem Sternenstrategical auch Komplexität und das Preis/Leistungs-Verhältnis: Wer uns nicht vertraut, darf das gerne selbst kontrollieren! (mash)



Die letzten Geschehnisse auf einen Blick



Im Hangar werden die Flieger verwaltet

Total Control
(Akoda/Software 2000)

Spartanisch präsentierte Kolonisten-Sim à la „Masters of Orion".

GRAFIK	55%
SOUND	68%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	74%



71%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	SB/Pro/16, Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

SCORCHED PLANET

Die junge Spieleschmiede Criterion legt als Debüt eine Ballerei mit strategischem Tiefgang vor, auf die auch ein Softwarehaus mit wesentlich mehr Erfahrung stolz sein könnte: Feuer frei zur Mission verbrannte Erde!



Aus dem Intro



Der Panzer



Eine von neun Außenansichten

Die Innenansicht





Das Raumschiff

Der namensgebende („verkohlte") Planet ist die Erdkolonie Dator 5, die im Jahre 2230 von den Voraxianern angegriffen wird. Als Retter in der Not erscheint der Spieler mit seinem Multifunktionsraumschiff, das sich auf Knopfdruck hin in einen Panzer verwandelt – natürlich funktioniert der Morphingprozeß auch umgekehrt. Mit diesem Supervehikel soll man nun in sieben Zonen möglichst viele Siedler aufsammeln und in Sicherheit bringen.

Die ersten der insgesamt 19 Missionen erinnern dabei noch an eine 3D-Variante von „Defender", während die Sache im weiteren Verlauf immer strategischere Züge annimmt: Bald liegt der Vergleich mit „Magic Carpet" schon wesentlich näher. Daher können die Siedler hier auch nicht einfach in Ruhe ihre Rettung abwarten; sie müssen ihrerseits kleine Aufträge für den Spieler erledigen und z.B. Verteidigungskanonen besetzen oder nach versteckten Spritvorräten suchen.

Recht ungewöhnlich für ein Ballergame ist auch, daß man seine Gegner durch den Abwurf sogenannter A- oder R-Trons abschrecken bzw. anlocken kann. Darüber hinaus darf man Hanggleiter und Gegengifte an die Schutzbefohlenen verteilen, und selbstverständlich existieren auch die genretypischen Spielelemente. So lassen sich zehn Waffen vom simplen Laser bis zur Atombombe finden und gegen die in zwanzig Sorten vorrätigen Aliens einsetzen. Recht so, den Biestern sieht man es ja teilweise schon an der schuppigen Nasenspitze an, daß sie gerne mal einen saftigen Kolonistenschenkel verspeisen!

Besonders unterhaltsam ist der Netzwerk-Modus für bis zu acht SF-Helden, die dafür nur eine einzige CD benötigen. Aber auch Solisten haben dank der soliden Steuerung viel Spaß, lediglich die häufig gebrauchte Morphing-Taste („Ende" auf dem Keyboard) ist etwas unglücklich plaziert. Der fein texturierten Grafik merkt man ihre Polygonnatur dafür kaum noch an, und die Animationen sind zumindest auf einem Pentium sehr flüssig. In Kürze sollen übrigens noch spezielle Versionen für 3D-Beschleunigungskarten wie die „Matrox Mystique" nachgeschoben werden. Last not least gibt's nette FMV-Zwischensequenzen und eine stimmungsvolle Soundkulisse: Was will man von einem Softwaredebüt mehr verlangen? (mm)

Scorched Planet
(Criterion/Virgin)

Originelles Shoot`em Up mit strategischen Elementen für DOS und „Win 95".

GRAFIK	78%
SOUND	74%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	78%



76%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX, besser ein P100
SPEICHER:	8 MB, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16
EINGABE:	Joystick, Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

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!!!



DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



AB SOFORT AUCH MIT JAHRGANG 95!

DER KOMPLETTE PC JOKER JAHRGANG 93,94 ODER 95 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR 50,-DM!*

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

* Jahrgang 95 ohne die AUSGABEN 4/95 und 6/95, daher nur 45,– DM!

NIHILIST



Wie weit man mit einem überholten Spielprinzip in altmodischer Verpackung kommt, hat Atari erst vor ein paar Monaten auf schmerzhafte Weise bei „Tempest 2000" erfahren. Nun ist Philips Media dran...

Erfahrenen Spielern müßten da eigentlich früheste Kindheitserinnerungen hochkommen: In einer fernen Zukunft werden in sogenannten Kraals sportliche Wettkämpfe ausgetragen, bei denen sich wagemutige Piloten mit ihren schwebenden Vehikeln gegenseitig rammen und beballern. Bei den Kraals handelt es sich de facto um 30 große, aus simplen Vektorlinien zusammengesetzte, scheiben-, kugel- oder zylinderförmige Arenen. Die nicht besonders ansehnlichen, aber recht flinken Computergegner besitzen gemeinerweise oft Gefährte, denen das eigene hoffnungslos unterlegen ist – selbst wenn man dafür in der Arena zusätzliche Schubaggregate, Extrawaffen etc. aufgeklaubt oder im Shop gekauft hat. Und dann macht auch noch die träge Steuerung mehr Ärger als alle Angreifer, Gravitationsfallen und Asteroiden zusammen.

Da kommt natürlich kaum Freude auf über die variable Pilotensicht, die paar Animationen, die „Asteroids"-Zwischenspiele oder die ordentlichen Musikstücke und Sounds. Höchstens die laienhafte Übersetzung der Screentexte unterhält für eine Weile: Beinahe wünscht man sich hier „Tempest 2000" zurück – das sah zwar auch nach nichts aus, war aber viel fetziger! (rl)

Nihilist
(Philips Media)

Dürftig präsentierte und langweilige 3D-Ballerei.

GRAFIK	48%
SOUND	62%
STEUERUNG	45%
MOTIVATION	33%



39%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486/DX2
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 16 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick
AUSGABE:	Komplett deutsch

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.

Der konsolidierte Igel

SONIC CD

Wer mit den 16-Bit-Konsolen auch Segas Hausigel ausgestorben glaubte, irrt gewaltig: Dank dieser Konvertierung eines drei Jahre alten Mega CD-Games düst der bonbonbunte Turbohüpfer nun auch über PC-Plattformen.





Einer der hübscheren Abschnitte...



Ein 3D-Bonusmarsch

Kein Einstand nach Maß allerdings für das Firmenmaskottchen, denn es sondiert das ungewohnte PC-Terrain ausgerechnet mit einem seiner weniger gelungenen Plattform- Ausflüge. Warum nicht gleich eine rundum feine Igelei wie „Sonic & Knuckles"? Und warum nicht zumindest eine aufgebohrte Präsentation: Das Intro sieht grauenerregend aus, und der 64-Farben-Look des Spiels vermag heute auch nicht mehr zu überzeugen. Mag die Gerüchteküche also über PC-exklusive Geheimlevels orakeln, im großen und ganzen handelt es sich hier nur um die 1:1-Konvertierung eines alten Konsolen-Titels.

Dessen ungeachtet zeichnen sich die sieben in teils labyrinthische Abschnitte unterteilten Welten durch Tempo, Raffinesse und spielerische Qualität aus. Man lenkt den blauen Hüpfer durch multidirektional scrollende Phantasielandschaften (darunter eine extrarasante Flipper-Stage), weicht dabei den Schergen des üblen Dr. Robotnik aus oder plättet sie mittels Kopfsprung. Durch gekonntes Tastatur- bzw. Stick-Handling vermag Sonic zudem Superhüpfer und Turbostarts hinzulegen, um Angreifer oder Felsblockaden problemlos aus der Bahn räumen zu können. Oft finden sich auch noch Laufschuhe, Schilde oder Extraleben. Außerdem trifft man auf Wegmarkierungen, an denen verstorbene Igel (dreimal) wiederbelebt werden.

Eher als kleiner Gag gedacht sind die Teleporter, welche den Blaumann in eine von drei Epochen (Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft) beamen. Hier variiert nämlich nur die Optik, während sich am Levelaufbau nichts ändert. Entscheidender ist daher das Einsammeln allüberall verstreuter Goldringe: 50 davon ebnen den Weg zu einem flotten 3D-Bonusrennen, und solange Sonic mindestens einen bei sich trägt, können ihm Gegnerkarambolagen wenig anhaben. Durch das clevere Design und unendlich viele Continues nebst Speicheroption sind schnelle Erfolgserlebnisse garantiert, während u.a. Rennen gegen die Zeit in ausgewählten Abschnitten für Abwechslung sorgen.

Unterstützt wird der Spaß durch mehr als drei Dutzend feiner Dance- und Techno-Tracks, abgemildert durch das dezente Ruckeln der Grafik. Besonders junge Hüpfer dürfen also durchaus ein Plattform-Tänzchen mit Sonic CD wagen. (rl)



Looooping!

Sonic CD
(Sega)

Der Konsolen-Igel sucht erstmals unter „Windows" die Plattformen heim.

GRAFIK	67%
SOUND	74%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	71%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick
AUSGABE:	Komplett deutsch

DAS GEHEIMNIS VON FOODY



Rumble in the Jungle

Für ein Werbespiel ist dieses Jump & Run mit knapp 50 Märkern ja etwas teuer – doch dafür enthält es eben auch kaum Werbung. Statt dessen haben die Sponsoren bei Danone auf vitaminreiches Gameplay geachtet.

Die Plattformen wurden vom Danone-Institut für Ernährung in Auftrag gegeben, weshalb die digitale Referenz der Pudding-Firma nun auch mit allerlei Wissenswertem zum Thema „ausgewogene Ernährung" aufwartet. Die Infos wurden einmal um das Game herum gestrickt, zum anderen klärt eine der Packung beiliegende Broschüre auf rund 35 Seiten über Kalorien, Ballaststoffe etc. auf. Nicht mehr ganz taufrisch ist dagegen die Hintergrundgeschichte, laut der ein kleiner Erdenbürger namens Daniel darbenden Aliens auf der Suche nach Lebensmitteln behilflich sein soll.

Das energiespendende Futter findet sich in sieben abschnittweise unterteilten Welten. Daniel turnt hier über das in mehreren Ebenen scrollende Geäst wild wuchernder Wälder, durchquert trockene Wüsten, hangelt sich an Lianen durch einen Dschungel oder schlägt sich in der Arktis mit Schneemännern und Eismücken herum. Vor zu tiefen Stürzen oder zu weiten Sprüngen sei dabei gewarnt, da im nicht einsehbaren Plattform-Nirwana oft Kakteen, Spinnen und andere Gefahren lauern. Ganz fair geht es also bei der Verteidigung der vier Bildschirmleben (bzw. des Energievorrats) nicht immer zu, doch erleichtern Rücksetz- und Speicherpunkte dem Hüpfhelden die Arbeit. Dazu kommen eine Wasserpistole und Wurfobst, falls Sprungvermögen, Timing und Geschick mal nicht mehr ausreichen – was insbesondere im Kampf gegen die Endgegner gilt. Allerdings ist die Muni knapp bemessen; um so begrüßenswerter ist da die Unterstützung durch Trampolin-Schildkröten oder Papageien-Lufttaxis. Und auch die Möglichkeit, via Cursortasten den Screenausschnitt etwas verschieben zu können, mag Daniel das eine oder andere Mal die Haut retten.

Alles in allem also ein schweres, aber auch abwechslungsreiches Hüpfical, das nicht zuletzt durch Präsentation besticht: Die knallbunten und liebevoll animierten Plattform- Szenarien mit ihrer knuddeligen Bevölkerung erinnern stark an Ubi Softs exzellenten „Rayman". Auch die unaufdringliche Soundkulisse kann sich hören lassen, weshalb wir mal gnädig über das nervtötende Zwischenspiel (Sortieren von Lebensmitteln nach ihrem Nährwert) und die nicht vollständig mit „Win 95" korrespondierende Tastaturbelegung hinwegsehen wollen. Hüpfen ist ja sooo gesund... (rl)



Man hängt so rum



Da kräuseln sich die Stacheln



Ein Endgegner fängt Feuer



Das Eis ist heiß

Das Geheimnis von Foody
(Danone)

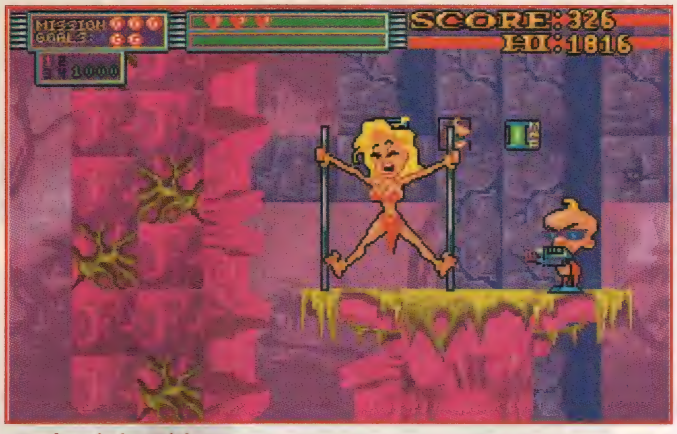
Jump & Run mit ernährungspädagogischem Hintergrund.

GRAFIK	74%
SOUND	70%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	74%

72%

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

DATENTRÄGER:	3 Disks
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	4 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster & Kompatible
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch



Ein fesselndes Erlebnis

CLIF DANGER

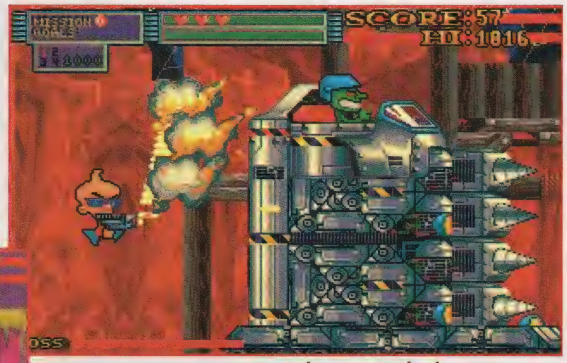
Helden müssen flexibel sein: Als „Chewy" bekämpfte er in Diensten Blue Bytes die grünhäutigen Borks – mit neuem Namen und Outfit ausgestattet, hüpft Clif nun für CDV durch das Plattformreich Pleasure 6.

Clifs Gegner wurden ebenfalls umgetauft und heißen jetzt Glox: Die Biester haben den von Amazonen bewohnten Planeten Pleasure 6 (nomen est omen?) besetzt und zu ihrem privaten Truppenübungsplatz umfunktioniert. Der zu Hilfe gerufene Nachwuchsheld soll nun dessen 24 auf sechs Szenarien verteilte Levels von ihnen säubern.

Bevor sich der Ausgang im jeweiligen Spielabschnitt öffnet und das Paßwort zum nächsten erscheint, müssen freilich erst sämtliche Missionsziele erfüllt sein.Dabei kann es sich um die Befreiung gefesselter Amazonen oder einfach um das Umlegen bestimmter Schalter handeln. Aber es tauchen noch mehr genretypische Features auf: Drei Schwierigkeitsgrade und eine Highscoreliste sollen für die Langzeitmotivation sorgen, während der Sechserpack Endgegner nebst vorgeschicktem Kanonenfutter mit vier verschiedenen Waffen bekämpft wird – die sich mit Power-Ups kräftig aufmöbeln lassen. Darüber hinaus gibt es Extraleben, Energieauffrischer, Zeitboni (für die Einblenddauer der Übersichtskarte) sowie Nachschub an blauen Bohnen.

Der bereits für das Adventure „Chewy" verantwortliche Grafiker Carsten Wieland ist hier seinem Stil treu geblieben und hat wieder eine hübsch bunte Comicwelt entworfen. Auf High-End-PCs flimmern die Animationen und bis zu drei Parallaxebenen auch recht flüssig über den Bildschirm, nur mit der Spielbarkeit sieht es dann weniger toll aus – daher sollte man lieber ein leichtes Ruckeln in Kauf nehmen und den Rechner per Optionsmenü ausbremsen. Das Bestehen gegen die nicht immer fair agierenden Feindesmassen ist nämlich auch so schon schwer genug, weil der gute Clif immer nur nach vorne ballern kann. Wer auch noch mitten im Sprung schießen will, muß sogar ein wahrer Virtuose am Pad bzw. Stick sein. Das gilt erst recht, wenn der Screen gelegentlich zu rotieren beginnt, was ein zwar witziger, aber eben auch sehr verwirrender Gag ist.

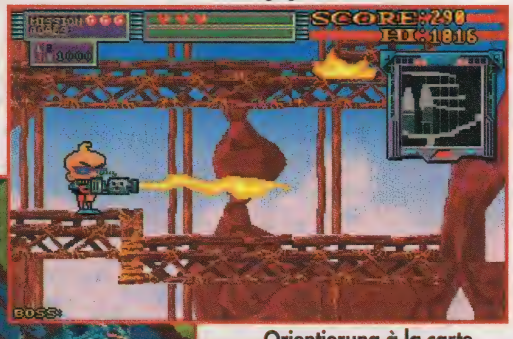
Last but not least passen die Sound-FX und der fetzige Techno-Soundtrack gut zum schweißtreibenden Gameplay – das wiederum kann letztlich aber wohl doch nur ausdauernden Action-Spezialisten gefallen. (st)



David gegen Goliath



Alles spiegelt...



Orientierung à la carte



...und dreht sich!

Clif Danger
(New Generation Software/CDV)

Kunterbuntes Comic-Hüpfical für Joystick-Virtuosen.

GRAFIK	69%
SOUND	66%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	61%
	63%



USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster & Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Pad, Stick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Boong!?

Bei der „ultimatiefen" Fußballmanagersim der Bletchley Group ist nicht nur der Ball rund: Aber auch viele dralle Sekretärinnen, Cheerleader-Girls etc. können fehlende Spieltiefe nicht ersetzen.





Anspruchslose Rasenaction

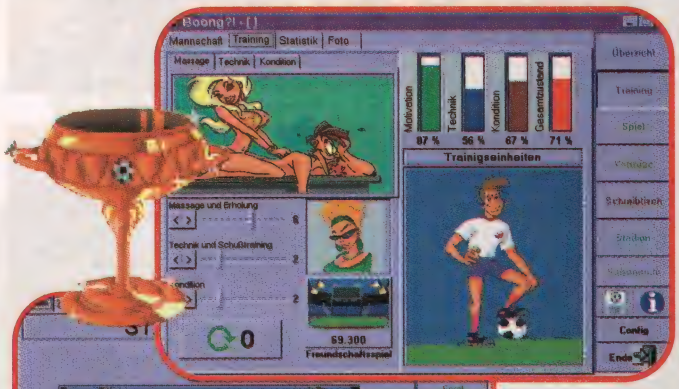


Das erste Gegentor fängt sich dieses „Windows"-Game bereits ganz zu Beginn ein: Der sportliche Finanzjongleur muß die Bundesligageschicke seines Lieblingsvereins hier immer im Alleingang lenken, ein Mehrspieler-Modus existiert nicht. Hat er sein digitales Alter ego dann aus den sechs Porträts herausgepickt und sich für einen der drei Schwierigkeitsgrade entschieden, geht's ab ins Büro zu der zuckersüßen Sekretärin.

Vom Schreibtisch aus wird nun zunächst einmal das sonst noch benötigte Personal eingestellt – schließlich verkaufen sich Fanartikel, Pommes oder Tickets nicht von alleine, und das Männerballett ist sicher kein Ersatz für professionelle Cheerleader. Je erfolgreicher der Verein wird, um so hübschere Bewerberinnen lockt er an, die dann auch die Kassen lauter klingeln lassen bzw. die Stimmung noch mehr anheizen. Faule Manager leisten sich zudem einen Ko-Trainer, obwohl man das Verteilen der zehn Punkte auf Erholung (= Massage), Kondition und Technik- oder Schußtraining auch ohne Hilfestellung leicht in den Griff bekommt. Und die Aufstellung sollte bei einem Kader von maximal drei Keepern sowie jeweils fünf Abwehr-, Mittelfeld- und Angriffsspielern ebenfalls niemanden überfordern.

Wen wundert es da, daß sich auch hinter den übrigen Features (Stadionausbau, Werbeverträge, Transfermarkt, Wetten etc.) nur minimale Handlungsspielräume verbergen. Die Begegnungen auf dem Platz locken erst recht keinen Fan auf die Stadiontribüne: Im wesentlichen bestehen sie aus dem berühmten laufenden Ball des allerersten „Bundis", eingeblendeten Kurzkommentaren und ein paar netten Samples. Man darf die Gangart seiner Kicker von fair bis beinhart einstellen, Auswechslungen vornehmen und den Schiedsrichter bestechen, ansonsten schiebt der PC-Trainer hier eine recht ruhige Kugel. Und so können selbst die witzige, teilweise animierte Comic-Grafik und die übersichtlichen, einfach zu bedienenden Menüs die drohende Niederlage nicht mehr abwenden.

Am Ende sind bei Boong?! eben nur die Oberweiten der weiblichen Sprites herausragend, während der eigentliche Ballsport deutlich zu kurz kommt: irgendwie schade. (st)



Die thailändische Trainingsmethode

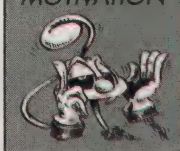


Der Stadionausbau

Boong!?
(The Bletchley Group)

Witziges Fußballmanagement für anspruchslose „Windows"-Kicker.

GRAFIK	64%
SOUND	64%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	55%



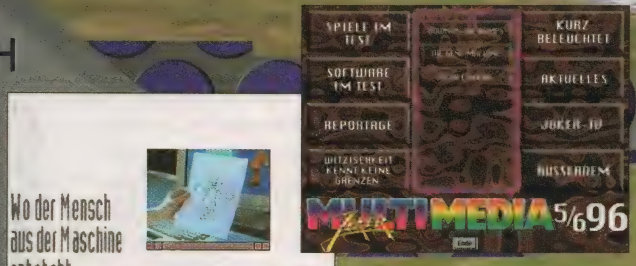
59%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	4 MB RAM, 2 bis 90 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

motion
game
information
sound
fun
presentation

Prolit Studio GmbH
Multimediaentwicklung,
Werbung und Grafik
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. 089 / 460 61 06
Fax. 089 / 460 32 15



Wo der Mensch
aus der Maschine
entsteht
Ein Besuch bei Vierte Art

Dreikampf

KICK OFF 96 vs. STRIKER 96

OLYMPIC SOCCER

Mit gebührendem Abstand zur EM und Atlanta kommen nun die PC-Kicker aus der Kabine gestürmt: In unserer redaktionellen Testarena mußten sie ihre sportlichen Qualitäten unter Beweis stellen.



...und die 2D-Draufsicht in VGA



Welch ein Unterschied: SVGA in 3D

KICK OFF 96

Ancos Genreklassiker präsentiert sich erstmals (auch) in der dritten Dimension; im übrigen hat sich freilich wenig geändert: Durch die heikle Steuerung der gezeichneten Kicker werden schnelle Richtungswechsel oft zum Glücksspiel, und das gilt für sämtliche der jeweils vier 3D- und 2D-Ansichten. Am besten läßt sich mit einem Vier-Button-Pad arbeiten, bei einem Stick mit zwei Feuerknöpfen muß man bereits kleine Abstriche machen. Zugelassen sind maximal acht menschliche Kicker, die sich mit dem Nationalteam bei der EM durchbolzen oder in einer von rund 750 Vereinsmannschaften antreten können. Letztere lassen sich im Ligabetrieb oder bei einem Pokalwettbewerb über trockenen, normalen oder nassen Rasen scheuchen, wobei die Realitätsnähe dank wahlweisem Arcade- und Simulationsmodus variabel bleibt. Einen Teameditor sucht man vergeblich, doch immerhin darf man aus den Jungs individuelle Mannschaften zusammenstellen und jederzeit Replays abspeichern.



Und ewig rasen die Vektoren: Olympic Soccer

mit Ball



Keine Olympiade ohne U.S. Gold-Lizenz: Nach den bunt gemischten „Olympic Games" landet nun auch das atlantische Fußballfest auf dem PC-Screen. 32 Vektor-Teams aus aller Welt warten auf bis zur vier Sportbegeisterte, die entweder das olympische Turnier originalgetreu nachspielen, ihre Schützlinge im Arcade-Modus zum Sieg führen oder eine ganze Liga ins Leben rufen dürfen. Entscheiden muß man sich auch in Sachen Wind und Wetter, Platzbeschaffenheit, Abseitsregel, Matchdauer (3 bis 90 Minuten) und Golden Goal/Elfmeterschießen. Last not least lassen sich die von Sat1- Moderator Johannes B. Kerner gesprochenen Kommentare abschalten. Auf dem Rasen sind die Computergegner zunächst übermächtig, doch das ändert sich, sobald man die etwas komplizierte Steuerung erst mal im Griff hat – zumal die Digi-Cracks im Tor nur zweite Wahl sind. Auch die Grafik mit ihren zahlreichen Kameraoptionen weiß zu überzeugen, selbst wenn manche der mit „Motion Capturing" erstellten Animationen etwas eckig wirken.



Die Balljäger von Acclaim stellen ihr Können nicht nur auf einer allen Witterungseinflüssen ausgesetzten Grasfläche unter Beweis, sondern auch in der (kleineren) Halle. Einwürfe und Ecken interessieren dort genauso wenig wie Fouls oder ein eventuelles Abseits, außerdem treten auf jeder Seite bloß fünf Feldspieler an. Nachdem man hier auch „über Bande" spielen kann, ergeben sich ganz neue Möglichkeiten, die für stundenlange Kurzweil sorgen. Damit man dabei jederzeit die Übersicht behält, läßt sich die Kameraeinstellung sogar im Replay noch verändern. Die sauber animierten und gezoomten Kicker können per Netzwerk oder Gravis-GrIP-Adapter von maximal vier Heimsportlern dirigiert werden. Ansonsten erlaubt die komplexe, aber eingängige Steuerung (die übrigens jedes gängige Eingabemedium vom Keyboard bis zum Sechs-Button-Pad unterstützt) höchstens die Teilnahme von zwei Fußballern aus Fleisch und Blut. Kurzum, hier garantiert nicht nur der originelle Akzent des englischen Kommentators gute Unterhaltung.



Ein olympiareifes Tor

Ssstrike!



Der Hallenknaller



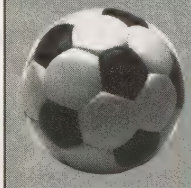


Das grundlegende Angebot (Regelwerk, Spielmodi etc.) der Kontrahenten ist relativ ähnlich, zudem scheint das heimliche Vorbild in allen drei Fällen „FIFA 96" gewesen zu sein. Striker 96 hat nun zwar notenmäßig die Nase vorn, aber einen Fehlgriff stellen auch die beiden anderen Spiele nicht dar. Letztlich hängt die Entscheidung also von persönlichen Vorlieben ab: In die Halle geht's nur mit Acclaim, bei Kick Off 96 muß man auf Kommentare verzichten, und die unterschiedlichen Steuerungsmethoden probiert man am besten vor dem Kauf selbst mal aus. (mz)

Kick Off 96 (Anco)
Olympic Soccer (U.S. Gold)
Striker 96 (Acclaim)

Der Genreklassiker in einer kaum veränderten 3-D Variante.
Solider Vektor-Sport ohne echte Glanzpunkte.
Rundum gelungene Fußballsim mit originellem Indoor-Modus.

	Kick Off	Olympic Soccer	Striker 96
GRAFIK	66%	74%	78%
SOUND	45%	78%	78%
STEUERUNG	66%	64%	78%
MOTIVATION	69%	70%	78%





	66%	71%	78%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung		
Schwierigkeit:	2 Stufen	für Geübte	3 Stufen
Preis:	ca.99,– DM	ca. 99,– DM	ca.109,– DM

DATENTRÄGER:	Je 1 CD
PROZESSOR:	Kick Off und Striker 96 je ab einem 486 DX/66, bei Kick Off auch ein Pentium für SVGA/3D, bei Olympic Soccer ab einem 486/DX4/100 Pentium für SVGA
SPEICHER:	Je 8 MB RAM und 60 / 50 / 7, 34 oder 42 auf der HD
GRAFIK:	Jeweils VGA/SVGA
SOUND:	Jeweils Soundblaster und Kompatible, bei Olympic Soccer SB und Kompatible, Gravis Ultrasound, Microsoft Soundsystem
EINGABE:	Jeweils Tastatur, Joystick / Joypad / Joypad
AUSGABE:	Komplett deutsch, bei Striker 96 Sprachausgabe englisch

BASEBALL FÜR PROFIS

TRIPLE PLAY 97

Nach längerer Abstinenz in Sachen Baseball meldet sich EA Sports nun mit einer ausgefeilten Simulation in die Digi-Liga zurück: Die bisherigen Spitzenreiter des Genres dürfen schon mal um ihre Positionen bangen!



Das Feld in niedriger und hoher Auflösung

Alle Teams können mit einer offiziellen Lizenz aufwarten







Die 28 Major League-Stadien wurden samt und sonders gerendert

Für dieses Programm hat man nicht nur die MLB- bzw. MLBPA-Lizenzen und die 1995er Statistiken eingekauft, sondern auch die (Eröffnungs-) Teams der 96er Saison und die von anderen Sportarten bereits bekannte „Virtual Stadium"-Technologie ins Spiel gebracht. Aber vor allem dürfen hier dank der Unterstützung von Gravis GrIP-Pads bis zu sechs menschliche Teilnehmer mit- oder gegeneinander antreten. Und das wiederum in fünf Spielmodi vom Exhibition Game bis zur vollen Saison. Man kann als Anfänger, Profi oder Manager spielen, aber auch eben mal ein Homerun-Derby veranstalten. Dazu kommt ein üppiges Optionsangebot mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten für die Innings, den Wind, sportliche Begegnungen bei Nacht etc.

Im Gegensatz zu Acclaims „Big Hurt Baseball" lassen sich die schick gerenderten „virtuellen" Stadien auch in hoher Auflösung darstellen. Dafür sind die Akteure auf dem Platz nicht so schön gemacht, sie wirken eher etwas hölzern. An den Kommentaren und der musikalischen Kulisse ist dagegen nichts auszusetzen; bei der Hintergrundberieselung hat man sogar die Wahl zwischen verschiedenen Rock-, Acid Jazz- und Roots-Themen. Auch die Steuerung funktioniert an sich tadellos, in Ermangelung eines Bildschirmmenüs à la „Hardball 5" muß man sich die einzelnen Würfe und Schläge jedoch mit dem Handbuch erarbeiten. Die originalen Teams sind komplett (sowie fehlerfrei) vertreten, und die einstellbaren Beobachtungskameras verfolgen das Geschehen teilweise selbständig, so daß man z.B. auch mal stolpernde oder zusammenstoßende Spieler zu sehen bekommt.

Unter dem Strich fehlt daher nicht mehr viel zum Klassenbesten „Hardball 5": Für Heimsportler, die Wert auf die speziellen Features von Triple Play 97 legen, stellt das neue Game der EA Sports-Reihe sogar die erste Wahl dar! (mm)

Triple Play 97
(EA Sports)

Hervorragende Baseballsim mit allen Major League-Schikanen.

GRAFIK	78%
SOUND	85%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



82%

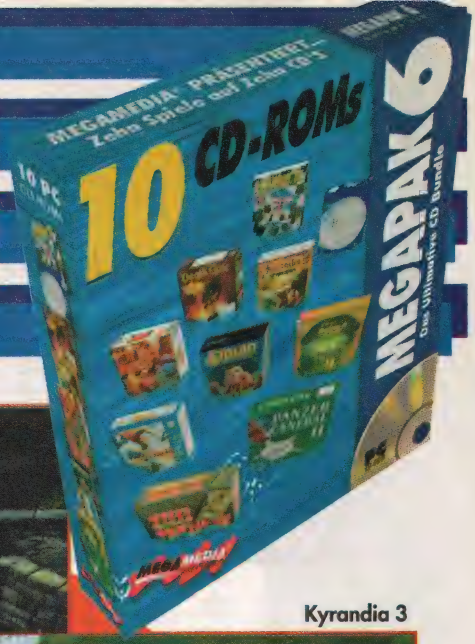
USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, ein Pentium 166 sei empfohlen
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 12 MB („Win 95"); 28 bis 110 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Ensoniq Soniscape, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur, Gamepads, Gravis GrIP
AUSGABE:	Komplett englisch

TIP TOP

DER TOP TIP

Die sammelfreudige Serie von Koch Media hat ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht: So viel Gutes und Aktuelles auf einer preisgünstigen CD-Compilation findet man so schnell kein zweites Mal!



MEGAPAK 6

ADVENTURES

Vier der insgesamt zehn Titel sind für die Abenteurer bestimmt. Dabei ist U.S. Golds „Riddle of Master Lu" eindeutig durch die klassische Schule von Indiana Jones gegangen, während Westwoods humorvolles „Kyrandia 3" und Legends literarisches „Death Gate" das Reich der Fantasy bevorzugen. Eine actionreichere Variante desselben Themas bietet Sir-Techs „Druid", das hierzulande von Attic unter dem Namen „Der Druidenzirkel" veröffentlicht wurde. Daran erkennt man bereits den einzigen kleinen Nachteil dieser Sammlung: Alle Spiele sind in der englischen Fassung enthalten, lediglich die dazugehörigen Anleitungen wurden ins Deutsche übersetzt.

STRATEGIE & SPORT

Zum Lieferumfang gehören auch zwei hervorragende Kosims von SSI, die beide im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind: „Panzer General 2" und „Steel Panther". Verhältnismäßig schwach ist dagegen das Angebot für Sportler, aus dem Ubi Softs immer noch bestechendes „Action Soccer" als Highlight herausragt. Doch die Mindscape-Raserei „Al Unser Jr." ist allenfalls Durchschnitt, und mit dem noch ziemlich jungen „Manic Karts" hatte sich Virgin ebenfalls nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Bloß um Genre-Mittelmaß handelt es sich schließlich auch bei 21st Centurys „Pinball 3D-VCR".

FAZIT

Unter dem Strich stehen also fünf hochkarätige Titel neben zwei brauchbaren und drei weniger gelungenen. Angesichts der sonst bei Compilations üblichen Mischverhältnisse ist das eine geradezu sensationelle Ausbeute an hervorragendem und noch dazu verblüffend aktuellem Material. Ärgern darüber dürften sich nur jene Leute, die für eines der enthaltenen Games schon mehr Geld ausgegeben haben, als sie nun für die komplette Sammlung bezahlen müssen... (mm)



Riddle of Master Lu



Kyrandia 3



Death Gate



Panzer General 2



Manic Karts



Action Soccer

Megapak 6
(Koch Media)

Die bisher gelungenste Zusammenstellung in der Megapak-Serie: ein Schnäppchen!

GRAFIK	59% – 78%
SOUND	55% – 79%
STEUERUNG	60% – 81%
MOTIVATION	48% – 84%



82%

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

DATENTRÄGER:	10 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Joysticks und -pads, Tastatur
AUSGABE:	Spiele englisch, Anleitung deutsch

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: AMIGA VS PC

Die Erforschung der interstellaren Weiten schreitet fix voran: Anfängliche Fehler wurden diesmal vermieden und weitere Planeten erkundet. Kurzum, der Grundstein beider Imperien scheint stabil gelegt.

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:

Fighting Spirit (CD) für den Amiga
Chris Hülsbeck´s Sound Factory für den PC

DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternhaufen hausen (Euch eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir in unseren Schaubildern bzw. Tabellen 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.

DER SCORE

Amiga 2306: Bevölkerung: 20 Pt., Wirtschaft: 28 Pt., Erkundungen: 4 Pt., Erfindungen: 3 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 56 Pt.
PC 2303: Bevölkerung: 9 Pt., Wirtschaft: 21 Pt., Erkundungen: 2 Pt., neue Sterne: 1 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 34 Pt.
Stand: Im Jahre 2303 hatten die Amiganer 36 Pt. – also nur ein geringfügiger Vorsprung gegenüber den DOSisten mit 34 Pt., der zudem noch auf den glücklichen Technologiefunden von Paladia beruht. Haben die PCler also doch die effektivere Strategie?

AMIGA-GALAXIS

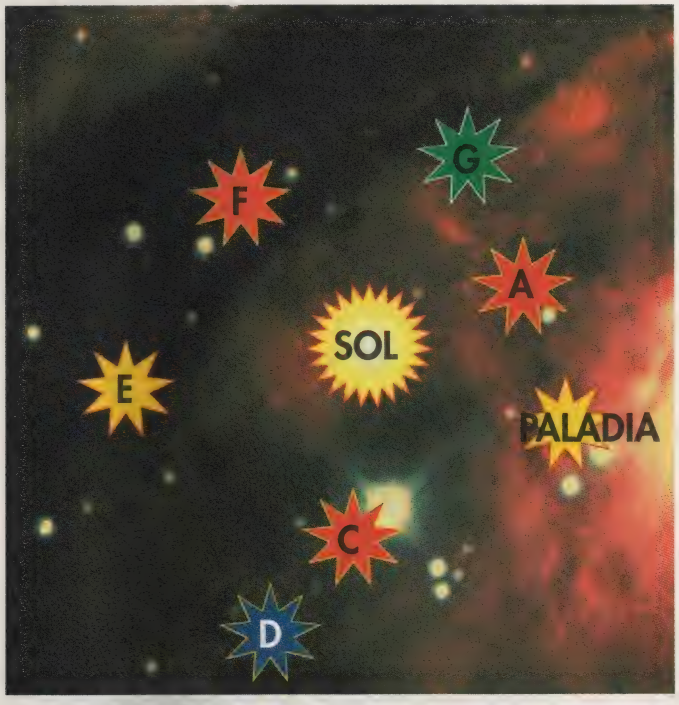
	Sol	Paladia	A	C	D	E	F	G
So	/	3	3	3	5	5	5	6
Paladia	3	/	3	4	6	8	8	7
A	3	3	/	6	7	8	6	4
C	3	4	6	/	3	5	7	9
D	5	6	7	3	/	6	10	11
E	5	8	8	5	6	/	6	9
F	5	8	6	7	10	6	/	5
G	6	7	4	9	11	9	5	/

PC-GALAXIS

	Sol	Guradas	B	C	D	E	F	G
So	/	2	3	3	4	5	6	7
Guradas	2	/	3	4	4	4	6	6
B	3	3	/	3	7	6	3	4
C	3	4	3	/	7	7	4	5
D	4	4	7	7	/	5	10	10
E	5	4	6	7	5	/	8	7
F	6	6	3	4	10	8	/	4
G	7	6	4	5	10	7	4	/

Entfernungstabellen in Lichtjahren

AMIGA GALAXIS



PC GALAXIS



DIE AKTUELLE LAGE

Die Amiganer schreiben das Jahr 2306, in der PC-Galaxis ist es erst 2303. Amiga-Sol hat 6,7 Mrd. Einwohner, PC-Sol 5,7 Mrd. Folgende Entscheidungen wurden von Euch getroffen:

Gelderverteilung SOL

	AM	PC
SCHIFFBAU	35%	34%
VERTEIDIGUNG	5%	3%
INDUSTRIE	18%	20%
ÖKOLOGIE	28%	28%
FORSCHUNG	14%	15%

Gelderverteilung PALADIA/GURADAS

	PA	GU
SCHIFFBAU	5%	0%
VERTEIDIGUNG	7%	5%
INDUSTRIE	29%	81%
ÖKOLOGIE	0%	0%
FORSCHUNG	59%	14%

Schiffbau

Die Amigos bauen auf ihrer Paladia-Kolonie ein weiteres KOLONIESCHIFF (derzeit liegen keine Schätzungen über die Baudauer vor), die PCler haben auf Guradas vorerst keine Schiffswerft eingerichtet. Auf beiden Sols wird natürlich das letzte Runde in Auftrag gegebene KOLONIESCHIFF weitergebaut. Amiganer dürfen auf eine Fertigstellung in 20 Jahren rechnen, bei den DOSisten wäre in 28 Jahren Stapellauf. Ein schnelles Wort zu solchen Schätzungen, die sich natürlich auf den Ist-Zustand beziehen und Faktoren wie wachsende Wirtschaftskraft etc. nicht berücksichtigen. Anders gesagt liegen die tatsächlichen Bauzeiten rückblickend meist deutlich unter den ersten Schätzungen.

Flugaufträge

	AM	PC
ERKUNDER 1	Sol	Stern B
ERKUNDER 2	Stern D	Stern F

Amiga: ERKUNDER 1 erreichte Sol und tankte dort auf, ERKUNDER 2 erreichte Stern D und fand dort eine rohstoffreiche Ödwelt, die mit der derzeitigen Technologie nicht besiedelt werden kann, prinzipiell aber bis zu 2 Mrd. Menschen Platz böte.

PC: ERKUNDER 1 erreichte Stern B, konnte dort aber leider keinerlei Planeten entdecken. ERKUNDER 2 ist nach wie vor zu Stern F unterwegs; geschätzte Ankunft in drei Jahren.

DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches „AMIGA" auf ihre Antwortpostkarte malen, während DOSisten eben „PC" draufschreiben. Genaugenommen geht es diesmal aber „nur" um Flugaufträge:

Amiga: Was soll mit ERKUNDER 1 geschehen? Er kann auf Sol verbleiben oder jedes beliebige andere Ziel anfliegen, wobei allerdings nur E, F und G noch nicht erforscht sind. Was soll mit ERKUNDER 2 geschehen? Er kann bei Stern D bleiben, nach Sol bzw. Paladia zum Auftanken fliegen oder auch Stern C anfliegen.

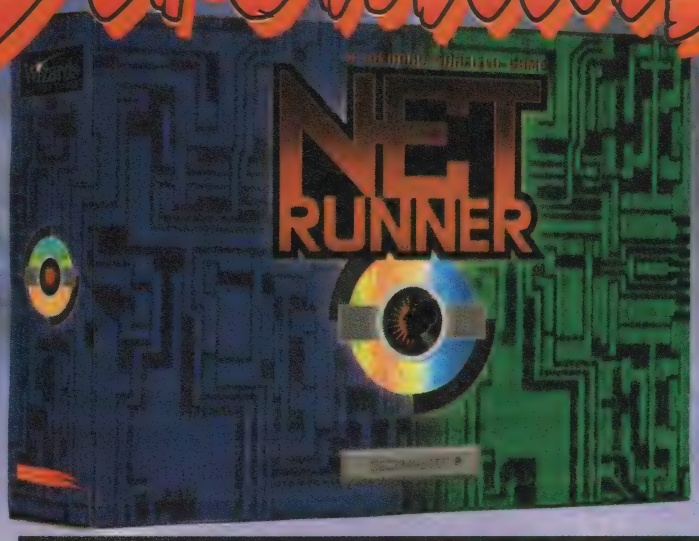
PC: Was habt Ihr mit ERKUNDER 1 vor? Er kann bei Stern B bleiben, nach Sol bzw. Guradas zum Tanken fliegen oder zu Forschungszwecken Stern C respektive Stern F anfliegen.

Nachdem der AMIGA JOKER künftig leider nur noch alle 2 Monate erscheint, werden wir mit dem Joker-Imperium folgendermaßen verfahren: Nächstes Mal erscheint ein PC-Only-Imperium, dann wieder ein gemeinsames, und so weiter. Abgesehen davon, daß die PCler ungefähr doppelt so schnell voranschreiten werden, ändert sich also praktisch nichts. Zumal unser Vergleichs-Score dafür sorgen wird, daß man trotzdem weiß, wer gerade die Nase vorn hat!

So oder so schickt Ihr die Karte mit den Antworten bitte samt leserlichem Absender an die Imperiale Zentrale:

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

Stromausfall





Immer auf der Jagd nach neuen Zeitvertreiben, entdeckten unsere rasenden Reporter diesmal das kürzlich erschienene „Netrunner". Dieses erste Cyberpunk-Sammelkartenspiel müssen sich Deutschlands Matrix-Cowboys freilich vorläufig mit ordentlichen Englischkenntnissen erkaufen.

NETRUNNER

Englisch hin oder her, was für die TC-Fangemeinde viel wichtiger sein dürfte: Der Titel stammt von den renommierten „Magic"-Erfindern Wizards of the Coast. Die bei aller Komplexität letzten Endes geniale Einfachheit der populären Zauberduelle wird man hier freilich vergebens suchen, dafür wartet der Netzläufer mit einigen interessanten, teilweise neuen Spielelementen auf. Zunächst einmal gibt es (ähnlich wie im Trading Cards Game aus dem „Star Wars"-Universum) immer zwei Parteien, die von vornherein über unterschiedliche Möglichkeiten und Karten verfügen: die Corporation und der Runner. Dies ist auch der tiefere Sinn hinter dem Umstand, daß das Netrunner-Starterdeck, anders als von den meisten Konkurrenten gewohnt, stets im Doppelpack verkauft wird – ein separater Stapel mit den Karten für den Boß, einer mit solchen für den Daten-Klau.

DIE CORPORATION

Das Spiel basiert generell auf dem Talsorian-Titel „Cyberpunk 2020", ist aber weitgehend um dessen Realwelt-Bestandteile gekürzt. Anders gesagt: Hier geht's um schiere Duelle im Cyberspace. In diesem Sinne stellt sich jede der Parteien zunächst ihr Deck zusammen. Dabei gibt es zwar kaum Beschränkungen; gespielt wird jedoch auf jeder Seite anders. So beginnt die Corporation mit einer Forschungsabteilung (worunter ihr Spieldeck zu verstehen ist) und einem Hauptquartier (einem abgegrenzten Bereich auf dem Tisch), wo Karten installiert, zwischengelagert oder durch Ice-Programme geschützt werden können. Lebensziel der Corporation ist es nun, durch das gewohnte, rundenweise Ziehen von Nachschub-Blättern an sogenannte „Agendas" zu gelangen. Diese Neuentwicklungen und technischen Fortschritte werden dann auf dem Tisch ausgelegt, mit möglichst wirkungsvollen Fallen, Ice-Konstrukten und sonstigen Sperren geschützt, eine jeweils vorgegebene Rundenzahl lang „entwickelt" und schließlich, wenn alles gutgeht, in Agendapunkte umgewandelt. Gelingt es der Corporation, sieben solcher Zähler zu ergattern, hat sie gewonnen.

DER RUNNER

Ganz einfach ist das natürlich in den seltensten Fällen, denn schließlich wäre da noch der illegale Kontrahent. Er verfolgt seinerseits das Ziel, Agendas im Wert von ebenfalls sieben Punkten zu stehlen, bevor die Company ihr Soll erfüllt hat. Um die Sperren und sonstigen Überraschungen der Wirtschaftsbosse zu überwinden, stehen ihm standesgemäß Ice-Brecher und andere Tools, Hardware-Erweiterungen oder sogenannte „Resources" zur Verfügung. Das könnten etwa nützliche Connections in der wirklichen Welt, einträgliche Sonderkontrakte und dergleichen mehr sein. Mit vier Aktionen pro Runde, die beliebig auf Runs, Kartenziehen, Installieren etc. verteilt werden dürfen, ist der Runner der Corporation (welche nur dreimal pro Runde handeln darf) stets eine Nasenlänge voraus. Dafür geht er aber das Risiko ein, daß die Herren in Nadelstreifen seinen Standort zurückverfolgen und ihm ein bösartiges Rollkommando auf den Hals hetzen – was unter Umständen zum vorzeitigen Ende durch Exitus führt.

DAS URTEIL

Rein technisch spielt sich das Game über weite Strecken durchaus ähnlich wie die Konkurrenz: Man zieht rundenweise neue Karten, installiert diese durch die Opferung von Bit-Punkten (welche ebenfalls peu à peu nachgefüllt werden dürfen) und zieht auf das hier „Run" genannte Schlachtfeld, wo dann Ice gegen Ice-Brecher oder Upgrades gegen neue Hardware antreten. Unbeschadet der grundsätzlichen Regeln verfügen dabei viele Karten über im Textfeld angegebene Sonderfähigkeiten, was die Partie abwechslungsreich gestaltet. Interessant fanden wir insbesondere, daß die von der Corporation installierten Karten gewöhnlich umgedreht auf dem Tisch liegen, was dem „wirklichen" Leben eines Datenjockeys durchaus entsprechen dürfte – schließlich würde so ein Netzläufer vorher ja nie so genau wissen, was ihn am Ziel erwartet. Alles in allem also ein launiges, anspruchsvolles sowie mäßig bis recht hübsch illustriertes TC-Spiel für Liebhaber von Cyberpunk-Szenarien.

DER GEWINNER

...unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare kann natürlich auch eine Gewinnerin sein, so oder so ist für die Teilnahme kaum Vorarbeit zu leisten: Wer uns auf einer Postkarte den Autor des ersten und nach wie vor berühmtesten Cyberpunk-Romans („Neuromancer") nennen kann, hat beste Chancen, demnächst zum Nulltarif die virtuellen Datenautobahnen der Zukunft unsicher zu machen. Die Sieger aus der letzten Nummer finden sich wie immer im Zocker Olymp bzw. in der Ruhmeshalle, die Adresse für besagte Postkärtchen in wenigen Millimetern... (jn)

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

TECHNISCHE DATEN

SF-Sammelkartenspiel, erhältlich in 120er-Startersets (2 x 60 Karten getrennt) für ca. 28,– DM sowie 15er-Boosterpacks (Corporation- und Runner-Karten gemischt) für ca. 6,– DM. Regeln liegen dem Starterpack bei.
Bezug: Games In, Karlstr. 43, 80333 München

JOE MEINT



Mal abgesehen davon, daß das No-Future-Thema hier erstmalig in Form von Trading Cards auftaucht, weiß Netrunner durch ein zwar komplexes, aber durchdachtes Regelwerk zu gefallen. Ähnlich wie auch „Magic: The Gathering" ermöglicht es dem Könner viele taktische Finessen und Winkelzüge, wodurch die Partien auch langfristig reizvoll bleiben.

MARTIN MEINT



Meine Güte, das ist ja viel zu kompliziert – jetzt muß man auch noch für jede Seite eigene Regeln lernen! Ganz zu schweigen davon, daß das Thema sicher ohnehin nicht jedermanns Sache ist. Nö, ich bleibe lieber beim von Joe bereits beschworenen „Magic". Da weiß man, was man hat!

STEFFEN MEINT



Okay, das Spiel erfordert Einarbeitungszeit, läßt sich dann aber sehr schön durchschauen. Bei alten Shadowrunnern wie mir kommt da jedenfalls echtes Underground-Feeling auf. Nur muß man halt manchmal wohl oder übel den Part des „Feindes" übernehmen, weil natürlich nicht jeder stets der Runner sein kann...

GROSSE GRAFIK COMPETITION

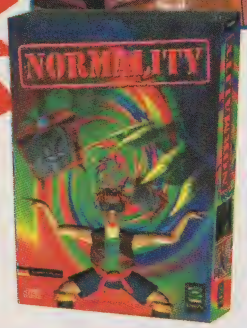
DIE HERBSTAUSSTELLUNG

Nicht nur in der freien Natur ist die Zeit der bunten Blätter angebrochen, auch in unserer Leserkunst-Galerie haben farbenprächtige Motive gerade Hochsaison: Vorhang auf!



Ihr wollt Euch ebenfalls an unserer Dauerausstellung beteiligen? Kein Problem: Euer Kunstwerk kann an der Staffelei oder am Computer entstanden sein, wichtig ist nur, daß es auf unliniertem Papier bzw. auf Disk bei uns ankommt, vor allem aber **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist – was Ihr uns bitte schriftlich bestätigt. Wir freuen uns ebenso über Angaben zur Person (Alter, Adresse etc.) sowie zum Handwerkszeug des Künstlers. Umsonst soll Eure Mühe schließlich auch nicht sein, denn für jedes veröffentlichte Werk winken Gewinne in Gestalt von feinen Shareware-CDs. Als Hauptpreis gibt's sogar ein Vollpreisspiel; diesmal ist es Gremlins komplett deutsches Punk-Adventure „**Normality**". Eure Einsendung versehen Ihr bitte mit Rückporto und einem leserlichen Absender, unsere Adresse lautet:

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



Das in viermonatiger Fleißarbeit mit „Highlight Pro" erstellte Herrenzimmer ist uns diesmal den Hauptpreis wert: Das Adventure „Normality" geht an den 18jährigen Tolja Hellmann aus Bielefeld – wir gratulieren!

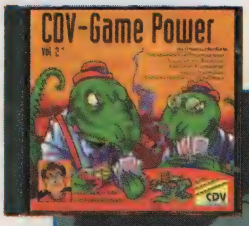


In dieser gemütlichen Blockhütte würde sich John Wayne sofort zu Hause fühlen: Eingerichtet hat sie der erst 16 Lenze zählende Bert Buchholz aus Berlin mit seinem PowerPC und „Photoshop 3.0".









Raumschiff Orion? SF-Klo? Nürnberger Trichter? Die Meinungen über dieses schicke Rendergebilde gingen in der Redaktion stark auseinander – fest steht nur, daß es der 18jährige Michael Clasen aus Eisenhüttenstadt mit „Truespace" erschaffen hat.





Der 19jährige Wolfgang Weidler aus Fürstenau ging erst mit einem Bleistift und dann mit dem „Picture Publisher" zu Werke, um in fünfstündiger Arbeit dieses furchterregende Alien-Trio zu erschaffen.

Die hübsch surreale Fotomontage um die Kultstätte Stonehenge stammt von dem 45jährigen Wolfgang Hasse aus Pinneberg, der die Einzelteile auf seinem Pentium 100 mit „Corel Photo Paint" zusammengesetzt und verfremdet hat.

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. 10⁰⁰–18⁰⁰, 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
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	29,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT. ✻	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	**29,90**
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
ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG	**49,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	19,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID D.T. 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
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
BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG	**49,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	**69,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	**29,90**
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
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
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH ✻	**49,90**
BRAINDEAD 13	19,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	**24,90**
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	35,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	**59,90**
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	59,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	**49,90**
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.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	29,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	65,90
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	**29,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	**69,90**
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE KOMPL. DT.	**29,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	69,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED– DT.ANL. ✻	**74,90**
DOWN IN THE DUMPS OMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	49,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	35,90
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
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	**24,90**

CD-ROM-GAMES

ELISABETH I INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	89,90
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
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	**19,90**
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
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG	**39,90**
FLUGHT 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 ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	**19,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**89,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	299,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	**49,90**
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
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: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
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
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM DT. A.	**39,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS ✻	**24,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**49,90**
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
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	**29,90**
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
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 DT. ANLEITUNG	39,90
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
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
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	**79,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TGB 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
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NAVY STRIKE	**29,90**
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	**29,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	79,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	**9,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	75,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	**9,90**
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
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90

CD-ROM-GAMES

ORIONBURGER DT. ANLEITUNG ✻	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 94 DT. ANLEITUNG	**9,90**
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT.	79,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POCAHONTAS -INTERAKTIVES FILMBUCH- K.DT.	**69,90**
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
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- KOMPL. DT. ✻	**85,90**
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
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
RISE 2: THE RESURRECTION KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
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	**19,90**
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
SHATTERED STEEL DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	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
SPYCRAFT - THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90
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 JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	69,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	**39,90**
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.	39,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	35,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
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 KOMPL. DEUTSCH	79,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOY STORY -INTERAKTIVES FILMBUCH- K. DT.	**69,90**

CD-ROM-GAMES

TRACERS KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
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
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**79,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	**29,90**
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VICTORY -STRATEGIESPIEL- DT. ANLEITUNG	**29,90**
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	**29,90**
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. L�ÖSUNGSBUCH K.D.	75,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
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
WHITE LINES COLL: INDY CAR RACING, SUPER-KARTS, GRAND PRIX I DEUTSCHE ANLEITUNG	**59,90**
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	**9,90**
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	39,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**85,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . KOMPL. DT. ✻	**24,90**
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
WWF- WRESTLEMANIA: ARCADE GAME DT. ANL.	**29,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM DT. ANL. ✻	**79,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) KOMPL. DEUTSCH	**74,90**
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNGSBUCH KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	**59,90**
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	**9,90**
BEATCLUB 1968	**14,95**
BEATCLUB 1970	**14,95**
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-INFO 3.0	**35,90**
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	**39,90**
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
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
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)	59

NEU FÜR TC-SPIELER!

JOKER PLUS



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

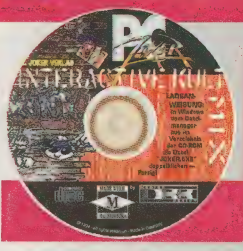


Nr. 300001
DAS SAMMLER-ANGEBOT: der komplette PC Joker Jahrgang 93, 94 oder 95* mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,– DM

***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



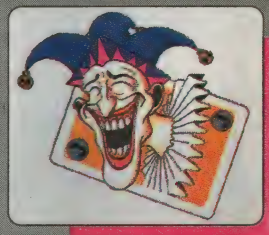
Nr. 900006
DISKETTEN-AUFKLEBER: Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)





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 kiosküblichen 5,– DM pro Ausgabe



Nr. 70002
JOKER-BÜCH: 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,–

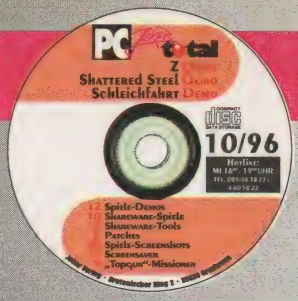


Nr. 200000 / Nr.400000
SPEZIALITÄTEN: Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für nur noch 6,– DM pro Heft





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 ☐11/96
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 ☐ 9/96
Nr. 300001	Sammler-Angebot	☐PC 93 & Sammelo. ☐PC 94 & Sammelo. ☐PC 95 & Sammelo.
Nr. 310000	PC Joker Total	☐ 1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96
Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96
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 ☐10/96
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	Diskticker	☐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)

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt(ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Redaktionsassistenz
Dorothea v. Pronay

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
Core Design
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. 04221/9345-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Soundkarten, Pro Audio Spectrum 16, 110 DM, Maui/Turtle Beach, GM-Wavetable mit Sample-RAM, 210 DM, in Orig.-Packungen + Versandkosten, Tel.: 05331/77637

Computerhardware! Fast alles da, unbenutzt und neu! Z.B.: 32 MB-RAM 600 DM, P100 + Board 620 DM, X5 + Board 400 DM. Teilweise noch Garantie. Also, hochrüsten und anrufen: 039863441, nach Mirko fragen.

Intel-Plato-MB + P90 Proz. + IDE-Contr. 400,- DM, Diamond Stealth 64 Video 3200 (2 MB VRAM) incl. Treiber (NP 600,- DM, für 450,- DM abzugeben. (Ingo) Tel.: 08161/62912

486DX4-100, 16 MB, 850 MB HD, 1,44 Floppy, CDX4, 1 MB Grafik, 14" Monitor, Soundbl. 16, ext. 14.4-Modem, Star LC-240 Drucker, Maus, Joystick, Win 95, Spiele, VB 3799,- DM. Tel./Fax: 036845/ 50335

Biete OAR-Soundcard: Mozart Stereo Soundcard! Soundblaster kompatibel. Inkl. Treiber, Zubehör + Win 95-komp. Treiber. Guter Zustand. Preis: 45 DM inkl. Porto. Andree Michaelis - Tel.: 05023/2658

Verk. per NN Grafikk. SpeaV7-VegaPro ((PCI-1 MB), 69 DM, Soundkarte Pro Sonic 16, 35 DM und Seagate, HD 240 MB, IDE, 49 DM. R. Frischbier, Anger 15, 99189 Kühnhausen.

Biete Software

Verkaufe CD-Orig.: Civilization II, Steel Panther, Conquest of the New World je DM 45,-. Oldtimer, Stronghold je DM 25,-. Tel.: 0531/67661

Für je 30 DM auf CD-ROM: Aliens, Raven Project, Thunderhawk 2, Mechwarriors 2 Data (Gbl), Cyberia 2. Tel.: 07054/7734 ab 17 Uhr

Biete: FIFA 96, Crusader, Tornado, Aces Comp., Myst, SWAT usw. Suche: Conquest of the New World, Cäsar II, Conqueror uvm. Liste anfordern bei: Bernardinello, Wulfringer Berg 73 a, 58640 Iserlohn, Tel.: 02371/ 460680, Fax: 460691

Sim Town 35 DM, Verr. Rallye 25 DM, Fury of Furries 25 DM, Little Adventure 30 DM, Wing Com. I + II Deluxe 15 DM, Lothar M. + Kick Off 3 (Disk) zus. 15 DM, evtl. Tausch gegen Lernsp. ab 10 J. 0202/706595

Verkaufe folgende Orig.-Spiele: Top Gun 30 DM, GK2 40 DM, EF 2000 30 DM, AH64D-Longbow 50 DM, Druids 30 DM, DM 2 30 DM, Sim Town 30 DM, Powerdolls 30 DM BI 2 30 DM. Tel.: 06164/ 54424

Verkaufe/tausche: BMH (neu + aktueller Kader + 3 Pkt. Regelung), Rebel Assault, World Tennis Championship. Suche: Fußball-, Tennis-, Billard- und Golfspiele z.B. Links, FIFA Soccer. Tel.: 035322/ 31522

Verk. GS 2000 + Scenery, TFX, Battle Bugs, F-15 3, Burning Steel 2, 7th Guest, Syndicate + Data, TF 1942, Hannibal, DOTT, Bloodnet, Populous 2, Powermonger. Alle auf CD. Tausche auch. Tel.: 06669/8671

Verkaufe C + C, Civ 2, Starlord, *(indiziert)*, Wing Commander 4, Apache Longbow, Day of Tentacle uvm. Ruft an unter 089/3135233 (Martin). PS: Auch Tausch möglich.

PC-Originale (CD): Bleifuß 45 DM, WC 3 und Anstoß WC-Edition je 35 DM, Joker-CD 25 DM.

Brandaktuelle CD-ROM's zu Super-Preisen!

D-Info 3.0	**45,00 DM**
Wing Commander III	**53,00 DM**
Sukhoi SU27 für Windows 95	**78,00 DM**
Der Mensch Glasklar	**45,90 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.

Neue Ideen braucht das Land

z.B. Easy-Net das Zweimann-Netz!
Komplett mit Anleitung und Spiel !
Erweiterung möglich nach NE 2000
z.B. für folgende Programme:
C&C Red Allert DM 245
Bleifuß 2 DM 200, Descent 2 DM 225
Warcraft 2 DM 225 Tracers DM 200
und viele Andere - nachfragen !!!

z.B. 1 for me T-Shirt Factory
Schluß mit langweiligen Motiven! Jetzt kommt dein eigenes T-Shirt!
Drucken-Aufbügeln-Anziehen
Das Kit enthält: 1 T-Shirt XL
1 CD-ROM "1FOR ME" mit Motiven
2 Transfer-Folien und eine Anleitung.
Für alle Tintenstrahl und Nadeldrucker.
DM 49,90

und Altbewährtes:

D-Info 3.0	40,00
Patchwork 4-1996	41,95
Bertelsmann Lexikon '97	79,95
Zork Nemesis kompl.Deut.	99,95
Orionburger	89,95
Bertelsmann Alles über SEX	59,95
Mephisto Schach-Lehrer	79,95
KHK mein Büro	44,95
Der große Atlas der Welt	149,95

außerdem im Programm:
Ca. 20 Programme zu
MS Flightsim 5
Lehrnsoftware von
Klett, Schrödel,...
alles von Topware
Microsoft Home
sowie die CD die Sie suchen !
Und sogar:
Playstation Software

BTX: kune#
kostenlose Preislisten:
Tel.-Fax: 0511 9585058
oder per Brief bei:
CD-Rom Mailorder
Daniel Kune
Huberstr 1
30627 Hannover

Taten statt Warten



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

GREENPEACE

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

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02011

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

Disketten: Battle Isle 2, Siedler und SC 2000 je 30 DM. Tel.: 07303/43775 (nach Hannes fragen)

Verkaufe Waterloo 35,-, Amerika 1861 25,-. Suche Oil Imperium. Tel.: 089/5129115

Verkaufe Software auf CD-ROM, z.B. Worms, Das Rätsel des Master Lu, Command & Conquer, Dark Forces, The Dig, Noctropolis, Frankenstein, Mag!!!, Chewy - Esc. from F5, Biing!, Grand Prix Manager, Pitfall (Win 95), Jagged Alliance, Ran Soccer, Under a killing Moon, Int. Tennis Open, Day of the Tentacle, Doppelpass, Earthsiege und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löfflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax: 08374/9532 anfordern.

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 35 DM; D/Generation nur 18 DM: VK + 6 DM, NN + 12 DM, Tel.: 09628/8459

Verk. CDs: XMas Lemmings 20,-, Wings of Glory 40,-, FIFA Soccer 25,-, Der Seelenturm 30,-, System Shock 30,-, Kings Quest V 15,-, LBA 30,-. Suche Dark Forces, Action Soccer. Tel.: 04361/1238

Verk. per Nachnahme Wing Commander 4/dt. für 59 DM, Rebel Assault dt. für 19 DM, Warcraft 2 dt. für 59 DM. R. Frischbier, Anger 15, 99189 Kühnhausen

Wahnsinn! Je 5,- Circus Attraction, Command HQ, Khalaan, Oil Imperium, Rock'n Roll, Tie Break, Xenomorph, Goal. Je 10,- Freddy Pharkas, Gabriel Knight 1, M-1 Tank Platoon, Perfect Pinball, Police Quest 1, Quest of Glory 1, Spacward Ho, Star Lord, Strike Squad, Incredible Machine 1, Tornado, Traders, Transarctica, Trivial Pursuit und jede Menge weitere Spiele. Tausche und kaufe auch. Tel./Fax 0711/7970285 ab 20.00

Verkaufe Software auf CD-ROM, z.B. Worms, Das Rätsel des Master Lu, Command & Conquer, Dark Forces, The Dig, Noctropolis, Frankenstein, Mag!!!, Chewy - Esc. from F5, Biing!, Grand Prix Manager, Pitfall (Win 95), Jagged Alliance, Ran Soccer, Under a Killing Moon, Int. Tennis Open, Day of the Tentacle, Doppelpass, Earthsiege und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax: 08374/9532 anfordern.

Ulysses, Wizards Crown, Realms, Dragon Wars, Five King, Journey, W.G. Icehockey, Summoning, Dungeon Hack, Patton Str. Back, Harpoon, Wizardry 6, Bad Blood, Windwalker, einige Infocoms. Tel.: 0721/813992

Verkaufe Indycar Ral. 15 DM, Desert + Jungle Strike 15 DM, F1 GP 15 DM, FIFA 96 45 DM, Comanche + Miss 20 DM, SC 2000 40 DM, TFX 15 DM, S. Service 2 15 DM, GS 2000 15 DM + Porto. Tel.: 08141/30118 abends

PC Orig. + N.N.: US Navy Fighter Gold CD 50,-, Space Simulator 30,-, Mega Race 30,-, X-Wing 30,-, Scenery FS 5: Paris, Hawaii, Karibic, Washington DC je 20,- DM, Epic 30,-, Home Control 50,-. Tel.: 02822/52415 ab 16.00 Uhr

Suche Software

Suche Ultima 8 CD oder Disk. Zahle bis 40 DM. Tel.: 07042/22983

Suche Orig. Mag!, Caribean Disaster, Dime City, Capitalism, Biing, Star Trek Next Gen. Simone Kraus, Auf dem Damm 47, 47137 Duisburg

Suche Trilogie (Orig.) Eye of the Beholder -13 komplett, deutsch, Preis VHS. Angebote unter Tel.: 040/6906878

Kontakte

Feydha Sanyasala! Junger Elf von den Auen des Oblomon (25, 1,80, blond; ST:5; NR!) sucht Gefährten, die Ruhm in Liedern erlangen wollen oder einfach nur auf Abenteuer aus sind. T.: 034297-89491 (Jens)

Verschiedenes

Verkaufe zwanzig PC Joker-Hefte (mit Erstausgabe komplett bis 3/94) und PC Player von 94. Tel.: 05331/77637

Hard- u. Software alle Systeme. An- und Verkauf. Schickt uns Eure Angebote und Gesuche. Tel./Fax 04236/1645

Network-Marketing! Der Markt der Zukunft! Sgt. Einkommen! INFO gegen 2,- DM in BM bei: A. Berger, Von Rüti-Str. 11, 88339 Bad Waldsee

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

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

Verk. Soundkarten SB 2.0 und Mozart Sound System. Außerdem Slip 5000, Worms Reinforcements, Rebel Assault 1 und 2, Star Trek 25th Anniversary und Lemmings 1 + 2. Preis VB. Tel.: 03448/410157

Wer kann mir den Duke Nukem-Level-Editor von der „The Resident Alien" CD-ROM erklären? Briefe an: Andreas Nabel, Sandstr. 8, 22175 Hamburg



kostet

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

5 JAHRE PC-JOKER: DIE JUBILÄUMS-AUSGABE ERSCHEINT AM 18. OKTOBER

Mit der kommenden Ausgabe gibt es unseren Verlag genau sechs Jahre und den PC JOKER exakt fünf Jahre – Gründe genug für die Redaktion, sich besonders mächtig ins Zeug zu legen: Neben brandaktuellen Tests und Previews, starken Lösungshilfen und festlichen Preisausschreiben planen wir u.a. einen **MESSEBERICHT: ECTS LONDON '96**, wollen Euch das interessante Special **ADVENTURES – DIE GESCHICHTE EINES GENRES** schenken und werden das neue **IMAX-3D** sowie **DIE VIRTUELLEN WELTEN IM DEUTSCHEN MUSEUM** vorstellen. Daß dazu noch ein paar feine Gebrurtstagsüberraschungen (über die wir hier noch nichts verraten dürfen) kommen werden, versteht sich von selbst. Kommt Ihr einfach am 18. Oktober zum Kiosk, oder nützt noch heute unser abenteuerliches Abo-Angebot mit kostenlosen Spitzenspielen nach Wahl, Preisvorteil und beschleunigter Lieferung. Das gilt übrigens alles auch und gerade für den **PC JOKER TOTAL** samt seiner rrrandvollen Begleit-CD, während wir zum Weiterempfehlen unseren sagenhaft günstigen **PC JOKER PUR** empfehlen können.

HIGHLIGHTS DER JUBILÄUMS-AUSGABE

ALIEN TRILOGY (Action)
BUNDESLIGA MANAGER 97 (Simulation)
COMMAND & CONQUER II (Strategie)

DEADLOCK (Strategie)
DAS SCHARZE AUGE III (Rollenspiel)

DUNGEON KEEPER (Rollenspiel)

HARDLINE (Action)

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES II (Adventure)

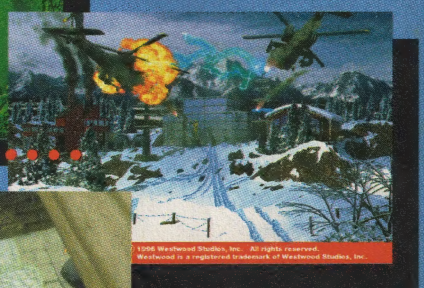
M1-A2 ABRAMS (Simulation)

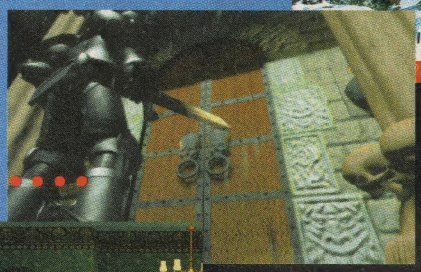
SHATTERED STEEL (Simulation)
SWAGMAN (Adventure)
THE MUTATION OF J.B. (Adventure)

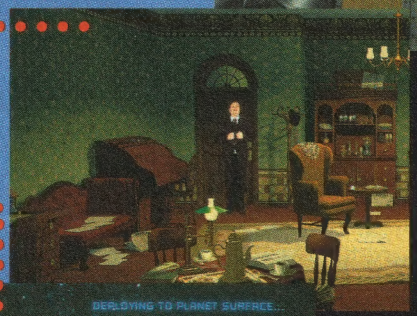
ULTIMATE SOCCER MANAGER II (Simulation)

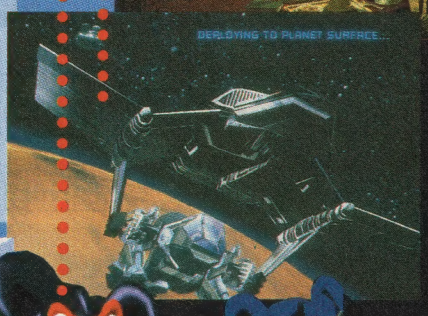














INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	45
Ari Data	55
Bücher + Software Versand	61
Call & Play	81
CD-ROM Mailorder	111
Decas GmbH	63
Eagle Games	27
Games 4 Europe	31
Infogrames	115
Joker Verlag	39, 46, 47, 87, 91, 92, 110
Koch Media	23
Leichtfuhs	111
Media Point	68, 69
miro Computer Products	7
Multisoft	27
Novitas	19
Philip Morris	116
Pro Concept	25
Prolit	97
S.A.D. Software	49
Sega	13
Software 2000	34, 35
SSV	63
TopWare	2
Versand 99	77
Wial	107

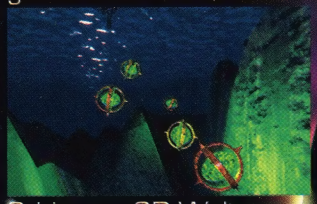
Poster	Infogrames
Poster	Virgin Interactive

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.



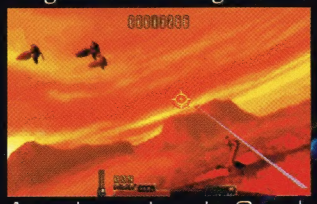
8 bizarre 3D-Welten



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



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)