PC Zoker

ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B 12623 E
NOVEMBER
11'96
DM 7.-/öS 56.-
sfr 7.-/hfl 9,50
Lit 8600/DR 1.200

JUBILÄUMS AUSGABE

5 Jahre Test-Kompetenz

ALLE NEUEN RASER
Megarace 2
Bleifuß 2
Road Rash

Schleichfahrt
Mechwarrior 2: Mercenaries
Daggerfall
F-22 Lightning II
Bug!
Der Planer 2

ALLE ECTS-NEUHEITEN
Monkey Island 3
Star Trek: First Contact
3x Battletech

EXKLUSIV-INTERVIEW
Peter Molyneux:
„Warum ich Bullfrog verlassen habe"

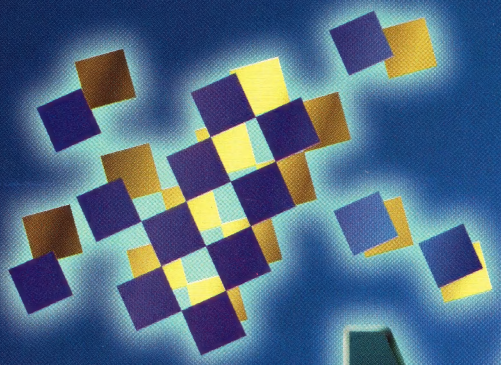
AUCH MIT BEGLEIT-CD FÜR 12,80 DM ERHÄLTLICH

TIPS · TRICKS · CHEATS · LÖSUNGEN
DEEP SPACE NINE
TIME COMMANDO
MISSIONFORCE : CYBERSTORM
ALBION · Z

Microsoft® Windows® 95

Das papierlose Büro

INFO-SYS



DocMan®

Daten. Adressen. Büro. Ordnung.

inkl. 500 MB:
Treiber & Add-Ons
100 Musterbriefe
Bankenverzeichnis "D"
PLZ-Verzeichnis "D"

DocMan® ist ein innovatives Multitalent und wird Ihnen eine nützliche Hilfe bei der Organisation ihrer Daten sein. DocMan® überwacht, steuert und verwaltet Ihre **komplette Kommunikation**. DocMan® sammelt Daten und Informationen an einem zentralen Punkt und stellt Sie Ihnen übersichtlich und präzise per Knopfdruck zur Verfügung.

DocMan® Basic

- Adressenverwaltung
- Ansprechpartnerverwaltung
- Vorlagenverwaltung
- Wiedervorlagefunktion
- Listen & Etiketten Editor
- Benutzerverwaltung
- Datensicherung
- Daten-Import und -Export
- D-INFO Schnittstelle
- Textverarbeitung
- Selektion für Serienbriefe
- Tabellenkalkulation

DocMan® Professional

(alle Module von DocMan® Basic)

- Anlagenverwaltung
- Verwaltung von Folgevorgängen
- Projektverwaltung
- MS-Exchange Schnittstelle
- MS-Schedule Schnittstelle mit Adressübernahme
- Individuelle Eingabemaske
- TOBIT! Faxware Schnittstelle
- Delrina WinFAX Schnittstelle
- Drag und Drop Funktion

Bezugsquellen:

art&play
Elbchaussee 58
22765 Hamburg
Tel.: 040 / 399 008 04
Fax: 040 / 399 008 05

video comp
In der Au 25
61440 Oberursel
Tel.: 06171 / 590 70
Fax: 06171 / 590 744

Internet: http://www.INFO-SYS.de

© DocMan ist eingetragenes Warenzeichen von Dekotec Hamburg
Windows95 und WindowsNT sind Warenzeichen der Microsoft Corp.
D-INFO ist ein eingetragens Warenzeichen der Topware AG

ALLES GUTE ZUM GEBURTSTAG!

Mit diesem Heft gibt es den PC JOKER nun exakt fünf Jahre; wenn das mal kein Grund zum Feiern ist? Seit dem November 1991 versorgen wir Euch also getreulich mit Aktuellem, Wissenswertem und insbesondere Unterhaltsamem rund um die DOSe; zunächst zweimonatlich und nun bereits seit langer Zeit in zehn Folgen im Jahr. Doch das muß jetzt ein Ende haben: Anläßlich des Jubiläums wurden Eure vielfach geäußerten Wünsche erhört – ab sofort erscheint Deutschlands dienstältestes PC-Entertainment-Magazin in einem runden Dutzend Ausgaben pro anno!

Das schönste, weil wertvollste Präsent haben wir uns aber für die Käufer der Version mit Begleit-CD aufgespart. Sie brauchen für den bis zum äußersten Rand mit spielbaren Demos, Shareware, Tools, Patches etc. angefüllten Silberling anläßlich der Feierlichkeiten nämlich nur noch 5,80 DM anstatt der bisher gewohnten 7,80 DM Aufpreis zu berappen! Anders gesagt: Nie war der PC JOKER TOTAL so wertvoll und dabei so preiswert wie heute. Und das soll auch so bleiben, Monat für Monat und ohne Sommerpause. Meine anderthalb Tage Urlaub pro Jahr kann ich damit zwar zukünftig wohl auch noch abschreiben, aber wat mut, dat mut nun mal. Übrigens: Wer rechnen kann, wird schnell herausgeknobelt haben, daß sich somit für die totalen Abonnenten nichts ändert (außer natürlich, daß sie ab sofort gratis zwei CD-bestückte Hefte mehr im Jahr kriegen), während die Stammkunden der regulären Ausgabe eben just jene zehn Hefte erhalten, für die sie auch bezahlt haben. Um so interessanter wird der Umstieg auf die „Vollversion" hingegen für alle, die unsere Arbeit anhand der „Schnupperfassung" namens PC JOKER PUR kennen und schätzen gelernt haben.

Alles Gute zum Geburtstag also, und zwar von uns an Euch. Schließlich wart Ihr es, die nicht zuletzt mit ständigen Verbesserungsvorschlägen den Erfolg dieses Magazins erst ermöglicht haben. Dafür bedanken wir uns selbstredend auch und gerade in vorliegender Jubiläums-Ausgabe wieder mit brandaktuellen Specials, Previews, Tests und Lösungshilfen. So aktuell, daß ich während des Schreibens dieser Zeilen noch gar nicht so genau über die einzelnen Inhalte informiert bin. Eines weiß ich aber trotzdem mit Sicherheit: Beim Lesen werdet Ihr Euren Spaß haben – und ist Spaß haben nicht genau das, worum sich letzten Endes jeder Geburtstag dreht?

Euer Michael

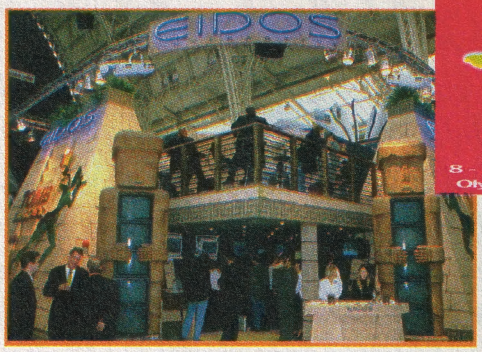


11/96

INHA

RUBRIKEN

Editorial 3
Undercover 6
Total Digital 6
Cocktail 8
Hot Spot
Titelstory Messe: ECTS London Herbst '96 12
Ghostwriter 24
Preisausschreiben
Kino-Competition 28
Top Job 30
Update Service 42
Special
Adventures am PC 44
Hardware
Matrox Mystique 50
Ghost-Comic 51
Reportage
Digitale Welten & IMAX 3D 52
Besserwisser 53
Besserwisser-Index 64
Zocker-Olymp 64
Smalltalk
Titelstory Interview mit Peter Molyneux 65
Joker-Index 70
Überhaupt & Außerdem 71
PD-Perlen 72
Tip Top – Der Top Tip
Flashback 103
Impressum 104
Inserenten 104
Postspiel
Das Joker-Imperium 105
Stromausfall
Neue Supplements für Rollenspieler 106
Grafik-Competition 108
Joker Shop 110
Mini-Markt 112
Vorschau 114

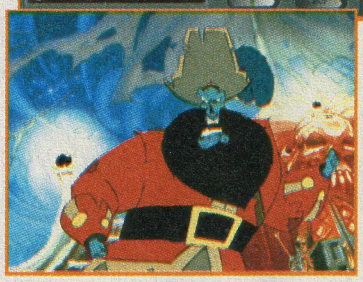


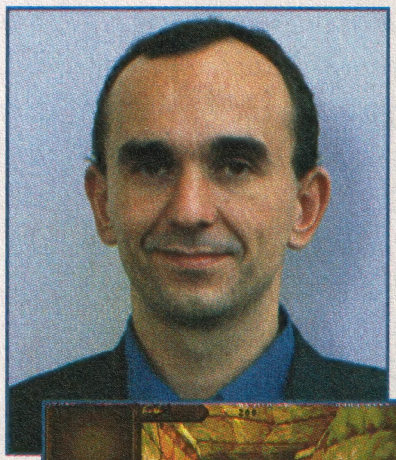






MESSE, MASSE UND KLASSE: Der Hot Spot widmet sich diesmal auf sieben Seiten den Neuheiten der **ECTS LONDON '97** – darunter solche Knaller wie **MONKEY ISLAND 3** und die Filmversoftung **STAR TREK: FIRST CONTACT**!
Seiten 12 bis 19



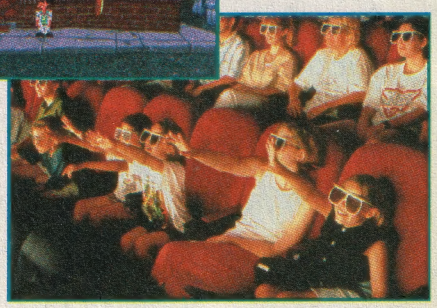


FRAGEN UND ANTWORTEN: Warum hat **PETER MOLYNEUX** seiner Hit-Schmiede **BULLFROG** den Rücken gekehrt, wie sehen seine Zukunftspläne aus? Diese brandaktuellen Themen haben wir in einem ausführlichen Interview mit dem abtrünnigen Ochsenfrosch besprochen – nachzulesen auf den
Seiten 65/66/67



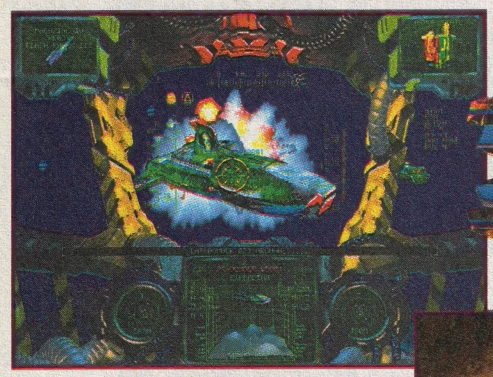






GESTERN, HEUTE UND MORGEN: Start frei zu unserer großen Genre-Rückschau **ADVENTURES AM PC**, Test ab für die neue **GRAFIKBESCHLEUNIGUNGSKARTE MATROX MYSTIQUE** und Spot auf die **REPORTAGE: DIGITALE WELTEN & IMAX 3D**.
Seiten 44 bis 47, 50 und 52

ALT





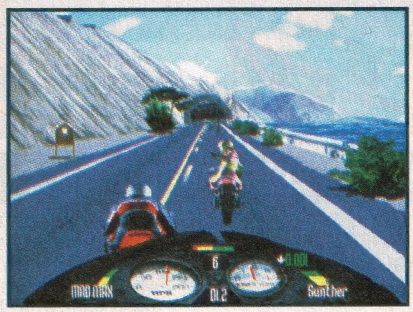


ZU WASSER, ZU LAND UND IN DER LUFT: Jetzt bittet Blue Byte die U-Boot-Kapitäne zur **SCHLEICHFAHRT**, der Experimentalflieger **F-22 LIGHTNING II** macht den PC-Himmel unsicher, und **MECHWARRIOR 2: MERCENARIES** läßt nochmals die originalen BattleTech-Robbis von der Leine! Alle Simulanten aus dem Bett, und marsch, marsch auf die **Seiten 34/35/36, 38/39 und 80**











SPASS AM GAS: Vier neue Rennspiele liefern sich einen heißen Kampf um die beste Position am Markt: **BLEIFUSS 2**, **ROAD RASH**, **RALLYE RACING '97** und **MEGARACE 2** – wir haben für Euch den Testsieger ermittelt! **Seiten 20/21/22, 31, 32 und 33**

TESTS



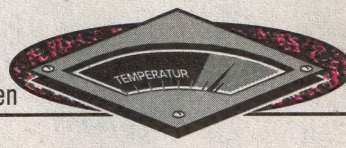
Action Section
Ballern & Geschicklichkeit

Aro & Elmi 102
Bug! ..... 98 Titelstory
Solar Crusade 100



Brainstorm
Tüfteln & Taktieren

American Civil War 88
Close Combat 89



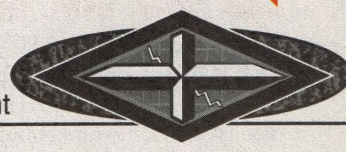
Echtzeit
Fliegen, Fighten & Finanzieren

Absolute Pinball 84
Deadlock 82
Der Planer 2 ..... 86 Titelstory
F-22 Lightning II ..... 38 Titelstory
Master of Orion 2 78
Mechwarrior 2: Mercenaries ..... 80 Titelstory
Schleichfahrt ..... 34 Titelstory



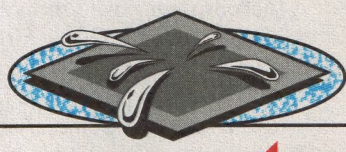
Explorer
Adventures & Rollenspiele

Azrael's Tear 90
Daggerfall ..... 92 Titelstory



Game Over
Multimedia & Infotainment

Die Welt der Ozeane 76
Haie 76
Sound Engine 75
TechnoMaker 74



Schweiß & Tränen
Sport & Management

Bleifuß 2 ..... 20 Titelstory
Megarace 2 ..... 33 Titelstory
Rallye Racing '97 32
Road Rash ..... 31 Titelstory



Twilight
Exotisches & Genre-Mixturen

Hardline 95
Mutant Penguins 96
Strife 94

UNDERCOVER
INTERNA AUS DER REDAKTION

Ein kurzer, aber gleich in zweifacher Hinsicht wichtiger Hinweis in eigener Sache: Erstmalig werden wir dieses Jahr nicht auf der „Computer '96" in Köln mit einem Stand vertreten sein – wir benötigen einfach alle Energien für das WEIHNACHTSWUNDER!





anstalter mehr Aussteller, Events und Besucher als im Vorjahr erwartet und wir natürlich im Heft von dem Ereignis berichten werden.

Was es mit dem **WEIHNACHTSWUNDER** genau auf sich hat, wird nicht verraten; nur soviel: Mit der **NÄCHSTEN AUSGABE** erwartet Euch eine absolute **SENSATION!** Dafür verraten wir Euch an dieser Stelle, daß die Kölner Traditionsmesse sich zwischen dem 22. und 24. November auf zwei Hallen verteilen wird, der Ver-

DIE USK-STATISTIK 11/96

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	8
Ohne Altersbeschränkung:	4
Geeignet ab 6 Jahren:	2
Geeignet ab 12 Jahren:	3
Geeignet ab 16 Jahren:	4
Geeignet ab 18 Jahren:	1

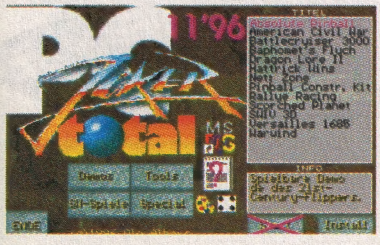
DIE TESTSTATISTIK 11/96

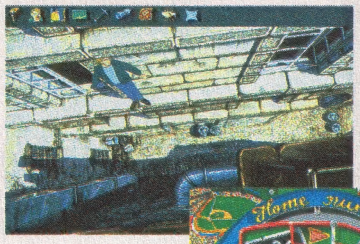
„Ich geb's auf..." (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%) 0	„Doch, ganz nett" (61% – 70%) 5	„Ein Megahit!" (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht..." (11% – 20%) 1	„Muß das so sein?" (41% – 50%) 0	„Astreine Software" (71% – 80%) 7	Die Hitausbeute 4
„Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%) 1	„Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%) 4	„Hitverdächtig" (81% – 90%) 4	

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 allerdings höhere Anforderungen stellen. An speziellen Happen hätten wir zum Jubiläum ein Special mit Actionspielen sowie sechs Missionen zu „Top Gun – Fire at Will" anzubieten, dazu gesellen sich wie immer jede Menge Tools und Shareware-Games. Außerdem vermerken wir hier erstmalig, was die jeweiligen Patches im einzelnen bewirken. Und das alles für nur noch 5,80 DM Aufpreis...

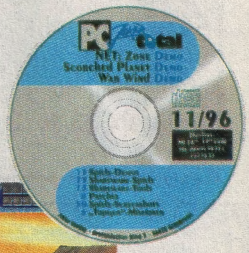












INHALT DER BEGLEIT-CD 11/96

Interaktive Demos

ABSOLUTE PINBALL
AMERICAN CIVIL WAR
BAPHOMETS FLUCH
BATTLECRUISER 3000 A.D.
DRAGON LORE II
HATTRICK WINS!
NET: ZONE
PINBALL CONSTRUCTION SET
SCORCHED PLANET
SWIV 3D
VERSAILLES 1685
WAR WIND

Shareware-Spiele

AVAVICUS (Adventure)
BATTLE STAR (Strategie)
DAISYS GARTEN (Jump & Run)
GOLPH (Geschicklichkeit)
LABYRINTH (Knobelei)
MASTERMIND PRO (Nomen est omen)
RAGNAROK (Rollenspiel)

Tools

APPLE PC (Apple-Konverter für den PC)
COOL EDIT (Wav-Editor)
DISCCOPY FAST (Kopierprogramm)
DIR 95 (Ansehen von Win 95-Dateinamen unter DOS)
FAXMAIL (Fax-Software für Windows)
NOTE WORTHY 2 (Noten-Editierprogramm)
SCAN FÜR DOS (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR OS/2 (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR „WINDOWS" (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR „WIN95" (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR „WINDOWS NT" (neueste McAfee-Version)

Special: Actionspiele

3D-MAZE (Labyrinth-Action)
AIRSTRIKE (Flak-Spiel)
SHUTTLE FIGHTER (SVGA-Ballerei)
TC INVADERS (3D-Variante von „Space Invaders")
TC TREKWAR („Star Trek" Action)
VR SLINGSHOT (3D-Ballerei mit VR-Helm-Unterstützung)

Patches

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS (für Thrustmaster F-16 FLCS-JOYSTICK)
AH64-D LONGBOW (Update zur Version 1.08)
BASEBALL PRO '96 (Update zur Version 1.01)
BATTLEGROUND WATERLOO (Update zur Version 1.02)
CIVILIZATION II (Update zur Version 2.41)
FLIGHT UNLIMITED (macht das Spiel „DirectX"-tauglich)
TFX: EUROFIGHTER 2000 (Update zur Version 2.4)
WIZARDRY GOLD (Update zur Version 1.1)

Außerdem

58 SCREENSHOTS
6 Missionen für „Top Gun – Fire at Will"

Mutant PENGUINS



DIE INVASION TRITT AN!







GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

ERHÄLTLICH AUF PC CD - ROM

COCKTAIL

NA BRAVO, BPS

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) hat jüngst eine weitere Ausgabe der traditionsreichen Jugendpostille „Bravo" indiziert – wegen vorgeblich sadistischer Fotos aus einem „Take That"-Video!

Damit, so berichtet die „Süddeutsche Zeitung", sei „Bravo" zum dritten Mal innerhalb eines Jahres Opfer der Zensurschere geworden und könne jetzt vorausindiziert werden – die Leiterin der BPS, Frau **Elke Monnsen-Engberding**, wiegelt diesbezüglich freilich ab. Mag es daran liegen, daß seitens des mächtigen Bauer Verlags wohl mit erheblich mehr Widerständen zu rechnen ist, als von kleinen Computerverlagen und Spieleherstellern gewohnt? Egal, denn immerhin reiht sich diese Entscheidung nahtlos in eine Kette ähnlicher Haarsträuber ein: 1972 wurde das Jugendblatt von der Behörde z. B. wegen „Verharmlosung der Onanie" auf den Index gesetzt. Und zwar mit der Begründung, daß Selbstbefriedigung zu Rückenmarksschäden und Hirnerweichung führe! Wir können daher der SZ nur beipflichten, wenn sie den Artikel mit dem Satz „Wo immer sie herkommt, die Hirnerweichung – sicher ist, daß es sie gibt" beschließt...

„Sadistisch"

Bundesprüfstelle indiziert „Bravo"-Ausgabe wegen „Take That"-Photos

Sind *Take That* auf dem Sado-Trip? Ist Mark Oh ein Pornograph? Brennende Fragen beschäftigen die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften. Die hat gerade die *Bravo*-Ausgabe vom 7. März indiziert – wegen „sadistischer" Photos aus dem *Take-That*-Video zu *How deep is your love* und einem pornographie-nahen Liedtext von Mark Oh.

Weder das betreffende Video noch die Platte von Mark Oh seien als jugendgefährdend eingestuft worden, klagt *Bravo*-Verlagsleiter Claus-Dieter Grabner. Die Bundesprüfstelle dürfe eben nur eingreifen, so deren Leiterin Elke Monssen-Engberding, wenn ein Jugendamt die Indizierung beantragt hat. Außerdem sei es ein Unterschied, „ob man einen englischen Liedtext hört oder eine deutsche Übersetzung liest".

Angriff auf die Pressefreiheit! poltert Claus-Dieter Grabner. „Das letzte Take-That-Video ist für uns so wichtig wie für den *Spiegel* der Rücktritt eines Ministers." Alles halb so wild, kontert Elke Monssen-Engberding, Leiterin der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften. Zwar hat sich *Bravo* in zwölf Monaten die dritte Indizierung eingehandelt – was bedeutet, daß die Bundesprüfstelle zur Vorab-Indizierung berechtigt wäre. Dann gäbe es Deutschlands größte Jugendzeitschrift künftig nur noch gegen Vorlage des Personalausweises – ab 18. Soll das heißen, daß demnächst auf den Schulhöfen zwei Folgen *Bravo*-Aufklärungsserie gegen ein Horrorvideo getauscht werden? „Nein", sagt Elke Monssen-Engberding. „Wir können das Heft vorab indizieren – aber wir müssen nicht." Schließlich sei das eine Frage der Verhältnismäßigkeit, und wegen „ein oder zwei Beiträgen" würde man noch nicht das ganze Heft verdammen.

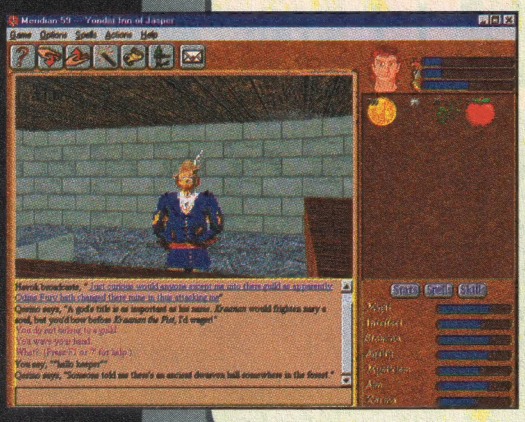
Grabner ist trotzdem verstimmt. Gegen eine der drei Indizierungen werde man sowieso klagen, gegen die neue „mit großer Wahrscheinlichkeit". Eigentlich ist er solchen Ärger ja gewohnt – die erste Indizierung ereilte *Bravo* 1959 wegen eines Brigitte Bardot-Starschnitts. Noch hübscher ist aber die Geschichte einer Indizierung aus dem Jahr 1972 – wegen „Verharmlosung der Onanie. Da stand in der Urteilsbegründung allen ernstes, man wisse doch schließlich, daß Masturbation zu Rückenmarksschäden und Hirnerweichung führe." Wo immer sie herkommt, die Hirnerweichung – sicher ist, daß es sie gibt.

SUSAN VAHABZADEH

3D-DUNGEONS IM INTERNET

Demnächst wird ein Novum in den Regalen der Softwarehändler liegen: Mit „Meridian 59" legt das Studio 3DO ein Programm vor, das den ersten voll dreidimensionalen Multi-User-Dungeon (MUD) im World Wide Web (WWW) eröffnet!

Die Abenteuer rund um das Fantasy-Städtchen Tos können mit einer erfreulich komplexen Charaktergenerierung, jeder Menge Schätze und Monster sowie eben erstmals schön detailliertem Rundum-3D aufwarten. Zugänglich wird Tos über das Internet für unbegrenzt viele User gleichzeitig sein, welche (und auch das ist neu) aber erst mal die erforderliche Software erwerben müssen. Da ein Großteil der Daten damit auf der heimischen Festplatte lagert, soll das Progi trotz aller Grafikpracht ansprechend schnell arbeiten – sofern die jeweilige Verbindung zum Internet nicht an Stabilität zu wünschen übrig läßt. Apropos Wünsche: Weil hier zur Datenübertragung ein direkter SLIP/PPP-Zugang erforderlich ist, bleiben die abenteuerlichen Wünsche von Abonnenten der großen Online-Dienste wie AOL, Compuserve und T-Online vorläufig leider unerfüllt.



NEUE BESEN KEHREN GUT?

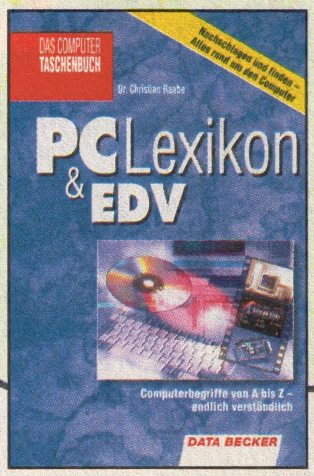
Weil einmal unter „Windows 3.1" installierte Anwendungen nicht so einfach wieder komplett von der Platte zu löschen sind, gibt es eine unüberschaubare Schar von Shareware-Deinstallern – und neuerdings eben auch den **DeInstaller 2.0** von Boeder. Ob das kommerzielle Tool besser arbeitet als seine semiprofessionellen Mitbewerber, konnten wir bislang leider nicht überprüfen, fest steht jedoch, daß es für 29,95 DM im Handel erhältlich ist. Eine Version für „Windows 95" soll in Bälde folgen.



DAS VERSPIELTE LEXIKON

PC-Lexika veralten bekanntlich fast so schnell wie die Garantieansprüche beim Gebrauchtwagenhändler, weshalb jedes neue Druckwerk stets willkommen ist. So auch das „PC & EDV Lexikon" aus dem Data Becker Verlag.

Auf knapp 450 Taschenbuchseiten erläutert Dr. Christian Raabe hier dankenswerterweise einmal nicht nur das übliche Fachchinesisch, sondern bespricht auch wichtige Computerspiele – und das durchaus fachkundig! Ein guter Grund mehr, sein zum Preis von 19,80 DM im Fachhandel erhältliches Werk weiterzuempfehlen. Weihnachten steht schließlich bereits vor der Tür...



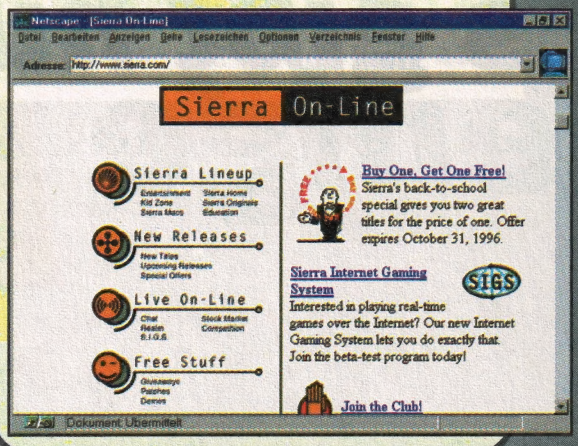
COCKTAIL

MESSE-MUSIK

Die Münchner Messegesellschaft hat anläßlich der „Bits & Fun" (vom 22. bis 24. November) den „Music Award 96" ausgeschrieben – prämiert werden komplett am Computer produzierte Dancefloor-Titel.
Wer noch mitmachen möchte, muß sich freilich beeilen, denn Einsendeschluß ist bereits am 31. Oktober. Es winken allerdings auch lohnende Preise: 10.000 Mark kriegt der Sieger, je einen Tausender gibt's für die nachfolgenden drei Komponisten. Der verlagsfreie Beitrag darf maximal fünf Minuten lang sein und muß auf DAT oder CD-R bei folgender Adresse eingereicht werden:
Bits & Fun Music Award 96
Messe München GmbH
Messegelände
80325 München

WIE ES EUCH GEFÄLLT

Kurz nach unserem Redaktionsschluß soll bei Sierra die endgültige Entscheidung über „Quest for Glory 5" fallen – falls der Daumen nach oben zeigt, wäre anschließend das Spielervolk gefragt.
Producer Jay Usher möchte mit seinem Projekt nämlich möglichst genau den Nerv der Zocker treffen. Also plant er, auf dem Sierra-Site im Internet (**http://www.sierra.com/**) eine Abteilung einzurichten, wo die User-Hersteller-Diskussion zum Thema stattfinden möge. Die Hardware-Anforderungen des Adventures sollen dort ebenso vorab verhandelt werden wie die Namen der Charaktere, Kommentare zum Artwork oder eben ganz allgemein geniale Ideen.



ESCOM 2001

Unter obigem Namen sind **90 Filialen** des in Konkurs gegangenen Hardware-Einzelhändlers Escom seit einigen Wochen **wieder geöffnet**. Die nun unter der Schirmherrschaft von ComTech stehende Handelskette befaßt sich nach wie vor in erster Linie mit dem Verkauf von preisgünstigen PCs und steht auch für Garantieansprüche von Escom-Altkunden gerade. Übrigens fließt jetzt bei der französischen Escom ebenfalls frisches Blut, denn ComTech ist auch dort (mit 65 Prozent Mehrheitsbeteiligung) eigestiegen.

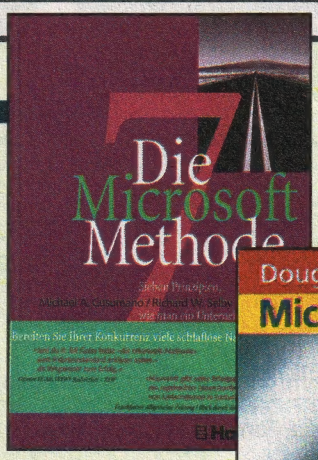
VGA AM TV

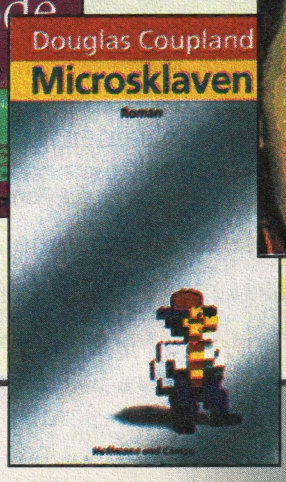
Bei Pearl Agency ist seit neuestem ein mit 198,– DM besonders preisgünstiger externer VGA/TV-Konverter erhältlich. Das **Maxmedia TV II** getaufte Gerät wandelt VGA-Grafiksignale in fernsehfähige Videosignale um (die übrigens auch per Recorder aufgenommen werden können) und arbeitet im PAL-Modus bis zu einer Auflösung von 800 x 600, wobei ein „Flickerresistor" für flimmerfreie Bilder sorgt. Zu haben ist es bei:
Pearl Agency
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

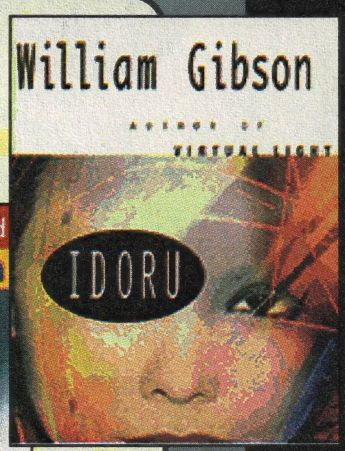


DAS LITERARISCHE TRIO

Wer gerne liest, dem können wir ein paar spannende Stunden versprechen: Im Buchhandel läßt sich Bill Gates derzeit in die Karten gucken, es werden die „Generation Y" und die Zukunft des Fernen Ostens heraufbeschworen.
Lesevorschlag Nummer eins nennt sich treffend **Die Microsoft Methode** (M. A. Cusumano/R. W. Selby, Haufe Verlag, 68,– DM) und gibt die Geheimnisse der Erfolgs hinter der weltgrößten Softwareschmiede preis. Zweitens hat der mit „Generation X" bekanntgewordene Kultautor Douglas Coupland wieder zugeschlagen: Der Roman **Microsklaven** (Hoffmann & Campe, 48,– DM) beleuchtet die Machenschaften von Microsoft & Co. in einem ganz anderen Licht. Und schließlich macht auch Cyberpunk-Erfinder William Gibson wieder von sich reden, wenngleich seine neongrelle Story aus dem Tokio des nächsten Jahrhunderts vorläufig nur im importierten Original zu haben ist. Aber wer des Englischen mächtig ist, der sollte **Idoru** (Putnam Verlag, 25 US-Dollar) nicht verpassen!



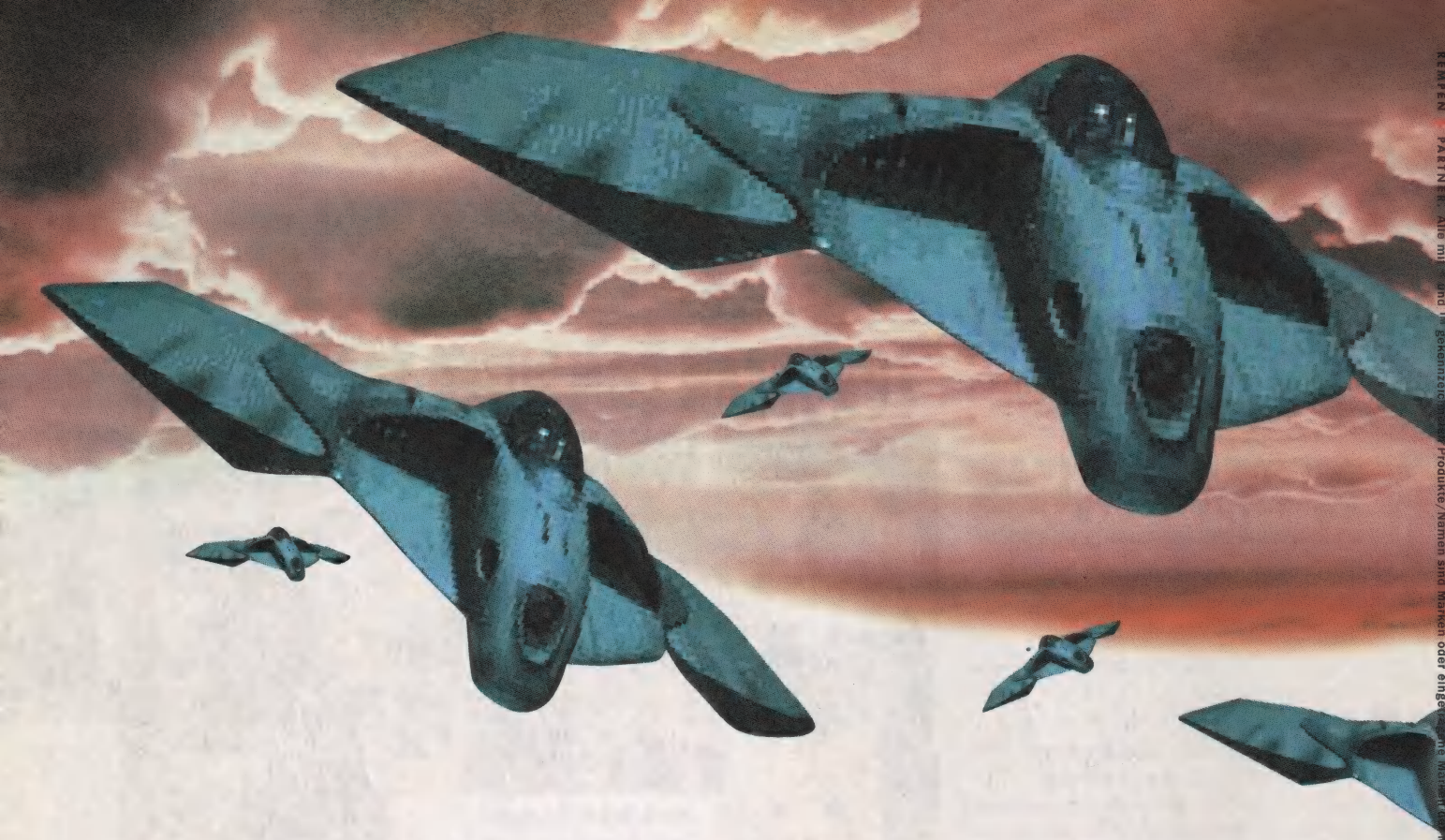




Windows 95:
Es gibt nur wenige Dinge, mit denen



An was auch immer Du gerade denkst: Vergiß es mal für 57 Sekunden. Stell Dir lieber vor, was alles laufen würde, wenn Du Windows® 95 hättest: Du würdest die hitzigsten Games Deines jungen Lebens spielen. – Egal? Dann wird Dir auch die Windows 95 Bonus-CD-ROM mit spielbaren Demoversionen egal sein. Schade. Die wäre nämlich ab sofort Dein gewesen, wenn Du Dir Windows 95 geholt hättest (die Einsendung Deiner Registrierkarte hätte gereicht). Aber was entgeht Dir schon? Außer Captain Quazer, Monster Truck, Flight Simulator, Necrodome, Diabolo, Deathdrome, The Neverhood, Time Commando ... Kurz was anderes: Du kommst mit Windows 95 plus Internet Explorer (bedauerlich, ebenfalls auf der Bonus-CD-ROM) auch ins Internet. Das ist toll. Aber nicht unser

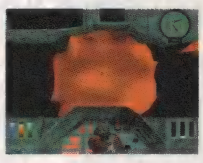


man so schön rumspielen kann.













Thema. Also zurück: Spiel nicht irgendwo rum, spiel mit Windows 95. Ehrlich. Denn da läuft mehr. Nicht falsch verstehen – für Dich läuft's bestimmt auch sonst gut. Und jetzt kannst Du ruhig wieder an was anderes denken. Hallo? Doch noch was. Auf der Demo-CD-ROM gibt's außer Games und dem Microsoft Internet Explorer 3.0 auch noch Microsoft Netmeeting, Mail, News Reader und das Service Pack 1 für Windows 95. Das noch: http://www.microsoft.de. Sehr gut.

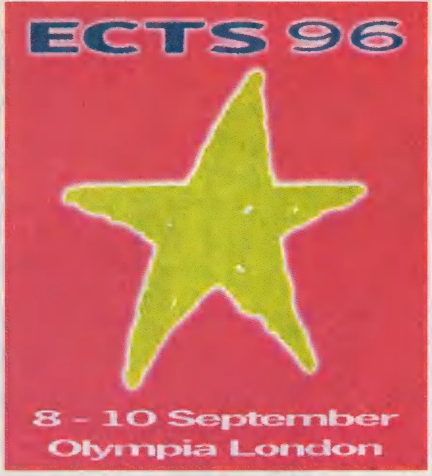


Besucht uns auf der SYSTEMS'96 in München vom 21. – 25.10. in Halle 7.

Where do you want to go today?™

Microsoft®

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



Zum letzten Mal fand die ECTS zwischen dem 8. und 10. September als Zweitausgabe statt, ab sofort ist der Herbst alleiniger Termin für Europas traditionsreichste Fachmesse in Sachen Digi-Entertainment: Neue Trends und Titel aus London gibt es also nur noch einmal pro Jahr – genügt das?

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW LONDON HERBST 96

DIE KOMPLETTE MESSENACHLESE

TRENDS

Statt wie bisher alle sechs Monate wird die Fachwelt zukünftig also nur noch einmal im Jahr in die Londoner Olympia-Hallen pilgern. Diese Einschränkung ist aber schon deshalb kein Beinbruch, weil traditionell im Herbst vorwiegend die Beta-Versionen jener Spiele zu sehen waren, die im Frühjahr als Alphas oder nur auf Fotos vorgestellt wurden. Das galt freilich auch (noch) für diese Show, weshalb sich viele Neuheiten bereits auf den Testseiten vorliegender Ausgabe wiederfinden. Als aktueller Messetrend haben sich diesmal Echtzeit-Strategicals herauskristallisiert: So wie in den letzten Monaten 3D-Dungeons am laufenden Band produziert wurden, sind es nun eben Games in der Tradition von Bestsellern wie „Warcraft 2" oder „Command & Conquer". Was die großen Hersteller (der Trend zum Zusammenschluß mehrerer Labels unter einem Messedach ist weiterhin ungebrochen) so an Neuheiten in ihren teils wirklich gigantischen Standburgen präsentierten, stellen wir nun ausführlich in alphabetischer Ordnung vor.



Jubel, Trubel, Messezeit

21ST CENTURY: FLIPPER & FLIEGER

Nur noch wenige Wochen, dann dürfen Pinball Wizards vorgefertigte und selbsterstellte Flipper-Elemente (Puffer, Boni, Abprallstärken; alles liegt in den Händen des Users) zur persönlichen Kugelei zusammenfriemeln: Das **PINBALL CONSTRUCTION KIT** soll noch im November veröffentlicht werden. Im Februar erscheint dann **SLAMTILT**, dessen vier technisch wie optisch eher unspektakuläre Tische wegen ihrer famosen Spielbarkeit soeben am Amiga mit Auszeichnungen überhäuft wurden. Eine echte Innovation ist für den Sommer 97 zu erwarten, da der **FLUGHAFEN MANAGER** die Elemente einer Flug- und Tower-Simulation mit denen des Fluglinienmanagements vereinen soll.

ACCLAIM: SPORT & MORD

Im Zuge der Prügelwelle kommt bald die erste PC-Klopperei mit AD&D-Lizenz auf uns zu: **IRON AND BLOOD** beruht auf dem „Ravenloft"-Zyklus und will Raufbolde aus den Rollenspielern machen. Keinen Korb, sondern deren gleich zwei gibt der amerikanische Hersteller dann den Basketballern mit den Titeln **NBA JAM EXTREME** und **SPACE JAM**. Weiterhin stellten bei Acclaim die Programmierer von Pulse ihr neues 3D-Actionadventure vor: Bei **FLUX** bringt die Einbeziehung von Schwerkraft etwas Originalität ins ausgelaugte Genre.

ATTIC: SCHWARZES AUGE & BLAUES MEER

Das dritte Schwarzauge ist noch nicht im Handel (**DSA III: SCHATTEN ÜBER RIVA** erscheint für 49,– DM bei TopWare), da kündigt man uns bereits das vierte PC-Rollenspiel der populären Pen & Paper-Reihe an: **DAS SCHWARZE AUGE IV: AL ANFA** handelt im Süden Aventuriens, ist storymäßig von seinen Vorgängern unabhängig und wird mit einer brandneuen Grafikengine visualisiert. Gerüchteweise war zudem von einem auf den Trading Cards „Dark Forces" basierenden DSA-Strategical namens **DUELL IN AVENTURIEN** zu hören – möglicherweise will der Lizenzinhaber Fanpro das Projekt aber im Alleingang realisieren. An Eigenentwicklungen plant Attic für das kommende Frühjahr die strategische Handelssimulation **HERRSCHER DER MEERE** (Schiffahrt im 17. Jahrhundert) sowie das ebenso actionreiche wie netzwerkfähige Strategical **METAL CENTURY**, wo Gefechte im virtuellen Raum des 21. Jahrhunderts auf dem Programm stehen.



Die Zukunft von Attic: Metal Century

DER ATTIC-ADMINISTRATOR: PERRY RHODAN KOMMT!

Lange wurde von einem Rollenspiel zum berühmtesten Romanhelden der Zukunft gemunkelt, jetzt will der galaktische Großadministrator seine strategischen Qualitäten unter Beweis stellen: Im Frühjahr 97 wird der Zusammenarbeit von Attic Software mit dem Spieleverlag Fanpro die SF-Konfliktsimulation **PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE** entwachsen! Bis zu sechs Spieler dürfen dabei anno 2328 in taktischen Run-

denkämpfen (wahlweise auch im Netzwerk) mit den Blues-Aliens um die Vorherrschaft im Osten der Galaxis ringen, Handel und Wandel betreiben.



Vom Romanhelden zum PC-Strategen: Perry Rhodan

BMG INTERACTIVE: GAGS & GANOVEN

Die „Lemminge" von DMA Design entwickeln für BMG gerade den Titel **GRAND THEFT AUTO**, eine digitale Gaudi der höchst illegalen Art: Der Spieler soll Autos klauen und rote Ampeln überfahren. Fast noch abgehobener wird **LUNAR GOLF**, das den noblen Sport auf dem Mond ermöglicht. Last but not least kommt mit **DUCK CITY** eine witzige Persiflage auf Basketball, Robocop und andere Genre-Ikonen – für die die Marketingleute der Company jeden freien Fleck der Messe mit Aufklebern zupflastern ließen, was auch für die Kleidung der Besucher galt.



Die Ente im Korb: Duck City

CRYO: UNTER EIGENER FLAGGE

Zwar werden im Moment noch Spiele für andere Konzerne entwickelt (etwa die Comic-Umsetzung **AEON FLUX** für Viacom), doch das Rollenspiel **DRAGON LORE II** und die Adventures **RIVERWORLD** (nach dem Roman von Plilip José Farmer) und **ATLANTIS** wird man bereits unter eigenem Namen vermarkten. Bis Ende 1997 sollen unter dem neuen Cryo-Label insgesamt zehn Titel erscheinen.

EIDOS: VON ZEIT ZU ZEIT

Der neue Megakonzern wird zwei Echtzeit-Strategicals veröffentlichen: Bei **PLAGUE** stehen die Pestepidemien des Mittelalters im Mittelpunkt, bei **CONQUEST EARTH** dann die Eroberung der Zukunft. Mit **STEEL LEGIONS** will Eidos zudem in die Mechproduktion einsteigen. Für Abenteurer hält man mit **ORION BURGER** und **DIE FÜNFTE DIMENSION** zwei spaßige und mit **TOMB RAIDER** dann noch einen actionorientierten Titel bereit. Letzterer soll bereits das diesjährige Weihnachtsgeschäft ankurbeln, während noch ein Formel-1-Rennen zu sehen war, das momentan noch nicht einmal über einen Namen verfügt.



Bald macht sich Eidos die Erde untertan: Conquest Earth

ELECTRONIC ARTS: MASSE MIT KLASSE

Mit den Titeln **FIFA 97**, **NHL 97**, **NBA LIVE 97** und **PGA TOUR 97** hatten die elektronischen Artisten die übliche Ladung mit sportiven Updates im Gepäck – daß diese Tatktik nun auch für das Genre der Flugsimulationen übrnommen wird, ist hingegen neu: **U.S. NAVY FIGHTERS 97** wird wie die meisten aktuellen EA-Titel nur für „Win 95 "erscheinen. Noch für diesen November ist die Veröffentlichung von **PRIVATEER 2: THE DARKENING** geplant, nächstes Jahr will man dann die Konsolen-Bestseller **SOVIET STRIKE** und **DIE HARD TRILOGY** für den PC umsetzen – die Versoftung der Filmtrilogie mit Bruce Willis ist übrigens das erste Ergebnis einer Partnerschaft mit Fox Interactive, der das Spiel zum Blockbuster **INDEPENDENCE DAY** folgen wird!
Zukünftig will EA zudem die Multimedia-Knobeleien von Trilobyte („7th Guest 2", „11th Hour") vertreiben, hier wird **CLANDESTINY** den Anfang machen. Und auch am Lizenzmarkt hat der Spielegigant kräftig zugeschlagen: **QUEEN: THE EYE** wird das Game zur Rockgruppe (auf fünf CDs u.a. mit 90 Minuten Musik), und die Rechte an der Fußball-WM 1998 sind ebenfalls bereits unter Dach und Fach. Zu guter Letzt zeigte Richard Garriott am Stand noch **ULTIMA 9** (Sommer 97) und **ULTIMA ONLINE** (Februar 97), allerdings nur einem handverlesenen Publikum – gottlob gewährte uns Lord British eine persönliche Audienz...

GAMETEK: FISH & CHIPS

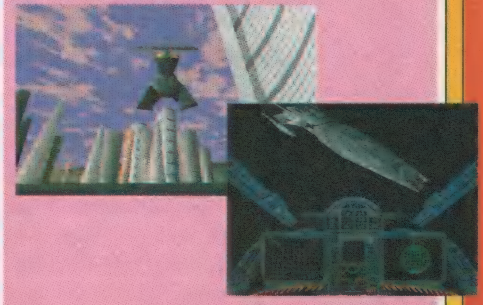
Die englische Company hat den 3D-Shooter **SURFACE TENSION** in Vorbereitung, wo der Spieler im futuristischen Hovercraft über eine kunterbunte Voxel-Landschaft schwebt, um die Söldner eines bösartigen Industriekonzerns niederzulasern. **SOUL HUNT** wiederum ist eine etwas merkwürdig anmutende Mischung aus Puzzelei, Abenteuer im Gruselschloß und Fahr- bzw. Kampfszenen. Im Unterschied dazu nimmt **NET: ZONE** den direkten Weg ins Herz der Spieler: Das Cyberspace-Adventure verspricht durch einen überraschenden Handlungsverlauf vor rotierbaren Render-Kulissen spannende Unterhaltung. Und wem das alles zu aufregend ist, der darf bei der Angelsimulation **FLY FISHING – WESTERN RIVERS** an diversen Flüssen Nordamerikas die Rute nach angeblich KI-gelenkten Forellen auswerfen.



Macht den Weg frei: Surface Tension

GAMETEKS GRIFF NACH DEN STERNEN

Der lang erwartete Sternenfeldzug **BATTLECRUISER 3000 A.D.** wurde in den letzten Monaten gewaltig aufgepeppt und steht nun im November zum Start bereit. Das Programmierteam Take Two verspricht komplexe Weltraumkämpfe in ausgedehnten Universen, Highend-Optik, hochintelligente Computergegner und Landungen auf Planeten bei kinderleichter Bedienung!



Steht demnächst im Software-Hangar: Battlecruiser 3000 A.D.

GREMLIN: SCHLACHTEN & SCHLÄCHTER

Hier zeigte man die dreidimensionalen Gruselwelten von **REALMS OF THE HAUNTING** und den Arcade-Flieger **HARDWAR**. Zudem soll das Playstation-Gemetzel **RELOADED** wegen des großen Erfolges des mittlerweile indizierten Vorgängers auch am PC erscheinen.

INTERACTIVE MAGIC: FLIEGEN & FAHREN

Simulationslegende „Wild" Bill Stealey war trotz seines Flops mit „American Civil War" (Test in dieser Ausgabe) bester Laune und bot sich am Stand für Multiplayer-Duelle mit **AIR WARRIOR II** an. Luftig wird es auch bei seiner Versoftung des Prototyps **iF-22 LIGHTNING** zugehen, während die Panzersimulation **iM1A2 ABRAMS** mit beiden Raupen fest auf der Erde steht.



Der Netzwerk-Pionier unter den Flugis kehrt zurück: Air Warrior II

INTERPLAY: STRATEGIE & KINTOPP

Zur Endzeit werden Strategen dem **FALLOUT** rein auf Rundenbasis Herr werden müssen, während sie in der Zukunft von **M.A.X.** dann zusätzlich in Echtzeit taktieren dürfen. Und **WATERWORLD** scheint nicht bloß an der Kinokasse abgesoffen zu sein, denn die dazugehörigen Spiele stecken nach wie vor im Entwicklungsstadium – während man bereits die Versoftung des Leinwand-Remakes von **FLIPPER** ankündigt...

IKARION: SOFTWARE MADE IN GERMANY

Der Kingsoft-Ableger führte fortgeschrittene Versionen bekannter Titel vor. So hat man für den fortgesetzten Bundi-Simulator **HATTRICK! WINS** das Gameplay komplett überarbeitet, wie sich bald schon am Bildschirm überprüfen läßt. Anfang Dezember folgt die Actionballerei **PROJECT PARADISE** mit ungewöhnlicher 3D-Perspektive; wenige Wochen darauf verspricht das Strategical **DEMONWORLD** dann eine abwechslungsreiche Mischung aus Echtzeit- und Runden-Gameplay sowie aufwendiger Highend-Grafik zu werden. Für 1997 schwebten zudem Namen wie **DESERT STAR**, **DARK CENTURY**, **GOTHIC MACHINES** und **PANZER ASSAULT** im Raum, doch der Inhalt war noch nicht greifbar: Erst in einigen Monaten sollen nähere Infos verlautbart werden.



Die Mischung macht's: Demonworld

LUCAS ARTS: DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Angekündigt wurde **REBELLION**, das erste Echtzeit-Strategical zum Krieg der Sterne: Anfang nächsten Jahres wird man als Rebell oder Commander des Imperiums seine „Macht" zeigen können, wobei sich insbesondere die angekündigten Missionen sehr vielversprechend anhören – welcher Imperiale würde nicht gerne mal Luke Skywalker persönlich fangen, welcher Rebell würde nicht Darth Vader oder gar den Imperator höchstselbst entführen wollen?

REIF FÜR DIE NEUE AFFENINSEL?

Wenn es einen Titel gab, der auf dieser Messe für Gesprächsstoff sorgte, dann war es die Fortsetzung des Hit-Adventures „Monkey Island 2": **The Curse of Monky Island**. Zwar ist hier nicht mehr Designer Ron Gilbert der Schalk im Piratenschiff, doch die Präsentation ließ allenthalben die Münder offenstehen: Das Vorabvideo war zum Verlieben schön und zeigte Animationen wie aus einem Disneyfilm! Natürlich sind auch wieder Guybrush Threepwood und Elain Marley mit von der Partie, diesmal muß der populäre Antiheld seine Geliebte davor bewaren, vom Klabauterzombie LeChuck in ein Voodoo-Püppchen verwandelt zu werden! Im Frühjahr sollen 40 bis 60 Stunden Spaß, Spannung und Knobelei auf PC-Freibeuter warten.



MAGIC BYTES: SPIELEN & LERNEN

Mit dem **ABENTEUER RAUMFAHRT: DER GRIFF NACH DEN STERNEN** stößt die Spieleschmiede aus Gütersloh noch im November in die Infotainment-Galaxie vor, während **HAVE A N.I.C.E. DAY** (eine wüste Action-Raserei für maximal acht Netzwerk-Piloten) das angestammte Terrain absichert. Einige Wochen später wird dann im Gangster-Strategical **AL CAPONE** Chicagos Unterwelt der 20er Jahre drangsaliert, optional auch im Netz.



Ein Fall für unbestechliche Strategen: Al Capone

MAXIS: SIM SALABIM

Start frei für neue SIMulationen: Mit **SIM COPTER** heben friedliche Heli-Piloten bald zu Rettungsflügen ab oder unterstützen die Feuerwehr – bei Großbränden, die in 30 vorgefertigten Städten, wahlweise aber auch in aus „Sim City 2000" importierten Metropolen ausbrechen können! Sportliche Bastler greifen statt dessen zu **SIM GOLF**, wo man eigene Kurse erstellen und bespielen darf.

MICROPROSE: AUF DER SPUR DES FALKEN

Bereits im März nächsten Jahres erscheint eine Flugsimulation mit dem Namen **1943: EUROPEAN AIR WAR**, und im Mai hoffentlich endlich **FALCON 4.0** – wer die traumhaften Bildschirmfotos sieht, wird es kaum noch erwarten können. Weiterhin sind **X-COM: APOCALYPSE** (der Abschluß der mit „UFO: Enemy Unknown" gestarteten Alien-Trilogie) und **AGENTS OF JUSTICE** mit seinen Iso-Gefechten für Superhelden zu erwarten. Last but not least die gute Nachricht für alle Trekker: Neben der für den Streifen **STAR TREK: GENERATIONS** hat

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



Best.Nr. ECD000193

Erhältlich im guten Fachhandel!



Best.Nr. ECD266006

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 unverbindliche Preisempfehlung

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: Tivaligasse 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

sich MicroProse auch die Lizenz für das brandneue Enterprise-Movie **STAR TREK: FIRST CONTACT** gesichert.



Star Trek hoch zwei: Generations und First Contact

BATTLETECH & CO.

Robo-Jockeys dürfen sich gleich auf drei Neuerscheinungen zum Krieg der Stahlkolosse freuen, allerdings erst ab Herbst nächsten Jahres. Zunächst will MicroProse mit **BATTLETECH: HONOUR BOUND** strategische Echtzeit-Schlachten im Stil von „Command & Conquer" schlagen, dann folgt **BATTLETECH: THE ELEMENTALS** mit 3D-Action im Iso-Look. Und für 1998 steht dann noch ein Geheim-Robbi ins Haus...



Riesige Roboter rollen an: Battletech – Honour Bound

MICROSOFT: SPIELEN IM FENSTER

Seit Bill Gates und seine Mannen erfahren haben, daß sich die Tool-Sammlung „Microsoft Plus!" wegen eines Flipper-Tisches um immerhin zehn Prozent besser verkauft hat und Computerspiele fast 60 Prozent der Endkundenware am PC darstellen, sind dort Games kein unwichtiges Randthema mehr. Zu demnächst erscheinenden Titeln wie **FLIGHT SIMULATOR 6** und **MICROSOFT FUSSBALL** werden sich daher bald die Früche aus Allianzen mit großen Spieleentwicklern gesellen: Activision, Mindscape, Ocean, Sierra und Sega veröffentlichen ihre Toptitel allesamt für „Win 95". DOSen-Fanatiker seien also vorgewarnt, denn in Kürze werden auf neuen Spielen allenthalben Sticker mit der Aufschrift „Windows 95 Hot Game" prangen...



DOS outside: die Fenster-Sticker

MINDSCAPE: NEUES AUS DEM HOTELZIMMER

Mindscape zeigte im messenahen Hotel eine kunterbunte Software-Mischung: Man durfte über das Actionabenteuer **ADVENTURES ON LEGO ISLAND** Bauklötze staunen, die kuriose Katzen-Simulation **CATZ** streicheln und ob des spröden Comic-Schlagabtauschs **SPIDER MAN 2099** die Wand hochgehen. All diese Titel sollen in den kommenden Wochen in den Handel gelangen, während **STRANGE GOLF** dann zum Fest die komischen Seiten des Nobelsports beleuchtet. Für schnellen Multiplayer-Spaß garantieren um Weihnachten zudem die Macher der Kult-Raserei „Micro Machines 2" mit ihrem neuen 3D-Titel **SUPERSONIC RACERS**. Auf dem Gabentisch sollen aber neben neben dem Internettauglichen Schach-Update **CHESSMASTER 5000** womöglich noch diverse SSI-Produkte landen: Bei **STEEL PANTHERS 2** entscheiden taktische Winkelzüge über das Schicksal von Panzertruppen im heutigen Europa bzw. Fernen Osten, es kommt mit **STAR GENERAL** der lang erwartete Nachfolger von „Fantasy General" zum Zuge, und die Echtzeit-Schlachten von **WAR WIND** darf man ebenfalls nicht vergessen. Außerdem versucht sich SSI an einer 3D-Raserei namens **NECRODOME**.

LICHT & SCHATTEN BEI MINDSCAPE

Stolz führte man die Produkte der runderneuerten Entwicklungsabteilung Mindscape Bordeaux vor: Erst für Mitte 97 geplant ist das 3D-Actionadventure **NIGHTMARE CREATURES**, dagegen sind die Arbeiten am Grafikabenteuer **DARK EARTH** schon fast abgeschlossen. Das inhaltlich sehr eigenständige Szenario fußt auf einer in Dunkelheit gehüllten Erde des 23sten Jahrhunderts – die wenigen lichten Flecken sind entsprechend hart umkämpft. Passenderweise erwarten den Spieler hier phantasievolle Angreifer im Stil von „Alone in the Dark", aber auch abgefahrene Rätsel. Das Geheimnis um die Lichtlöcher wird sich bei feinstem Echtzeit-Shading in SVGA-High-Color entfalten, untermalt von abwechslungsreichen Dialogen und stimmigen MIDI-Soundtracks.



Der Alptraum beginnt erst nächstes Jahr: Nightmare Creatures



Abenteuerliche Schattenspiele: Dark Earth

OCEAN: 20.000 BYTES UNTER DEM MEER

Zweimal Actionadventure, zweimal ganz verschieden: Eine Salami ist der Held in **ANIMAL**, während man die schicken Renderlandschaften von **GUTS AND GARTERS** wahlweise als Frau oder Mann durchwandern darf. Mit **TFX: F-22** hatten die Ozeanisten noch den neuen Flugi von DID im Gepäck, und **ZOIKS!** wird die Figuren der Cartoon-Schmiede Hanna & Barbera („Familie Feuerstein") am Monitor zu digitalem Leben erwecken.



ROADSSHOW INTERACTIVE: SPORT VOM ANDEREN ENDE DER WELT

Als einer der ganz wenigen Neulinge am Markt wollen die Australier demnächst mit **RALLY CHALLENGE 1** der beliebten „Sega Rally" Konkurrenz machen. Dazu gesellt sich **GOLF PRO 2000** – allerdings ohne Känguruhs...

SALES CURVE INTERACTIVE: DIE VERKAUFSKURVE GEKRIEGT?

Die Engländer wollen den verspielten Weihnachtssegen in diesem Jahr um zwei Titel bereichern: Der Actiondungeon **XS** scheint zwar von eher mäßiger Qualität zu sein, doch die Ballerei **SWIV 3D** sah bereits recht vielversprechend aus. Im neuen Jahr folgen dann das waffenstarrende Crash-Rennen **CARMAGEDDON** und das rundum hübsch präsentierte Abenteuer **HOPKINS FBI**.



Silkworm in der dritten Dimension: SWIV 3D

SEGA

Der Arcade- und Konsolen-Pionier hofft, mit einer Reihe von Saturn-Konvertierungen den PC im Sturm zu erobern. Für November geplant sind die witzige Fantasy-Genremixtur **THREE DIRTY DWARVES**, die harte 3D-Ballerei **VIRTUA COP** sowie das grandiose Arcade-Rennen **DAYTONA USA**, wo man sich am Lenkrad eines NASCAR-Boliden gegen einen Pulk schneller Computergegner durchsetzen muß. Außerdem in Vorbereitung: die Motorrad-Raserei **MANX T.T.**, eine CD-Compilation mit den umgesetzten Mega Drive-Titeln **SONIC 3** bzw. **SONIC & KNUCKLES** sowie ein weiteres, bislang noch unbetiteltes 3D-Game um das hüpfende Sega-Maskottchen.



Macht den PC zur Spielhalle: Daytona USA

SEGA-HITS AUS DEM KONVERTER

Pünktlich zum weihnachtlichen Kassensturz will Sega zwei ganz besonders erfolgreiche Saturn-Titel zum PC bekehrt haben: Bei der **SEGA RALLY** rasen Tourenwagen wie Lancia Delta und Toyota Celica über aufwendige SVGA-Schlammpisten, wobei Optionen für Splitscreen und Netzwerk die Teilnahme mehrerer menschlicher Piloten garantieren. Als **PANZER DRAGOON** schwebt man indessen auf dem Rücken eines feuerspuckenden Drachen über allerfeinste 3D-Landschaften und plättet atemberaubende Angreifer – das bislang exklusiv der Diamond Edge-Grafikkarte beigelegte Ballerspektakel wird ab Dezember jedem Pentium-Ritter mit „Win 95" im Harnisch zugänglich sein.



Über Stock und Stein: Sega Rally



Ein Drache läßt's krachen: Panzer Dragoon

SIERRA: ROLLIS SPIELEN EINE ROLLE

Noch vor Weihnachten will man die Rollenspieler mit einem AD&D-Abenteuer namens **BIRTHRIGHT** überraschen, dazu gesellt sich mit **BETRAYAL IN ANTARA** der inoffizielle Nachfolger zu „Betrayal at Krondor", das einst noch von Dynamix allein veröffentlicht wurde – die offizielle Fortsetzung nennt sich **RETURN TO KRONDOR** und wird von Raymond Feist für 7th Level entworfen. Doch auch der Kauf der Company Sublogic („Flight Simulator") trägt bereits erste Früchte: Unter dem Titel **SIERRA PRO PILOT** wird im Frühjahr ein Zivil-Flugi erscheinen. Davor kommen aber noch **HUNTER HUNTED** und **CYBERGLADIATORS** in die Läden; ersteres ist ein 2D-Actionspiel mit Splitscreen-Modus für zwei Jäger, letzteres ein Prügelspiel mit Editor für Kämpfer und Moves.



STUDIO 3DO: ES WAR EINMAL EINE KONSOLE...

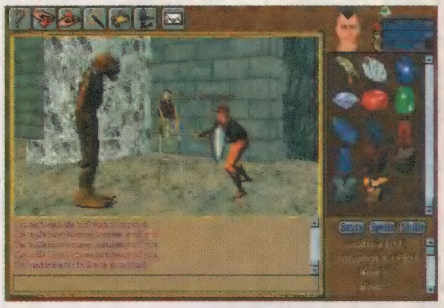
Wie Sega schwenken nun auch diese Konsoleros mangels Marktmasse auf den PC um. Die Erbmasse des 3DOs beschert uns hier den Plattform-Helden **CAPTAIN QUAZAR** genauso wie die schmucken 3D-Canyons nebst Heli der **BLADEFORCE**. Aus den **3DO DECATHLON GAMES** wird ein klassischer 3D-Zehnkampf, und last not least geht mit **MERIDIAN 59** ein vielversprechender Multiuser-Dungeon an den Start. Ebenfalls noch vor Weihnachten will man mit New World Computing das Fantasy-Strategical **HEROES OF MIGHT AND MAGIC II** auf den Weg bringen.



Heißer Hubi: Bladeforce



Putziger Plattformer: Captain Quazar



Düsterer Dungeon: Meridian 59

TITUS: WEIHNACHTEN IN FRANKREICH

Aus französischen Landen frisch auf den Gabentisch kommen die elf Disziplinen der Comic-Olympiade **WILD ANIMALYMPICS**; dazu gibt's die wahlweise actionbetont oder strategisch spielbare 3D-Panzerhatz **METAL RAGE**. Für Anfang 1997 angekündigt sind zudem die als witzig, aber sonst nicht näher beschriebenen Titel **POWER PIGGS OF THE DARK AGE** sowie **INCANTATION**.

TOPWARE: EINE DETEKTEI FÜR 49,– DM

Im Cartoon-Abenteuer **JACK ORLANDO** läßt TopWare („D-Info") für die gewohnten 49,– DM demnächst den Detektiv von der Leine. An der realistisch animierten Optik haben laut Hersteller 80 Leute anderthalb Jahre lang gearbeitet – hoffentlich nicht umsonst.

UBI SOFT: RASEN & HÜPFEN

Bei den Franzosen stand die witzige 3D-Raserei **STREET RACER** im Rampenlicht: Bei diesem Konkurrenten zu EAs „Road Rash" dürfen sich bis zu vier menschliche Rüpel am Splitscreen nach Herzenslust rammen und verprügeln. Darüber hinaus wurde der fortgesetzte Plattform-Hammer **RAYMAN II** angekündigt; außerdem gab man bekannt, das futuristische Render-Rennspiel **POD** ab Frühjahr 97 zunächst exklusiv PCs mit Intels neuem MMX-Multimediachip beilegen zu wollen.



Street Racer scheren sich nicht um die Straßenverkehrsordnung



Kommt zusammen mit den ersten MMX-Rechnern: POD

VIRGIN: JUNGFRÄULICHES AUS ENGLAND

Mit etwas Glück landet Westwoods **COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT** in der nächsten Ausgabe, kurz vor Weihnachten steht zudem der Mega-Rolli **LANDS OF LORE: GÖTTERDÄMMERUNG** auf dem Terminkalender. Eigenentwicklungen der englischen Jungfern sind **NHL POWERPLAY '96** (Eishockey) sowie die knobelige Ballerei **GRID RUN**. Und auch an die Abenteurer wurde gedacht, denn Josh „Freddy Pharkas" Mandel entwickelt für das vertraglich an Virgin gebundene Label Legend soeben das Adventure **CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON** nach einer gleichnamigen Romanvorlage. (rl/mm)



Command & Conquer-Alarmstufe Rot



Weihnachten dämmert's den Göttern: Lands of Lore – Götterdämmerung





Werner Krahe (links) und Andreas Niedermeier





Erste Impressionen vom Bundesliga Manager '97

DAS LETZTE WORT ZUM BUNESLIGA MANAGER '97

Im Rahmen der Messe verrieten die Programmierer des **BUNDESLIGA MANAGER '97** einige interessante Details zu ihrem neuen Werk: Licht aus und Spot an auf Werner Krahe und Andreas Niedermeier.

?: Werner, wo ist eigentlich dein alter Bundi-Partner Jens Onnen abgeblieben?
WK: *Tja, für ihn ist das Programmieren nun mal eher Hobby als Job. Das führte bei einem derart ambitionierten Projekt natürlich zu Problemen, und so haben wir uns getrennt.*
?: Aber daß dein neuer Partner Andreas im tiefsten Oberbayern wohnt, du jedoch im Ruhrpott, das verursacht keine Troubles?
WK: *Nein, wir telefonieren täglich und treffen uns einmal im Monat bei Software 2000 in Eutin. Das klappt recht gut.*
?: O.k., jetzt zum ambitionierten Projekt – was zeichnet den neuen Manager aus?
AN: *Sofort ins Auge fällt natürlich die neue SVGA-Optik mit 65.000 Farben. Außerdem gibt es eine Menge vorgerenderte Animationen, in deren Genuß man etwa beim Gewinn der Meisterschaft kommt. Und auch die brandneuen 3D-Torszenen können locker mit jedem Action-Soccer mithalten; sie werden in Echtzeit berechnet und sind speicherbar.*
?: Es wird gemunkelt, daß der Manager jetzt seinem Verein den Rücken kehren kann?
WK: *Ja, der Spieler kann hier aktiv nach einem neuen Club suchen – und bei anhaltender Unfähigkeit auch abgesetzt werden. Ganz wie im richtigen Leben halt...*
?: Was ist eigentlich aus dem Online-Manager geworden, der schon für das Vorgängerspiel angedacht war?
WK: *Der ist jetzt integriert, und zwar in zwei Varianten: Als Netzwerk-Version für bis zu vier Teilnehmer oder als Turnier auf einem zentralen Server von Software 2000, der wie eine Mailbox funktioniert. Die benötigte Software ist im Progi bereits fest eingebaut. Man braucht wirklich nur ein betriebsbereites Modem, um sich ohne Online-Vorkenntnisse sofort einwählen zu können. Auf der Computer 96 (zwischen dem 15. und 17. November in Köln) darf man das gerne nachprüfen!* (jn)





Das Hochgeschwindigkeitsspiel

Bleifuß 2

Der Vorgänger bzw. -fahrer war fraglos die populärste PC-Raserei der vergangenen zwölf Monate, konnte man dieses Spiel überhaupt noch verbessern? Das Milestone-Team aus dem Virgin-Stall konnte: Eine aufgebohrte 3D-Grafik und brandaktuelle Features ergeben ein völlig neues Fahrgefühl!

DIE NEUERUNGEN

Die italienischen Bleifüße haben radikal alte Zöpfe abgeschnitten und sind dabei auch vor der eigenen Erscheinung nicht zurückgeschreckt: Das Graffiti-Team firmiert jetzt unter dem Namen Milestone – was ja übersetzt nicht ganz umsonst „Meilenstein" heißt. Auf daß ihr neues Game ein solcher werde, hat man sich bei der Überarbeitung des Erfolgskonzepts an einem nicht minder populären Highlight der digitalen Renngeschichte orientiert; nämlich dem Arcade- und Saturn-Titel „Sega Rally". Im Ergebnis erlaubt die Steuerung nun deutlich gefühlvolleres Bremsen, und der Spieler kann nach einigen Übungsrunden spektakulär um die jetzt sehr viel engeren Kurven driften.

Da nomen auch omen sein soll, müssen die Kurse zwar mit permanentem Vollgas durcheilt werden, doch das stark ausgedünnte Teilnehmerfeld verleiht der Veranstaltung nun mehr Duellcharakter: Es kämpfen nur mehr vier auf Teams aufgeteilte Boliden (bis auf die Wagenfarbe sind dabei keine Unterschiede auszumachen) um Positionen. Sitzt der Computer am Steuer eines oder mehrerer Fahrzeuge, dann erledigt er seinen Job auf Wunsch bravourös, findet auf Anhieb die Ideallinie und schreckt auch nicht davor zurück, seine Gegner unsanft aus der Bahn zu rempeln. Kurzum, die vergleichsweise gemütlichen Spazierfahrten aus dem ersten Teil sind Geschichte, ab sofort muß sich der Bleifuß-Pilot seine Erfolge gegen die CPU-Konkurrenz ernsthaft erarbeiten! Am nagelneuen Splitscreen oder via Netzwerk bzw. Nullmodemkabel gar gegen bis zu drei menschliche Mitbewerber zu gewinnen, ist da fast schon einfacher.



Tuning in der Werkstatt



Ein wilder Tunnelritt durch die Bonuspiste



Durch das schottische Hochland



Double-Action im finnischen Schnee



Per Replay durch das malerische Kairo



Am Fullscreen durch die Schweizer Alpen



Ein Geisterfahrer im kolumbianischen Dschungel

sie auch knapp über der Heckscheibe montiert sein, was eine hervorragende Übersicht garantiert. Jedes Rennen läßt sich nach der Zieleinfahrt im Replay begutachten, wobei erneut nach Belieben zwischen den Perspektiven und auch den teilnehmenden Fahrzeugen gewechselt werden darf. Die Wiederholungen von Bestfahrten werden automatisch gespeichert, genauso wie natürlich die dazugehörigen Zeiten, Tabellen oder auch die Options-Einstellungen.

Wer lange genug danach gesucht, wird außerdem einige versteckte Reize finden – etwa den verborgenen Kurs inmitten eines sich wüst windenden Achterbahntunnels oder zwei Jeeps und zwei Sportwagen als Bonuskarossen. Was unverständlicherweise fehlt, sind immer noch ein Rückspiegel sowie die früher vorhandene, einblendbare Straßenkarte. Ihre Stelle nimmt nun ein schmaler Balken ein, der die Positionen der Konkurrenten zueinander aufzeigt.

DER FUHRPARK

Bevor das Startsignal fällt, verlangt das Programm nach einigen Auskünften: Wie geübt soll der Computerlenker sein, wieviel Runden dauert so ein Rennen, will man Schaltgetriebe oder Automatik, und kann die Karosserie (ansonsten folgenlose) Rempeleien wegstecken oder soll man ihr eventuelle Beschädigungen ansehen? Danach besteht dann die Qual der Wahl zwischen je einem Heck- bzw. Fronttriebler mit hoher Leistung, aber diffizilem Handling und zwei gutmütigen, jedoch schwächer motorisierten Allradautos. Bleifuß-Kenner dürfte es dabei kaum überraschen, daß die Fahrzeuge zwar andere Namen tragen, aber doch wieder verdächtig an real existierende Modelle erinnen: Der Grafikdesigner hat sich diesmal an Porsche 911, Mazda MX-5, Toyota Supra und Honda CRX orientiert. Ein anschließender Besuch in der Werkstatt zwecks Check von Reifendruck, Aufhängung, Lenkverhalten oder Bremsen ist zwar möglich, wegen der meist bereits optimal gewählten Standard-Bestückung aber nicht unbedingt erforderlich.

DIE PISTEN

Ein erster Blick auf die sechs Strecken offenbart weitere Neuerungen: Die Straßen sind keineswegs mehr so brav betoniert und damit tempotauglich wie früher, statt dessen konfrontieren sie den Fahrer mit unterschiedlichsten Bedingungen an den verschiedensten Veranstaltungsorten. So geht's im feuchten England durch den Matsch, im sandigen Ägypten warten Schotterpisten, und die gut ausgebauten Straßen von San Francisco sind gespickt mit Baustellen, Kehren oder plötzlichen Fahrbahnverengungen. Diese drei Kurse sind jederzeit anwählbar, egal, ob im Rahmen des Trainings oder im Time Attack-Modus, wo die Stoppuhr den Gegner ersetzt oder eine vorher gespeicherte Altfahrt dem Spieler den Vergleich mit sich selbst ermöglicht. Das verschneite Finnland, die Schweizer Bergwelt und der Dschungel Kolumbiens stehen dagegen ausschließlich im WM-Modus offen, wobei zuvor entsprechend der Plazierung auf den andere Strecken Punkte eingefahren werden müssen.



Alle sechs Strecken auf einen Blick

DER KOMFORT

Die Lizenz zur Weiterfahrt wird dem PC-Piloten hier demnach keinesfalls geschenkt, doch erleichtern ihm die Programmierer mit einer stattlichen Anzahl komfortabler Details die Arbeit hinter dem Volant. So kann das Auge des Betrachters jederzeit eine von vier Positionen einnehmen, die „Kamera" ist also wahlweise vor der Motorhaube knapp über dem Boden installiert, befindet sich im Cockpit oder weit hinter dem Fahrzeug – neuerdings kann

DIE PRÄSENTATION

Auf die bis heute im PC-Rennzirkus unübertroffene Optik des Vorgängers konnte Milestone sogar noch einen draufsetzen, denn die auf verschiedene Länder verteilten Kurse schöpfen grafisch aus dem vollen: Die Schweizer Bauerndörfer, Alpenhänge und Schluchten etwa sehen allenfalls auf einer Postkarte hübscher aus, und in Ägypten fährt man an den Pyramiden, der Sphinx und exotischen Ansiedlungen vorbei. Nicht minder atemberaubend ist die Kulisse in Kolumbien mit ihren Palmenhainen, wurmstichigen Holzbrücken, Wasserfällen und Inka-Tempeln. Auch wimmelt es allerorten von bewegten Details. Da drehen sich in England die Wasser- und in Finnland die Windräder, im Nahen Osten

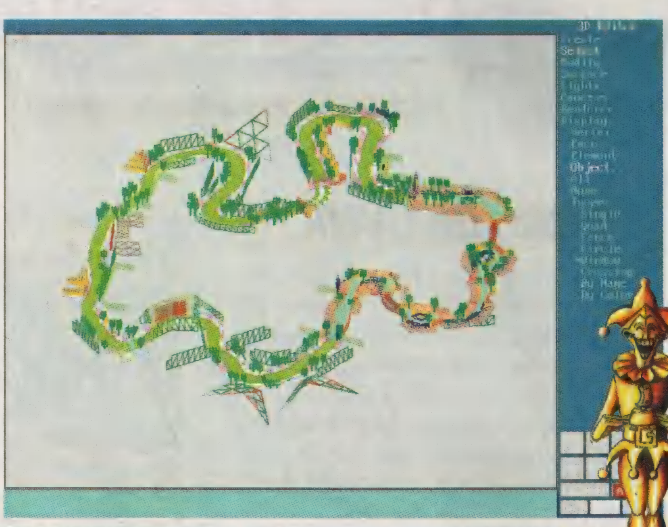
verspeisen Kamele genüßlich ihr Mittagessen, in San Francisco trifft man auf Planierraupen und in Kolumbien gar auf einen Helikopter, der sich in der Luft am Rennen beteiligt.

Einen Pentium der Oberklasse vorausgesetzt, mangelt es selbst im High-Color-Modus mit rund 65.000 Farben nicht an Tempo; kleinere Rechner und Fans höchster Geschwindigkeiten sollten dagegen auf den VGA- oder SVGA-Modus mit 256 Farben zurückschalten, der die Pixel jetzt schneller denn je über den Bildschirm hetzt. Die Geschwindigkeit wird freilich mit mangelnder Tiefe der 3D-Optik erkauft, weshalb gerade die weitläufige Stadtkulisse San Franciscos erst relativ knapp vor dem Betrachter aufgebaut wird. Das macht den Streckenverlauf hier teils schwer erkennbar, doch beschränkt sich das Problem auf dieses eine Szenario. Hier wie dort wird der Fahrer von unaufdringlichem Motorenlärm und höchst realistischen Sound-FX begleitet; zudem erlaubt der integrierte Player Zugriff auf andere als die vorgefertigten CD-Audiotracks.

IM ZIEL

Kurz und sehr gut, Bleifuß 2 ist eine mit viel Liebe zum Detail inszenierte Augenweide, die dank des durchdachten Tunings am Gameplay auch langfristig zu motivieren versteht – insbesondere dann, wenn der Pilot Spaß an spektakulären Drifts hat. Anders gesagt: Wer dieses Programm erwirbt, der holt damit quasi die Spielhalle auf seinen PC! (rl)





So haben's die Entwickler gemacht: Streckendesign mit 3D-Studio









Die vier versteckten Bonus-Karossen



Bleifuß 2

(Milestone/Virgin)

Anspruchsvolles Arcade-Racing in derzeit konkurrenzloser 3D-Grafik.

GRAFIK	94%
SOUND	82%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	88%



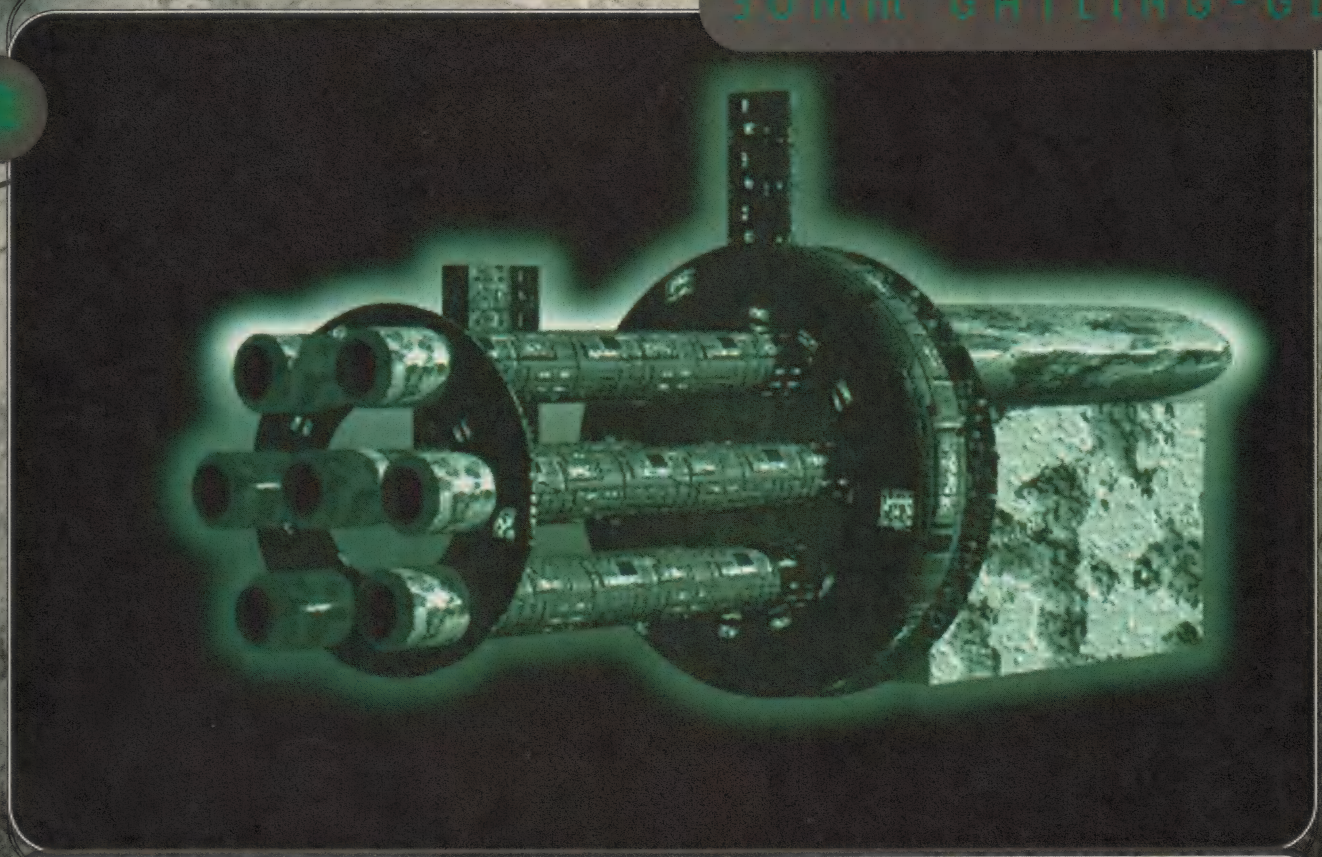
87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2, ein P150 sei empfohlen
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, etwa 150 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Analog-Stick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	Komplett deutsch

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



Das Editorial im letzten Heft hat ja mächtig Staub aufgewirbelt: Keine Brutalitäten mehr im Joker? Nie wieder Peitschenhiebe vom Chefredakteur, keine in Ketten gelegten Mitarbeiter mehr? Und dann erst die Spiele! Hier nun Eure Meinung zum umstrittenen Thema...

VERDOOMT UND ZUGENÄHT

Was Ihr Euch im letzten Editorial geleistet habt, schießt wirklich den Vogel ab: Gerade Ihr, die es besser wissen solltet, zieht nun mit allen anderen Massenmedien an einem Strang und stellt 3D-Dungeons als ein Medium zum Abreagieren lange unterdrückter Mordgelüste hin! Natürlich gibt es solche, die schlicht und einfach schlecht sind. Dafür gehören andere, insbesondere die von Euch nicht getesteten Versionen der letzten Monate, zum atmosphärisch, technisch und grafisch Besten, was es zur Zeit überhaupt gibt. Diese Programme als „thematisch ausgelutschte Bildschirmmetzeleien" zu bezeichnen, ist wirklich voll daneben. Mag sein, daß die Story nicht gerade originell ist, aber so gesehen ist auch „Command & Conquer" bloß ein Abklatsch von „Dune 2", und wie oft haben wohl Aliens bereits die Erde überfallen?
Nein, wenn Ihr Euch tatsächlich von einem pingeligen Staatsanwalt dermaßen ins Bockshorn jagen laßt, dann ist es nicht der Fehler der Spielehersteller, sondern Eurer! Im nächsten Heft erwarte ich also eine reumütige Entschuldigung für diesen Fauxpas, den Michael sicherlich in einem Anfall geistiger Umnachtung fabriziert hat!
ärgert sich Thomas Zizlsperger aus dem Internet.

Na, hier findest Du ja nun zunächst einmal Deinen Brief. Zum anderen findest Du beim Optiker eine neue Lesebrille, da Michael ganz eindeutig geschrieben hat, daß wir solche Spiele „nicht mehr in vollem Umfang vorstellen wollen"; nichts weiter. Faktisch bezog sich sein Editorial (genau wie Du) auf das neueste Spiel von id Software, welches nun mal in der Shareware-Version bereits vor Monaten indiziert war – mittlerweile hat die BPS auch die Vollversion auf den Index gesetzt. Und Gesetz ist eben Gesetz, da beißt der größte Programmieraufwand keinen Faden ab. Das hat nichts mit einfallslosen Vorgeschichten und erst recht nix mit Bockshörnern zu tun. Zumal Michael sich erst kürzlich im Fernsehen (!) einer Talkshow zum Thema gestellt hat; mehr dazu im aktuellen „Überhaupt & Außerdem".
Dein reueloser Ghost

DAS KOMMT DAVON

Daß Ihr keine brutalen Spiele mehr testet, finde ich nicht so toll, denn jetzt muß ich meine sadistischen Triebe wieder in der Fußgängerzone ausleben...
bedauert Jürgen Bullin aus Wernberg.

Mir soll's recht sein – solange Du nicht ausgerechnet die Münchener Fußgängerzone heimsuchst!
Mit besten Grüßen aus der Twilight Zone, Dein Ghost

FEIGHEIT VOR DEM FEIND

Hallo, Ihr Feiglinge, Euch scheint die Staatsanwaltschaft ja ganz schön eingeschüchtert zu haben. Oder wie sonst wäre es zu erklären, daß Ihr „Dings" und „Bums" habt unter den Tisch fallen lassen? Damit nicht genug, denn jetzt müssen sogar noch die Versandhändler die betroffenen Spiele aus ihren Listen streichen, wenn sie bei Euch inserieren wollen. Findet Ihr nicht, daß Ihr da ein bißchen zu weit geht? Wenn ein Programm indiziert ist, wäre das ja, nach allem, was passiert ist, einigermaßen zu verstehen (obwohl die Konkurrenz keine derartigen Maßnahmen trifft), aber daß ein Spiel wie jedes andere auch davon betroffen ist, geht doch eindeutig zu weit.
beschwert sich Matthias Rongen aus Bodelshausen.

„Bums" war noch nie ein Spiel wie jedes andere (hehe, wie doppeldeutig!), da die Shareware-Version seit langem und die Vollversion seit neuestem auf dem Index steht. Daß wir unsere Inserenten hier in Absprache vor Schaden bewahren, geht somit nicht zu weit, sondern sollte für einen seriösen Verlag eine Selbstverständlichkeit sein!
Geht meilenweit für seine Freunde, Dein Ghost

STARKER TOBAK

Als Abonnent der zweiten Stunde hatte ich am Editorial der letzten Ausgabe doch schwer zu schlucken. Nun gut, wenn jemand mit dem Slogan „Ist es zu hart, bist du zu weich" diesen neuen Ballerdungeon auf dem Cover ankündigt, dann ist das schon starker Tobak. Aber ihn überhaupt nicht testen? Ihr hättet ja einfach einen „Vorsicht – indizierungsverdächtig!"-Stempel drüberkleben können. Als volljähriger Bürger kann ich nun zwar aus eigener Erfahrung sagen, daß das Programm der Hype des Jahres ist, aber es macht doch Spaß, durch die Gänge zu flitzen und die Monster in die Luft zu jagen.
urteilt Michael Herzog aus Recklinghausen.

Als volljährigem Bürger bleibt es Dir auch unbenommen, Deinen Spaß an explodierenden Monstern zu haben – bloß fällt eben nicht jeder Leser in diese Kategorie. Was aber macht es in der Tat für einen Sinn, die Kids auf ein Spiel heiß zu machen, mit dessen Erwerb sie sich nach geltendem Gesetz strafbar machen werden? Herrje, wir sind doch beileibe keine Moralapostel, aber rechtlich irrelevante Stempel wie der von Dir vorgeschlagene machen so ein Game ja gerade erst zum „Hype des Jahres"! Nein, was hier nottut, das sind einfach bindende Altersfreigaben.
Dein uralter und urig freier Ghost

WER IST HIER VERANTWORTLICH?

1) Wann kommt der zweite Teil der „Höhlenwelt"-Saga? Und was macht Harald Evers denn momentan? In letzter Zeit hört man gar nix mehr von ihm. In diesem Zusammenhang übrigens: Eure Hit-Collection ist ein echter Hit! „Die Höhlenwelt" ist sicher eins der am meisten verkannten Games der Geschichte und der „Schatz im Silbersee" ebenfalls kein übles Adventure aus deutschen Landen.
2) Mal 'ne Personalfrage: Wohin ist Brigitta verschollen? Seit ich vom AJ auf den PC Joker gewechselt bin, vermisse ich sie sehr!
3) Was ist mit den Sonderheften zu den einzelnen Genres? Die waren das Beste, was je zu Computerspielen gedruckt wurde, aber seit einiger Zeit gibt es keine mehr! Dabei wäre es doch Zeit für Updates.
4) Warum hat man vom „Bundesliga Manager 97" erst was gehört, als das Demo schon erhältlich war? Normalerweise werden Spiele doch schon drei Jahre vorher angekündigt. Habt Ihr das verschlafen?
5) Zum Schluß noch ein Wort zu Eurer Weigerung, übermäßig brutale Spiele zu testen: Ich bin zwar bekennender Dumm- und Doof-Nukem-Spieler, sehe aber ein, daß Ihr als Zeitschrift, die auch viel von

Jugendlichen gelesen wird, eine nicht zu unterschätzende Verantwortung gegenüber diesem Teil der Leserschaft habt. Also finde ich es gut, daß Ihr nicht wie andere mit ganzseitigen Anzeigen und seitenlangen Tests für solche Programme die Werbetrommel rührt. Aber ein Hinweis auf solche Teile sollte sich schon bei Euch finden, damit Leute wie ich nicht ganz doof im dunklen Dungeon sterben müssen.
findet Uwe Marquardt aus Ebstorf.

1) „Die Höhlenwelt Saga" wird wohl leider nicht fortgesetzt, doch schreibt Harald Evers gerade einen Roman zu diesem Szenario. Das ist schön, wie auch, daß Dir die Spiele aus der „Joker Hit Collection" so gut gefallen haben. Aber es kommt noch besser; ich sage nur: Das WEIHNACHTS-WUNDER steht vor der Tür!
2) Brigitta ist, wo sie immer schon war – beim Frisör.
3) Sonderhefte sind derzeit nicht geplant, aber als prima Ersatz bieten sich nun ja unsere Genre-Specials im regulären Heft an.
4) Im Dienst schlafen wir nie, vielmehr war das Preview in der letzten Ausgabe brandaktuell: Zur 97er Saison haben die „Bundesliga Manager" von Software 2000 eben bis zum letzten Moment dichtgehalten.
5) Erfrischend, mal ein so durchdachtes Statement zu dieser doch arg emotional geführten Diskussion zu hören!
Dein Geist der kommenden Weihnacht

ZURÜCK IN DIE DUNGEONS

1) Leider war auch in der letzten Ausgabe kein Test zu den beiden neuen 3D-Ballerdungeons. Wollt Ihr denn wirklich solche Programme nicht mehr besprechen?
2) Nichtsdestotrotz seid Ihr die beste Computerzeitschrift, die ich kenne, vor allem die Bewertungen stimmen. Ich finde nämlich z.B. auch, daß „Z" zwar ein gutes, aber kein überragendes Game wie etwa „Command & Conquer" ist.
3) Ich finde es super, daß Ihr einen geschichtlichen Rückblick zu Rollenspielen gemacht habt. Ist so etwas auch für Action-Games geplant?
hofft Roland Altermatt via Internet aus der Schweiz.

1) Um die Diskussion abzuschließen: Natürlich werden wir auch weiterhin 3D-Ballerdungeons und ähnliche Spiele testen – aber eben nicht, wenn eine Indizierung kurz bevorsteht oder gar bereits läuft. Darauf kann man sich doch einigen, oder?
2) Besten Dank für dieses Lob. Wir werden uns weiterhin bemühen, nicht einfach bloß mit den Wölfen zu heulen, sondern sachlich fundierte Tests zu liefern.
3) Warum nicht? Im Augenblick sind allerdings erst mal die Adventures dran.
Dein Kellergeist Gold Extra

ANGE-Z-ETTELT

1) Anscheinend bin ich wohl zu doof für Euer Abo-Angebot, denn ich kriege das mit der Prämie nicht auf die Reihe: Wenn ich jetzt abonnieren würde, bekäme ich ja wohl keine Prämie, oder? Wenn hingegen meine Mutter, die das Heft weder liest noch kennt, mich als Abonnenten wirbt, so würde ich eines der Vollpreis-Games bekommen, oder? Aber irgendwie ergibt das doch wenig Sinn. Schließlich kennt jeder irgend jemanden, der ihm mal einen Gefallen tut. Falls es aber doch so ist, hättet Ihr wohl bald einen Abonnenten mehr...
2) Wann kommt der Test zu „Z"? Ich meine, die eine Seite im Heft kann's doch wohl nicht gewesen sein, oder? Jede andere Zeitschrift hat dem Game mindestens drei Seiten gewidmet – zu Recht, wie ich finde. Die Neuerungen erwähnt Ihr nur beiläufig, obwohl gerade diese das Spiel doch drastisch von „Command & Conquer" oder „Warcraft 2" unterscheiden!
3) Wie teuer kommt eigentlich das Internet? Mal angenommen, ich leihe mir ein Modem und schließe es bei mir an. Jetzt hänge ich mich z.B. um 14.00 Uhr ins Netz und bleibe eine Stunde drin. Fällt meine Mutter bei der nächsten Telefonrechnung dann tot um?
hofft..., äh, fürchtet Ronny Manski aus Köln.

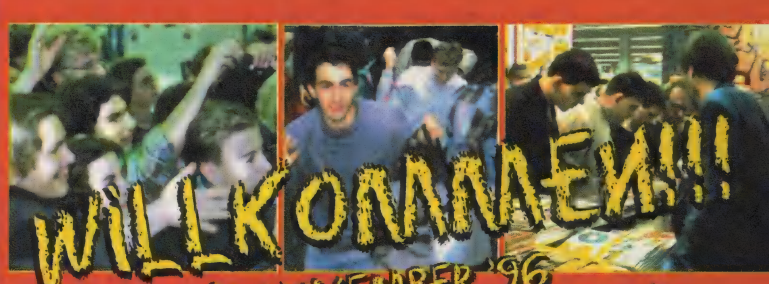
1) Ah, wieder ein Abonnement mehr! Du hast die Sache nämlich

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

» Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas «



COME
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
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

schon ganz richtig durchschaut. Ob Sinn oder nicht; auch diese Vorgehensweise wird uns vom Gesetzgeber vorgeschrieben. Tja, die Logik ist halt mancherorts nicht nur im Dungeon im Keller...
2) Wir stimmen insofern mit Dir überein, als „Z" durchaus eine etwas umfangeichere Besprechung verdient hätte. Hier solltest Du Dich indessen bei den Bitmap Brothers oder der Post beschweren, da uns das Rezensionsexemplar quasi erst nach Redaktionsschluß erreichte und wir schon Mühe hatten, noch die eine Seite freizuschaufeln. Doch in der Kürze liegt ja auch Würze, und wir sind überzeugt, dennoch einen kompetenten Test geliefert zu haben: Daß sich das Game in einigen Punkten (von Anfang an einsehbare Karte, keine Rohstoffe etc.) von seiner Konkurrenz unterscheidet, sagt ja erst mal noch nichts darüber aus, ob es sich hier um einen positiven Unterschied handelt.
3) Für eine Stunde im Internet werden zunächst die Telefongebühren fällig, wobei in Deiner Heimat Köln zum Ortstarif gesurft werden kann. Freilich brauchst Du noch einen Zugangsprovider (dessen Gebühren dann monatlich abgerechnet werden – das geht von einem festen Grundtarif bis hin zu u.U. sogar zusätzlichen Stundeneinheiten, je nach Anbieter), was sich nicht immer von heute auf morgen regeln läßt. Hier ein Tip: Besorg Dir eine CD mit der Zugangssoftware und Freistunden von einem großen Online-Dienst wie AOL oder Compuserve, beantrage dann online den Account und storniere ihn im Zweifelsfall wieder, ehe Kosten entstehen. Auf Dauer kommt ein direkter Zugang, wie er von diversen lokalen Anbietern gewiß auch im Kölner Raum offeriert wird, jedoch in aller Regel billiger. Hier sind dafür aber meist höhere Anfangshürden (Installation etc.) zu nehmen; zudem kannst Du so natürlich auch nicht auf das Angebot der großen Dienste zugreifen.
Dein Abo-Online-Z-Ghost

DER WETTERPROPHET

1) „Z" war eine totale Fehlbewertung Euererseits: Ich habe noch nie ein Echtzeit-Strategical mit so intelligenten Computergegnern gesehen!
2) Ich verstehe die innovationslosen und kurzlebigen Spiele in letzter Zeit nicht. Scheint fast so, als würden die Hersteller Unausgegorenes auf den Markt werfen, nur um etwas vorweisen zu können!
3) Übrigens finde ich, daß Eure Bewertungen etwas zu kritisch sind. Wieso? Na, das ist wie mit dem Wetterbericht: Gefallen mir die Temperaturen nicht, suche ich mir einen anderen Sender, wo es wärmer ist...
4) Da Ihr sicher Verbindungen zu vielen Softwarehäusern habt, möchte ich Euch bitten, folgenden Vorschlag weiterzugeben: Warum versoftet nicht mal jemand Wolfgang Hohlbeins „Enwor"-Zyklus als Adventure oder Rollenspiel?
regt Alexander Volk aus Neuss an.

1) Mal davon abgesehen, daß eine Spielbewertung natürlich mehr zu berücksichtigen hat als nur die Intelligenz der Computergegner: Wir halten die Kerle aus „Z" eher für schnell und hart, denn für übermäßig schlau.
2) Das war noch nie anders. Oder anders gesagt: Früher war scheinbar immer alles viel besser.
3) Wie sollen wir denn das nun wieder verstehen? Etwa so, daß Du Dir immer nur den Wetterbericht ansiehst, der ungeachtet der Tatsachen stets Sonnenschein voraussagt? Okay: Ob Nebel, Regen oder Schnee, hinter den Wolken scheint in der Tat immer die Sonne!
4) Ja, warum eigentlich nicht? Hört her, Ihr Softwarehäuser!
Dein Schönwetter-Ghost

WIN OVER

Dieser ganze „Win 95"-Humbug sollte aus den Leserbriefseiten langsam mal verschwinden: Offenbar ist es so, daß jeder andere Erfahrungen mit diesem Betriebssystem macht. Bei mir funktioniert z.B. alles optimal, während ein Kumpel nur Probleme mit den neuen Fenstern hat. Soll halt jeder selbst ausprobieren, ob's ihm paßt – Ende der Geschichte.
In bezug auf Euer letztes Editorial denke ich, daß Ihr Ballerdungeons und ähnliche Games doch bewerten solltet. Nur weil im spießigen Deutschland jeder Titel indiziert oder entschärft wird, kann man diese Teile nicht einfach außen vor lassen. Daß diese Programme darüber hinaus für jeden, der sie wirklich will, zugänglich sind, dürfte ohnehin klar sein; selbst entschärfte Version lassen sich im Einzelfall via Hex-Editor wieder zurückmodeln. Und im Ausland lacht man sich über die deutsche Bürokratie zu Tode...
Übrigens: Wann kommen endlich „Creatures" und „Mechwarrior 2: Mercenaries"?
lechzt MGllner via AOL.

Wenn Du den leidigen Streit um „Win 95" für beendet erlärt hast, dann schließen wir uns mit Begeisterung an. Ob man im „spießigen Deutschland" bestimmte Titel außen vor läßt, ist hingegen keine Frage der tatsächlichen Beschaffungsmöglichkeiten, sondern eine rein juristische: Zum Kuckuck noch mal, wir DÜRFEN INDIZIERTE PROGRAMME NICHT VORSTELLEN – das muß doch zu kapieren sein, auch wenn sich andere Magazine aus anderen staatsanwaltschaftlichen Zuständigkeitsbereichen eben anders verhalten. Von der(en) Verantwortung gegenüber jugendlichen Lesern ganz zu schweigen. Aber wer weiß, sobald sich im Ausland wirklich einer totgelacht hat, indiziert sich die BPS ja vielleicht selbst? Last but not least sind die neuen Stahl-Söldner in dieser Ausgabe getestet, die Kreaturen suchen dann die nächste heim.
Over and out, Dein Ghost

AND THE WINNER IS...

1) Mit Interesse verfolge ich die Lesermeinungen zu „Windows 95" – ich hatte es selbst installiert und muß sagen, daß es mir gut gefiel. Leider versagte es nach einer Weile komplett, und ich mußte es wieder entfernen. Ich rate aber dennoch allen: erst ausprobieren, dann dürft Ihr meinetwegen meckern!
2) Nun zu Eurem Cover. Im letzten Ghostwriter war davon die Rede, daß der PC Joker nun „nicht mehr wie ein Nobelmagazin, sondern wie ein billiges Imitat" aussehe. Dem kann ich nun gar nicht beipflichten; zudem muß man ohnehin von Zeit zu Zeit sein Outfit modernisieren.
3) Wann kommt die zweite Joker-CD heraus? Wird sie nur für „Win 95" erscheinen? Sind dann alle Tips und Tricks drauf?
bohrt Peter Schirmer aus Dülmen

Punkt eins und (natürlich insbesondere) zwei Deines Briefs können wir nur uneingeschränkt beipflichten, und zu Punkt drei verweise ich einmal mehr auf das WEIHNACHTSWUNDER! Spannend, gell?
Dein geheimnisvoller Ghost

BEDAUERLICHE DRECKFÜHLER

Auf dem Cover Eurer September-Ausgabe habt Ihr Euch ja nicht gerade mit Ruhm bekleckert: Priviews anstatt Previews und Afterlive statt Afterlife? Klar, Druckfehler kommen vor, aber ausgerechnet am Cover? Und wieso kostet Euer Total-Joker mit CD eigentlich immer noch 14,80 DM?
wundert sich Joschi Heimbürger aus Bayreuth.

Sorry, wir hatten schon mal mit der Rechtschreibreform experimentiert – leider ging der Versuch in die Hose. Als Entschädigung kostet die totale Joker-Variante ja nun weniger. Apropos: Habe ich in diesem Zusammenhang schon das WEIHNACHTSWUNDER erwähnt?
Dein wunderbarer Ghost

DAS ORAKEL VON GRASBRUNN

Es war einmal ein hoffnungsvoller PC-Spieler, der sich einen 90er-Pentium zulegte, um gegen die Anforderungen der von der dunklen Seite der Macht verleiteten Spieleherstellen gerüstet in den Kampf zu ziehen. Er und sein treuer Rechner hielten dann auch etliche Monate dem Ansturm stand,

bis der Kalender das 4. Quartal im Jahre des Herrn Gates 1996 einläutete. Doch nun wendet er sich ratsuchend an das berühmte Orakel von Grasbrunn: Ist der P166 wirklich die Waffe der Zukunft? Braucht man 3D-Grafikkarten, um sich nicht mit einer Konsole zu versündigen? Wie viele Dukaten muß man wohl für das magische EDO-RAM ausgeben?
Seine Opfergaben werden regelmäßig dargebracht (in Form des Heftekaufs am Kiosk), weshalb es dem Ritter noch erlaubt sein möge, zu den neu vergoldeten Schriftstücken des Jokers Stellung zu nehmen: Solange der Inhalt durch Vielfalt und Qualität der Prophezeiungen so wie bisher überzeugt, möge Ghost bis ins Nirwana orakeln! absolviert Damir Böhm aus Grevenbroich seine Anrufung.

So höre Er denn: So lange, wie die Krähe braucht, um von Grevenbroich nach Castrop-Rauxel zu fliegen, wird der magische 166er die Waffe der Wahl sein – nehm' Er seine Krähe, und messe Er nach! Bunte Karten mögen die Zukunft zeigen, doch heute ist's erst Mittwoch. Mal ganz davon abgesehen, daß Konsolen des Teufels sind. Und so Er seine Gegner mit dem EDO-RAM rammen will, ist's für ein paar Dukaten mehr gut getan.
Live aus Delphi bei Grasbrunn,
Dein Ghost

PRO & CONTRA

Ob Ihr nun gegen 3D-Ballerdungeons und für „Win 95" seid oder umgekehrt – mir ist jede Meinung willkommen. Denn auch zur Zeit des WEIHNACHTSWUNDERS (ha, ich hab's schon wieder getan!) und danach beantworte ich sämtliche Fragen, Anregungen und Kritiken mit einem persönlichen Geisterbrief oder auf diesen Seiten. Das gilt allerdings nur dann, wenn RÜCKPORTO (für Ausländer zeigt meine Kristallkugel Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender dem Orakel keine Rätsel aufgibt. Unter meinen nachfolgenden Adressen befinden sich übrigens nicht nur zum Spaß auch solche für E-Mail; bei Abo- und Shopbestellungen hört der Spaß freilich auf. Will sagen, daß wir hier zwecks Datensicherheit den konventionellen Postweg empfehlen würden.

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

E-MAIL INTERNET:
104125.1742@compuserve.com

ODER
joker mags@aol.com

E-MAIL AOL:
jokerpost

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
Bleifuß 2	**DV**	**56,90**
Chronicles of the Sword	DV	74,90
Civilization 2	DV	74,90
Command & Conquer	DV	79,90
Command & Conquer - Data	DV	24,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm	DV	79,90
Daggerfall	**DV**	**74,90**
Das schwarze Auge 3	DV	39,90
Death Gate	DA	74,90
Der Planer 2	DV	69,90
Der Produzent	DV	69,90
Diablo	**DV**	**79,90**
Die Fugger 2	DV	74,90
Die Pandora Akte	DV	74,90
Die Siedler 2	DV	68,90
Discworld 2	DV	74,90
Down in the Dumps	DV	69,90
Elisabeth 1.	DV	84,90
Fantasy General	DV	67,90
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**94,90**
Gene Machine	DV	69,90
Gene Wars	DV	69,90
Heart of Darkness	DV	84,90
Lands of Lore 2	DV	84,90
Lighthouse	DV	84,90
Links LS	DA	89,90
Mad TV 2	DV	69,90
Megarace 2	DV	54,90
NBA Live 96	DV	79,90
Need for Speed Sp.Edition	DV	79,90
NHL Hockey 97	DV	74,90
Phantasmagoria 2	DV	88,90
Schleichfahrt	**DV**	**74,90**
Star Trek-A Final Unity	DV	69,90
Star Trek-Deep Space Nine	DA	64,90
Starfighter 3000	DV	74,90
S.T.O.R.M	DV	73,90
Syndicate 2 - Wars	**DV**	**74,90**
Time Commando	DV	69,90
Toonstruck	DV	74,90

Command & Conquer 2 Red Alert DV **87,90**
72,90 **Dungeon Keeper** DV
Privateer 2 The Darkening DV **79,90**

UEFA Euro 96	DV	69,90
Warcraft 2	DV	74,90
Warcraft 2 - Data	DV	26,90
Wing Commander 4	DV	78,90
Z	**DV**	**69,90**
Zork Nemesis	DV	78,90

... 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
FAX 03762/6016

PC CD-Rom

Albion	DV	39.90
AH-D64 Longbow	DV	85.90
Arcade Amerika	DV	45.90
Azraels Tear *	DV	69.90
Bad Mojo	DV	75.90
Baphomets Fluch *	DV	75.90
Bleifuss 2 *	**DV**	**56.90**
Bubble Bobble	DA	69.90
Caesar 2	DV	59.90
Chronicle of the Sword	DV	79.90
Civilisation 2	DV	85.90
Command & Conquer 2*	DV	88.90
Crusade 2-No Regret *	DV	68.90
Daggerfall *	**DV**	**83.90**
Daytona USA *	DA	86.90
Death Gate *	DV	79.90
Deathkeep	DA	69.90
Der Planer 2 *	DV	79.90
Der Seelenturm	DV	29.90
Diablo *	DV	88.90
Die Fugger 2	**DV**	**75.90**
Die Hard Trilogy *	DV	76.90
Discworld 2 *	DV	89.90
Die Siedler 2	DV	75.90
Dungeon Master 2	DV	35.90
Dungeon Keeper *	DV	79.90
Earthworm Jim (Win)	DV	76.90
Elisabeth 1.	**DV**	**69.90**
Fantasy General	DV	69.90
Flottenmanöver *	DV	86.90
F1 Grand Prix 2	DV	96.90
Gabriel Knight 2	DV	79.90
Gene Wars	DV	79.90
Hugo 4 *	**DV**	**66.90**
Hind	DV	69.90
iM 1A2 Abrams *	DV	95.90
Kingdom of Magic	DV	78.90
Lands of Lore 2 *	DV	89.90
Master of Orion 2 *	DV	88.90
Master of Magic	DV	39.90
Mech Warrior 2	DV	75.90
Mega Race 2	**DV**	**64.90**
Myst	DV	69.90
Normality	DV	76.90
Olympic Games	DV	69.90
Rayman	DV	49.90
Risiko *	DV	79.90
Road Rash *	DV	64.90
Schatten über Riva *	**DV**	**39.90**
Schleichfahrt *	**DV**	**76.90**
Sega Rally *	DA	86.90
Sonic CD *	DA	56.90
Silent Hunter	DV	69.90
S.T.O.R.M. *	**DV**	**69.90**
Syndicate Wars *	DV	86.90
Terra Nova - Strike Force	DA	79.90
The Dig	DV	75.90
Tomb Raider *	DA	79.90
Toonstruck *	DA	79.90
Total Control *	**DV**	**49.90**
Urban Runner	DV	75.90
Vollgas	DV	55.90
Worms	DV	69.90
Warcraft 2	DV	82.90
Woodruff and the Schn.	DV	39.90
Z	DV	76.90
Zork Nemesis	DV	89.90

Kinder

Alfons:Deutsch,Mathe je	DV	75.90
Burg Drachenstein	DV	49.90
Der Zauberfisch *	DV	42.90
Der Froschkönig	DV	35.90
Leonardos Lernabenteuer	DV	59.90
Lexi Kids	DV	78.90
Tom & Jerry	DV	59.90

Sonstiges

ARAL Deutschl. od.Europa		69.90
Ikarus Engl.,Span.od.Ital.		35.90
Ikarus Translater Pro		39.90
Geo Route (Win)	DV	49.90
Erlebnis Mensch	DV	62.90
Meyer:Wie funktioniert das ?		125.90
Eine kurze Geschichte d.Zeit		89.90
Biolek-Meine Rezepte	DV	56.90
Welt der Wunder	DV	35.90
Neue deutsche Rechtschr.		35.90
Bertelsmann		
-Universallexikon'97 *	DV	75.90
-Tierlexikon	DV	75.90
-Lexikon Geschichte	DV	75.90
-Lexikon Wirtschaft	DV	75.90

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

Zubehör

Alfa Twin	39.90
C&H Flight Stick Pro	124.00
Thrustm.Grand Prix Lenkrad	165.90
Thrustmaster XLAction Joyst.	69.90
Diamond Stealth 3D 2000 PCI 2 MB D-RAM	245.90
NEU Sony Playstation	389.-
Spiele ab	79.90

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

Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar *

Versandkosten:
Postnachnahme:
9.50 +3.00 Gebühr
Vorkasse: 6.50

Über 400 Spiele !!!
Kostenlose Preisliste anfordern !

COLUMBIA TRISTAR PROUDLY PRESENTS:

DIE KINO-COMPETITION

Jede Jahreszeit hat ihr Gutes. Denn je unfreundlicher es draußen wird, um so lieber läßt man sich bei einem Lichtspiel vom meteorologischen Trauerspiel ablenken – erst recht, wenn der Kinobesuch umsonst ist!

Daher verlost der Verleih Columbia TriStar hier neben vielen anderen schönen Dingen (Fotoapparate, Videos etc.) auch einen ganzen Stoß Freikarten für zwei Komödien mit hohem Ablenkungswert, die Mitte November in den deutschen Lichtspieltheatern anlaufen.

Die erste ist „Vier lieben dich" mit Michael Keaton: Doug Kinney will Karriere machen, ein guter Ehemann bzw. Vater sein und in seiner Freizeit was erleben – ein bißchen viel auf einmal. Daher schlägt ihm ein Genetiker vor, daß er sich einfach klonen und Doug Nummer zwei die Arbeit machen lassen soll, während er sich selbst den schöneren Dingen widmet. Das Experiment klappt so gut, daß Doug einen weiteren Klon bestellt, was dann irgendwie zu einem Klon Nummer drei führt. Macht unter dem Strich vier Dougs und jede Menge Popcorn-Spaß!

Ähnlich lustig geht's bei „High School High" zu, wo sich Jon Lovitz als idealistischer Lehrer an der „härtesten Schule der Stadt" (mit eigenem Friedhof!) bewähren muß. Klingt ein bißchen nach Michelle Pfeifer und „Dangerous Minds"? Das soll es auch, denn dies ist die Parodie auf eben jenen Streifen – produziert vom einschlägig vorbelasteten David Zucker („Die nackte Kanone")!

Wer hier kostenlos mitlachen will, ist uns aber erst mal eine Antwort schuldig, und zwar auf unsere...

PREISFRAGE:

WIE HEISST DER HAUPTDARSTELLER VON „DIE NACKTE KANONE"?



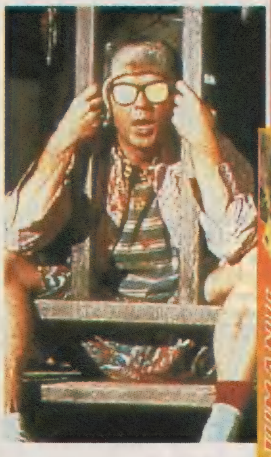






Die Antwort muß uns auf einer leserlich geschriebenen Postkarte bis zum 10.11.1996 erreichen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Mitarbeiter von Columbia TriStar und die des Joker Verlags. Unsere Adresse lautet:

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









DIE PREISE

1. Preis:

Ein Video von „Jumanji" **plus** ein vierlinsiger Fotoapparat **plus** ein Plakat von „Vier lieben dich" **plus** je zwei Doppelfreikarten für „Vier lieben dich" und „High School High"

2. Preis:

Ein Video von „Jumanji" **plus** ein Plakat von „Vier lieben dich" **plus** zwei Doppelfreikarten nach Wahl

3. - 5. Preis:

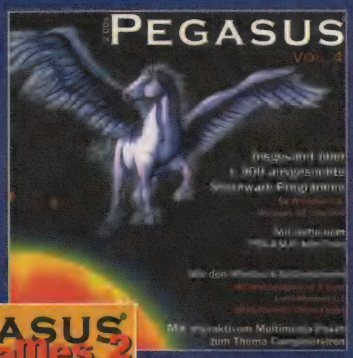
Je ein Video von „Jumanji" **plus** ein Plakat von „Vier lieben dich" **plus** eine Doppelfreikarte nach Wahl

6. - 15. Preis:

Je ein Plakat von „Vier lieben dich" **plus** eine Doppelfreikarte nach Wahl

16. - 30. Preis:

Je ein Plakat von „Vier lieben dich"



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



Pegasus Games Vol. 2
Über 1.300 zündende Shareware-Treffer für DOS, Win 3.x, Win95 auf 2 CD's
Unverbindliche Preisempfehlung
39,95 DM
279,– ÖS

Der Inhalt zählt!

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

Deutschland:
S.A.D. GmbH
Rötelbachstraße 91
D-89079 Ulm-Einsingen
Fon: 07305/9629-31
Fax: 07305/9629-33

S.A.D. GmbH NRW
Neusser Straße 524
D-50737 Köln
Fon: 0221/9743-100
Fax: 0221/9743-104

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

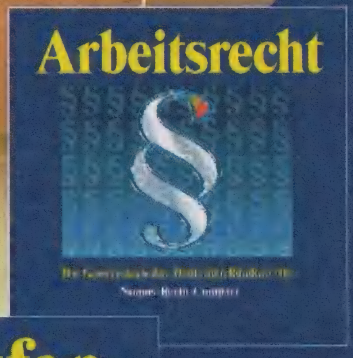


Naturkatastrophen
Ursachen, Verlauf, Wirkung, Simulation und Vorsorge
Unverbindliche Preisempfehlung
89,95 DM
629,– ÖS



FAX 'n' FON
Telekommunikation komplett für Ihren PC. Anrufbeantworter, Faxgerät, Sprachmailbox ...
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM
209,– ÖS

Arbeitsrecht
Aus der Reihe der Gesetzes-Texte. Nomos-Recht-Compact
Unverbindliche Preisempfehlung
19,95 DM
139,– ÖS





Kaufen
Aus der ARD-Serie ARD-Ratgeber Recht
Unverbindliche Preisempfehlung
39,95 DM
279,– ÖS



Routenplaner Deutschland-Europa
Über 58.000 Orte in Deutschland. Auch erhältlich für Österreich-Europa, Schweiz-Europa
Unverbindliche Preisempfehlung
49,95 DM / 379,– ÖS

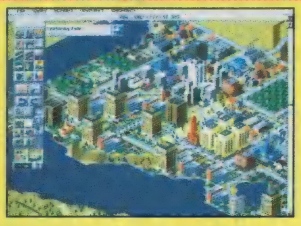
Übrigens sind wir auch Vertriebspartner der DeTeMedien

REAKTION 9 (Nov. 1) (Übergen. 07/11/2021)

TOP Job

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts



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

Lesercharts: CD-ROM



1. (1) COMMAND & CONQUER
2. (4) DIE SIEDLER II
3. (2) WARCRAFT II
4. (6) NEED FOR SPEED
5. (3) WING COMMANDER IV
6. (5) REBEL ASSAULT II
7. (9) NHL 96
8. (–) CIVILIZATION 2
9. (–) Z
10. (–) FORMULA ONE GRAND PRIX 2

Business Charts: CD-ROM



1. (3) Z
2. (1) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
3. (4) BEYOND THE DARK PORTAL
4. (–) TIME COMMANDO
5. (2) DIE SIEDLER II
6. (6) DER AUSNAHMEZUSTAND
7. (11) CIVILIZATION II
8. (7) COMMAND & CONQUER
9. (8) AH-64 D LONGBOW
10. (–) F1 MANAGER 96
11. (9) WING COMMANDER IV
12. (5) WARCRAFT II
13. (16) HUGO 3
14. (13) VIRTUA FIGHTER PC
15. (18) NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
16. (–) ELISABETH I.
17. (19) CONQUEST OF THE NEW WORLD
18. (10) DESCENT II
19. (12) DIE FUGGER II
20. (–) DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Joker Personal Tops

JOE



DER PLANER 2



MANFRED





THE PANDORA DIRECTIVE

MARKUS



BUG



MARTIN





BAPHOMETS FLUCH

MAX



ROAD RASH



MICHAEL





LIGHTHOUSE

WALTRAUD



SONIC CD



RICHY





BLEIFUSS 2

STEFFEN



Z



Ein Blick auf das Thermometer birgt zwischenzeitlich schon wieder die Gefahr der Kältestarre, doch beruhigenderweise blieben die Charts auch zum frostigen Jubiläum munter in Bewegung – sozusagen als kleinen Vorgeschmack auf den zu erwartenden heißen Spiele-Winter.

Freilich ist nicht alles neu, was da so auf den vordersten Rängen glänzt; insbesondere und naturgemäß bei Euren Disk-Favoriten nicht. Beim Speichermedium von gestern ist nämlich das gute alte „Sim City 2000" der Sieger von heute. Nichts geändert hat sich demgegenüber in Eurer Schillergunst, wo einmal mehr Westwoods Strategical „Command & Conquer" den ersten Schützengraben besetzt hält – auch dies ein alter Bekannter in der Hit-Abteilung, denn das Game ist nun bereits seit über einem Jahr in der oberen Chart-Hälfte zu finden! Wir sind ja jetzt schon gespannt, wann, wie und wo da der Nachfolger „Alarmstufe Rot" auftauchen wird.

An der Verkaufsfront haben sich wie erwartet die Robbis der Bitmap Brothers durchgesetzt, denn „Z" konnte „Formula One Grand Prix 2" auf die Vizeposition verdrängen – die kleinen Mängel im Design konnten dem neuen Spitzenreiter zumindest hier (in der Leserliste steht er erst auf Platz 9) nichts anhaben. In der Summe also ein klarer Erfolg für die strategische Truppe. Und damit zumindest drei von Euch nun ebenfalls zu einem Erfolgserlebnis kommen, verlosen wir diesen Monat:

1 x Cyber Judas
1 x Ishar 2
1 x Whale´s Voyage II

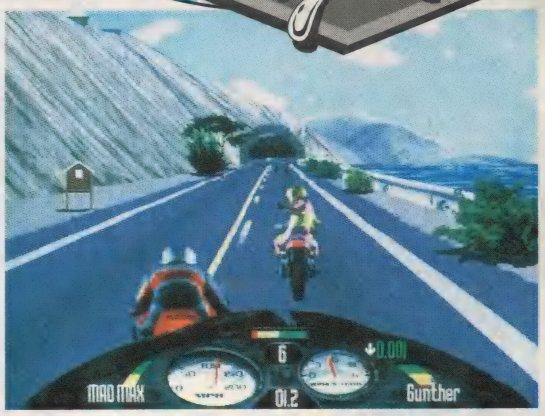
Hier nun die richtige Teilnahmestrategie: Ihr bekritzelt in Echtzeit eine Postkarte, einen Brief oder Bierdeckel mit Euren aktuellen Lieblingsspielen und schickt das Schriftstück an nachfolgende Adresse. Taktisch wichtig sind dabei die Trennung nach Disk- und CD-Versionen, ein leserlicher Absender sowie natürlich ein Vermerk zum Wunschgewinn. Und falls es Euch noch an der rechten Inspiration fehlt, dann guckt Euch doch zunächst einfach mal in den „Personal Tops" an, womit sich die Redakteure momentan so am liebsten die karge (Frei-) Zeit vertreiben.

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

Das muß kesseln!

ROAD RASH

Meist dreht sich bei Rennspielen alles um schnelle Autos und flotte Zwischenzeiten, doch die wilde Zweiradhatz von Electronic Arts gewinnt ganz klar der stärkere Fahrer: Herzlich willkommen bei den Hells Angels!



Warte nur, bis wir im Tunnel sind!



In der Mitte überholen oder was?

Auch ohne offizielle Lizenz der Anarcho-Rocker sehen die wüsten Gestalten in diesem „Win 95"-Spiel wie Abgesandte der Hölle aus. Sie bieten ihre Dienste bis zu acht menschlichen Bikern für den Turniermodus an, auf den fünf Strecken sind aber natürlich auch Einzelrennen möglich. Als Neuerung gegenüber den vorausgefahrenen Konsolenversionen (3DO, Playstation, Saturn) wurde zusätzlich der Netzwerkbetrieb eingeführt – damit man seine Gegner quasi auch aus der Ferne schubsen, treten, schlagen und mit Ketten oder Stangen vertrimmen kann...

Solange sich ein Gesetzeshüter in Sichtweite befindet, hält man sich aber mit solchen unsportlichen Einlagen besser zurück, ein Sturz, und man wird verhaftet. Wer umgekehrt zu viele Prügel bzw. Stürze einstecken mußte, landet im Krankenhaus und muß dazu die schmerzlich hohe Reparaturrechnung für sein Stahlroß begleichen. Am Ende kriegen die Jungs auf den ersten drei Plätzen jedenfalls (fast) alles, was an Geld und Groupies vorhanden ist, die hinteren Ränge müssen sich mit der Schmach und eventuell etwas Handgeld begnügen. Im Turniermodus darf man nach erfolgreich absolvierten Rennen zudem eine längere und schwierigere Version der jeweiligen Strecken befahren und sein hart verdientes Preisgeld in einen besseren Feuerstuhl investieren.

Die schöne SVGA-Grafik verlangt standesgemäß nach einem flotten Rechner, während die eingestreuten Videos zwar witzig, aber optisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit sind. Die Begleitmusik in den Menüs wird von Schwerblut-Rockern wie Soundgarden beigesteuert, die Effekte im Spiel selbst sind ebenfalls gelungen. Wer zudem auf eine einwandfreie und individuell konfigurierbare Steuerung Wert legt, muß zur Tastatur oder zu Joypads greifen, denn mit einem Analogstick tut man sich bei diesem rauhen Arcade-Spektakel keinen Gefallen – von einer richtigen Rennsimulation kann hier schon mangels speicherbarer Zeiten nicht die Rede sein.

Fazit: Road Rash ist eine Mordsgaudi und gewiß das Beste, was einem Motorradfahrer derzeit auf dem PC begegnen kann. Wie lange das Game den Spieler im Sattel hält, hängt allerdings stark von seiner Begeisterung für solche Vergnügungen ab. (mm)



The winner takes them all ...



Road Rash
(Electronic Arts)

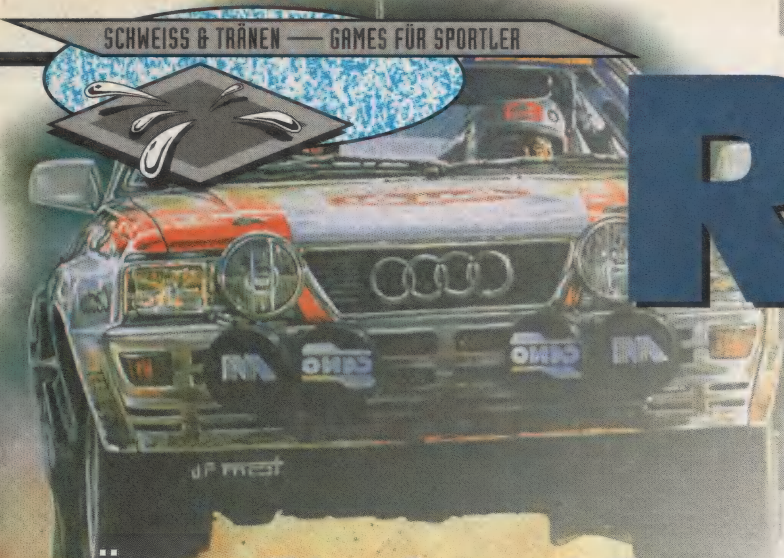
Anarchisches Motorradrennen für skrupellose „Win 95"-Biker.

GRAFIK	78%
SOUND	78%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	76%
	77%



USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem Pentium 75, besser ein P166
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pads, Sticks
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant



RALLYE RACING `97

Virgins Bleifüßen der zweiten Generation ist die Pole Position im Genre wohl kaum abzujagen, doch ein Platz auf dem Treppchen wäre für Software 2000 und das Europress-Team noch drin: Start frei zur englischen RAC!

Über Stock und Stein

Auf der Kölner „Computer 96" wird Walter Röhrl persönlich die Vorzüge dieser Rallyesim preisen, aber vielleicht glaubt Ihr ja auch uns, daß Europress aus den im drei Jahre alten Vorgänger „RAC Lombard Rally" gemachten Fehlern gelernt hat: Speziell die einst so sensible Steuerung wurde überarbeitet.

Wer dennoch Probleme mit den nunmehr sehr viel einfacheren Kurvendrifts hat, darf seinen Boliden vor dem Start in der Werkstatt feinjustieren; hier stehen auch Stoßdämpfer, Reifen, Getriebe und Bremsen für die sechs verfügbaren Tourenwagen (Ford Escort, Renault Mégane, VW Golf, Subaru Impreza, Skoda Felicia und Proton Mira, aber nicht Audi oder Peugeot, wie auf dem Spielecover irreführenderweise abgebildet) zur Disposition. Die Fahrzeuge unterscheiden sich durch Leistung, Handling und Cockpit-Design. Gefahren wird in einem Pulk von Computergegnern auf 28 langen Pisten, von denen jede jederzeit für den Stoppuhr-, Arcade- und Meisterschaftsmodus verfügbar ist. Und nur in letzterem obliegt es nicht dem Spieler, ob Motorschäden oder Überschläge stattfinden.

Besonders launig sind natürlich Nullmodem- oder Netzwerk-Rasereien mit maximal acht Teilnehmern, ziemlich unrealistisch dagegen die Wetterbedingungen: Sonnenschein, Regen, Nebel, Schneefall und Nacht dauern unwiderruflich bis zur Zieldurchfahrt an. Auch die nach jedem Rennen abruf-, aber nicht speicherbaren Replays sind unflexibel und erlauben statt TV- oder Verfolger-Perspektive nur jene Kamerapositionen, die man bereits aus den Rennen selbst kennt; also Cockpit, Front und Heck. Ähnliches gilt für die Landschaftsgestaltung, da die zugegeben sehr flotte SVGA-Grafik ewig gleiche Wälder und Ebenen zeigt – Hügel oder Seen erfreuen nur selten das Auge des Piloten. Es mangelt zudem ein wenig an Farben, Details, Animationen und räumlicher Tiefe. Dafür gibt es Zwischenmovies, einen einblendbaren Rückspiegel, den sprechenden Kopiloten als Wegweiser, einige Musikstücke sowie ein CD-Lexikon mit RAC-Historie.

Der deutsch/englische Softwarestall hat seine Sache also gut, aber nicht optimal gemacht – unter den PC-Rallyes liegt das solide Game dennoch recht ordentlich im Rennen. (rl)



Leise rieselt der Schnee



Verbremst, gekippt und aus dem Rennen



Das nennt man wohl Verdrängungswettbewerb...

Rallye Racing ´97
(Europress/Software 200)

Solide, aber etwas eintönige 3-D-Rallyesim.

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



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2, P100 empfohlen
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Lenkrad
AUSGABE:	Komplett deutsch

Von der Zeit überholt



Aalglatt, der Typ







Impressionen aus dem Intro

Megarace 2

Als die CD-ROM noch jung war, fuhr Cryos Rennen der gesamten Konkurrenz davon, jetzt geht der Nachfolger an den Start. Am Konzept hat sich nichts geändert: Video-Racing, bei dem der dickste Ballermann gewinnt.



In der Zukunft ist das Fernsehen auch nicht besser: Die Futuro-Zapper holen sich ihren Kick bei einer Gameshow, deren Moderator tödliche Autorennen anpreist wie lustiges Eierlaufen. Am Monitor sind die Veranstaltungen wieder in gerenderter 3D-Optik zu sehen, die das französische Team im hauseigenen Studio bereitet und auf den zwei CDs abgelegt hat. Während des Spielverlaufs werden diese Sequenzen als FM-Movies abgespult, während das Programm nur die Boliden von Freund und Feind verwaltet.

Die Nachteile dieser Methode sind seit dem Vorgänger bekannt. So brettert der Spieler über insgesamt sechs vorberechnete und damit statische 3D-Pisten, auf die selbst üble Crashs keinen Einfluß haben. Auch auf Wechsel der Perspektive muß man als Mega-Pilot verzichten, dito auf menschliche Konkurrenz. Bei eher unauffälliger Soundbegleitung ist zudem eigentlich ständig Vollgas angesagt, da die Fliehkraft hier zwar nicht vor den Kurven geflohen ist, Kollisionen mit der Leitplanke aber bloß das Energiepolster ankratzen. Davoneilende Fahrer werden mit begrenzter Munition im Zaum gehalten, während man nachfolgende Drängler mit Minen zur Räson bringt – alles Mittel, die selbstredend auch den digitalen Mitbewerbern zur Verfügung stehen. Ob die Strecke nun über den Himalaya, durch eine riesige Stahlhütte oder gar eine Mondbasis führt, im WM-Modus ist jeder Kurs dreimal hintereinander jeweils fünf Runden lang zu befahren. Dabei tauchen gelegentlich Loopings, Kreuzungen, Blockaden oder Explosivfässer auf der Straße auf. Falls derlei Schikanen das Gefährt beschädigt haben sollten, wartet vor jedem Rennen ein Shop mit einem Reparaturservice auf; hier gibt es auch 14 recht originell gestylte Karossen und Zusatzwaffen zu erwerben – und ein kleines Ratespiel zu lösen, in dessen Rahmen siegreiche Fahrer (Lenk-) Waffen umsonst erhalten.

Unter dem Strich vermag das simpel gestrickte Gameplay heutzutage freilich nicht mehr so recht zu fesseln, auch wenn die SVGA-Grafik hübsch und flott, der Moderator bissig und seine Assistentin blond ist. Irgendwie sieht Megarace 2 mittlerweile einfach ganz schön alt aus... (rl)



Ohne Waffen kein Sieg



Aus dem Weg – egal, wie!

Megarace 2
(Mindscape/Cyro)

Nicht mehr überzeugender Nachfahre(r) eines Multimedia-Pioniers.

GRAFIK	78%
SOUND	69%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	56%



62%

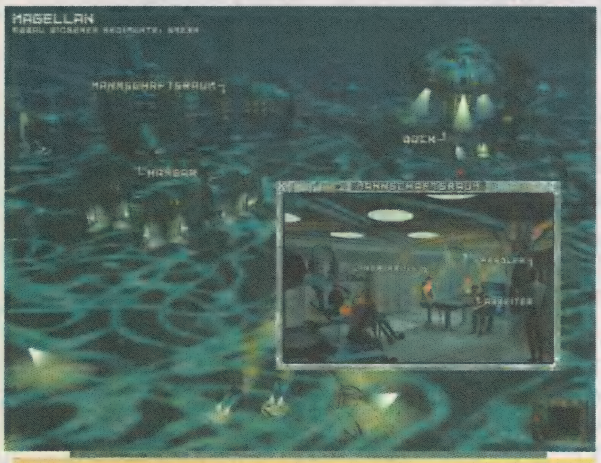
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	f. Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

SCHLEICHFAHRT

In maritimen Gefilden hat Blue Byte gute Erfahrungen gemacht, denn schließlich gründet der Ruhm der Mülheimer Softwarestrategen auf einer Insel: „Battle Isle". Und auch ihre spektakuläre U-Boot-Simulation ist ein Hit reinsten Wassers!

Drei Jahre lang haben sich die Digi-Ingenieure der Blaubeißer in dieses futuristische Echtzeit-Spektakel verbissen – dann war der Atomkrieg endlich vorbei, die Überlebenden hatten sich von der verseuchten Erdoberfläche auf den Meeresgrund zurückgezogen, und der Kalender zeigte das Jahr 2661 an. Die in drei Machtblöcke aufgeteilte Menschheit bewohnt jetzt 60 Unterwasserstädte, zwischen denen ein reger Warenhandel herrscht. Darin steckt allerdings auch einiges an Konfliktstoff, was sogar zu einem neuen Krieg führen könnte. Nun liegt alles in der Hand des mit allen Wassern gewaschenen U-Boot-Kommandanten Emerald Flint, den die meisten Meeresbewohner nur unter seinem Spitznamen „Dead Eye" kennen.



Hier beginnt das Abenteuer: die Unterwassermine Magellan



Feuer unter Wasser?

Die ersten der insgesamt 69 Missionen bringen dem Friedensstifter dabei noch kaum Ehre, dafür aber um so mehr Bargeld ein: Man darf z.B. Schrott bergen, Waren- und Personentransporte abwickeln oder Patrouillenfahrten übernehmen. Später werden die Aufträge wesentlich umfangreicher und zugleich anspruchsvoller, außerdem muß man sich dann immer öfter mit feindlich gesinnten U-Boot-Flotten anlegen. Der konkrete Handlungsverlauf hängt (ähnlich wie einst bei „Privateer") aber nicht nur davon ab, wie man seine Missionen absolviert, denn auch die Gespräche mit den Piraten, Konzernherren, religiösen Fanatikern und machthungrigen Politikern haben viel Einfluß auf den Fort- bzw. Ausgang der Geschichte.

Bevor der Spieler die Menschheit davor bewahren kann, endgültig baden zu gehen, darf er aber erst mal im Intro verfolgen, wie sein Alter ego einen Auftrag vergeigt. Nach dieser netten Einstimmung beginnt das eigentliche Abenteuer in der Unterwassermine Magellan vor der argentinischen Küste. Die Mine besteht aus mehreren Gebäuden, die sich per Mausklick besuchen lassen – das daraufhin eingeblendete frei verschiebbare Bild im Bild ist zwar teilweise animiert, aber leider arg klein. Nach demselben Schema sind auch die Städte, schwimmenden Festungen und das übrige Menschenwerk aufgebaut: Alles in allem gibt es 153 verschiedene Schiffsdocks, Mannschaftsquartiere, Vergnügungsetablissements, Waffengeschäfte etc., in denen sich über 100 Charaktere tummeln. Letztere bringt man mit Anklicksätzen zum Reden, wofür



Das komplette U-Boot-Quartett von oben nach unten: Hiob (träge), Gator (beweglicher), Zorn (feuerstark) und Succubus (das sündteure Prachtstück)

sie sich mit wichtigen Infos und dem einen oder anderen Auftrag bedanken, der dann automatisch im Logbuch (das eigentlich ein Notebook ist) festgehalten wird.

Zu Beginn muß sich Flint mit der überaus trägen „Hiob" begnügen, die er aufgrund akuten Geldmangels auch nur sehr bescheiden bewaffnen kann. Später erwarten ihn aber drei deutlich leistungsfähigere U-Boote und dazu 30 individuell programmierbare Waffensysteme wie Torpedos, Partikelkanonen, Geschütztürme, Plasmawaffen, Ortungssysteme, Panzerungen und die entsprechende Software. Die Tauchgänge erinnern dabei stark an das Weltraum-Epos „Wing Commander IV": Nach dem Start der Maschinen entschwebt man in eine bildschirmfüllende und phantastisch ausgestaltete Unterwasserwelt, die man durch das (ausblendbare) Cockpit seiner schwimmenden Zigarre sieht. Gesteuert wird mit einem Mix aus Stick- und Tastaturbefehlen, die Wegpunkte für den jeweiligen Einsatz sind im Bordcomputer gespeichert – ein prüfender Blick auf die vor Missionsbeginn eingeblendete Seekarte kann freilich trotzdem nie schaden. Außerdem stellt man hier schnell fest, wie realitätsnah die Programmierer die Steuerung des Boots hinbekommen haben: Vor und zurück schwimmt es sich noch recht einfach, aber bei allen Dreh- und Tauchbewegungen macht sich unverzüglich das massive Trägheitsmoment des Schiffskörpers bemerkbar.

Wo man auch hinkommt, fast überall lauern feindliche U-Boote oder am Meeresboden herumkriechende Panzer, die natürlich sofort unter Beschuß genommen werden, sobald sie das bordeigene Sonar entdeckt hat. Mit blindwütigem Drauflosballern erreicht man aber höchstens, daß sich die unglaublich clever agierenden Gegner totlachen. Wegen der Unsicherheit dieser Methode sei zu taktisch klugem Vorgehen geraten: Ein einziger (sündteurer) Torpedo richtet meist mehr aus als endlose Lasersalven, und Panzer kann man mit einer Spezialbombe weglocken, um sie dann überfallartig zu vernichten. Sind die Feinde in der Überzahl, stellt man am besten alle Motoren aus und läßt sich still und heimlich von der Strömung davontreiben – das Spiel trägt seinen Namen also nicht umsonst.

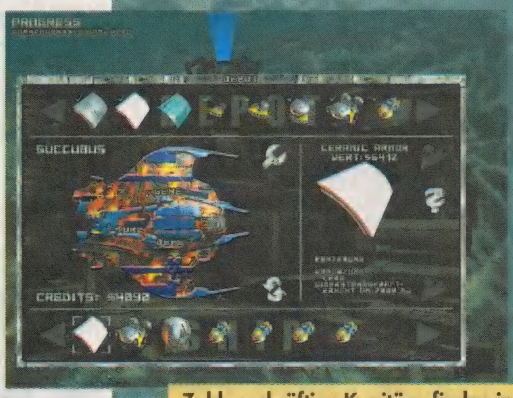
Bei all diesen Manövern sollte man aber den Tiefenmesser fest im Auge behalten, denn wenn man der Meeresoberfläche zu nahe kommt, versagen die Instrumente wegen der hohen Radioaktivität. Ein Umstand, den sich fortgeschrittene Kapitäne aber auch bei der Bekämpfung des Gegners zunutze machen können. Der Abschuß eines Kontrahenten wird dann mit einer tollen Explosion belohnt, die oft sogar den mit Bergen, Gebäuden und zahl-



Torpedos sind wahre U-Boot-Killer



Ziel erfaßt, Gegner im Visier



Zahlungskräftige Kapitäne finden in der Waffenkammer viel Auswahl



Auch unter Wasser gibt's wunderschöne Gebäude



Auch aus der Nähe wirken die Objekte sehr plastisch

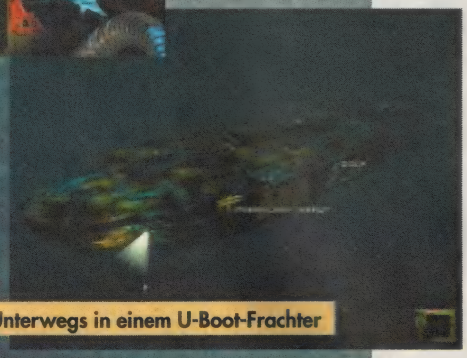
losen weiteren Details versehenen Meeresboden aufleuchten läßt. Nach erfolgreich abgeschlossener Mission geht's zurück zur Basis, wo man Reparaturen durchführen und die Bewaffnung ergänzen bzw. verbessern lassen kann.

Wegen der vielen für Landratten ungewohnten Einflußfaktoren (Trägheit, Wasserdruck, Auftrieb etc.) ist die Handhabung des U-Boots wahrlich kein Zuckerschlecken, doch dank der integrierten Trainingsmissionen und einer perfekt funktionierenden Steuerung kriegt man die Sache schon in den Griff. Für die richtige Atmosphäre sorgen 20 Musikstücke in 16-Bit-Stereoqualität, etwas Sprachausgabe, faszinierende HiRes-Grafiken und die im Breitwandformat abgespulten Zwischensequenzen, welche die Handlung vorantreiben. Die Gesprächsszenen können da trotz ihrer (wenigen) Animationen nicht mithalten, weil die eingeblendeten Bilder wie gesagt viel zu klein sind.

Zum Schluß müssen wir nochmals hervorheben, wie geschickt die Programmierer die Actionelemente mit einer Rahmenhandlung verwoben haben, die auch wesentlich mehr überraschende Wendungen enthält, als man es z.B. von der „Wing Commander"-Serie kennt. Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten! (md)



Für Panzer und Bodenkanonen genügt meist eine der unbegrenzt munitionierten Bordkanonen



Unterwegs in einem U-Boot-Frachter



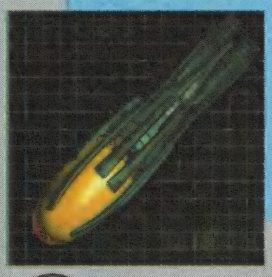
Die Seekarten wurden mit Hilfe von authentischen Satellitendaten erstellt













Die Programmiercrew

SCHLEICHEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Um die Schleichfahrt so lebensnah wie möglich zu gestalten, wurde bei Blue Byte ein enormer Aufwand getrieben: Die Erfahrungen alter U-Boot-Veteranen flossen ebenso in die Simulation ein wie hydrodynamische Informationen, Satellitendaten für die Seekarten und ein (vereinfachtes) physikalisches Modell, mit dem man das Verhalten aller vorkommenden Objekte berechnet hat. So driften etwa die einzelnen Schiffe je nach ihrer Größe und Form unterschiedlich stark in der Strömung.

Die Unterwasserwelt besteht aus gouraudschattierten Polygonen, die dann in einer ultraschnellen Vektor-Grafikengine weiterverarbeitet wurden. Trotz SVGA, HiColor (65.000 Farben), HiRes, HiSpeed, Texturen, Beleuchtungseffekten, abschaltbarer Perspektivenkorrektur usw. braucht man für einen flüssigen Spielablauf keinen Superrechner mit 3D-Beschleunigungskarte; ein ganz normaler Pentium 90 genügt. Auf einem 486er sollte man dagegen lieber auf die letzten optischen Feinheiten verzichten und den Halbzeilenmodus aktivieren, sonst ruckelt die Geschichte doch zu sehr.

An den Torpedos läßt sich die Detailverliebtheit der Entwickler erkennen

Schleichfahrt
(Blue Byte)

Physikalisch exakte U-Boot-Simulation mit viel Atmosphäre, tüchtig Action und einer phantastischen Präsentation.

GRAFIK	89%
SOUND	82%
STEUERUNG	87%
MOTIVATION	91%



87%

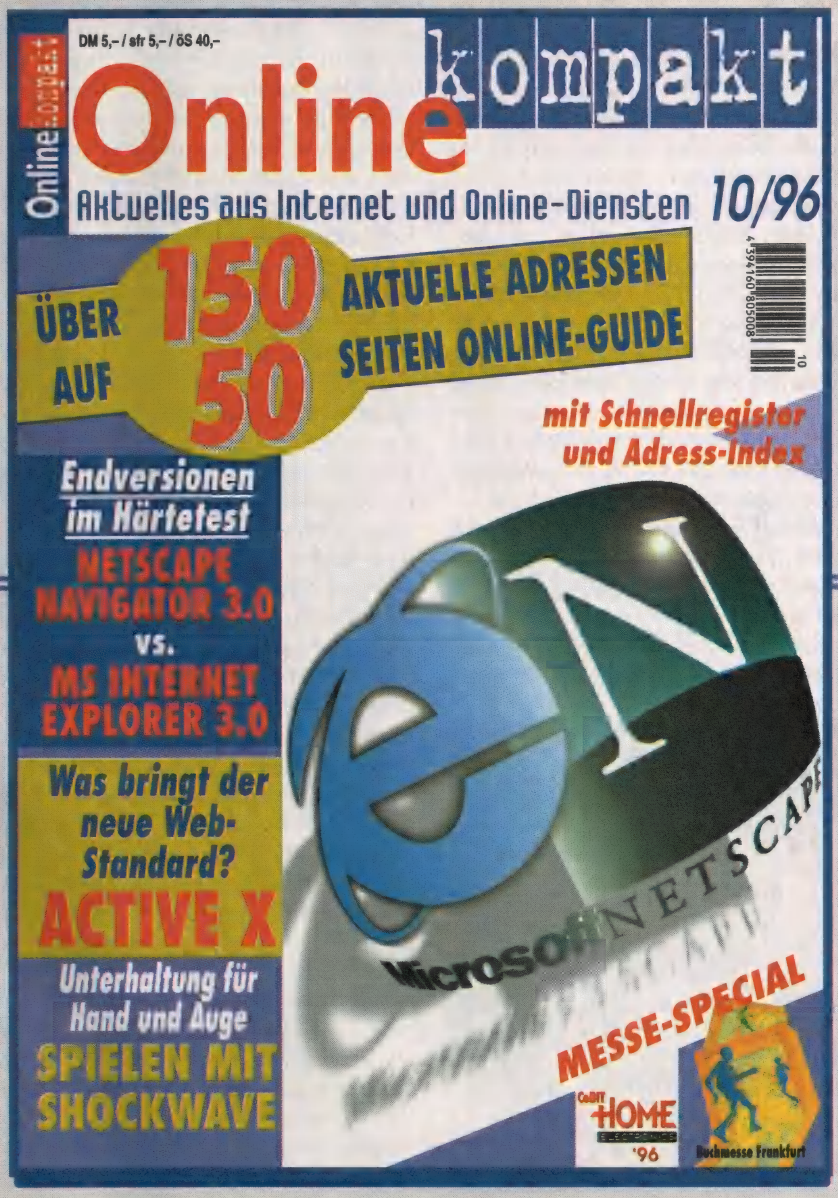
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 LB, besser ein Pentium 90
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB), 36 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (65.000 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, MS Sound System, Soundscape, Pro Audio, Roland RAP-10
EINGABE:	Tastatur, Maus, 2- und 4-Button-Sticks
AUSGABE:	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!



F-22 LIGHTNING II

Der neue Wundervogel der US Air Force war den Byte-Piloten von Novalogic („Comanche") die erste „ernsthafte" Flugsimulation des Hauses wert – und dahinter warten schon die nächsten Blitz-Versoftungen auf ihre Startfreigabe.

Noch vor Weihnachten will Interactive Magic (Firmenchef Bill Stealey war früher ja selbst bei der Air Force) einen Flugi mit der F-22 herausbringen, Anfang 97 folgen dann Digital Image Design („EF 2000") und die Mission Studios („Jetfighter II"). Unser Thema heute ist freilich der blitzende Erstschlag von den Erfindern der Voxel-Technologie:



Die eigene von drei Außenperspektiven (ebenfalls möglich: WingMan und FlyBy)

Sobald man sich in den fünf Übungseinsätzen mit dem Handling des Vogels vertraut gemacht hat, kann man via Quickstart auf alle 31 Missionen des Games zugreifen. Wer dabei auf Auszeichnungen Wert legt, muß jedoch den Kampagnenmodus wählen, wo die Aufträge in vier Szenarien schön der Reihe nach zu absolvieren sind: In Indochina geht es u.a. Waffenhändlern an den Kragen, in der Südukraine muß man Atom-Terroristen aufhalten, aber auch im mittleren Osten und auf der russischen Halbinsel Kamtschatka gibt es mächtig Ärger. Konkret stehen z.B. Luftkämpfe mit MiGs (Typ 27 und 29) und sogar dem Eurofighter auf dem Plan; dann müssen wieder „Backfire"-Bomber oder Transportflugzeuge daran gehindert werden, ihre Fracht am vorgesehenen Bestimmungsort abzuliefern. Feindliche Raketenkreuzer darf man ebenfalls zerbröseln, genau wie SAM-Stellungen, Brücken, Kernkraftwerke, Giftgasfabriken und andere Bodenziele.

Grundsätzlich ist es auch möglich, eigene Aufträge zusammenzuschrauben, allerdings ist die Auswahl der Gegner und (Boden-) Ziele eng begrenzt – einen vollwertigen Missionseditor ersetzt diese Option keinesfalls. Im Cockpit gibt es die üblichen Außenansichten, ein HUD, in dem alle wichtigen Daten eingeblendet werden, sowie vier Multifunktions-Displays für den Überblick in Sachen Navigation, Angriffsziele und Bedrohung durch den Gegner. Die jeweilige Bewaffnung wird vom Rechner ausgewählt und kann nicht verändert werden. Das mag den Simulations-Profis zwar mißfallen, doch werden auch sie zugeben müssen, daß Kollege Computer seinen Job beherrscht.

Obwohl im Novalogic-Hangar die Voxel Space-Grafikengine stehen würde, haben die Programmierer hier auf Polygone zurückgegriffen. Die komplett texturierten und schattierten Flugzeuge sehen auch wunderschön aus, nur der Boden wird beim Näherkommen immer pixeliger. Apropos Näherkommen: Es läßt sich einstellen, ob Berge und Schluchten schon von weitem erkennbar sind oder urplötzlich auf dem Screen auftauchen. Beim Grafikdetailgrad sollte man möglichst das Maximum (SVGA mit 640 x 480 Pixel) bevorzugen, was sich in der Praxis aber nur auf einem Pentium mit 133 MHz verwirklichen läßt; schwächer motorisierte DOSen müssen (mehr schlecht als recht) mit 400 x 300 Bildpunkten oder dem VGA-Modus leben. Die begleitenden MIDI-Klänge wirken schon nach kurzer Zeit eher störend, und die spärlich verteilten FX sind kaum besser – richtig gut kommt der Dolby-Surround-Sound bloß im Vorspann und in dem feinen Intro-Video. Steuern läßt sich die F-22 am besten mit dem CH Flightstick oder einem Thrustmaster mit Ruderpedalerie; Nachwuchspiloten dürften trotzdem ihre liebe Not mit der fieseligen Handhabung des Digi-Blitzes haben, der (unabhängig von der Geschwindigkeit) zuweilen übernervös und dann wieder wie ein nasser Sack reagiert.

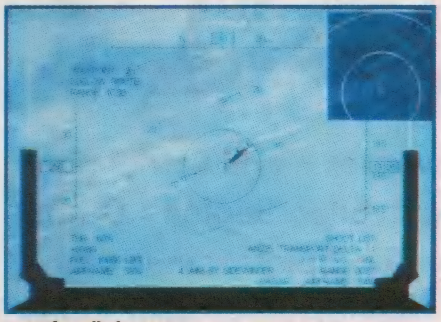
Die Schwächen im Detail ändern aber nichts am insgesamt hochklassigen Eindruck, den die erste F-22-Versoftung hin-



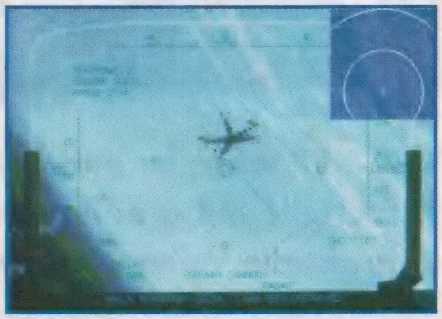
Auch Bodenziele sind sehr beliebt



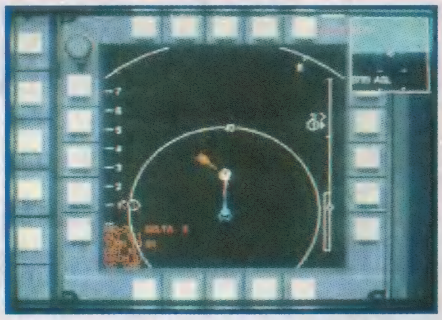
Dieser „Backfire"-Bomber hat bald ausgebombt



Ein feindlicher Transporter im Visier



...und jetzt Feuer frei für die AMRAAM-Rakete!



Das Angriffs-Display: Anvisierte Feinde werden rot markiert

terläßt. Für Profi-Flieger wären lediglich größere Einflußmöglichkeiten auf das Gameplay wünschenswert gewesen, denn die vorhandenen Optionen beschränken sich fast durchgehend auf Grafik, Sound und Eingabemedium. Aber warten wir erst mal ab, ob es die Konkurrenz besser machen kann. (mash)

DIE F-22 LIGHTNING II

Ein Prototyp war bereits 1990 in der Luft, doch seinen offiziellen Jungfernflug wird das modernste Kampfflugzeug der US Air Force erst im Mai 1997 erleben. Es verfügt nicht nur über eine Stealth-Tarnung, die es für feindliches Radar nahezu unsichtbar macht, sondern auch über die Fähigkeit zum „Supercruise-Flight": Die Triebwerke liefern genügend Schub für ständige Überschallgeschwindigkeit, selbst wenn der Nachbrenner ausgeschaltet bleibt. Außerdem kann die Maschine die nagelneuen JDAMS-Präzisionsbomben („Joint Direct Attack Munitions") mitführen. Als Namenspatron fungierte übrigens die P-38 „Lightning", ein zweimotoriges US-Jagdflugzeug aus dem Zweiten Weltkrieg mit für damalige Verhältnisse enormer Steigfähigkeit und beeindruckender Bewaffnung bzw. Panzerung.



Die F-22 Lightning II



Der Namenspatron: die P-38 „Lightning"

F-22 Lightning II
(Novalogic)

Überzeugender Kampfflugi mit kleinen Schwächen und hohen Ansprüchen an die Hardware.

GRAFIK	84%
SOUND	69%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	82%



79%

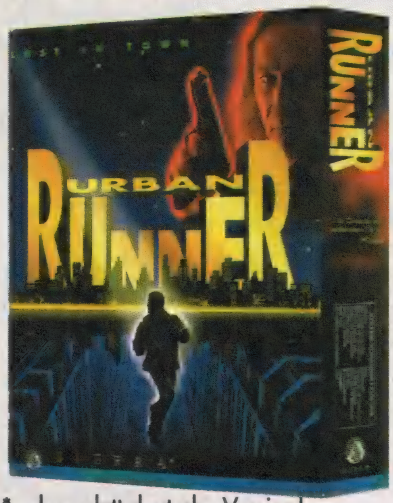
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, empfohlen sei ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 11 bis 41 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur, 2- und 4-Button-Sticks, Flightstick Pro, Thrustmaster Mk.II, Wingman Extreme
AUSGABE:	Komplett englisch

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

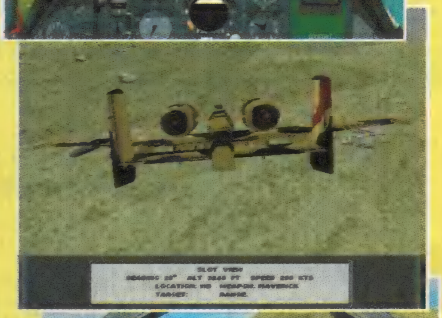
Erst in der August-Ausgabe hat **URBAN RUNNER** mit 81 Prozent im Test abgeschnitten – kein Wunder, markiert dieses spannende Krimi-Adventure der Hit-Schmiede Sierra doch einen technischen Meilenstein: Durchgehende Videoanimationen und deutsche Sprachausgabe machen das Knobeln hier zu einem cineastischen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










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

Während unsereiner immer noch dem ausgefallenen Sommer nachweint, haben sich die Budgetprofis längst auf die letzte Verkaufsschlacht des Jahres eingestellt: Vor den ersten Schneeflocken fallen bereits die Preise!



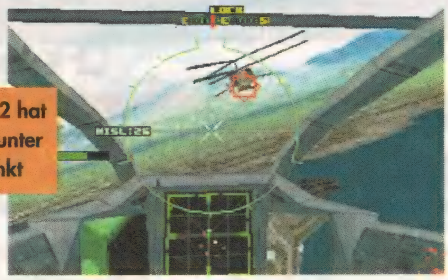
Pinball Power Pack: 20 Flippertische für 79,– DM



Lost Eden: Die Render-Dinos sind wieder da



Fade to Black: Für 40 Märker kann man sich gar nicht schwarzärgern



Thunderhawk 2 hat den Flugpreis unter 30 Mark gesenkt



Zork Nemesis: Deutsch als Landessprache des Great Underground Empires

GÜNSTIGER

In das **Pinball Power Pack** hat 21st Century fast alle Flipper des Hauses gesteckt: Wer 79 Silbermünzen anlegt, darf sich von „Pinball Dreams 1 & 2" über „Pinball Fantasies" und „Pinball Mania" bis hin zu „Pinball Illusions" durchkämpfen – macht insgesamt 20 Tische!

Virgins White Label hat in Europa gerade das millionste Spiel verkauft, jetzt arbeitet man an der nächsten Budget-Mio.: Das Saurier-Adventure **Lost Eden**, der Render-Flipper **Tilt**, das Multimedia-Abenteuer **Daedalus Encounter** und der Hochseekrieg **Carrier Strike Force** (auch als „Navy Strike" bekannt) kosten jeweils 29,95 DM. Zum selben Preis veröffentlicht Powerplus nochmals einige bekannte MicroProse-Titel: den Flugi **1942: The Pazific Air War** (plus Szenarios), die Wirtschaftssim **Transport Tycoon** (plus World Editor) und das Panzer-Strategical **1944: Across the Rhine**. Einen Zehner mehr verlangt EA Classic für das 3D-Actionadventure **Fade to Black** bzw. für **PGA Tour Golf 486**; im Januar soll dann noch Origins Iso-Abenteuer **Crusader: No Remorse** folgen.

Jetzt wird's wieder günstiger, denn mit Titeln zum Stückpreis von 29,95 DM will Eidos U.S. Golds Budgetlabel Kixx wiederbeleben. Neben unserem aktuellen Top Tip **Flashback** gehören dazu das schräge Sportereignis **Big Red Racing**, das atmosphärisch dichte Video-Abenteuer **Under a Killing Moon**, die 3D-Ballerei **Terminal Velocity**, das Rock'n'Roll-Jump'n'Run **Johnny Bazookatone**, die Heli-Sim **Firestorm: Thunderhawk 2** und die Golferei **Links 386 CD**. Tja, und nicht vergessen sei auch die Prügelorgie **Street Fighter II**, bei der uns Kixx mit der normalen, also nicht irgendeiner „Turbo"- oder „Super"-Edition beglückt.

Ein völlig neues Budget-Label möchte dagegen Acclaim unter dem sinnigen Namen Black Market etablieren. Zu den ersten Titeln auf dem Schwarzmarkt zählen die Interplay-Games **Warcraft** (Echtzeit-Strategie), **Descent** (SF-Flugi), **Dungeon Master 2** (Rollenspiel) und **Cyberia** (Render-Action). Ergänzt werden sie durch die Acclaim-Eigenproduktionen **WWF Wrestlemania**, **NBA Jam** und **Batman Forever**, die alle jeweils mit einem knappen Dreißiger zu Buche schlagen.

DEUTSCH

Aus den Übersetzungsbüros kommen in diesem Monat zwei sehr erfreuliche Neuigkeiten: Von Activision und Bomico wurde das legendäre Infocom-Adventure **Zork Nemesis** komplett eingedeutscht – und Virgin hat die Lokalisierung des Access-Krimis „The Pandora Directive" abgeschlossen, der seither **Die Akte Pandora** heißt. (mm)

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

3 Skulls o.t. Toltecs	DV	74,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	i. V.
Anvil of Dawn	DV	69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Bleifuß	DV	49,99
Bleifuß 2	DV	x54,99
Botsoccer	DV	54,99
Caesar 2	DV	74,99
Civilization 2	DV	79,99
Civil War General	DV	79,99
Command & Conquer	DV	79,99

CD-ROM

Formula One Gr. Prix 2	DV	89,99
Gabriel Knigt 2	DV	69,99
Gene Maschine	DV	69,99
Gene Wars	DV	79,99
Golden Gate Killer	DV	69,99
Hard Line	DV	59,99
Hind-Kampfhubschr.	DV	74,99
Hugo 3	DV	64,99
Hugo 4	DV	x67,99
Hugo Screensaver	DV	x34,99
IM1A2 - Abrams	DV	89,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
Lands of Lore 2	DA	x89,99
Lighthouse	DV	79,99
Links LS-Golf	DA	89,99

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

Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	DV	x89,99
Conquest o.t. New World	DV	78,99
Creep Night - Flipper	DA	i. V.
Cronicle o. t. Sword	DV	74,99
Crusader No Regret	DV	64,99
Cyberia 2	DV	69,99
Daggerfall	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	39,99
Dawn i.t. Damps	DV	x69,99
Daytona USA	DV	x69,99
Deadline	DV	39,99
Deadlock	DV	74,99
Der Produzent	DV	74,99

Mad TV 2	DV	69,99
Manic Karts	DA	29,99
Martini Racing	DV	24,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DV	39,99
Mega Pack 6	DA	79,99
Mega Race 2	DV	54,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck	DV	x69,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
NHL Hockey 97	DV	x74,99

Unsere MEGA-Knüller
lieferbar ab November:

Bleifuß 2	DV	54,99
Daytona USA	DV	69,99
Destruction Derby 2	DV	69,99
Discworld 2	DV	74,99
Flottenmanöver	DV	69,99
Orionburger	DV	69,99
Risiko	DV	69,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Sega Rallay	DV	69,99
Tomb Raider	DV	59,99
Toonstruck	DV	69,99

!!Unbedingt vorbestellen!!

Die große Schlacht in den Ardennen	DV	69,99
Die Hard Trilogy	DV	74,99
Destruction Derby 2	DV	x69,99
Diablo	DV	x79,99
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Die Siedler 2 DATA	DV	i.V.
Discworld	DV	74,99
Discworld 2	DV	x74,99
Dungeon Keeper	DV	x74,99
Earth Siege 2	DV	79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99

Normality	DV	74,99
Olympic Soccer	DA	67,99
Orionburger	DV	x69,99
Pandora Akte	DV	x74,99
Panzer Dragon	DV	x69,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Phantasmagoria 2	DV	i.V.
Pole Position	DV	69,99
Powerplay Hockey	DA	x59,99
Pray for Death	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99

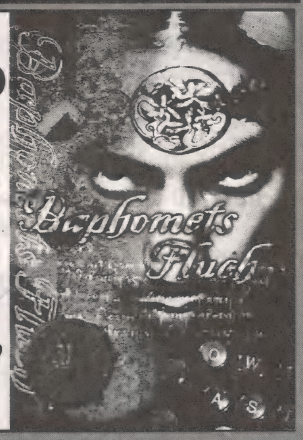
Händleranfragen erwünscht!

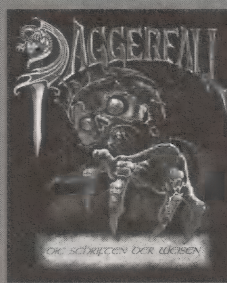
Elisabeth 1	DV	69,99
F1 Manager	DV	69,99
F1 / Sony	DV	x69,99
Fantasy General	DV	69,99
Fifa Soccer 96	DV	59,99
Flottenmanöver	DV	x69,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Flugsimulator 6.0	EV	x99,99

Pro Pinball the Web	DA	49,99
Realms o. f. Haunting	DV	i. V.
Rebel Assault 2	DV	79,99
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	79,99
Risiko	DV	x69,99
Road Rash	DV	59,99
Schlacht von Waterloo	DV	69,99

Unsere Hit`s!

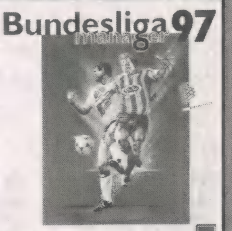
BAPHO METS FLUCH
Deutsche Version
DM 69,99

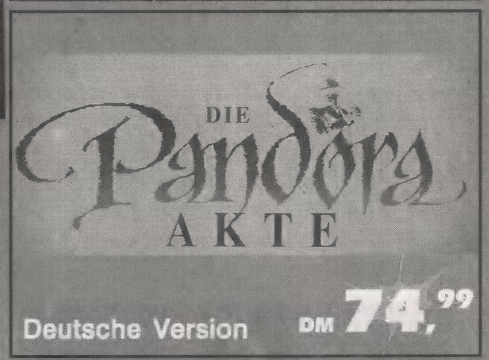




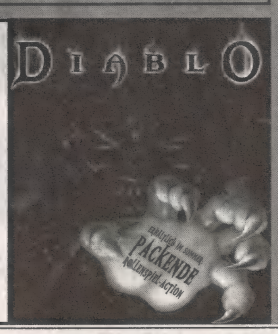
DAGGER FALL
Ab ca. Mitte Oktober!
Deutsche Version
DM 69,99

Bundes Liga 97 Manager
Erscheint ca. 28.10.96
Deutsche Version
DM 74,99





DIABLO
Erscheint ca. 15.11.96
Deutsche Version
DM 79,99



CD-ROM

Schleichfahrt	DV	x69,99
Sega Rallay	DV	x69,99
Shannara	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Sonic	DA	49,99
Space Hulk 2	DA	79,99
SPUD	DV	64,99
Star Trek Warrior Set	DV	64,99
Stonekeep	DV	49,99
S.T.O.R.M.	DV	69,99
Syndicate 2 / Wars	DV	79,99
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Terra Nova	DV	69,99
The Dig	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	DV	69,99
Time Commando	DV	74,99
Tomb Raider	DV	x59,99
Toonstruck	DV	x69,99
Ultra Pack 2	DV	79,99
Virtua Fighter	DA	74,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Wing Commander 4	DV	79,99
Win Skat	DV	34,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Zorck Nemesis	DV	84,99
"Z"	DV	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Alien Virus	DV	24,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	DV	29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV	19,99
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
Dungeon Master 2	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Fade to Black	DV	29,99
Fatal Racing	DV	29,99
Fifa Soccer 95	DV	29,99
Flight Unlimited	DV	39,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Lands of Lore	DV	29,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lost Eden	DV	x19,99
Lost in Time	DV	19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Might + Magig Trilogie	DV	39,99
Monkey Island 1	DV	24,99
Monkey Island 2	DV	24,99
NHL Hockey 95	DA	29,99
Outpost 1.5	DV	34,99
Pizza Connection	DV	19,99
Police Quest 4	DV	19,99
Privateer + Data	DA	29,99
Rayman	DV	39,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Space Hulk	DV	29,99

Weitere Angebote

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
The Hive	DV	29,99
Ultima Underworld 1 + 2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	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**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!	**169,99**

Probleme?

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

Hotline 02 81-9 52 98 - 0
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!

ADVENTURES Special

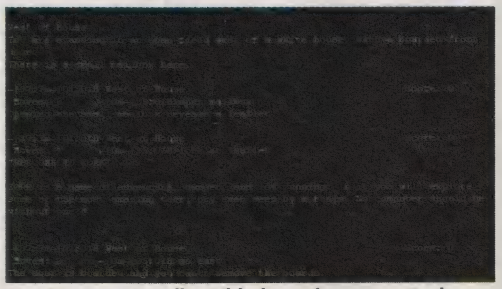
Teil I: Wie alles begann

Nach unserem großen Rückblick auf die Entwicklung der Rollenspiele sind nun die Adventures dran. Dabei müssen wir den Blick sogar noch weiter in die Vergangenheit richten, denn das abenteuerliche Genre feiert bald seinen 30. Geburtstag!

Zunächst aber ein Blick auf den Fahrplan: Hier und heute berichten wir von den allerersten Versuchen, interaktive Bücher auf den Bildschirm zu bringen, und kämpfen uns bis zum Jahr 1990 vor. Der zweite Teil wird sich dann in der kommenden Ausgabe der Blütezeit der Grafikadventures widmen, bevor es im Finale um multimediale Spiel-Filme und zukünftige Trends geht.
Über all die Jahre hinweg hat sich am grundlegenden Gameplay aber trotz der dramatisch verbesserten Präsentation relativ wenig geändert: Geboten wird meist ein Fantasy-, SF-, Krimi- oder Gruselszenario, oft mit humoristischen und/oder erotischen Elementen. Damit die Geschichte zu einem guten Ende kommt, müssen erst mehr oder weniger zahlreiche Schauplätze besucht, Gespräche geführt und Rätsel gelöst werden, aber auch brachiale Gewalt ist nicht selten ein probates Mittel, um der Lösung näherzukommen.

AM ANFANG WAR DAS WORT: 1968

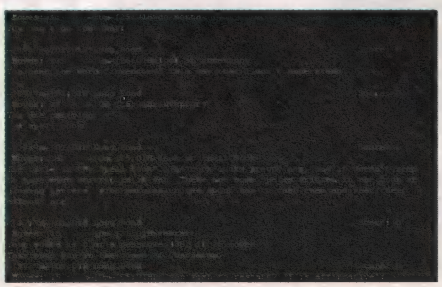
Anno 1968 schrieb der amerikanische Computerfreak William Crowther für seine Kinder das Programm **The Cave**. Dieses enthielt bereits viele charakteristische Adventure-Elemente, so mußten z.B. einige Rätsel gelöst und genretypische Befehle wie „Go West" eingegeben werden. In den folgenden Jahren wurde **The Cave** von verschiedenen Programmierern weiterentwickelt, und 1977 fand es unter dem Namen **Adventure II** schließlich den Weg auf den Großrechner des berühmten MIT („Massachusetts Institute of Technologie"). Dort inspirierte es Marc Blank, Dave Lebling und einige andere Studenten, die hier eine völlig neue Möglichkeit zum Erzählen einer Geschichte entdeckten: Anders als bei gedruckten Abenteuern üblich, konnte der Spieler die heldenhaften Entscheidungen selbst treffen und so zugleich über den Fortgang der Handlung (mit-) bestimmen. Mit einer eigens hierfür entwickelten Programmiersprache schrieben sie dann auf dem institutseigenen Rechner das allererste kommerziell verbreitete Textadventure und tauften es **Zork**.



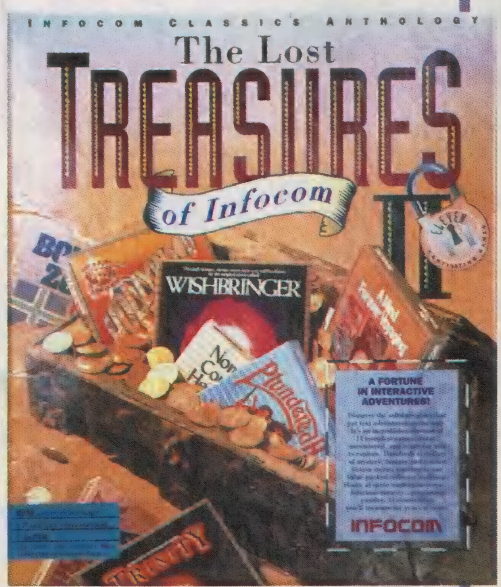
Der Stammvater aller Bildschirmabenteuer: Zork

ERSTE GEHVERSUCHE: DIE ZEIT BIS 1983

Zur Vermarktung ihres Games gründeten Marc Blank und Dave Lebling 1980 die (1986 von Activision aufgekaufte) Firma Infocom. Das aus Speicherplatzgründen mittlerweile in drei Teile aufgesplittete **Zork** (**The Great Underground Empire**, **The Wizard of Frobozz** und **The Dungeon Master**) erschien zwischen 1981 und 1983 zunächst für den Tandy und anschließend auf allen anderen damals gängigen Computersystemen (Apple, C64, Atari, Amiga, PC). In den folgenden Jahren produzierte Infocom weitere Textadventures wie **Enchanter**, **Sorcerer** und **Spellbreaker**, deren Parser (siehe Extrakasten) die inzwischen langsam aufkommende Konkurrenz mit seiner Leistungsfähigkeit fast zur Verzweiflung trieb: Was man auch eintippte, das Programm verstand nahezu alles und lieferte dazu oftmals brüllend komische Kommentare ab. Verantwortlich dafür waren Autoren vom Schlage eines Steve Meretzky, der später zu Legend abwanderte, um dort u.a. die „Spellcasting"-Serie zu kreieren. Etwa zur selben Zeit saß in Kalifornien eine junge Frau vor ihrem Apple und schuf für das kleine Label Online Systems mit **Mystery House** das erste Grafikadventure der Welt. Online Systems wurde bald in Sierra umbenannt, und die junge Programmiererin war niemand anders als Roberta Williams.

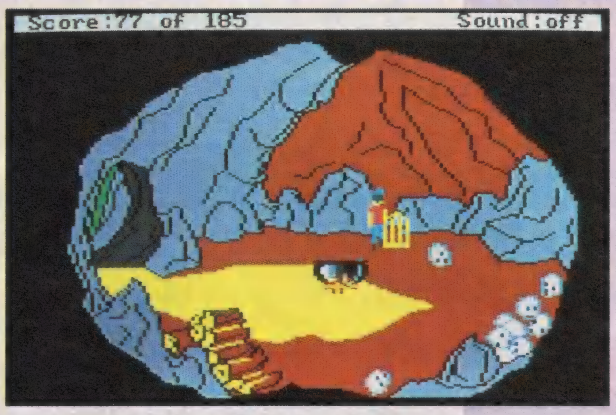


Der Sprücheklopfer: Enchanter

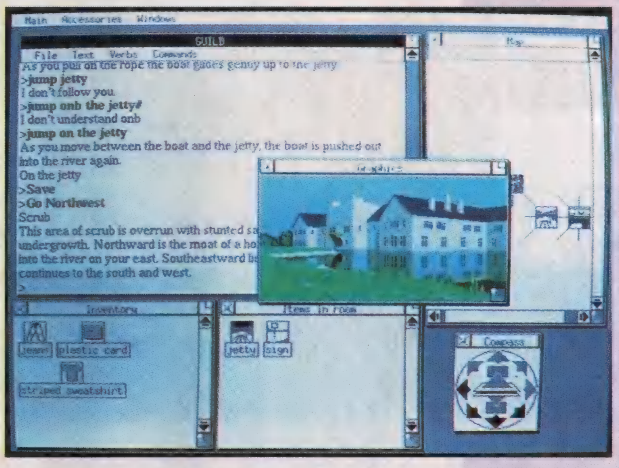


Später als Compilation nochmals aufgelegt: The Lost Treasures of Infocom

DIE LEHRJAHRE: 1984 BIS 1986

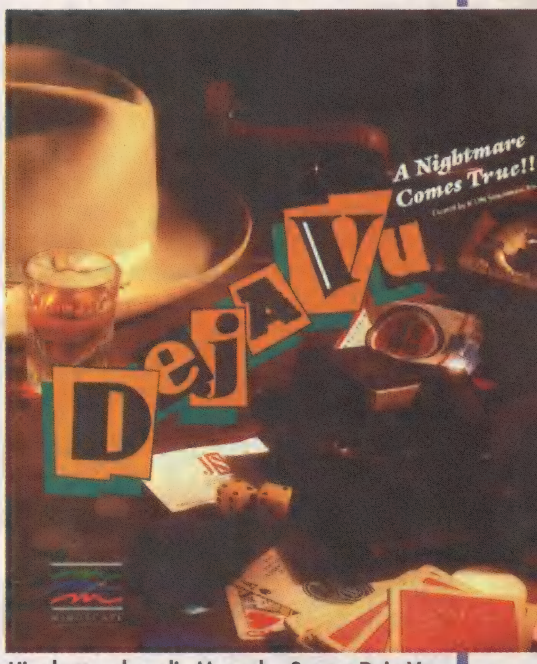


Langsam wird's bunt: King's Quest 2



Der Unterwelt-Klassiker: The Guild of Thieves

Roberta Williams war es auch, die 1984 mit **King's Quest: Quest for the Crown** erstmals richtig Bewegung, sprich Animationen, in das Genre brachte. Im Folgejahr begann dann die Erfolgsgeschichte von Magnetic Scrolls: Die auf dem Sinclair QL erstellte Originalfassung des Debütwerks **The Pawn** setzte noch auf Text pur, während man die anschließenden Umsetzungen für Atari, C64, Amiga, Schneider und PC zusätzlich um rund 30 Bilder ergänzte. Auch der von Magnetic Scrolls verwendete Parser akzeptierte komplizierte Schachtelsätze – und kommentierte sie gerne mit hämischen Kommentaren. Ende 1986 kam dann das Meisterwerk **The Guild of Thieves** heraus, ein genial gemachtes Schelmenstück mit hübschen Bildern, vielen Knobeleinlagen und herrlich abgedrehten Gags. Im selben Jahr veröffentlichte



Hier hatte schon die Maus das Sagen: Deja Vu

Activision am C64 die Detektivgeschichten **Murder on the Mississippi** und **Borrowed Time**, welche bereits erste Ansätze einer Menüsteuerung aufwiesen. Ein Jahr später führte dann Mindscape mit **Deja Vu** (für Mac und Amiga) vor, wie ein komplett menügesteuertes Abenteuer aussieht.

DIE REIFEZEIT: 1987 BIS 1988

1987 meldete sich Lankhor aus Frankreich mit **Mortville Manor** zu Wort. Das Spiel selbst ist heute längst vergessen, bildete jedoch gewissermaßen die Basis für das Südsee-Abenteuer **Maupiti Island** (Amiga, Atari, PC). Und dieses wiederum konnte gleich mit mehreren Neuerungen aufwarten: deutsche Sprachausgabe, eine Palette von 256 Farben und ein im Spielverlauf automatisch erweitertes Gesprächsthemen-Menü. Die ersten Flötentöne des Genres (auf Amiga und Apple) verdanken wir dagegen **Lurking Horror** von Infocom. Aber eigentlich war 1987 das Jahr von Lucasfilm Games (heute: Lucas Arts), der Softwarefirma des Hollywoodregisseurs George Lucas. Denn mit dem bald auf alle wichtigen Computersysteme umgesetzten C64-Abenteuer **Maniac Mansion** erlebte das Genre eine Steuerungsrevolution! Die bis dahin übliche mühselige Tipparbeit wurde dabei nämlich durch 15 anklickbare Verben abgelöst – auf das zugrundeliegende SCUMM-System gehen wir ebenfalls im Extrakasten näher ein. Dem nicht nur namentlich ziemlich verrückten Landhaus folgte die nicht minder abgedrehte SF-Geschichte **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**. Aus deutschen Landen gab es damals dagegen noch recht wenig zu vermelden, lediglich Software 2000 erzielte mit **Holiday Maker** am Amiga einen Achtungserfolg.



Gerorge Lucas übernimmt das Steuer(n): Maniac Mansion



Die französische Revolution: Maupiti Island



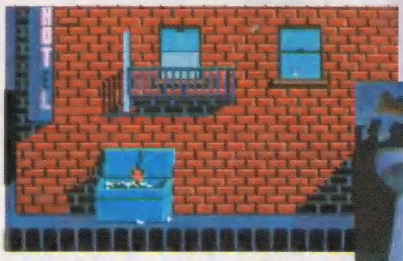
Man abenteuert deutsch: Holiday Maker

ZWISCHENSPIEL: SEX & SERIEN

Aus Qualitätsgründen haben wir das von Sierra bereits 1981 für den Apple entwickelte erotische Textadventure „Soft Porn" bisher verschwiegen. Das geht jetzt aber nicht mehr, weil sechs Jahre später ein gewisser Al Lowe kam und daraus ein nicht nur grafisch wesentlich befriedigenderes Werk machte: **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** war der Beginn einer einzigartigen Playboykarriere! Ab 1988 reagierte Coktel Vision bzw. die Spieldesignerin Muriel Tramis auf diese humorvolle Aufreißerserie mit den Digi-Erotika **Emmanuelle**, **Geisha** und **Fascination**, die außer einer weiblichen Heldin aber kaum Originelles vorzuweisen hatten. Viel erfolgreicher waren da schon zwei weitere Sierra-Serien, die ebenfalls 1988 ihren Einstand feierten: Von der **Space Quest**-Saga wurde praktisch jedes erdenkliche Klischee aus dem SF-Bereich veralbert, während der ehemalige Polizist Jim Walls bei **Police Quest 1: In Pursuit of the Death Angel** um eine möglichst authentische Schilderung der täglichen Polizeiarbeit bemüht war.



Fade Erotik: Emmanuelle



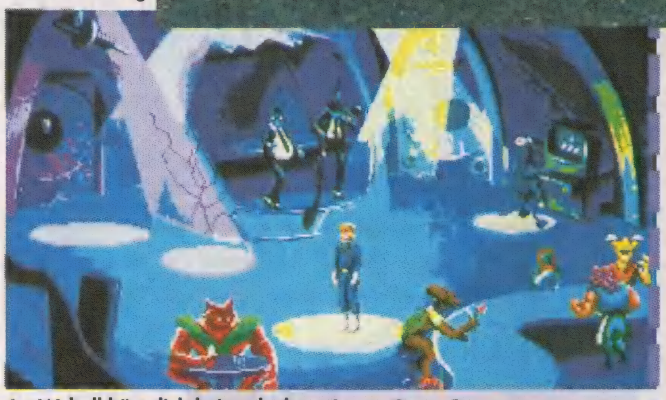
Larry, der bekannteste Schwerenöter der Welt



Larry in der runderneuerten VGA-Fassung



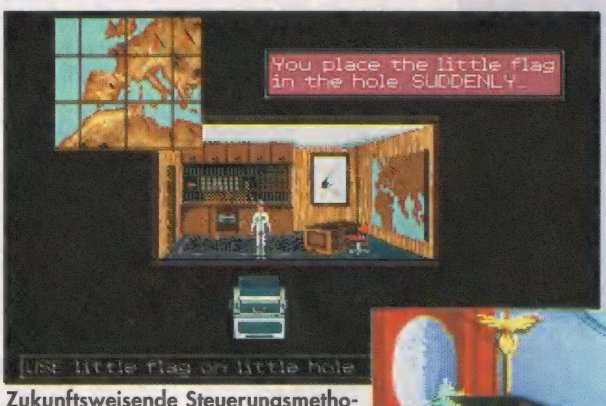
Realismus ist Trumpf: Police Quest 1



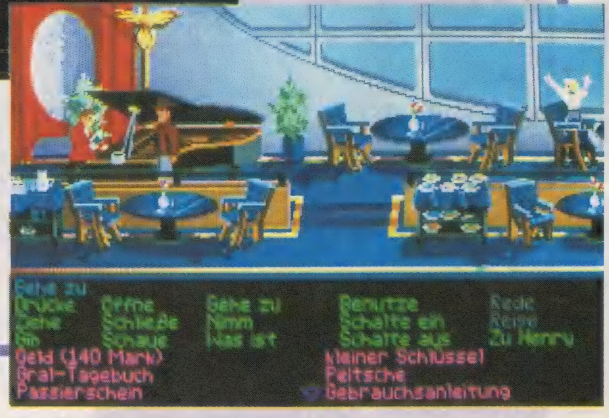
Im Weltall hört dich keiner lachen: Space Quest 1

DIE MEISTERJAHRE: 1989 BIS 1990

1989 veröffentlichte das französische Softwarehaus Delphine das SF-Adventure **Future Wars**, dessen ebenso einfache wie geniale Point & Click-Steuerung bald zum Genre-Standard avancierte. Unter dem Überbegriff „Cinematique" (womit wohl die filmreifen Animationen gemeint waren) kam die neue Bequemlichkeit dann bei der ein Jahr später nachgeschobenen Agentenstory **Operation Stealth** wieder zum Einsatz. Kurz zuvor war indessen Lucas Arts mit **Indiana Jones and the Last Crusade** die erste wirklich überzeugende Filmumsetzung gelungen. Indy kam nämlich mit nur noch zwölf anklickbaren Verben aus, ohne deshalb auf Komplexität zu verzichten: Auf Wunsch konnte der Spieler nun einige Actioneinlagen absolvieren, zudem existierten hier mehrere Lösungswege, die den Helden jeweils auch zu unterschiedlichen Schauplätzen führten.



Zukunftsweisende Steuerungsmethode: Future Wars



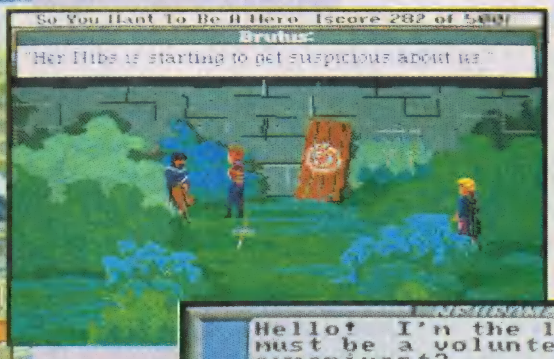
Hut, Peitsche und variable Lösungswege: Indiana Jones and the Last Crusade

DER SIEGESZUG DER GRAFIKADVENTURES: 1990

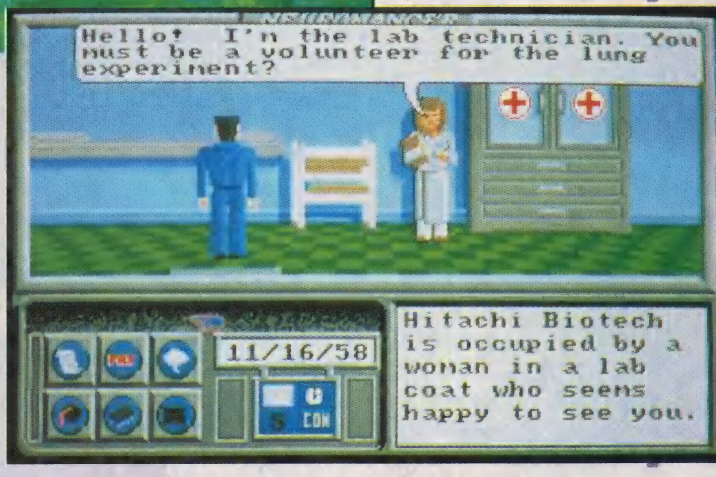
Das 1990 bei Sierra erschienene Fantasy-Adventure **Hero Quest** wurde später aus lizenzrechtlichen Gründen in „Quest for Glory" umbenannt. Aus Zockersicht interessanter waren hier allerdings die eingeflochtenen Rollenspielelemente (der Held konnte Dieb, Kämpfer oder Magier sein) und die Echtzeitkämpfe, für die als Novum sogar ein separater 3D-Screen eingeblendet wurde. Noch experimentierfreudiger zeigte sich Ubi Soft bei dem grafisch ungewöhnlichen SF-Abenteuer **B.A.T.**, das unter der Last der integrierten Rollenspiel- und Actionelemente fast zusammenbrach. Interplay („Bard's Tale") wiederum war es vorbehalten, William Gibsons Cyberpunk-Kultbuch **Neuromancer** für C64, PC und Amiga zu versoften. Der vorläufige Höhepunkt des Genres kam dagegen ohne literarische Vorlage aus: Lucas Arts legte mit **The Secret of Monkey Island** das bislang ausgereifteste Adventure überhaupt vor. Angefangen bei der prächtigen Präsentation über die kinderleicht zu bedienende Point & Click-Steuerung bis hin zu den affenscharfen Gags, die wundersamerweise sogar in der deutschen Version erhalten blieben, stimmte hier einfach alles! Kein Wunder, daß die Lucas-Artisten seither von einer weltweiten Fangemeinde angehimmelt werden...
Die Affeninsel war zugleich der Ausgangspunkt für eine ganz neue Adventure-Generation, die in den frühen Neunzigern den Markt beherrschte. Aber das ist wieder eine andere Geschichte, die wir Euch in der nächsten Folge erzählen wollen. (md)



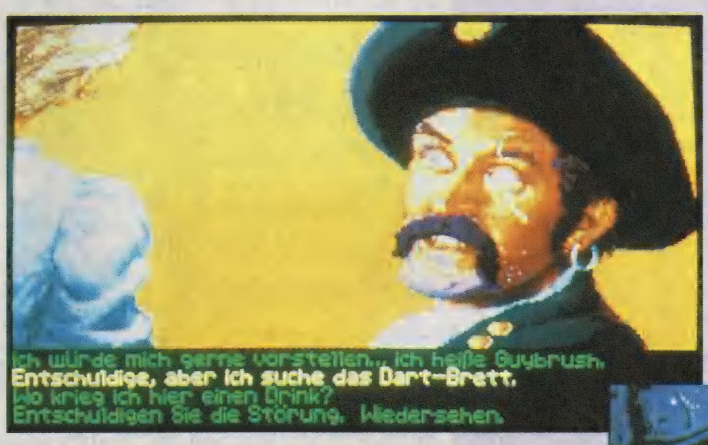
Quest for Glory: die Neuauflage in VGA



Adventure mit Rolli-Einschlag: Quest for Glory



Das versoftete Kultbuch: Neuromancer



Ein Meilenstein: The Secret of Monkey Island



PARSER & SCUMM

Nur erfahrene Abenteurer wissen heute noch, daß ein Parser nichts zum Essen ist, sondern eine einst weitverbreitete Kommunikationsschnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Wenn der Spieler irgendeine Aktion einleiten wollte, mußte er das dem Programm durch das Eintippen von Sätzen klarmachen, wobei zudem nur solche Wörter zulässig waren, die dieses auch „kannte" – bei einem guten Parser waren das ungefähr 2.000 Stück. Ein entscheidender Schritt in Richtung mehr Bequemlichkeit gelang Lucas Arts 1987 mit der sogenannten SCUMM-Technologie („SCripting Utility for Maniac Mansion"). Statt der bis dahin üblichen Eingabe von eigenen Ideen genügte es jetzt, beispielsweise den Kühlschrank auf dem Bild und das Verb „Öffne" in der Befehlswortliste anzuklicken, damit der Rechner daraus automatisch eine logische Verbindung herstellte: „Gehe zum Kühlschrank und öffne ihn". Ein weiterer großer Vorteil der SCUMM-Technik war und ist, daß sich eine beschränkte Anzahl von Befehlen natürlich viel leichter in andere Sprachen übersetzen läßt als die vorher üblichen Bandwurmsätze. Angewendet wird diese Methode denn auch bis heute, und das nicht nur von Lucas Arts – wenn auch in wesentlich verfeinerter Form.

Erscheint am 28.Oktober 1996

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







Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 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 manager 97



SOFTWARE 2000

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

DIE GRAFIKBESCHLEUNIGUNGSKARTE



Nach ATI („3D Rage") und S3 („ViRGE") wirft nun auch der kanadische Hersteller Matrox eine Beschleunigerkarte mit einem eigenen Grafikchip auf den Markt – was bringt der MGA-1064 SG unter der Haube?

Die mystische Version von MechWarrior 2

DIE AUSSTATTUNG

Genau wie die Konkurrenz macht die wahlweise mit 2 oder 4 MB SG-RAM bestückte Karte sowohl normalen 2D-Grafiken als auch „Windows"-Anwendungen Beine, zusätzlich unterstützt sie aber noch den Direct3D-Standard von „Win 95". Zum Lieferumfang gehören u.a. die Games „Scorched Planet" und „MechWarrior 2", ein spielbares Demo von Psygnosis' „Monster Truck Rally" sowie ein (Software-) MPEG-Player. Gegen Aufpreis sind außerdem ein TV-Tuner und ein Hardware-Player mit Videoausgang für MPEG- bzw. AVI-Programme erhältlich.

DER PRAXISTEST

Im praktischen Betrieb lief die Mystique unter DOS und „Windows" gleichermaßen stabil. Auf einem P166 mit 32 MB erreichte die 4-MB-Ausführung 185 Frames pro Sekunde, die 2-MB-Variante schaffte mit einem P90 und 16 MB RAM rund 120 Frames – ermittelt wurden diese Werte mit dem Programm „Twist", das dem Microsoft DirectX Software Developer's Kit beiliegt. Das Grafiktestprogramm von „Bleifuß 2" wiederum bescheinigte der Mystique (unter der MS-DOS-Eingabeaufforderung von „Win 95") einen Datendurchsatz von 45 MB/sec für VGA und SVGA. Wieder etwas getrübt wird das schöne Bild allerdings dadurch, daß die Karte weder den „Screen Display Doctor 5.2" noch die neuere Version 5.3 unterstützt – woraus sich zwanglos ergibt, daß Spiele, die auf diese Treiber zurückgreifen, die Zusammenarbeit mit ihr verweigern.

FAZIT

Die verhältnismäßig preiswerte Karte bietet erstaunlich viel Leistung fürs Geld und hinterließ im Testbetrieb zudem einen recht ausgereiften Eindruck. Wegen der fehlenden Unterstützung für den „Screen Display Doctor" wird man damit jedoch wohl auf das eine oder andere Spiel verzichten müssen: Wie viele das sind bzw. noch werden, läßt sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt leider kaum abschätzen. (mash)



Als spielbares Demo im Lieferumfang enthalten: Monster Truck Rally



Mit der Matrox Mystique schöner und schneller: Scorched Planet

DIE DATEN

Auflösung und Farbpalette im 2D-Bereich

Auflösung/Pixel	2 MB	4 MB
1.280 x 1.024	256	16,7 Mio.
1.024 x 768	65 K	16,7 Mio
800 x 600	16,7 Mio.	16,7 Mio.
640 x 480	16,7 Mio.	16,7 Mio.

Auflösung und Farbpalette bei 3D-Hardwarebeschleunigung

Auflösung/Pixel	2 MB	4 MB
1.024 x 768	–	256
800 x 600	256	65 K
640 x 480	65 K	65 K

Bildwiederholungsrate

Auflösung/Pixel	max. Vertikalfrequenz/Hz
1.280 x 1.024	75
1.024 x 768	120
800 x 600	160
640 x 480	200

Hersteller: Matrox
Mitgelieferte Software: Scorched Planet, MechWarrior 2, Monster Truck Rally, MPEG-Player u.a.
Preis: 399,– (2 MB) bzw. 519,– DM (4 MB)

GHOST IN THE MACHINE

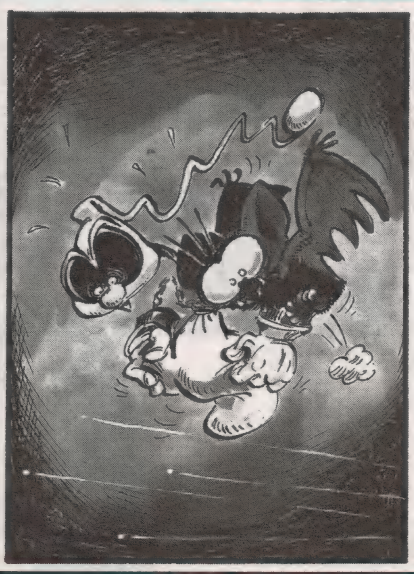














Münchner Spezialitäten, frisch aus dem Museum

Digitale Welten & IMAX 3-D

In einer bis Juni 97 geöffneten Sonderausstellung führt das Deutsche Museum vor, was am Computer heute so alles möglich ist – und zwei Schritte weiter zeigt das aufgerüstete IMAX-Kino ab November auch 3D-Filme.

DIGITALE WELTEN

Unter der Schirmherrschaft von Branchengrößen wie Intel oder Siemens/Nixdorf und in Zusammenarbeit mit der Stiftung Lernen sowie der Firma Jolly Medienhaus werden in der bayerischen Landeshauptstadt derzeit „Digitale Welten" präsentiert. Das Themenspektrum umfaßt neun Schwerpunkte: Mathematik, Technik, Physik, Erde, Astronomie, Verkehr, Mensch, Wissen und Musik. Dazu haben Pädagogen jeweils die passende Software (von „Star Trek: Klingon" bis zum Kompositionsprogramm „Cubase") ausgesucht, die sich in der Ausstellung übrigens auch zu Sonderpreisen erwerben läßt. Man kann sich aber nicht nur die einzelnen Titel vorführen lassen, sondern z.B. auch im Internet surfen oder eine Videokonferenz via Intranet beobachten. Ganzheitlich veranlagt, wie Museumspädagogen nun einmal sind, bringen sie bei dieser Gelegenheit auch gleich speziell designte Computermöbel zum Einsatz, die möglichst vielen Menschen gleichzeitig den Zugang zu den über 30 Terminals ermöglichen sollen. Wer gegenüber den neuen Technologien trotzdem noch Berührungsängste hegt, kann sich zudem unter Anleitung eines geschulten „Scouts" an den PC herantasten. Fortgeschrittene Bytejünger dürften dagegen eher an einer Vorführung des Herstellers Cyberware Gefallen finden, die auch auf der „bits & fun" (vom 22. bis 24. November in München) gezeigt wird: Mit Hilfe eines Forte VFX1-Cyberhelms kann man „Magic Carpet 2" im virtuellen Raum spielen, als Eingabegerät fungiert dabei ein High-Tech-Teppich, dem man seine Steuerbefehle durch Gewichtsverlagerung mitteilt – allein das ist schon die Reise nach München wert!



Immer schön auf dem Teppich bleiben: Redakteur Martin hebt mit „Magic Carpet 2" ab

IMAX 3-D

Nachdem im französischen Poitier das erste IMAX 3D-Kino Europas seine Pforten geöffnet hat, wird nun auch das IMAX-Kino im hiesigen „Forum der Technik" für die dritte Dimension aufgerüstet. Der dafür erforderliche Einbau eines zweiten Projektors und das Auswechseln der Leinwand gegen ein speziell beschichtetes Exemplar ist Anfang November abgeschlossen. Um in den Genuß des räumlichen Eindrucks zu kommen, müssen die Zuschauer zusätzlich allerdings noch eine Polarisationsbrille aufsetzen, damit ihre Augen das jeweils „richtige" Bild serviert bekommen. Als erster 3D-Film wird „New York 3D – Eine Zeitreise" gezeigt, der damit zugleich seine Europapremiere feiert. Dank der 16 x 22 Meter großen Leinwand und einer 6-Kanal-Surroundanlage mit 17.000 Watt darf man sich auf ein multimediales Erlebnis der Sonderklasse freuen: München leuchtet, und die Besucher strahlen! (mash)



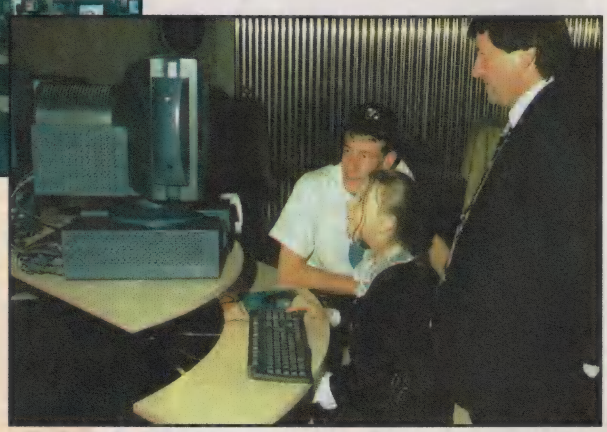
Staunende Kinobesucher



New York zum Greifen nah



Die digitalen Welten



Ein Scout im Einsatz

BESSERWISSER 11/96

Diesen Monat habe ich Euch von A wie „Albion" bis Z wie... na, eben wie „Z" jede Menge schöne Tricksereien, Cheats und Lösungen anzubieten. Sparen wir uns also die langen Vorreden, und kommen wir gleich zur Sache!



Und Sache ist, daß wir all diese nützlichen Dinge Euch zu verdanken haben; bitte sorgt auch weiterhin für Nachschub und sendet uns alles, was Ihr an Tips, Tricks etc. so in petto habt. Komplettlösungen nehmen wir aufgrund ihrer Länge am liebsten auf Diskette in Empfang. Die Dateien sollten *in jedem Fall* als ASCII-Files abgespeichert sein (das geht bei jeder Textverarbeitung), denn die Makros aus den Textprogrammen von Hand zu entfernen, ist wirklich eine fürchterliche Schinderei! Und bitte verschont uns mit Beiträgen zu indizierten bzw. indizierungsgefährdeten Spielen, denn die wollen und dürfen wir nicht berücksichtigen. Die ganzen Mühen sollen sich für Euch natürlich auch lohnen, denn **für jeden abgedruckten Beitrag gibt es bis zu 300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Und auch Savestände sind uns jederzeit willkommen, wir werden sie auf der nächsten PC Total-CD veröffentlichen. Karten und Zeichnungen können wir übrigens nur dann gebrauchen, wenn sie schwarz auf weiß, also am besten mit Tusche auf weißem, unliniertem Papier, eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den

Joker Verlag
„Besserwisser"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.
Und falls Ihr selbst mal einen Rat braucht, 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

Deep Space Nine – Harbinger
„Z"

Cheats zu

Albion
Apache Longbow
Grand Prix 2
Missionforce: Cyberstorm

Codes zu

Time Commando

„Z"

KOMPLETTLÖSUNG

Conrad Leilich aus Hamburg hat den blauen Robbis gezeigt, wie die Mannen unter General Zod einen Level nach dem anderen einnehmen können – und Euch verrät er es hier und jetzt auch!

Allgemeines

Die folgenden Vorschläge sind nur Richtlinien, man kann einen Level auch anders lösen, aber so schien es am einfachsten. Richtungsangaben beziehen sich auf das Fort, falls nicht anders angegeben. Allgemein gilt, daß nach jeder gewonnenen Schlacht zwischenzuspeichern ist; so wird das Risiko, nach einem guten Anfang plötzlich wieder von vorn anfangen zu müssen, minimiert.

Level 1

Im Fort wird die Produktion auf Jeeps eingestellt, dann nimmt man mit den verfügbaren Einheiten die Sektoren links und rechts ein. Nun schickt man an den jeweiligen Seiten alle Einheiten nach oben und besetzt die dortigen Sektoren. Sobald die erste Fuhre neuer Roboter fertiggestellt ist, werden die Sektoren links und rechts vom gegnerischen Fort eingenommen, und alle verfügbaren Kräfte werden gegen das Fort geschickt.

Level 2

Die beiden linken Sektoren werden gleich eingenommen, genauso der Sektor oben. Im Fort werden nun Jeeps, in der Fahrzeugfabrik Panzer und in der Robotfabrik Psychos hergestellt. Mit dem Panzer und den übrigen Fußrobotern wird der Sektor unter dem gegnerischen Fort okkupiert, danach sprengt man die Brücke zum Fort, greift von beiden Seiten den mittleren Sektor an und stellt die dortige Produktion auf Panzer um. Jetzt sichert man den Sektor unter dem Fort mit einem Jeep und nimmt die restlichen Sektoren inklusive Fort ein.

Level 3

Zunächst wird der rechte Sektor erobert, dann der Panzer zum Sektor links geschickt und der darüberliegende mit Hilfe der Fußtruppe eingenommen. Nun läßt man den Panzer über die Brücke fahren und zerstört sie. Man fährt nach Nordosten, besetzt den Sektor und stellt eine Gatling-Kanone auf. Den Nachschub dirigiert man dorthin und stößt auf der linken Seite nach oben vor; die Stellung wird gehalten, bis genügend Nachschub eingetroffen ist, um zum Sturm auf das gegnerische Fort zu blasen.

Level 4

Zu Anfang müssen alle Sektoren auf der eigenen Seite erobert werden. Die angreifenden Fahrzeuge werden mit aller zur Verfügung stehenden Stärke in den Sektoren zwischen den Seiten abgewehrt, dann werden die Sektoren in der Mitte und links davon besetzt. Die Stellung wird bis zum Eintreffen des Nachschubs gehalten, mit dem nächsten Panzer wird der Sektor rechts von der Mitte eingenommen, die Brücke wird zerstört und die Fahne mit zwei Einheiten Fußtruppen beschützt. Dann kommandiert man den Panzer in die Mitte und stürmt das Fort.

Level 5

Zunächst werden eine Einheit Psychos und der Panzer nach links unten geschickt, und der Sektor wird eingenommen. Die Firma läßt man nun Geschütze produzieren, die neben der Fahne aufgestellt werden. Man dirigiert eine Kriegereinheit nach unten, berührt die Fahne und requiriert den Jeep. Die Fabrik wird auf Panzer-Produktion eingestellt. Alle restlichen Einheiten beordert man nach oben und hält nach Möglichkeit die Fahne zur zugehörigen Fabrik. Die Robotfirma über dem eigenen Fort sollte zur Herstellung von Gatling-Guns eingesetzt werden; sobald zwei Geschütze in der Level-3-Robotfabrik gebaut wurden, werden die umliegenden Sektoren erobert. In der Level-3-Firma werden nun Schützen produziert, die gegnerischen Geschütze an der Festung werden per finalen Rettungsschuß von ihren Bedienern befreit. Nun kann das Fort eingenommen werden.

Level 6

Sofort werden die Sektoren links, rechts, oben, oben links und oben rechts erobert. Man postiert alle nicht benötigten Truppen und Fahrzeuge in den beiden Sektoren über dem Fort und wehrt die erste Angriffswelle ab. Ist dies überstanden, wird die Fabrik, die sich von der gegenerischen Festung aus links unten befindet, vernichtet. Falls die mittleren Sektoren nicht mehr gehalten werden können, wird einer Robotereinheit befohlen, sich am Spielfeldrand entlang nach oben zu schleichen und die beiden dortigen Sektoren zu besetzen. In der Fahrzeugfabrik (vom eigenen Fort aus rechts oben) läßt man ständig Panzer der Medium-Klasse herstellen; mit zwei davon lassen sich die Geschütze bei der gegnerischen Festung niederkämpfen, und voilà, den Sieg hat die rote Seite errungen.

Level 7

Eine Kämpfer-Einheit wird nach oben rechts in Marsch gesetzt und besetzt den Sektor; in der dortigen Fabrik wird zunächst ein Geschütz, dann Psychos gebaut. (Allgemein sollten nur Medium-Panzer hergestellt werden.) Mit den anderen Einheiten werden die Sektoren eingenommen, die links und rechts das eigene Fort flankieren. Den Kämpfern wird eine Psycho-Einheit als Verstärkung geschickt, den Rest dirigiert man in die mittleren beiden Sektoren. Diese Felder sollten gut gesichert werden, indem man vor dem Zugang zur Fabrik auf der Halbinsel Truppen postiert. Sobald der Gegner schwächer ist, wird bis zum bitteren Ende angegriffen und die Festung zerstört.

Level 8

Zunächst werden alle Sektoren auf der eigenen Seite der Schlucht eingenommen; danach sind alle Einheiten in die mittleren drei Felder auszusenden. Mit Hilfe eines Panzers wird die Brücke zerstört, um den Gegner vom linken der mittleren Sektoren abzuschneiden. Besonders geschickte Robot-Feldherren warten damit, bis einige feindliche Einheiten die Brücke benutzen. Nun konzentriert man sich auf die rechten und mittleren Sektoren und schickt allen Nachschub dorthin. Auf diese Weise wird der Gegner plattgewalzt.

Level 9

Mit den Fußtruppen werden die beiden oberen und die links und rechts vom Fort gelegenen Sektoren erobert. Hat man die Gefechte im mittleren Kampfschauplatz gewonnen, wird der rechts von der Mitte liegende Sektor unter Abzug der eigenen Truppen vom Feld rechts am Fort eingenommen. Er beherbergt die leistungsfähigste Fabrik, in der gleich Haubitzen gebaut werden. Mit dem erbeuteten Panzer werden die beiden Brücken auf der rechten Seite vernichtet, wodurch die dort liegenden feindlichen Fabriken relativ wertlos werden. Nun beordert man sämtliche Einheiten in die mittleren Sektoren, überrennt die Geschütze an der Brücke und hat somit freie Bahn zum gegnerischen Fort.

Level 10

Als erstes erobert man die beiden Sektoren rechts und baut in der Level-3-Fabrik Haubitzen. Gleichzeitig setzt man eine Psycho-Einheit zum mittleren Sektor in Marsch und schickt die beiden Panzer zur Bergkette, um die Stellung zu halten. Ist genügend Nachschub vorhanden, wird die Fabrik links von der gegnerischen Festung erobert; mit schwimmenden Robotern macht ein dort aufgestelltes Geschütz kurzen Prozeß. Hat man die Oberhand erlangt, beginnt der Angriff auf das Fort.

Level 11

Da die blauen Roboter in diesem Level eine sehr gute Ausgangsposition haben, empfiehlt sich ein sofortiger Blitzangriff. Zu diesem Zweck werden alle Einheiten in den Sektor oberhalb des eigenen Forts geschickt, die Fußtruppen befehligt man ins Wasser, so daß sie einen Ring um den Eckturm der feindlichen Festung bilden. In der Zwischenzeit wird der Panzer auf die Brücke dirigiert; sobald die Uhr am Fort fast auf Null steht, zerstört man die mobile Einheit und lenkt dann alles Feuer auf die Haubitze auf dem rechten Turm. Als nächstes kümmert man sich mit den Schützen um das Geschütz, durch dessen Vernichtung (bzw. die der Besatzung) das Fort schutzlos ist.

Level 12

Nachdem die fünf Sektoren in der eigenen Hälfte erobert sind, sollten die oberen drei in jedem Fall gehalten werden. Die Fabrik rechts vom Fort läßt man schwere Panzer herstellen, im Sektor darüber werden Haubitzen aufgestellt. Die hier stehenden Einheiten schickt man nun nach oben, um die gegnerische Fahrzeugfabrik zu zerstören. Generell sollte die Werkstatt auch benutzt werden; man schickt also beschädigte Fahrzeuge, die nicht dringend gebraucht werden, sofort dorthin. Ist der schwere Panzer fertig, pflügt man mit ihm durch die feindlichen Reihen und kassiert Sektoren ein; sollte er beschädigt werden, wird er repariert. Einmal besetzte Felder werden mit kleineren Einheiten gesichert, dabei muß aber darauf geachtet werden, daß der Feind nicht durchbricht. Sobald er schwach genug ist, greift man das Fort an.

Level 13

Auch in diesem Level ist ein Blitzangriff das sinnvollste: Alle Truppen werden nach oben geschickt; der zweite Sektor Richtung Norden ist vom Computer besetzt. Dort schleicht man sich mit Hilfe der Felsen an und setzt die Haubitze außer Gefecht. Einen Sektor weiter oben werden die Truppen durch den Engpaß geschleust und im Kreis um das feindliche Fort angeordnet. Dabei sollte man außerhalb der Schußreichweite der Artillerie bleiben. Die beiden Kanonen auf der Festung werden zerstört, und letztere wird eingenommen.

Level 14

Zuerst werden der Sektor links und die beiden rechts vom Fort gesichert, dort werden dann Haubitzen gebaut. Diese werden in den rechten Sektoren an der oberen Grenze ungefähr auf gleicher Höhe in der Nähe der Straße aufgestellt, so können sie auch die Querstraße bestreichen. Im Fort werden BMTs oder Panzer hergestellt, alle anderen Truppen nehmen Sektoren ein und zerstören die gegnerischen Fabriken. Nachdem jetzt die unteren vier Sektoren gesichert sind, stellt man dort die schwerstmöglichen Fahrzeuge her. Sobald der Gegner schwach genug ist, wird sein Fort gestürmt.

Level 15

Zunächst werden der Kran und der Panzer links unten annektiert, dann geht's zur Brücke über dem Fort. Diese wird repariert und von den Panzern benutzt. Die Roboter stellt man im Wasser zu einem Halbkreis auf, vernichtet die gegnerische Artillerie und nimmt das Fort ein. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, kann auch den Kran nach vorn schicken und als Kugelfang „mißbrauchen".

Level 16

Der linke Sektor wird von einer Schützeneinheit eingenommen, der rechte von Psychos erobert. Eine weitere Robottruppe geht nach oben, sackt den dortigen Sektor ein, dann wird die Fabrik auf Geschütze eingestellt. Der schwere Panzer und die restlichen Truppen bewegen sich Richtung Norden, berühren die Fahnen, bleiben aber nicht stehen, sondern bemannen die jeweiligen Geschütze mit Schützen. Oben angekommen, schwimmen die Schützen zur Insel und erobern den Sektor. Nun wird dort ein Panzer gebaut und der Sektor so lange gehalten. Zur gleichen Zeit werden eine Psycho- und eine Kämpfereinheit sowie der mittlere Panzer mitgenommen, dann geht's auf der rechten Seite zwei Sektoren nach oben. Sobald der Sektor Mitte rechts erobert ist, zerstört man die Brücke und produziert ein Geschütz. In der Level-5- sowie in der Level-4-Fabrik werden jetzt schwere Panzer und im Fort Haubitzen zur Verteidigung hergestellt. Sobald genügend Nachschub an den Flanken eingetroffen ist, wird nach oben gezogen; die mittleren Sektoren nimmt sich ein schwerer Panzer vor, unterstützt von einem weiteren gepanzerten Fahrzeug. Ist hier alles klar, kann das gegnerische Fort angegriffen werden.

Level 17

Die Schützen müssen sofort zum Geschütz links vom Fort geschickt werden, alles andere kommt nach unten, um dort die Fahrzeuge zu vereinnahmen. Diese werden wie folgt verteilt: Der Jeep sichert alle Sektoren auf der eigenen Seite, die mittleren Panzer schickt man zur stabilen Brücke Richtung Gegner, die beiden leichten an die untere Brücke. Die Fabriken läßt man, je nach Lage, schwere Panzer bzw. Haubitzen bauen, die Robot-Produktionsstätten werden auf Schützen und Krieger eingestellt, letztere, bis alle Fahrzeuge besetzt sind. Das Reparieren der Brücken durch den Feind wird am besten mit Hilfe eines dort postierten Raketenwerfers unterbunden. Nun werden eroberte Sektoren gesichert, und man rückt immer weiter vor, bis der Gegner zermürbt ist und das Fort erobert werden kann.

Level 18

Auch hier empfiehlt sich ein Sofortangriff. Die Schützen unterhalb der Forts werden nach unten rechts geschickt, sie besetzen den Kran und kommen mit diesem zur rechten Brücke, um sie instandzusetzen. In der Zwischenzeit werden dort alle Truppen postiert, so daß sie die Brücke sofort nach Fertigstellung überqueren können. Nun teilt man die Streitkräfte in zwei ungefähr gleich große Gruppen auf; die erste bewegt sich zu einem Punkt oberhalb des kleinen gegnerischen Gebäudes, die andere links daneben, bis beide etwa den gleichen Abstand zum Zielturm haben. Notfalls kann auch wieder der Kran als Kugelfang vorgeschickt werden. Jetzt werden nacheinander die beiden Türme zerstört, womit der Gegner mal wieder am Ende wäre.

Level 19

Nachdem alle Panzer eingenommen wurden, werden die drei Sektoren von einem leichten, mittleren und schweren Panzer erobert. Diese annektieren dann im Verein den links davon gelegenen Sektor und verteidigen ihn folgendermaßen: Sie stellen sich auf der nach oben führenden Straße versetzt und in der Reihenfolge leicht/schwer/mittel auf. In diesem Sektor werden nun schwere Panzer produziert. Zur gleichen Zeit besetzt ein leichter Panzer den Sektor oben rechts vom Fort, die dortige Produktion wird zur Sicherung der Werkstatt auf Haubitzen umgestellt. Die beiden übrigen Panzer erobern den Sektor drei Felder vom Fort entfernt, dort werden ebenfalls Haubitzen hergestellt. Sobald der Sektor darüber eingenommen werden kann, sollte das auch getan werden, da dort eine Level-5-Fahrzeugfabrik steht. Gesichert werden muß er mit mindestens zwei Haubitzen. Nun vorarbeiten, bis der Gegner schwach genug ist, dann das Fort angreifen.

Level 20

Als erstes werden die zwei Sektoren rechts, alle drei über dem Fort und der oben rechts gelegene erobert. Für die rechten beiden muß eine Brücke möglichst schnell wieder aufgebaut werden; außerdem wird dort ein Panzer benötigt, der die beiden Brücken im zweiten Sektor zerstört – zuerst die rechte. Überdies muß der Panzer sämtliche Versuche des Computers, die Übergänge zu reparieren, vereiteln. Auch einige Haubitzen wären hier zwecks Brückenvernichtung nicht schlecht, nur müssen sie so aufgestellt werden, daß sie außerhalb des Schußbereichs gegnerischer schwerer Panzer stehen. Die oberen Sektoren werden von einer Schützen- und einer Psychoeinheit erobert, die in der Gegend herumstehende Geschütze besetzen, um diese Sektoren zu halten. Alle übrigen Truppen werden in den Sektor rechts oben vom Fort geschickt, die Produktion wird auf Artillerie eingestellt. In den beiden Fahrzeugfabriken und im Fort selbst werden schwere Panzer oder mobile Artillerie gebaut; mit dem ersten Nachschub sollte es möglich sein, diesen Sektor zu halten und eventuell den darüberliegenden samt Werkstatt einzunehmen. Sobald die Angriffe des Computers nachlassen, schnell handeln und einen oder zwei Sektoren erobern, auf keinen Fall aber die Verteidigung vernachlässigen. Auf diese Art und Weise wird nach und nach das gesamte Spielfeld rot eingefärbt und schließlich das gegnerische Fort zerstört bzw. erobert. Nun kann man der Endsequenz zuschauen und den Rocket Fuel-süchtigen Robotern beim Feiern zusehen...

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

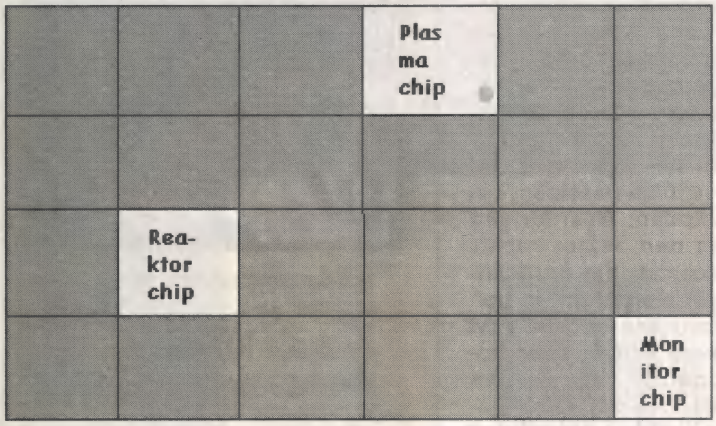
DEEP SPACE NINE - HARBINGER

KOMPLETTLÖSUNG

Daniel Scheidig aus Bunitz hat das Abenteuer des Gesandten Bannik auf der ehemals cardassianischen Raumstation gut überstanden und verrät Euch hier, wie er es geschafft hat.

Der Raumgleiter

Nach der Bruchlandung befindet man sich im Raumgleiter. Dem herein-„geflossenen" Constable Odo erzählen wir vom Angriff auf das Schiff, woraufhin uns dieser den Auftrag erteilt, die Steuerungseinheit des Gleiters zu reparieren, bevor dieser explodiert. Nun nach links drehen und auf den rot blinkenden Bildschirm klicken. Als erstes läßt man das Plasma ablaufen, indem man mit dem Handzeichen-Icon auf die Fläche unter den Chips klickt. Dann werden die drei defekten Prozessoren durch drei neue ersetzt. Dies geschieht durch Annagen der neuen Chips auf der linken Seite. Sie werden angeklickt und erscheinen grau abgesetzt auf dem Screen. Per Mausklick können sie nun verschoben werden, bis sie sich auf der im Diagramm angegeben Position befinden.



Ist dies geschehen, spricht man abermals mit Odo und wird direkt zur OPS von Deep Space Nine transportiert.

Die OPS

Dort wird zunächst mit Captain Sisko über den Angriff auf das Schiff des Abgesandten gesprochen, dann fragt man ihn nach den Scythianern und Botschafter Karrig. Als nächstes plaudert man mit Dax, sieht sich mit ihr einen Mitschnitt aus dem Logbuch des Schiffs an und identifiziert somit die Drohnen. Kurz darauf wird die Station von eben jenen Drohnen angegriffen. In dieser Actionsequenz sitzt man direkt an den Phaserkontrollen der Station und muß durch linken Mausklick möglichst viele Angreifer abschießen. Nach erfolgreicher Absolvierung spricht Bannik abermals mit Dax, um die Attacke zu analysieren. Man sagt ihr daraufhin, daß dies nur ein Probeangriff gewesen sei, um die Stärke von DS9 zu testen, und daß der Hauptangriff noch bevorstehe. Der nächste Gesprächspartner ist wieder Sisko, mit dem abermals über die Scythianer und Karrig geredet wird. Laut Sisko hält dieser sich in seinem Zimmer im Wohnhabitat auf. Um ihn aufzusuchen, betritt man den Aufzug.

Oberes Promenadendeck

Der Aufzug fährt aufgrund eines Defekts nur bis zum oberen Promenadendeck; dort verläßt man ihn und geht links den Gang hinunter. Man trifft auf die Bajoranerin Rasmus, der man im Gespräch einige Kenntnisse über DS9 entlocken kann. Danach wird über die Treppe das untere Promenadendeck betreten.

Unteres Promenadendeck

Im Gang befinden sich einige Kommunikatoren, die Informationen über den eigenen Standort, über den der Mannschaftsmitglieder sowie kurze Wegbeschreibungen zu den einzelnen Ebenen der Station verraten. Als erstes wendet man sich Quarks Bar zu.

Quarks Bar

Zunächst beobachtet man Quark beim Gespräch mit einem blauen Lykotianer, dann redet man mit dem Ferengi; er beschreibt den Weg zur Wohnebene. Nach Karrigs Lieblingsdrink befragt, wird er immer nervöser und rückt zehn Freikarten für die Holosuite heraus. Um ihn nicht noch mehr zu kompromittieren, wendet man sich Jani zu, einem Dabo-Mädchen, das an einem der Tische sitzt. Sie erzählt einiges über Quark und erklärt Bannik die Grundregeln des Dabo-Spiels. Danach verläßt man das zwielichtige Etablissement und geht in Odos Büro.

Odos Büro

Man dankt Odo für seine Hilfe im Gleiter und macht sich auf den Weg zum Wohnhabitat, und zwar über die Luftschleusen im südlichen Teil des Promenadendecks.

Das Wohnhabitat

Bei Karrigs Quartier muß Bannik feststellen, daß die Tür versperrt und auch der Computer keine große Hilfe ist. Also zurück zu Odo, der sich noch in seinem Büro befindet. Nachdem sich auch über Funk niemand meldet, rückt er den Zugangscode heraus. Wieder zurück, betritt man das Quartier des Botschafters und stellt fest, daß Karrig tot ist. Nachdem die Leiche untersucht wurde, betritt Odo den Raum, und man spricht mit ihm über den Mord. Kurz darauf meldet sich der Captain, der Bannik auf der Brücke erwartet.

Die OPS

Zuerst wird Sisko über den Mord informiert, dann bietet Bannik ihm als aufrechtes ehemaliges Mitglied einer Anti-Terror-Einheit Hilfe an, woraufhin Sisko ihm nicht nur einen Phaser überreicht, sondern auch den Auftrag erteilt, mit den Scythianern weiter zu verhandeln. Zur Information über diese außerirdische Rasse sieht man sich nun die Konsole vor dem freien Stuhl links von Dax an, dort läßt sich eine Tonaufzeichnung von Karrig mit einer Abhandlung über die Scythianer abspielen. Dax weiß daraufhin zu berichten, daß die Drohnen eine neue Angriffsformation haben. Nun versichert man dem Captain, die Verhandlungen mit den Scythianern zu übernehmen und bei der Aufklärung des Mordfalls zu helfen. Er schickt uns zu Dax, mit der über Karrigs Bericht gesprochen wird. Da die Berichte nicht vollständig verfügbar sind, wird das obere Promenadendeck aufgesucht.

Oberes Promenadendeck

Hier wird Rasmus beim Gebet beobachtet; sie erzählt vom „Harbinger", der „großen Prophezeiung" und von „Geistern", die unsichtbar auf der Station herumliefen. Als nächstes wird eine der Holosuiten in Quarks Bar aufgesucht.
Quarks Bar
In der Holosuite sind zwei Sorten Kampfsequenzen anwählbar (die erotischen Programme sind leider außer Betrieb), in denen das Reaktionsvermögen trainiert werden kann. Nach diesem kleinen Intermezzo begibt man sich nach unten zu Jani. Wird ihr vom Mordfall berichtet, bekommt sie einen Wutanfall und rückt mit weiteren Informationen über Quark und seine Beziehungen zu roten und blauen Lykotianern heraus. Nachdem man ihr versprochen hat, ihr bei der Einreise in den Gamma-Quadranten zu helfen, führt der Weg in Odos Büro.

Odos Büro

Hier wird, zusammen mit

Odo, Quark ins Kreuzverhör genommen, und man droht, ihn einzusperren. Seine Hilfsbereitschaft wächst, wenn man den „Cardassianischen Proze" und die elektronische Spurenuntersuchung in Karrigs Quartier erwähnt. Hat der Ferengi das Büro verlassen, bespricht man mit Odo die vorhandenen Beweise und sieht sich die Passagierlisten an. Nun macht Bannik sich zu den Docks auf, um seinen diplomatischen Auftrag zu erfüllen und mit den Scythianern zu sprechen.

Die Docks

Von der Wache Yarrow erfährt der frischgebackene Botschafter, ob schon jemand bei den Außerirdischen war und ob einer von ihnen bereits die Luftschleuse verlassen hat. Die Wache erzählt außerdem von ihrem Gespräch mit dem Scythianer Rhoon; man gibt ihr die Order, die Schleuse zu öffnen. Nun begegnet man zwei der ominösen Scythianer, denen man von Karrigs Tod berichtet und sich als neuer Botschafter vorstellt. Danach befragt man sie zum Thema Drohnen, woraufhin sie vor einer Gefahr warnen, die von einer „Zitadelle" ausgehen soll. Nach einem weiteren Gespräch mit Yarrow sucht Bannik wieder die OPS auf.

Die OPS

Hier spricht man Dax auf das Problem mit Karrigs Berichten an und versucht, den Farbcode zu entschlüsseln, mit dem die Berichte gesichert sind. Dazu wird die Konsole links neben Dax benutzt; die einzelnen Codewörter werden durch Anklicken der großen bunten Schaltflächen und die Aktivierung der Wörter unter den Farbfeldern übersetzt. Mit der Maus werden die Farbfelder in die Reihenfolge Lila, Grün, Gelb, Rot, Blau verschoben, so daß der Satz „Freiden ist vieler Stimmen Argument" entsteht. Somit ist der Code entschlüsselt, und Karrigs Standard- und persönliche Eintragungen können eingesehen werden. Wurden alle Aufnahmen angehört, spricht man Dax an, wonach sich bald Sisko und Kira per Funk einschalten. Sisko wird vom Gespräch mit den Scythianern und von der Zitadelle berichtet. Man hält sie vom Angriff auf die Drohnen ab und fragt Kira nach einem Testkampf in der Holosuite. Nun wird Dax vorgeschlagen, einen größeren Angriff der Drohnen durch das Zerstören der „Botschafter-Drohne" vorzubeugen. Nachdem auch das Thema „Karrigs Berichte" abgehandelt ist, geht es zum Wohnhabitat.

Das Wohnhabitat

Hier trifft man zum ersten Mal Major Kira, die mit der Reparatur des Aufzugs beschäftigt ist. Bannik geht zu ihr in den Aufzug und spricht mit ihr über die Scythianer und die Zitadelle. Nachdem die Stichworte „gestohlene Taschenlampe" und „Harbinger" erwähnt wurden, fährt man mit dem Aufzug zurück zur Wohnebene und geht von dort aus in die Ladebucht.

Die Ladebucht

Hier sollte vorsichtshalber gespeichert werden, denn gleich kommt eine Actionszene! Man hört Odo, wie er sich mit einem blauen Lykotianer unterhält. Der muß, sobald man um die Ecke biegt, sofort mit dem Phaser niedergestreckt werden, da er sonst das gleiche mit dem Botschafter tun würde. Ein zweiter Lykotianer hat sich hinter den Fässern im Süden versteckt und wird ebenfalls betäubt. Danach fragt man Odo, was passiert sei und ob die beiden blauen Bösewichter die Mordwaffe bei sich trügen. Weiterhin wird er auf die Logbucheintragungen Karrigs hingewiesen, auch über Janis Äußerungen über Quark wird der Formwandler unterrichtet. Odo berichtet über die restlichen Verdächtigen, woraufhin man erklärt, Rasmus sei harmlos, und die Scythianer seien über Karrigs Tod sehr bekümmert gewesen. Nach diesem Gespräch wird die Dockebene aufgesucht.

Die Dockebene

Yarrow wird über die Geschehnisse in der Ladebucht informiert und in Banniks Theorie der „zusammengefalteten Sätze" in Karrigs Bericht eingeweiht. Dann öffnet sie abermals die Schleuse, und die Konversation mit den Scythianern dreht sich um das Thema „Drohnen" und „Zitadelle". Nachdem die Aliens das Gespräch beendet haben, ermöglicht ein erneutes Gespräch mit der Wächterin einen weiteren Versuch, bei dem den Scythianern tiefergehende Fragen gestellt werden. Solchermaßen mit Informationen versorgt, macht man sich auf den Weg zur OPS.

Die OPS

Captain Sisko wird über das neuerliche Gespräch mit den Scythianern informiert, mit Wissenschaftsoffizier Dax erörtert man dann das Thema „Taragan-Strahlen". Sie berichtet daraufhin von sechs unbekannten Lebensformen, die sich auf DS9 aufhalten. Versucht man, die OPS zu verlassen, wird man von Sisko zurückgehalten, der noch eine Nachricht in petto hat. Die Ergebnisse der DNA-Analysen weisen auf rote Lykotianer hin, zudem wurden Spuren einer Frau am Leichnam gefunden. Sisko erteilt den Auftrag, Jani zu suchen; also führt der nächste Weg in Quarks Bar.

Quarks Bar

Während Odo den verschlagenen Ferengi verhört, erhält man die Meldung, sich in der Dockebene zu melden.

Die Dockebene

Hier sieht man Rhoon aufgeregt vor der Luftschleuse stehen, und man redet mit ihm über die Situation. Noch während des Gesprächs wird Yarrow von einem roten Lykotianer ermordet, der scheinbar aus dem Nichts auftaucht und bei dem Überfall ebenfalls stirbt. Eine Untersuchung der Leiche fördert ein Armband zutage, das es ermöglicht, die anderen unsichtbaren Lykotianer auf der Station ausfindig zu machen. Deep Space Nine wird also abgesucht, man darf jedoch nie länger an einer Stelle verharren, da man sonst hinterrücks ermordet wird. Die restlichen Lykotianer befinden sich an folgenden Orten:

– in Karrigs Quartier
– am Altar im unteren Promenadendeck
– vor der Holosuite in Quarks Bar
– im Flur der Wohnebene
– im Luftschacht zwischen Ladebucht und Dockebene

Die Nähe eines Lykotianers erkennt man daran, daß sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt. Nachdem alle fünf ausgeschaltet sind, trifft man Odo vor der Dockebene. Sind Sisko und Odo über die Mörder informiert, begibt Bannik sich in Quarks Bar.

Quarks Bar

Jani teilt dem Botschafter mit, daß Kira in der Holosuite auf ihn warte. Vorher dankt man ihr noch für die Warnung vor den Lykotianern und redet mit ihr über Quark und den Gamma-Quadranten. Weiteren interessanten Gesprächsstoff bietet die Story von Quark und den Klingonen. Nun begibt man sich in die Holosuite. Dort wird man von Quark und Rhoon erwartet; ein kleines Gespräch ergibt ein Freiticket für Rhoon, mit der die Zitadelle und ein zweiter Drohnenangriff simuliert wird. Nun betritt man die Suite und spricht mit Kira; Rhoon bereitet indes die Simulation vor. Dabei müssen so viele Drohnen wie möglich abgeschossen werden, und am Ende bekommt Bannik noch etwas vorgeführt. Danach geht es wieder zur OPS.

Die OPS

Nachdem mit dem Captain über das weitere Vorgehen gesprochen wurde, überredet man die Scythianer dazu, den Botschafter zur Zitadelle zu bringen. Nun gelangt man in den Raumgleiter und muß sich abermals mit den Drohnen herumschlagen, und zwar müssen so viele zerbröselt werden, bis man zur „Harbinger"-Drohne vorstößt. Diese wird vernichtet, indem die drei kreisförmigen Generatoren mit Photonen-Torpedos abgeschossen werden. Ist dies geschafft, geht es mit den Scythianern zur Zitadelle.

Die Zitadelle

Dieses ominöse Bauwerk wird durch eine Schlucht angeflogen, wobei erst die Drohnen zerstrahlt werden müssen; das Eingangsportal hält einem Beschuß mit Photonen-Torpedos dann auch nicht stand. In der Zitadelle verliert Bannik die Kontrolle über das Shuttle und baut eine Bruchlandung. Den Absturz überlebt Major Kira schwer verletzt; ein Gespräch mit dem Bordcomputer ergibt, daß für den Transporterstrahl

zuwenig Energie zur Verfügung steht. Also muß der Stromkasten geöffnet werden, um die Energieversorgung wieder herzustellen. Die Ventile müssen nun so gedreht werden, daß die jeweils gleichfarbigen Kanäle zusammengeführt werden; der Strom wird eingeschaltet, indem die farbigen Ventile in der oberen Reihe angeklickt werden. Nun verrät der Bordcomputer, daß die Energie nur für einen Transport vom Zielpunkt her ausreicht. Ein Gespräch mit Odo würde vielleicht helfen, also nimmt man sich ein Phasergewehr aus dem Waffenschrank und verläßt das Shuttle durch das Loch im Boden. Geht man am Schiffswrack vorbei, findet man am Ende des Ganges ein Schild, das eine Übersichtskarte der Zitadelle darstellt. Wird auf die Schaltfläche links geklickt, gelangt man per Aufzug eine Etage tiefer und zum Eingang in...

Das Röhrenlabyrinth

Auch hier empfiehlt sich das Abspeichern, da es in dem Irrgarten nur so von Drohnen wimmelt, die angreifen, sobald man eine Pause macht. Im Nord- und im Südosten befindet sich jeweils ein Generator, der eingeschaltet werden muß, dann begibt Bannik sich in die Schaltzentrale über der dritten Etage. Hier befindet sich ein großes Schaltpult mit zehn Schaltflächen. Es müssen immer zwei gleiche Symbole gedrückt werden, und zwar in der Reihenfolge Gelb, Blau, Rosa und Grün. Ein melodischer Ton zeigt, daß nun der zweite Fahrstuhl benutzt werden kann. Mit den beiden roten Zeichen werden noch die Drohnen deaktiviert, dann wird der nordwestliche Ausgang aufgesucht. Ein Druck auf die Schaltfläche befördert Bannik in den ersten Flur. Durch die östliche Tür betritt man den Funkraum der Zitadelle, wo ein rauschender Monitor, aus dem Odos Stimme ertönt, die Aufmerksamkeit des Botschafters erregt. Ein Klick auf den Bildschirm aktiviert den Sender, woraufhin Odo über die Situation informiert wird. Dann geht es zurück zum Shuttle. Durch das Loch kriecht Bannik in den Gleiter, spricht mit dem Bordcomputer und beamt die Bajoranerin auf das Schiff der Scythianer. Ein Blick in den Waffenschrank ergibt, daß das zweite Gewehr verschwunden ist. Also wird das Shuttle wieder verlassen und die Schalttafel am Gittertor des ersten Gangs genau betrachtet. Das Einstellen des passenden Codes öffnet das Gitter und somit den Zugang zum Lift zur zweiten Ebene. Im östlichen Raum kann man sich Hologramme der Drohnen ansehen, dann geht man durch das Tor im Norden des Flurs. Wird der linke Schalter gedrückt, erscheint für einen kurzen Moment eine Brücke. Nun sucht man den westlichen Raum auf, wo man auf einen unsichtbaren Ferengi trifft – Quark. Nachdem er überredet wurde, mit zur Brücke zu kommen, spricht man dort abermals mit ihm und speichert dann ab: Auch hier befinden sich wenig freundlich gesonnene Drohnen, die das Überqueren mit Waffengewalt verhindern wollen. Alsdann ist der Weg zum Turm der Zitadelle frei.

Der Turm der Zitadelle

In der Mitte des Raumes befindet sich der Brückencomputer. Ein Druck auf dessen Schaltfläche veranlaßt ihn, eine zweite Brücke zum Funkraum eine Etage weiter oben auszufahren. Jetzt betritt man die zweite Etage und spricht mit dem Hauptrechner, der Bannik ein Schiffbauprogramm offeriert. Vorwitzig bestellt der gleich ein Schlachtschiff und fragt dann nach der Zitadelle. Dabei erfährt man, daß zum Gespräch mit dem Kontrollprogramm ein Berechtigungscode benötigt wird, also sucht man den Funkraum im ersten Flur auf. Hier wird Verbindung mit dem Schiff der Scythianer aufgenommen, und Odo wird über Kiras Befinden befragt, dann erzählt man ihm von Quark und dem Kriegsschiff Nemesis. Rhoon weiß den benötigten Zugangscode, wodurch einem Gespräch mit dem Computer nichts mehr im Wege steht. Das Schiffbauprogramm läßt man nun das Kontrollprogramm starten, das einen Beweis für das „Leben der Kinder" verlangt, also wandert man wieder zurück in den Funkraum. Hier wird mit Odo Kontakt aufgenommen und der Sender auf Empfang geschaltet, indem so lange auf die Schaltfläche unter dem Monitor geklickt wird, bis das mittlere Symbol aufleuchtet. Dann geht's wieder zurück zum Großrechner. Dem Programm erzählt Bannik, daß der Sender eingeschaltet sei. Odo und Rhoon versuchen, den Computer davon zu überzeugen, die Drohnen zu stoppen. Da aber das Taktikprogramm die Kontrolle über die Zitadelle übernommen hat, wird zum weiteren Vorgehen der Wohnraum am zweiten Flur aufgesucht. Hier trifft man auf Quark, der – wen wundert's – auf seinem Haufen Latinum sitzt. Er muß überredet werden, das Taragan-Armband herzugeben. Durch Klick auf die Schaltfläche unten links wird es auf „Spiegeln" geschaltet. So ausgerüstet, geht der Botschafter wieder zum Hauptrechner. Dort wird gleich das Taktikprogramm aufgerufen, das man dazu bringt, sich selbst zu löschen; durch das Armband glaubt es nämlich, den Herrscher der Zitadelle vor sich zu haben. Jetzt wieder abspeichern, denn die Gefahr ist noch nicht vorüber. Im Wohnraum, der nun betreten wird, schiebt sich ein Podest aus dem Boden, das zerstört werden muß, bevor es komplett ausgefahren ist. Nach der Zerstörung wird der Rechner aufgesucht. Hier hat das Kontrollprogramm wieder die Herrschaft übernommen und informiert bereitwillig über die „Nemesis". Mittlerweile ist auch das bestellte Schlachtschiff mit Namen „Hornet" fertig, das gleich in Besitz genommen wird. Mit dem schönen Neuerwerb fliegt man zurück zu DS9.

Das letzte Gefecht

Bei der Station wartet der letzte Kampf auf den leidgeprüften Botschafter Bannik. Es müssen möglichst viele der Drohnen zerstört werden; die Nemesis" wird in Kleinholz verwandelt, indem die drei Generatoren des Schiffes mit Torpedos vernichtet werden. Und wieder einmal haben die positiven Kräfte der Förderation gesiegt...

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Albion

Johannes Barnickel aus Oberasbach hat eine kleine, aber feine Möglichkeit gefunden, an Goldstücke zu kommen: Wer auf dem Planeten, den die Iskai bevölkern, die Heilerin besucht, bekommt von ihr meist einen blauen Heilstein, der beim Verkauf 16,6 Goldstücke wert ist. Dies kann man beliebig oft wiederholen und verfügt schon alsbald über ein kleines Vermögen.

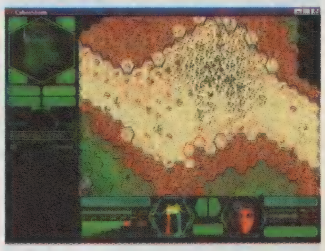
Apache Longbow

Noch einen zweiten Tip hat unser süddeutscher Freund parat: Um den Kampagnenmodus erfolgreich zu absolvieren, gibt man einfach den Pilotennamen MONTY BARRYMORE ein; fortan ist man unzerstörbar und verfügt über unendlich viel Munition.

Missionforce: Cyberstorm

Für Sierras futuristisches





Strategical hat Holger Ditzauer aus dem schönen Marburg einen feinen Tip, mit dem das Konto plötzlich viel fröhlicher aussieht: Mit einem Hex-Editor wird der Spielstand geladen (der für gewöhnlich die Endung .CBS hat) und nach folgender Zeile gesucht:

00007100: 00 00 00 35 37 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Diese ändert man nun in

00007100: 00 00 00 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

und verfügt dadurch über mehr als 16 Millionen Credits.

Time Commando

Holger hat zudem die Levelcodes für dieses Spiel in der „Alone in the Dark"-Tradition herausgefunden:

BOFFMHMR: Japan
BOMXNPDS: Europa (Mittelalter)
XFWBEADT: Piraten
ZLPBCADS: Western
RFJJMDCS: moderne Kriege
OCJRTPKV: Zukunft

Formula One Grand Prix 2

Hier nun wie versprochen die restlichen Fahrzeugeinstellungen, ermittelt vom MicroProse-Team:

Belgien
Spa-Francorchamps
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:54.810

Frontspoiler:	6	
Bremsbalance:	40.000 –	60.000
Heckspoiler:	6	
Getriebeübersetzung:		
1. Gang:	27:64	
2. Gang:	35:64	
3. Gang:	42:64	
4. Gang:	49:64	
5. Gang:	56:64	
6. Gang:	63:64	

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	4 mm	5 mm
Däm. Schn. Stoß	3	4
Schn. Rückprall	3	4
Langsamer Stoß	9	10
Langsamer Rückprall	9	10
Federung	1500 Pfd./In.	1000 Pfd./In.
Bodenfreiheit	28.5 mm	53.0 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	100 Pfd./In.

Italien – Monza
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:23.437

Frontspoiler:	3	
Bremsbalance:	40.000 – 60.000	
Heckspoiler:	3	
Getriebeübersetzungen:		
1. Gang:	28:64	
2. Gang:	36:64	
3. Gang:	44:64	
4. Gang:	50:64	
5. Gang:	51:64	
6. Gang:	64:64	

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	3 mm	3 mm
Däm. Schn. Stoß	4	4
Schn. Rückprall	4	4
Langsamer Stoß	9	9
Langsamer Rückprall	9	9
Federung	1300 Pfd./In.	700 Pfd./In.
Bodenfreiheit	30.0 mm	63.0 mm
Drehstabilisator	1500 Pfd./In.	100 Pfd./In.

Portugal – Estroil
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:21.729

Frontspoiler:	17	
Bremsbalance:	41.500 – 58.500	
Heckspoiler:	17	
Getriebeübersetzung:		
1. Gang:	28:64	
2. Gang:	35:64	
3. Gang:	40:64	
4. Gang:	46:64	
5. Gang:	54:64	
6. Gang:	57:62	

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	2	2
Schn. Rückprall	2	2
Langsamer Stoß	5	3
Langsamer Rückprall	5	3
Federung	1500 Pfd./In.	700 Pfd./In.
Bodenfreiheit	29.5 mm	56.0 mm
Drehstabilisator	1000 Pfd./In.	50 Pfd./In.

Europa – Jerez
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:23.427

Frontspoiler:	18	
Bremsbalance:	40.000 – 60.000	
Heckspoiler:	20	
Getriebeübersetzung:		
1. Gang:	20:64	
2. Gang:	27:64	
3. Gang:	34:64	
4. Gang:	41:64	
5. Gang:	48:64	
6. Gang:	55:64	

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	1	1
Schn. Rückprall	1	1
Langsamer Stoß	2	2
Langsamer Rückprall	2	2
Federung	1600 Pfd./In.	900 Pfd./In.
Bodenfreiheit	27.5 mm	56.0 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	150 Pfd./In.

Japan – Suzuka
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:40.142
Frontspoiler: 14
Bremsbalance: 43.250 – 56.750
Heckspoiler: 14
Getriebeübersetzung:

1. Gang:	21:64
2. Gang:	28:64
3. Gang:	36:64
4. Gang:	44:64
5. Gang:	52:64
6. Gang:	58:64

Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	3 mm
Däm. Schn. Stoß	2	2
Schn. Rückprall	2	2
Langsamer Stoß	6	2
Langsamer Rückprall	8	2
Federung	1500 Pfd./In.	700 Pfd./In.
Bodenfreiheit	27.5 mm	56.5 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./In.	100 Pfd./In.

Australien – Adelaide
Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:18.594

Frontspoiler:	10	
Bremsbalance:	39.125 – 60.875	
Heckspoiler:	12	
Getriebeübersetzung:		
1. Gang:	20:64	
2. Gang:	28:64	
3. Gang:	36:64	
4. Gang:	44:64	
5. Gang:	52:64	
6. Gang:	60:64	

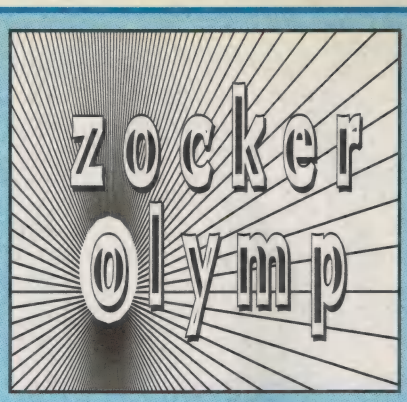
Stoßdämpfer	*vorne*	*hinten*
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	1	1
Schn. Rückprall	1	1
Langsamer Stoß	3	3
Langsamer Rückprall	3	5
Federung	1500 Pfd./In.	900 Pfd./In.
Bodenfreiheit	26.5 mm	57.5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	150 Pfd./In.



BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
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
Biing!	10/96	Cheat
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
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
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
Cyberia 2	10/96	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösg./Tip/Karten
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten
Der 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
Die Siedler 2	10/96	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
Grand Prix 2	10/96	Tips
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
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
Normality	10/96	Lösung
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
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
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

Weinet nicht, wenn der Regen fällt..., sondern benutzt Eure Augen lieber dazu, die folgenden Zeilen aufmerksamst zu lesen, denn nur hier erfahrt Ihr, ob Ihr eins der drei Games gewonnen habt: In The 1st Degree zockt alsbald
Paddy Schmidt, Wuppertal
Mit Mission Super I.Q. vergnügt sich
Christoph Mootz, Delitzsch
Und über Ishar 2 freut sich last but not least
Dietmar Hartler, A-Großmürbish

STROMAUSFALL

Jammert nicht, wenn der Strom ausfällt..., es gibt ja so viele andere Zeitvertreibe. Beispielsweise das Cyberpunk-Sammelkartenspiel Netrunner – was meinst Du,
Michael Röder, Kaiserslautern

JOKER-IMPERIUM

Freut uns, daß Euch das Spiel gefällt..., danke für die Beiträge zur Erforschung der interstellaren Welten, im Gegenzug gibt's Klangwelten zu erforschen, und zwar die von Chris Hülsbeck's Sound Factory. Der Forscher ist
Jens Kendl, Reichenberg

SIERRA-COMPETITION

Wo keine Frage gestellt wurde, gibt's keine Auflösung, also kommen wir gleich zu den Gewinnern: Je einmal Baseball Pro '96 schicken wir an
Oliver Schwarz, Langwedel
Florian Schönreither, Geisenhausen
Jürgen Gand, Nidda
Den vom Designer-Team signierten Baseball bekommt
Till Weingärtner, Berlin
Mit der Quest for Glory Anthology abenteuert in Bälde
Martina Stegherr, München
Über das Multimedia-Adventure Urban Runner freut sich
Josef Zierhofer, Mühldorf
Und von je einem Spieledreierpack sind äußerst angetan
Markus Klitzke, Eppertshausen
Marion Wischnack, Lüdenscheid
Dirk Herres, Gerolstein

SUNFLOWERS-COMPETITION

Sonnenblumen müssen natürlich jedes Jahr neu gesät werden. Bei Sunflowers darf sich einen Tag lang umsehen
Jens Plagemann, Hamburg
Je ein Spielepaket mit drei Sunflowers-Games bekommen
Lutz Hansen, Buchholz
Michael Sonntag, Königsbrunn
Sönke König, Glückstadt

So, und jetzt ist Schluß, weiter geht's nächsten Monat. Bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß mit den Preisen!

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:

Peter Molyneux



Das neue Dream Team: Peter Molyneux und Demis Hassabis

Nicht nur „Railroad Tycoon" Sid Meier und „Wing Commander" Chris Roberts haben vor kurzem MicroProse bzw. Origin verlassen, auch Bullfrog muß nun ohne seinen Stardesigner auskommen: In einem Exklusiv-Interview verriet er uns die Gründe für diesen Schritt – und seine Zukunftspläne!



Peter Molyneux

Peter Molyneux hat mit „Populous" gewissermaßen das Genre der göttlichen Strategiespiele erfunden, dazu schuf er viele unsterbliche Klassiker wie „Powermonger", „Syndicate", „Theme Park" und „Magic Carpet", um nur einige zu nennen. Zur Zeit arbeitet der 37jährige Engländer noch in seinen alten Büros im südlich von London gelegenen Guildford, doch die Koffer sind bereits gepackt. Wir unterhielten uns mit dem ehemaligen Meister aller Ochsenfrösche auf der ECTS, wo er uns im Pressecafé Rede und Antwort stand.

?: *Peter, wieso hast du die von dir selbst mitgegründete Firma einfach verlassen?*

PM: Von „einfach" kann gewiß keine Rede sein. Der Grund für meinen Entschluß sitzt hier neben mir – Demis Hassabis war mein Co-Designer bei „Theme Park", einem der erfolgreichsten Bullfrog-Titel. Er fragte mich vor ungefähr vier Monaten, ob ich nicht Lust hätte, gemeinsam mit ihm in einer kleinen Firma Spiele zu entwickeln. Und die Vorstellung, mal wieder völlig unbelastet von den typischen Konzernzwängen arbeiten zu können, hat einen schier unwiderstehlichen Reiz für mich.

?: *Aber du warst doch nicht nur der Chef eines der renommiertesten Softwarehäuser der Branche, sondern auch Vizepräsident von Electronic Arts. Geld, Erfolg, Einfluß – eigentlich hast du doch bereits alles erreicht, wovon man als Spieleentwickler nur träumen kann!*

PM: Nein, eben nicht! Die glücklichste Zeit meines Lebens hatte ich, als Bullfrog noch aus 20 Leuten bestand und nicht 90 Mitarbeiter beschäftigt wie heute. Ich bin nun mal lieber Spieledesigner als Geschäftsmann, die Rolle als Vorstandsmitglied behagt mir einfach nicht.

?: *Das klingt plausibel und hört sich nach einem mutigen Schritt der Selbstverwirklichung an. Aber wie haben denn die EA-Bosse auf deine Kündigung reagiert?*

PM: Ich mußte deswegen extra nach Amerika fliegen und zu einem klärenden Gespräch erscheinen, das angeblich nur eine halbe Stunde dauern sollte. Tatsächlich haben sie dann von neun Uhr morgens bis vier Uhr nachmittags auf mich eingeredet – und mich anschließend *nicht* zum Essen eingeladen, was ja wohl Bände spricht. Alles in allem waren sie aber noch verhältnismäßig verständnisvoll. Man muß ja auch sehen, daß EA eine große Firma mit vielen Aktionären ist, vor denen sich die Geschäftsleitung wiederum verantworten muß.

?: *Dann lassen wir die Vergangenheit mal ruhen und sprechen über deine berufliche Zukunft: Hat die neue Firma schon einen Namen?*

PM: Mask Studios!

?: *Hat das etwas mit dem Comic zu tun, der vor einiger Zeit mit Jim Carrey in der Hauptrolle verfilmt wurde, oder steckt eine andere Bedeutung hinter dieser auffälligen Bezeichnung?*

PM: Lieber denke ich über tausend neue Spielideen nach als über einen Firmennamen. Anders ausgedrückt: Nein, es existiert kein tieferer Sinn.

?: *Werden viele Bullfrog-Mitarbeiter mit bzw. zu dir abwandern?*

PM: Kein einziger, ich will Bullfrog ja auch nicht schaden. Natürlich werden wir noch einige Leute anwerben, aber nicht auf dem üblichen Weg.

?: *Was auch immer der übliche Weg sein mag – wie sieht der aus, den du da gehen willst?*

PM: Nun, auf den Universitäten findet man

sicherlich einige unverbrauchte Köpfe, gerade was den Bereich der Künstlichen Intelligenz angeht, der für die heutigen Spiele von entscheidender Bedeutung ist. Mein Partner Demis hat ein Jahr in Cambridge studiert, er kennt dadurch auch schon einige Leute, die in Frage kämen.

?: *Gibt es jemand Bestimmten, möglicherweise sogar jemand mit einem bekannten Namen, mit dem du gerne arbeiten würdest?*

PM: Ja, den „Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto. Demnächst fliege ich auch nach Japan zu Nintendo, dabei wird sich hoffentlich etwas ergeben.

?: *Aber dem PC bleibst du trotzdem treu, oder wechselst du jetzt etwa ins Konsolenlager?*

PM: *Nein, der PC ist und bleibt die Hauptplattform der Branche, daran wird auch so schnell kein Konsolen-Hersteller etwas ändern können.*

?: *Und wohin geht der Trend generell bei Spielen, wenn man dich mal in deiner Eigenschaft als Design-Guru befragt?*

PM: Ohne Polygon-Routinen wird wahrscheinlich bald niemand mehr auskommen. Aber diese technischen Möglichkeiten sollten eben auch sinnvoll genutzt, also mit neuen Ideen kombiniert werden.

?: *Über den schnöden Mammon spricht man zwar nicht gerne, aber trotzdem: Habt ihr schon einen Vertrieb gefunden, und wie sieht es überhaupt in wirtschaftlicher Hinsicht aus? Für eine neue Firma braucht man schließlich einiges an Kapital, nicht wahr?*

PM: Es gibt noch keinen Vertrieb, obwohl sich nicht ausschließen läßt, daß EA auch die Distribution für die Titel von Mask Studios übernimmt, um es mal ganz vorsichtig auszudrücken. Was nun das Geld angeht, sehe ich eigentlich kein Problem: Ich könnte mich schon jetzt den ganzen Tag an den Strand legen. Aber was hilft's, ich bin nun mal ein fanatischer Spieldesigner! Ganz am Anfang lebte Bullfrog praktisch von meiner Kreditkarte, und das wird nun wohl auch bei den Mask Studios wieder so sein. Nur mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, daß diesmal wirklich genügend Kohle vorhanden ist.

?: *Tja, dein Herz scheint tatsächlich an den Spielen zu hängen...*

PM: Ja. Dabei fällt mir ein, daß ich demnächst sogar in Deutschland spielen werde!

?: *Was, wie, wo?*

PM: Ich fahre zur „Spiel '96" nach Essen, um dort England bei den Brettspiel-Meisterschaften zu vertreten. Meiner Meinung nach werden die besten Brettspiele zwar von deutschen Autoren gemacht; trotzdem wird unser englisches Team sie in Essen natürlich gnadenlos schlagen!

?: *Und wann bekommen die Computerspieler wieder ein Molyneux-Game zu sehen, „Populous 3" sollte ja schön langsam auch soweit sein?*

PM: Das „Populous"-Projekt ist zwar schon weit gediehen, aber es dauert vermutlich trotzdem noch ein Jahr bis zur endgültigen Marktreife. Schade, denn diesen Titel hätte ich gerne noch bis zur Veröffentlichung betreut.

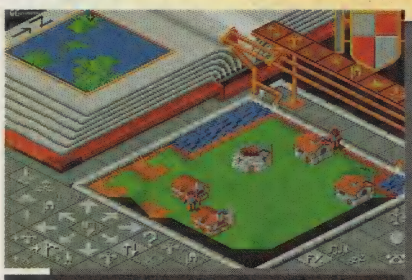
?: *Wieso kommt es eigentlich ständig zu diesen Verschiebungen? Es ist ja inzwischen fast schon die Ausnahme von der unschönen Regel, wenn ein angekündigter Erscheinungstermin von den Firmen mal wirklich eingehalten wird!*

PM: Das erkläre ich am besten anhand eines Beispiels aus einem ganz anderen Bereich. So lasse ich gerade mein Haus erweitern, und die Maurer sagten mir, daß sie dafür höchstens ein halbes Jahr brauchen würden. Inzwischen sind schon 18 Monate vergangen, und sie sind immer noch nicht fertig – dabei legen sie bloß Ziegel aufeinander, was ja wohl leichter zu berechnen ist als die Entwicklung eines Computerspiels! Daher habe ich beschlossen, mich auch bei meinen Spielen nicht mehr drängen zu lassen: Sie sind fertig, wenn sie fertig sind, basta.

?: *Dann lag es womöglich an ihrem „pünktlichen" Erscheinen, daß „Syndicate Wars" und „Gene Wars" relativ enttäuschend ausfielen – oder haben einfach die Entwickler versagt?*

PM: Nein, da muß ich die Jungs schon in Schutz nehmen! Die sechs Entwicklungsteams bei Bullfrog bestehen aus sehr kreativen Leuten, die ich unter anderem sogar selbst im Rahmen eines Wettbewerbs ausgewählt habe.

?: *Wie sah denn dieser Wettbewerb aus?*



Ein unsterblicher Klassiker: Populous



Ebenfalls eine Legende unter den göttlichen Spielen: Powermonger



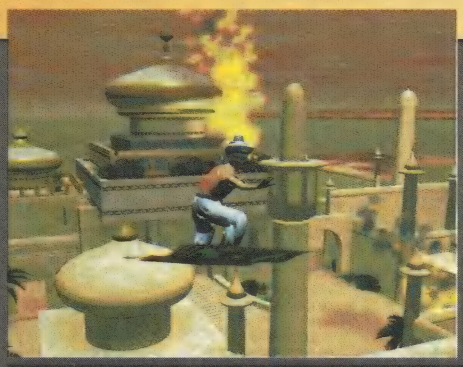
Das virtuelle Oktoberfest: Theme Park



So macht man in (und mit) der Zukunft Geschäfte: Syndicate

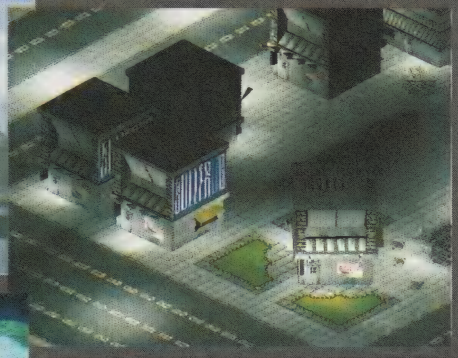
DIE SOFTOGRAPHIE VON PETER MOLYNEUX

Populous (1989)
Powermonger (1990)
Populous 2 (1992)
Syndicate (1993)
Theme Park (1994)
Magic Carpet (1994)
Dungeon Keeper (1996)



Geknüpft aus Action und Strategie: Magic Carpet





Bullfrog-Titel ohne die Handschrift von Peter Molyneux: Magic Carpet 2, Syndicate Wars und Gene Wars



Witzig: Origins Avatar ist der Hauptgegner in Dungeon Keeper!





Die Abschiedsvorstellung von Peter Molyneux bei Bullfrog: Dungeon Keeper



Der Keeper im 3D-Dungeon



Die kommenden Kerker von oben

PM: Das liegt bereits einige Jahre zurück; damals haben wir in der „Amiga Power" (*ein englisches Spielemagazin*) die Leser dazu aufgefordert, eine möglichst originelle Variante des Arcade-Klassikers „Space Invaders" zu programmieren. Der Gewinner wurde dann in der Tat Chefentwickler von „Syndicate Wars", den zweiten Platz belegte mein jetziger Mask Studios-Mitstreiter Demis Hassabis.

?: *Auch wenn es dir lästig ist, aber die Frage muß halt sein: Wann wird der längst versprochene Bullfrog-Rolli „Dungeon Keeper" endlich veröffentlicht?*

PM: Hoffentlich schon in den nächsten Wochen. Das hätte nämlich für mich den großen Vorteil, daß ich das Game noch persönlich bei euch in München vorbeibringen könnte. Und bei dieser Gelegenheit würde ich sehr gerne gleich das Oktoberfest besuchen...

?: *Du gehörst also auch zu den vielen Fans des größten Volksfests der Welt. Wie wirkt es denn auf dich als Außerbayrischen?*

PM: Menschen aus allen Teilen der Welt strömen in den südlichsten Zipfel Deutschlands, um sich in Zelte zu setzen und dort Unmengen von Bier zu konsumieren. Anschließend besuchen sie eins dieser verwegenen Fahrgeschäfte, daraufhin wird ihnen natürlich schlecht, sie müssen sich übergeben, und dann geht alles wieder von vorne los: Es ist einfach wunderbar! Allerdings muß ich auch zugeben, daß ich bis heute nicht ganz verstanden habe, warum die Leute ihr Bier nicht einfach im Pub trinken.

?: *Mag daran liegen, daß es in Deutschland nun mal kaum Pubs gibt; allenfalls Kneipen. Aber diese Unkenntnis der Sachlage sei dir verziehen, zumal man als Eingeborener das Geschehen auf der „Wies'n" auch nicht besser hätte beschreiben können. So, und damit beenden wir den offiziellen Teil dieses aufschlußreichen Gesprächs und wünschen dir viel Glück für dein neues Projekt! Alles Weitere können wir ja vielleicht im Pub klären? (mm)*

PC-Games

	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.) *	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	39,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
American Civil War	74,99
American Dream (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
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	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.) *	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2 *	69,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis *	79,99
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
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	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
Dark Earth – Die Dumps (dt.) *	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99



PC-Games

	CD
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 *	79,99
Fable (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.) *	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
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.) *	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
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
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutation of J.B. (dt.) *	69,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
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 *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
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.) *	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (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 Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99

PC-Games

	CD
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Striker '96	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terror Trax	39,99
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
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	69,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Treasure Quest (US-Import)	109,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	75,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore*	
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe,*	
Aces of the Pacific, Red Baron	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
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
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
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 Meister (dt.) *	19,99
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
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss,*	
Premier Manager, Kick Off 3 Euro	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (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
Grand Prix	29,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
IndyCar Racing 2	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
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
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
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (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
Prince of Persia Collection *	29,99
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	29,99
Privateer	29,95
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.) *	29,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
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
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Transport Tycoon incl. World Editor	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
Vollgas (dt.) *	35,99
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
Der Duden	69,99
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
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
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
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
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
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix (Lenkrad)	179,99
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
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

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

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing *	89,99
Bust A Move 2	69,99
Crash Bandicoot *	109,99
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	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
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

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 80 790
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



TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Riddle of Master Lu
Panzer General 2
Legend of Kyrandia 3
Pinball 3D - VCR
Manic Karts
Action Soccer
Druid
Steel Panthers
Death Gate
Al Unser Jr.

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

3D Ultra Pinball
CD-ROM
39,99

Rayman
dt., CD-ROM
29,99

Unser Tip des Monats:

Fable

Dunkel. Magisch. Anders.
Dieses neue Fantasy-Adventure besticht durch wunderschöne Grafiken und eine gehörige Portion Witz.

dt., CD-ROM

69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Empire Deluxe dt., CD-ROM **19,80**	**Litil Divil** dt., CD-ROM **19,80**
Silent Service 2 CD-ROM **19,80**	**1869** CD-ROM **19,80**
Harpoon Classic CD-ROM **19,80**	**Wizardry 7** dt., CD-ROM **19,80**

Zwei Top-Programme zu Spitzenpreisen!

Stonekeep
dt., CD-ROM
39,99

Prisoner of Ice
incl. Lösungsbuch
dt., CD-ROM
29,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Syndicate Wars

dt., CD-ROM *
79,99

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

F-22 Lightning 2
CD-ROM *
79,99

Baphomets Fluch

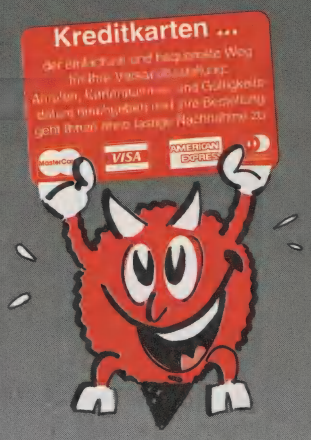
Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Templer? Nur einer kann diese Fragen lösen: Sie!

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

Crusader No Regret
dt., CD-ROM *
65,99

Kreditkarten ...

der einfachste und sicherste Weg für Ihre Versandbestellung. Angaben, Kartennummer und Gültigkeitsdatum mündlich oder per Bestellung geht Ihnen eine lästige Nachnahme zu.



Seit 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. Irtümer 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

Kunden-Journal

Gegen Einsendung dieses Gutscheins erhalten Sie gratis und unverbindlich unser neues Media Point Kunden-Journal – prall gefüllt mit News, kompletten Frakten und unserer Artikel-Übersicht mit Beschreibungen.

PC Joker

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 07/95 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 Ultra Pinball: Creep Night	10/96	Simulation	74%
3D Wohn Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich
3 Skulls of the Toltecs	10/96	Abenteuer	72%
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%**
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
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%
Ascendancy	10/95	Strategie	83%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
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%
Bamphomets Fluch	**10/96**	**Abenteuer**	**86%**
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 Job	10/96	Verschiedenes	60%
Big Red Racing	4/96	Sport	78%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**58%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Blob Schlammschlacht 3D	8/95	Action	63%
Bloodwings	9/95	Action	35%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boing!?	10/96	Sport	59%
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%**
Civil War General	10/96	Strategie	69%
Claim to Power	3/96	Strategie	43%
Classic Pun	9/95	Strategie	16%
Clearing House	11/95	Simulation	66%
Clif Danger	10/96	Action	63%
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%
Crusader - No Regret	10/96	Verschiedenes	70%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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 Geheimnis von Foody	10/96	Action	72%
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%
Doppelkopf für Windows	10/95	Strategie	9%
Duden	10/96	Anwender	bes. unentbehrlich
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%
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%**
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh
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%
Gene Machine	10/96	Abenteuer	72%
Gene Wars	10/96	Strategie	66%
Golden Gate Killer	10/96	Abenteuer	73%
Grand Prix 2	**4/96**	**Sport**	**85%**
Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%
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!	**6/95**	**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%
IHave 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%
Jagged Alliance	8/95	Verschiedenes	80%
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%
Karma-Der Fluch der 12 Höhlen	9/96	Strategie	33%
Kick Off 96 (Anco)	10/96	Sport	71%
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
Lighthouse	10/96	Abenteuer	78%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Maabus	8/95	Abenteuer	32%
Machiavelli the Prince	8/95	Strategie	64%
Magic!!!	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 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%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Normality	9/96	Abenteuer	80%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Offensive	9/96	Strategie	71%
Olympic Games	9/96	Sport	78%
Olympic Soccer (U.S.Gold)	10/96	Sport	71%
Operation Europe	9/95	Strategie	55%
Overdrive	10/95	Sport	62%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
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%
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%
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Screamball	10/95	Simulation	62%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shanghai: Great Moments	9/95	Strategie	79%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
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**	**85%**
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%**
Sonic CD	10/96	Action	72%
Space Bucks	4/96	Simulation	71%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
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%
Striker 95 (Acclaim)	10/96	Sport	78%
Super Stardust	4/96	Action	68%
Super Street Fighter II	8/96	Sport	49%
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
Syndicate Wars	10/96	Strategie	70%
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	66%
Talisman	1/96	Abenteuer	76%
Teamchef	**2/96**	**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 Control	10/96	Simulation	71%
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%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
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%
Ultrapack Vol. 2	10/96	Anwender	bes. praxisnah
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%
Victory	10/96	Strategie	46%
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	46%
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%
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**	**80%**
Zorro	8/95	Action	35%

Überhaupt & Außerdem

Am Mittwoch, den 11. September erreichte mich der Ruf von Sat 1: Ob ich als Herausgeber diverser Spielemagazine nicht bei der Talk-Show „Vera am Mittag" zum Thema „Videospiele: Krieg im Kinderzimmer" mitplaudern wolle? Dazu müsse ich mich freitags in den Babelsberger Studios nahe Berlin einfinden, der Flug werde gestellt...





Nun, wer bin ich schon, daß ich mich dem Fernsehen verweigern könnte? Wenn man vom TV eingeladen wird, dann befehlen die persönliche Eitelkeit, das Berufsethos und nicht zuletzt die erhoffte Werbewirkung das Kommen – Widerrede wird nicht akzeptiert. Und schließlich: Wäre das nicht die Gelegenheit, den schrägen Ruf unseres Hobbies mal in aller Öffentlichkeit (auf ihrem Sendeplatz, also täglich um 12 Uhr mittags, hält die Show mit rund 1,2 Millionen Zuschauern immerhin einen Marktanteil von über 20 Prozent) geradezurücken? Da hinter den Kameras bekanntlich auch nur mit Wasser gekocht wird, komme ich der telefonischen Bitte des sympathischen Produktionsredakteurs also gerne nach, faxe statistisches Material aus dem Insider nach Berlin und lege mir Klamotten, die „nicht kariert, nicht kleingemustert, weiß oder schwarz" sind, zurecht. Dann packe ich noch eine kleine Joker-Geschenktüte für die beiden jugendlichen Gewalt-Fans in der Show sowie Games für den verspielten Produktionsleiter zusammen und stelle mich meinem Lampenfieber.

Neben den beiden Jungs samt einem Vater, meiner Wenigkeit und Professor Glogauer als Vetreter der Contra-Meinung ist mit Ute Diehl noch die Autorin des Buches „Ich habe nur noch neun Leben" dazu eingeladen, sich auf dem Podium 45 Minuten lang den bohrenden Fragen des Publikums bzw. der Moderatorin Vera Int-Veen zu stellen. Während des gut einstündigen Fluges von München in die Landeshauptstadt bereite ich mich darauf vor, indem ich die rund 170 Seiten zum Thema „Eltern, Kinder und Computer" nochmals durchlese: Durchaus vertretbare Ansichten, nur das Zitat aus dem PC Joker hätte ich mir in einem etwas freundlicheren Zusammenhang gewünscht. Bis zur Landung sind mir auch ein paar knackige Formulierungen eingefallen, mit denen ich die Millionen vor der Glotze zu beeindrucken gedenke – voller Tatendrang begrüße ich am Gate daher den Fahrer mit dem auffälligen Vera-Schild. Im Studio werden meine Mitdelinquenten und ich zunächst in ein winziges Wartezimmer verfrachtet, aber immerhin mit Kaffee oder Sekt nach Wahl versorgt. Während draußen mit dem Saalpublikum bereits der Applaus eingeübt wird, plaudere ich mit Thomas Dlygaiczyk von der USK, den man ebenfalls eingeladen hat – wenn auch nicht direkt auf das Podium. Wir kriegen ein Mikro umgehängt, etwas Puder auf die bleiche Nase und eine etwa fünfminütige Instruktion der Moderatorin: „Heute dürfen und sollen die Kinder den Erwachsenen ruhig mal ins Wort fallen, gell?" Schon ist Vera wieder weg, und bald darauf werden Papi und Sohnemann vor die Kameras geholt, um die Aufzeichnung zu starten. Ich verfolge das Gespräch („Mein Junge darf alles spielen, auch indizierte Software. Schließlich gucke ich mir die Programme zuvor an!") hinter der Bühne und warte auf meinen Auftritt...

Tosender Applaus, während ich endlich im grellen Scheinwerferlicht mein Publikum erblicke – überwiegend sind es Rentner, wer hat schon um 12 Uhr mittags Zeit zum Fernsehgucken? Und dann kommt es, wie es kommen mußte: Irgendwer hat die Beschlagnahmung unserer Hefte vom letzten Jahr entdeckt und damit Vera ein Thema geliefert, von dem sie nicht mehr lassen mag. Statt meine flammende Rede für Computerspiele halten zu können, bin ich nun die meiste Zeit damit beschäftigt, meine Magazine (die eigentlich wegen Annoncen für vorgeblich pornographische Erotik-CDs und nachweislich zu Unrecht vom Markt geholt wurden, was hier außer mir aber offenbar niemand weiß) zu verteidigen. Der Herr Professor stellt obskure Zusammenhänge zwischen Videogames und Vergewaltigern her, Frau Diehl kommt kaum zu Wort, und ein eingeblendeter Film zeigt, wie leicht man als Minderjähriger an Programme ab 18 Jahren gelangt. Dafür muß sich Thomas Dlygaiczyk natürlich wieder namens der USK verteidigen, und schon ertönt die Musik zum Abspann.

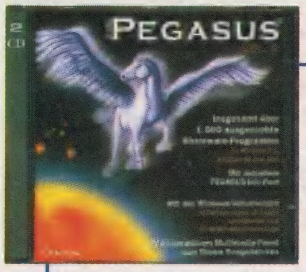
Der langen Rede kurzer Sinn: Die Sendung hat nicht mal an der Oberfläche des Themas gekratzt. Lustig war's trotzdem – was wohl jeder bestätigen kann, der zufällig am 7.Oktober zu Sat 1 und „Vera am Mittag" gezappt hat.



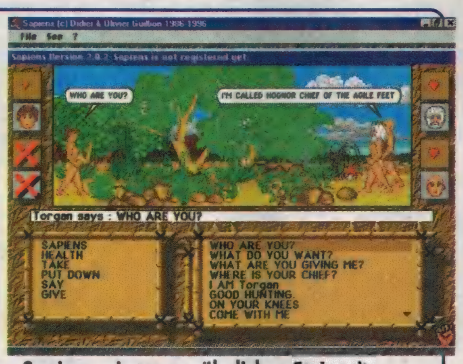
Euer **Michael**,
der große Quotenkiller

PD-PERLEN

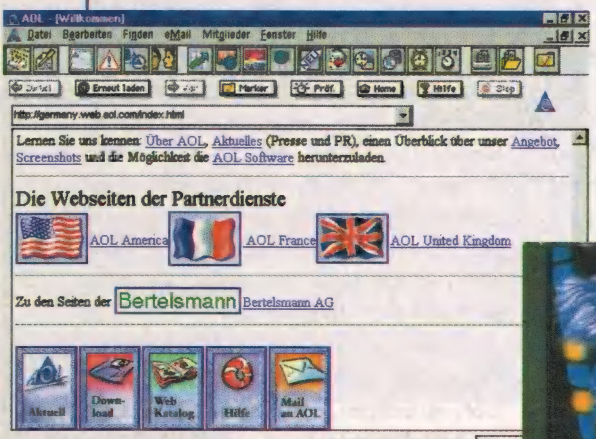
Preiswerte Shareware-CDs lassen sich grundsätzlich in drei Kategorien unterteilen: solche mit Masse, solche mit Klasse und jene Ausnahmen, die für wenig Geld beides bieten. Mal sehen, in welche Sparten das aktuelle Angebot fällt...



Die Serie mit Canyons Flügelpferd zählt zu den erfolgreichsten am Markt – warum das so ist, läßt sich auch anhand der aktuellen Ausgabe **Pegasus Vol. 4** wieder überprüfen: Auf zwei CDs verteilen sich da über 1.500 Progis, schön geordnet nach Betriebssystem (DOS, „Windows 3.1" und „Win 95") und Genres. Aufgerufen werden all die Tools, Spiele oder DFÜ-Helferlein über eine sehr komfortable und zudem deutsch kommentierte Menüoberfläche, mittels der sich neuerdings auch Unterordner anlegen lassen. Okay, die vertretenen Games sind wenige und meist schon älteren Datums, doch das Angebot aus Bereichen wie Quellcodes, Online, Musik, Grafik, Lernen, Finanzen oder Datenbanken kann sich dafür wirklich sehen lassen. Die Vollversionen eines Übersetzungsprogramms und eines Bildbetrachters, eine Multimediashow über Virenscanner sowie ein Shareware-Infopool runden die exquisite Anwender-Auswahl ab.



Sapiens, ein ungewöhnliches Steinzeit-Adventure

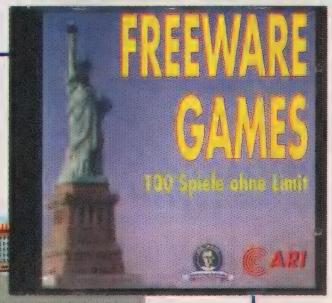


Eine Gratis-Visite bei AOL

Ebenfalls ein edles Roß ist Canyons **Pegasus Online**, wo etwa kostenlose Schnupperzugänge zu AOL, CompuServe, T-Online und Europe Online (mittlerweile allerdings bankrott) geboten werden. Vor allem aber warten über 500 unter DOS, „Windows 3.1" oder „Win 95" laufende Programme auf den PC-Surfer. Das wären neben unzähligen, teils auch für VRML-Dateien geeigneten Browsern, Applikationen und Add-Ons beispielsweise Programmiertools für Java oder HTML-Editoren zur Erstellung eigener Homepages. Einsteiger werden zudem mit fundierten Informationstexten versorgt, während Fortgeschrittene eher an den nützlichen Mailbox-Utilities gelegen sein dürfte. Die repräsentative Zusammenstellung zumeist recht aktueller Online-Soft wird von einer übersichtlichen Menüoberfläche, Virenscannern und Dateipackern begleitet und kann Surfern somit nur wärmstens empfohlen werden.



Freeware Games Top-Selection von Ari beinhaltet über 100 zumeist deutschsprachige Spiele, die nicht den für Shareware üblichen Einschränkungen unterliegen – allerdings auch nicht den hier üblichen Qualitätsansprüchen: Das jeweils zur Hälfte unter DOS und „Windows" laufende Angebot beschränkt sich zumeist auf optisch eher bescheidene Knobeleien, sattsam bekannte Solitaire-Varianten, altbackene Brettspiel-Umsetzungen (Dame, Schach etc.) sowie ein paar akzeptable Strategicals und Kartenspiele. Immerhin können die über 20 zumeist abenteuerlich angehauchten PR-Games größtenteils überzeugen, zudem gibt es noch eine Handvoll älterer Virenscanner, einige „Windows"-Runtime-Dateien sowie eine schöne Multimedia-Show mit integrierten Tools, Grafiken, Sounds und Vollpreis-Demos.



Verkehrserziehung einmal anders: Dig Dogs



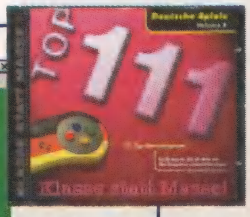


Bogenschießen einmal anders: Olymp

Wer aufgrund des Titels **Jump & Run Games** einen Schwung launiger Plattformspiele erwartet, wird von der neuen Boeder-Scheibe wohl bitter enttäuscht sein: Von den 31 zumeist unter DOS laufenden Spielen entstammen gerade mal die Hälfte diesem Genre – außerdem handelt es sich dabei um durchgehend alten Shareware-Stoff. Die andere Hälfte besteht aus einigen recht originellen Sportsims und Knobeleien, ein paar leidlichen Adventures und Arcade-Games, ordentlichen Strategicals und actionreichen 3D-Kerkermärschen. Viel ist es freilich dennoch nicht, was sich da (oftmals direkt startbar) unter der Menüoberfläche versteckt, und gerade mal ein rundes Dutzend der Spiele vermag zu überzeugen. Trotz des geringen Preises darf man diese Mogelpackung daher getrost links liegen lassen.

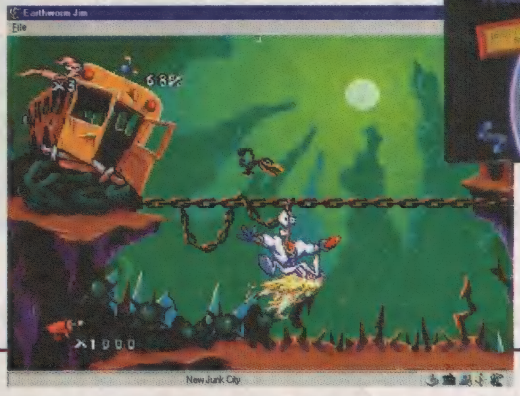
Top 111 Deutsche Spiele Vol. 2 von CDV bietet in der Tat exakt 111 zumeist deutschsprachige Programme auf, die zum größten Teil unter DOS, teils auch unter „Windows" laufen. Gestartet werden sie ausnahmslos über ein deutsch kommentiertes und gelegentlich mit Bildschirmfotos aufgepepptes Menüsystem. Zumeist gerät man so an strategische Herausforderungen, komplexe Handelssims, witzige Golfspiele sowie herausragend gute Rollis von Motelsoft. Die üblichen Brett- und Kartenspielumsetzungen (Monopoly, Skat etc.), zahlenlastige Knobeleien sowie angestaubte Ballereien sind dagegen kaum der Erwähnung wert, trotzdem stimmt hier das Preis/Leistungs-Verhältnis: Abgesehen von rund zwei Dutzend Totalausfällen wartet für nur 13,– DM viel gute Unterhaltung.





Karteln in der Kaserne: Offiziersskat 2.0 für Windows

Ein Wiedersehen mit Earthworm Jim





Der **Fanclub Vol. 3** von Escom wendet sich mit gut 200 ausdruckbaren Komplettlösungen zu oftmals recht aktuellen Games wie „Anvil of Dawn" oder „Battle Isle 3" vorzugsweise an Profi-Zocker. Diese dürften sich auch über die 150 Patches für mit Bugs behaftete Vollpreissoft, die 200 Mogel-Cheats und die 100 kleinen, aber feinen Lösungshilfen freuen. Als Dreingabe gibt es noch elf Demos (u.a. „Die Siedler 2" oder „Need for Speed") sowie 16 neue Szenarien für „Civilization 2", aber auch Virenscanner, einen SVGA-Treiber und einen recht ordentlichen Bildbetrachter. Das Angebot stimmt also, das Handling hingegen nicht: Aus der Menüoberfläche läßt sich zwar ersehen, wo welche Datei lagert, gestartet werden kann sie dann aber nur, indem man das Menü zunächst verläßt.

	Pegasus Vol. 4	Pegasus Online	Freeware Games	Jump & Run Games	Top 111 Deutsche Spiele Volume 2	Fanclub Volume 3
Hersteller	Canyon	Canyon	Ari	Boeder	CDV	Escal
Preis	40,– DM	40,– DM	20,– DM	15,– DM	13,– DM	15,– DM
Hardware-anforderungen	386 SX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	486 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 SX 2 MB RAM	486 DX/2 4 MB RAM
Menü-oberfläche	DOS/ Windows	DOS/ Windows	DOS/ Windows	Windows	DOS/ Windows	DOS
Programm-anzahl	ca.1.500 auf 2 CDs insg. 1,3 GB	ca. 550 insg. 406 MB	ca. 100 insg. 186 MB	31 insg. 51 MB	111 insg. 110 MB	ca. 650 Patches, Cheats Lösungen insg. 410 MB
Schwerpunkt	Gemischt	Online	Freeware-Spiele	Plattform-Spiele	Spiele	Spieletips
Handhabung	85%	85%	75%	77%	79%	50%
Urteil	85%	80%	58%	39%	70%	68%

Rave aus der DOSe

TechnoMaker

Wenn es nach Data Becker geht, sollen Techno-Queen Marusha und ihr ravender Hofstaat bald mächtig Konkurrenz bekommen: Dieses preiswerte 8-Spur-Tonstudio will selbst musikalische Laien zu Hitproduzenten machen.

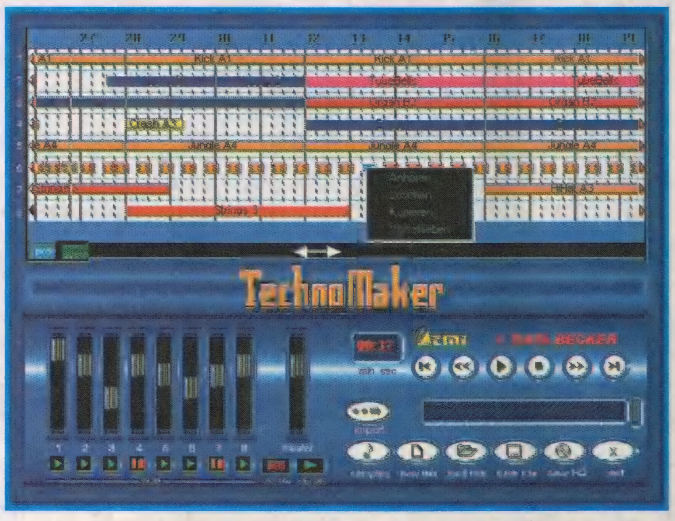
Ganz so einfach, wie es der Packungsslogan („In 5 Minuten zum HipHit!") verspricht, ist der Weg zum selbstkomponierten Techno-Track freilich nicht. Mangels allzuviel Komplexität kommt der User aber in der Tat schneller zu hörbaren Ergebnissen als mit anspruchsvoller Profi-Software: Den größten Teil des Screens nimmt hier das Arrangierfenster mit den acht Spuren ein. In diese werden die Soundbausteine bequem per „Drag & Drop" plaziert; automatische Quantisierung sorgt dabei für die Korrektur rhythmischer Fehler.

Mehr als 140 Wav-Files werden bereits mitgeliefert, und das übersichtliche, in Gruppen unterteilte Archiv läßt sich natürlich auch beliebig erweitern – importierte Samples müssen lediglich in CD-Qualität vorliegen. Die Konvertierung in eine PCM-Windows-Wav-Datei mit einer Samplingrate von 44,1 kHz, 16 Bit, Stereo läßt sich dann mit einem beliebigen Wav-Editor wie z.B. „Cool Edit" (die Shareware-Version findet Ihr auf unserer aktuellen Begleit-CD) oder dem Audiorecorder von „Windows 95" vornehmen. Das Erstellen von entsprechenden 8-Bit-Mono-Files, mit denen wegen des Geschwindigkeitsvorteils gearbeitet wird, geschieht automatisch.

Mit der Maus lassen sich die Samples in den Spuren beliebig verschieben, kopieren, löschen oder eben mal anhören. Für Effekthascherei braucht's jedoch mangels Optionen Improvisationstalent: Ein Echo erhält man beispielsweise, indem ein Sound leicht versetzt in mehrere Spuren untereinander kopiert wird. Hilfreich sind hierbei die verschiedenen Zoomstufen, und das Mischpult mit den Lautstärkereglern erlaubt Echtzeit-Remixing, das sich auch aufzeichnen läßt. Die erstellten Tracks (sie benötigen während des Editierens pro Minute 10 MB an temporärem Festplattenspeicher) werden wahlweise als wenige KB große Mix-Dateien abgespeichert oder gleich in High-Quality-Wavs konvertiert, die man dann für das Brennen einer Audio-CD verwenden kann.

Ein echter Hit ist auf jeden Fall das hervorragende Handbuch, denn es enthält nicht nur reichlich Hintergrundinfos zum Thema Techno, Praxisbeispiele und Tips, sondern auch viel Wissenswertes aus dem Business: Kosten bzw. Gestaltung einer CD, Labelgründung, GEMA-Gebühren, jede Menge Adressen und etliches mehr. Für Einsteiger ist der TechnoMaker somit eine unkomplizierte, preiswerte und gute Wahl. (st)

Übersichtliches Basteln am Hit





Der Griff in die Sound-Kiste

TechnoMaker

Preisgünstige und fein dokumentierte Soundfabrik für zukünftige Housemeister.

PRÄDIKAT:

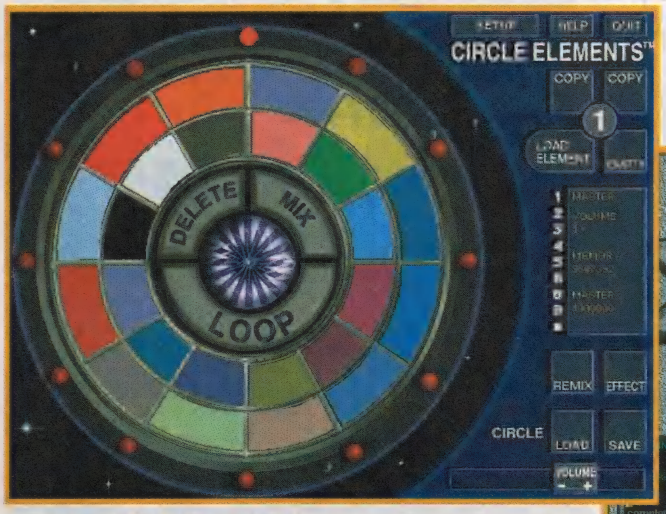
Besonders groovy

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Hersteller:	Data Becker
Preis:	ca. 49,– DM

Benötigt werden zumindest ein 486 DX/50 mit „Windows 3.11" oder „Windows 95", 8 MB RAM, eine Soundblaster-kompatible 16-Bit-Karte und ein Doublespeed-Laufwerk.

Das digitale Tonstudio

Bei Best Service hat man ein Tool-Paket geschnürt, das die Herzen der Hobby-DJs um etliche bpm höher schlagen läßt: Im Zusammenspiel liefern die musikalischen Progis lässige Techno- und House-Grooves aus der DOSe.



Mit Circle Elements werden Loops eine runde Sache

Soundmorphing mit dem Sound Lab Fun Tool

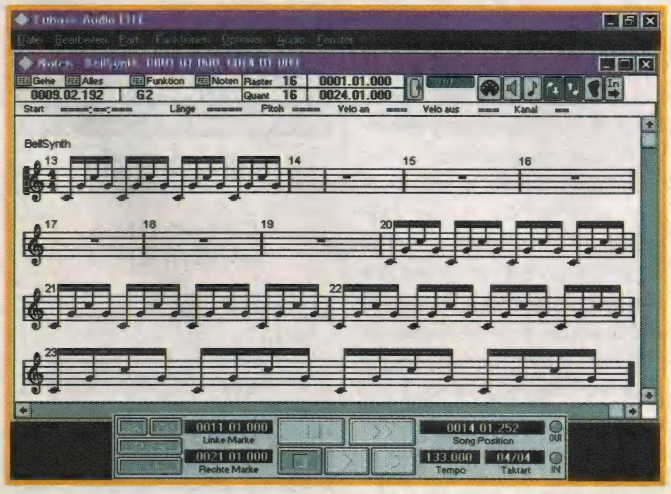


XFLOORBASIC

Dieses Online-Tutorial ist zwar nicht sonderlich umfangreich, spricht aber alle wichtigen Punkte an, die man hier beim Erstellen eines Tracks beachten sollte. Eine ausführliche gedruckte Dokumentation zur Soundsoftware fehlt indessen. Doch damit kann man leben, da etwa Fachbegriffe wie Sweep, Hookline oder Breakbeat gleich an hörbaren Beispielen erklärt werden.

CIRCLE ELEMENTS

Mit der aktuellen Version 3.0 des bekannten Groove-Baukastens lassen sich bequem per Mausklick Loops erstellen. Files, die dabei in der inneren Spur der musikalischen Dartscheibe plaziert werden, optimiert das Programm automatisch passend zu den Elementen in der äußeren Masterspur, damit der Circle auch bei nicht ganz exakt geschnittenen Sounds „rund" läuft. Die Samples können komfortabel kopiert, gelöscht oder mit verschiedenen Effekten wie Echo, Chorus etc. versehen werden. Die Mix-Funktion schafft dann durch das Zusammenlegen der beiden Spuren Platz für weitere.



Das leistungsstarke Cubasis Audio LITE SE

SOUND LAB FUN TOOL

Falls die wirklich tollen Samples des mitgelieferten Wav-Archivs (das sich natürlich beliebig um Stoff von Sample-CDs oder aus dem Internet erweitern läßt) nicht ganz so klingen, wie es der DJ gerne hätte, darf er sie hier nach eigenem Gusto verändern. Neben dem Schneiden auf die gewünschte Länge stehen dabei Effekte wie Transpose, Harmonize, Stretching u.a. zur Verfügung. Einzige Einschränkung: Das Spaß-Werkzeug besteht auf „Windows 95".

STEINBERG CUBASIS AUDIO LITE SE

Die abgespeckte Variante des populären Programms stellt etwas gehobenere Ansprüche an den User, hat dafür aber auch so ziemlich alles zu bieten, was ein Chartbreaker braucht – nicht umsonst greift das Profi-Lager seit vielen Jahren immer wieder auf die diversen Vollversionen zurück. Hiermit können die erstellten Loops nun in Verbindung mit MIDI-Klängen zum kompletten Song zusammengedröselt werden. Herausragendste Merkmale dürften dabei sicher das 32-Spur-Midi-, Zweispur-Harddisk- sowie unbegrenzt vielspuriges Audio-RAM-Recording sein.

FAZIT

Ein gelungenes Digi-Trio, mit dem sowohl Neu-Musikanten als auch fortgeschrittene Soundbastler eine gute Figur am Dancefloor machen werden. (st)

Sound Engine

Interessantes Sound-Paket für Anfänger und Fortgeschrittene.

PRÄDIKAT:

Besonders vielseitig

USK-Freigabe: nicht geprüft
Hersteller: best service
Preis: ca. 79,– DM

Benötigt einen 486er mit 8 MB RAM und „Windows 3.11" bzw. 16 MB RAM und „Windows 95", 16 Bit-Soundkarte sowie Doublespeed-Laufwerk.

Die Welt der Ozeane & Haie

Die neuen „Windows"-Titel aus der der Reihe „Discovery Channel Multimedia" von Egmont Interactive beschäftigen sich beide mit dem Meer und seinen Bewohnern – trotzdem könnte das Ergebnis kaum unterschiedlicher sein.

DIE WELT DER OZEANE



Die Welt der Ozeane im Überblick

Unter Zuhilfenahme von mehreren hundert Bildern und rund 30 Minuten AVI-Filmmaterial erläutert man uns zunächst die globalen Zusammenhänge zwischen den Meeresströmungen und dem Klima auf der Erde. Im Anschluß werden dann u.a. noch die (vermutlichen) Entstehungsbedingungen von Stürmen und Tornados, Probleme der Schiffsnavigation und das Leben in der Tiefsee behandelt; außerdem äußern sich vier Meeresforscher per Video zu ökologischen Fragen. Die praktischen Forschungsinstrumente bestehen z.B. aus einer Suchfunktion und Hypertext-Links.



Eine Wasserhose

Die in 256 Farben etwas grob gepixelten Videos mit deutscher Sprachausgabe lassen sich (wie die Fotos auch) auf Wunsch im Vollbildformat betrachten. Was dabei stört, ist weniger die nervige Geräuschkulisse als die verwirrende Themenvielfalt: Wer das gesamte Meer auf eine CD pressen will, bleibt in puncto Sachgehalt eben zwangsläufig an der Oberfläche...

Die Welt der Ozeane

Meeres-Doku ohne viel Tiefgang.

PRÄDIKAT:

Besonders seicht

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

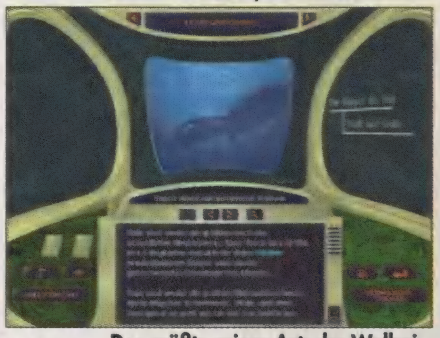
Auf Unterwasserfahrt geht's ab einem 486 SX mit „Windows", 4 MB RAM, 2 MB auf der HD, Doublespeed-CD-ROM und Soundkarte.

HAIE



Und der Haifisch, der hat Zähne...

Die interaktive Reise zu den gefürchteten Raubfischen ist ebenfalls komplett deutsch und wird auch sonst ähnlich präsentiert wie die Welt der Ozeane – mit dem Unterschied, daß es diesmal ausschließlich um Blau-, Weiß-, Wal-, Katzen- und sonstige Haie geht, die die Meere bereits seit 400 Millionen Jahren bevölkern. Hier erfährt man alles über ihre Anatomie, ihre Lebensweise, ihr Verhalten und ihre oft unterschätzte „Intelligenz". Neben vier Hai-Experten kommt auch Peter Benchley zu Wort, der als Autor des von Spielberg verfilmten Bestsellers „Der weiße Hai" sicher weiß, wovon er spricht.



Der größte seiner Art: der Walhai

Das optische Niveau der Hai-Schau erreicht zwar in etwa dasselbe Niveau wie die Ozeanreise, in Sachen Steuerung und Sound haben die Biester jedoch ganz klar die Nase vorn. Aber vor allem wurde der Inhalt hier um einiges kompetenter ausgewählt und aufbereitet. Wer also zu einem Studienurlaub in das Meer abtauchen will, der ist mit dem tierischen Reiseprogramm wesentlich besser beraten. (mash)

Haie

Gehaltvoller Info-Pool zu den gefürchteten Raubfischen.

PRÄDIKAT:

Besonders informativ

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

Die Haie verbeißen sich bereits in einen 386 DX mit „Windows", 4 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeed-CD-ROM und Soundkarte.

Das ORIGINAL



JETZT AM KIOSK

MASTER OF ORION II - BATTLE AT ANTARES



Diese Kolonie steht noch ganz am Anfang

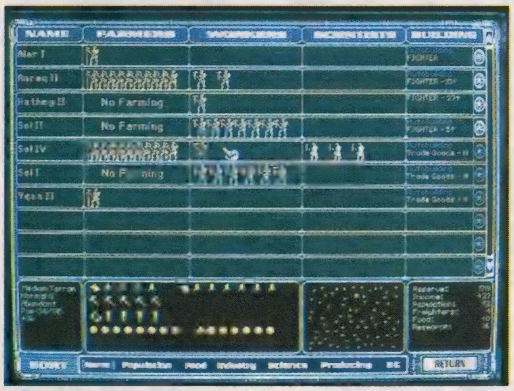
Nach einer schöpferischen Pause meldet sich „Mastermind" Steve Barcia nun mit einem Paukenschlag zurück: Er hat die besten Elemente von „Master of Orion" und „Master of Magic" zu einer strategischen SF-Simulation verbunden, die im PC-Universum ihresgleichen sucht.

DIE GEBURT EINES IMPERIUMS

Daß man Schwierigkeitsgrad, Größe der Galaxis und Anzahl der (maximal sieben) menschlichen oder digitalen Gegner einstellen kann, ist nicht weiter ungewöhnlich. Doch hier darf der werdende Kosmokrat sogar das Alter seines Sternenhaufens festlegen, wodurch er zugleich darüber entscheidet, ob ihn viele unwirtliche, aber rohstoffreiche Welten, genau die umgekehrten Verhältnisse oder ein ausgewogener Kompromiß erwarten. Bei den Kämpfen geht es auf Wunsch rein strategisch zu (dann wird nur das Resultat der einzelnen Waffengänge mitgeteilt), man kann aber auch den taktischen War Room bestellen. Anschließend schneidert man noch seine Schützlinge individuell zusammen oder bedient sich bei den 13 vorgefertigten Rassen. Unter Zuhilfenahme eines Zufallsgenerators fischen die digitalen Gegenspieler ebenfalls in diesem Alien-Pool und ziehen dort alte Bekannte (Alkaris, Bulrathis, Menschen etc.), aber auch Neuzugänge wie die Elerian-Krieger oder die winzigen Gnolam-Händler heraus.



Hier sucht man sich die gewünschte Rasse aus



Wer etwa die Forschung intensivieren will, kann dafür Personal aus anderen Bereichen abziehen

GALAKTISCHE WIRTSCHAFTSPOLITIK

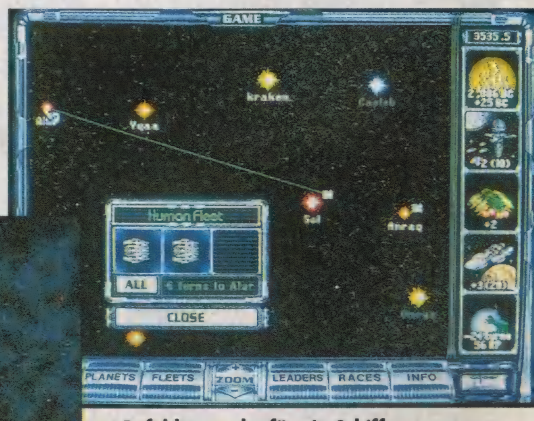
Solange das rundenbasierende Game noch in den ersten Zügen liegt, sollte man schnellstmöglich die Planeten des eigenen Systems kolonisieren und anschließend gleich die Nachbarsterne ins Visier nehmen. Damit schlägt auch die Stunde des von „Master of Magic" übernommenen Wirtschaftssystems: Auf dem Kolonie-Screen wird die Bevölkerung durch kleine Männchen symbolisiert, die zwischen den Bereichen Landwirtschaft, Industrie und Forschung hin und her geschoben, aber auch von einer Welt zur anderen transportiert werden können. Wer also z.B. zahlreiche Kolonien in lebensfeindlicher Umgebung besitzt, kommt meist nicht darum herum, seine erdähnlichen Filialen zu himmlischen Agrarfabriken hochzurüsten, damit die Leute nicht verhungern.

INTERSTELLARE RAUMFAHRT

Zu den Schwachpunkten des Vorgängers zählte die Beschränkung auf wenige Schiffstypen – diesmal darf man auf Wunsch jedes einzelne Raumschiff individuell ausbauen und modernisieren! Gesteuert werden die Einheiten direkt auf der zoombaren, zufallsgenerierten 2D-Sternenkarte. Stößt man unterwegs auf Feinde, wird automatisch der Kampfscreen geladen. Dort schiebt man seine Schiffe hin und her, feuert auf den Gegner und darf sich sogar an Entermanövern versuchen. Wer alles selbst macht, entdeckt bei diesen Gefechten geradezu schachartige Elemente, aber auch der Auto-Kampfpilot schlägt sich ganz wacker.

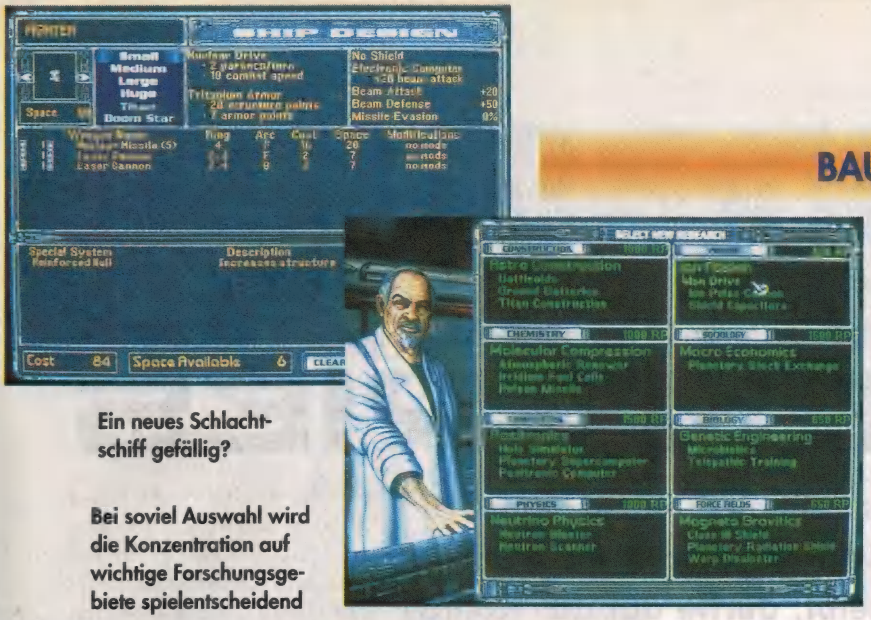


Der Kampfscreen erlaubt zahllose taktische Manöver und Finten



Befehlsvergabe für ein Schiff

BAUEN & FORSCHEN



Ein neues Schlachtschiff gefällig?

Bei soviel Auswahl wird die Konzentration auf wichtige Forschungsgebiete spielentscheidend

Jede Welt mit Industriearbeitern kann bauen: Planet A strickt z.B. an einem Militärstützpunkt, während B seine Biosphäre verbessert und C demnächst einen Kreuzer vom Stapel läßt. Forschungskapazitäten hingegen werden addiert, so daß das gesamte Imperium immer nur eine Technologie weiterentwickeln kann. Aber auch dann muß man noch entscheiden, ob etwa die neuen Todesstrahlen in einer Kanone oder als Handwaffe eingesetzt werden sollen. Richtig kompliziert wird's, wenn man dank neuer Landgewinnungstechniken die Wahl zwischen mehr Einwohnern und einer gesteigerten Lebensmittelproduktion hat – einer der Gründe, warum hier kein Sternenreich dem anderen gleicht.

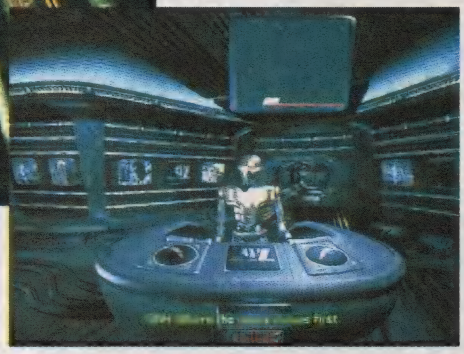
DAS DIPLOMATISCHE PARKETT

Obwohl das oberste Spielziel Eroberung heißt, hat man schlechte Karten, wenn man sofort allen auf die Tentakel steigt. Viel klüger ist es, sich zunächst nur einen Widersacher auszugucken und mit den übrigen Aliens erst mal Bündnisse zu schließen, Handel zu treiben oder Forschungsergebnisse auszutauschen. Die Liebhaber von Undercover-Arbeit dürfen auch Spione einsetzen – zur Beobachtung, zur Sabotage und zum heimlichen „Technologietransfer".



Es wird verhandelt

Der orionische Nachrichtenkanal



DIE SÖLDNER

Noch ein weiteres Feature aus „Master of Magic" wurde hier eingebaut: Von Zeit zu Zeit melden sich besonders befähigte Individuen, die gegen Bares ihre Schaffenskraft in den Dienst des Imperiums stellen. Dabei kann es sich um Planetenverwalter oder Kreuzerkommandanten handeln. So oder so zahlt sich die Investition eigentlich immer aus; sei es in klingender Münze oder durch überlegene Kampfkraft.



Handlanger für ehrgeizige Imperatoren



Droht ein Angriff?

TECHNISCHES

Das unter DOS und „Win 95" laufende Game hat neben angenehmen Hintergrundklängen einige unspektakuläre FX, zweckdienliche SVGA-Grafiken und eine ausgereifte Mausteuerung vorzuweisen. Wer genügend Kolonialisten in seinem Freundeskreis hat, kann bis zu acht Imperatoren (abwechselnd) an den Rechner bitten bzw. via Modem, Lokal-Netzwerk oder Nullmodem einladen. Aber schon im Solo-Modus bietet dieses Programm genügend Spielspaß und -tiefe für viele Monate. Auch dieser Meister ist also nicht vom Himmel gefallen, doch dann im zweiten Anlauf in den Joker-Hit-Olymp eingezogen! (jn)

Master of Orion II – Battle at Antares
(MicroProse)

Der neue Leitstern unter den SF-Weltraumsims.

GRAFIK	62%
SOUND	69%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	88%



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	486 DX/4, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster sowie alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Englisch, deutsche Version in Arbeit

MECHWARRIOR 2
MERCENARIES



Action in der City

Daß Activisions Nachfolger zu „Mechwarrior 2" nicht „Mechwarrior 3" heißt, dürfte auf das Konto von MicroProse gehen, wo die Namensrechte nun liegen: Die Versoftungsgeschichte der „BattleTech"-Saga wird immer komplizierter!



Mehr Licht: Langstreckenraketen im Einsatz



Das Söldnerheim



Die Qual der Wahl

Was MicroProse mit der Lizenz des FASA-Spielsystems anzustellen gedenkt, steht im ECTS-Messebericht, den Inhalt der aktuellen Umsetzung verraten wir dagegen hier: Bei dem im Jahre 3045 (also kurz vor dem Beginn der Clan-Kriege) angesiedelten Szenario geht es nicht mehr um Ruhm und Ehre wie beim Vorgänger, sondern schlicht um das liebe Geld – wer seine eigene Blechkriegertruppe aufbauen will, muß den Kassenstand ständig im Auge behalten. Da nicht jeder Wohnzimmersöldner zum Buchhalter taugt, wird alternativ ein Kampagnenmodus angeboten, bei dem man sich einer bestehenden Einheit anschließt und sich um das Finanzielle keine Gedanken machen muß. Noch schneller gelangt man freilich via Quickstart ins Spiel, dann allerdings nicht zu den über 30 Missionen und dem abschließenden Showdown zwischen ComStar und den Clans auf dem Planeten Tukayyid. In diesem Modus läßt sich anfangs auch die gewünschte Anzahl bzw. Art der 62 Mechs und sieben Waffen einstellen. Anschließend erfährt man bei einem Text-Briefing, ob als nächstes eine Rebelleneinheit vernichtet oder ein entführter Politiker gerettet werden muß. Auf der Gegenseite treten außer Mechs auch Panzer und Hubschrauber an, deren Vernichtung mit den bewährten C-Bills belohnt wird. Dafür bekommt man dann frische Munition, neue Stahlkolosse, mehr Personal, Reparaturen etc.
Die grafischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind erst auf den zweiten Blick erkennbar: Die Mechs haben schönere Texturen, die Waffen produzieren hübsche Lichteffekte, und die Gebäude lassen nun einige Details erkennen. Dazu gibt's ein schickes Video-Intro, dramatische Musik, 1a-Sprachausgabe und eine prima Steuerung per Flightstick oder Thrustmaster. Auch sind die Managementelemente eine nette Abwechslung vom Action-Alltag, und für bis zu acht gesellige Krieger stehen diverse Anschlußmöglichkeiten via Modem, LAN-Netzwerk oder Internet bereit. Alles in allem also eine grundsolide Fortsetzung. (mash)



Schon im Intro geht es zur Sache

Mechwarrior 2: Mercenaries
(Activision)

Um Wirtschaftselemente ergänzte „BattleTech"-Action.

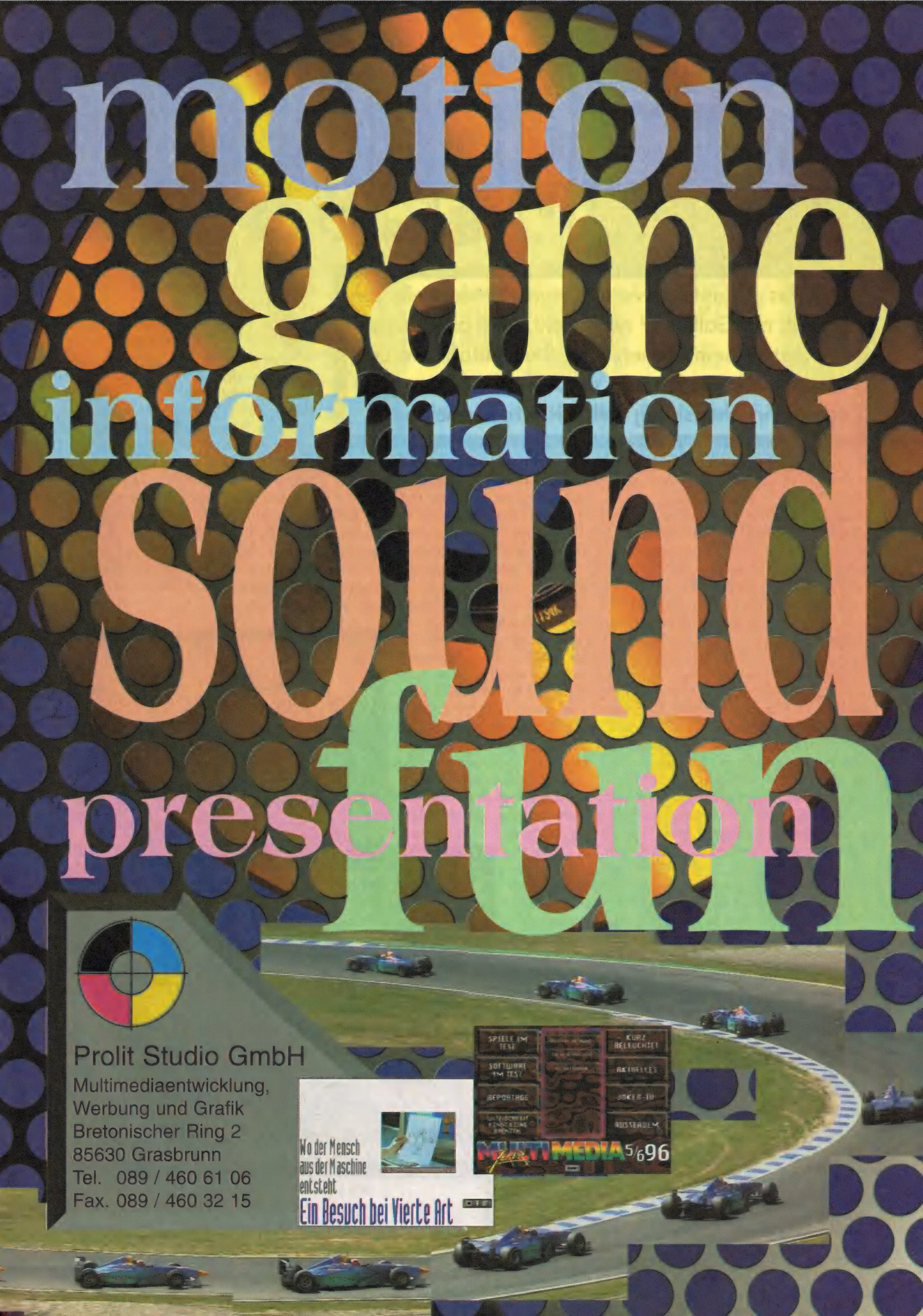
GRAFIK	72%
SOUND	80%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	81%
	77%



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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 62 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Soundscape, Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur, 2- und 4-Button-Sticks, Flightstick/Pro, Thrustmaster F-16, Pedale
AUSGABE:	Komplett englisch

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



DEADLOCK

Fast das gesamte Universum wurde mittlerweile besiedelt, nur Gallius IV noch nicht. Weil aber ausgerechnet diesem Planeten größte militärische und ökonomische Bedeutung zukommt, ist ein strategischer Wirtschaftskrieg wohl nicht zu vermeiden...

Bis zu sieben weltraumfahrende Rassen können auf Gallius IV landen, um die Kontrolle über die dortigen Bodenschätze zu erlangen. Dafür brauchen sie aber erst mal „Windows 3.1/95/NT" – beziehungsweise ein Nullmodemkabel, einen Netzwerk- (NetBIOS) oder Internetanschluß (mit direktem SLIP/PPP-Zugang), falls die Besiedlung online über die Bühne gehen soll. So oder so suchen sich die menschlichen und digitalen Kontrahenten dann zum Start ein vielversprechendes Territorium aus, in dem sie anschließend rundenweise eine funktionsfähige Kolonie errichten müssen.

Für Bau-Zwecke wechselt man zu einer isometrischen Zoomansicht des Geländes und zieht nun munter Wohnhäuser und Farmen, Bergwerke und Fabriken hoch. An einem leistungsfähigen Kraftwerk führt ebenfalls kein Weg vorbei, und durch die Gründung einer Universität ermöglicht man den technischen Fortschritt via Grundlagenforschung. Die Bevölkerungsdichte in der Siedlung wird durch kleine Männchen symbolisiert, die sich vom Spieler gezielt auf einzelne Projekte verteilen lassen. Eine ausreichende Personaldecke sorgt dabei nicht nur für schnelleres Bauen, auch die fertiggestellten Fabriken, Farmen etc. produzieren mit einer ordentlichen Besatzung mehr als bei Arbeitskräftemangel.

Mit dem bisher geschaffenen Grundstock an Immobilien kann man die Konkurrenz jedoch nicht allzu lange beeindrucken. Als erste wichtige Ergänzung fabriziert man daher sogenannte Kolonisatoren, mit deren Hilfe die Nachbarregionen besiedelt werden. Zweitens wäre an ausreichend starke Militäreinheiten zu denken, die gelegentlich auch Sonderaufgaben wie Spionage und Sabotage übernehmen dürfen. Und drittens zeigt sich schon bald, daß die Leute mit Unzufriedenheit reagieren, wenn man ihnen nicht mit Brot und Spielen den Bauch pinselt. Normalerweise denkt man beim Thema Volksbelustigung ja eher an Sportarenen oder Vergnügungsviertel, hier gönnen ihnen die Programmierer allerdings bloß ein paar Museen und andere Kunstgenüsse.

Wie das rundenbasierende Gameplay schon vermuten läßt, ist diese stark taktisch orientierte Kolonisten-Simulation kein Platz für Actionfans. Die Kämpfe werden vom Computer unter Berücksichtigung eines gewissen Zufallsfaktors ausgetragen, der Spieler bekommt die Schlachten lediglich als selbstlaufende Animationssequenzen zu sehen – aus denen sich aber sehr wohl Rückschlüsse für künftige Begegnungen ziehen lassen. Recht interessant ist auch der diplomatische Teil, obwohl er seine eigentliche Bedeutung erst bei Online-Auseinandersetzungen zwischen menschlichen Gegnern gewinnt, wo dann nach Herzenslust geschachert und verhandelt werden darf.



Au Backe...



Klug gebaut ist halb gewonnen



Was konstruieren wir denn heute?



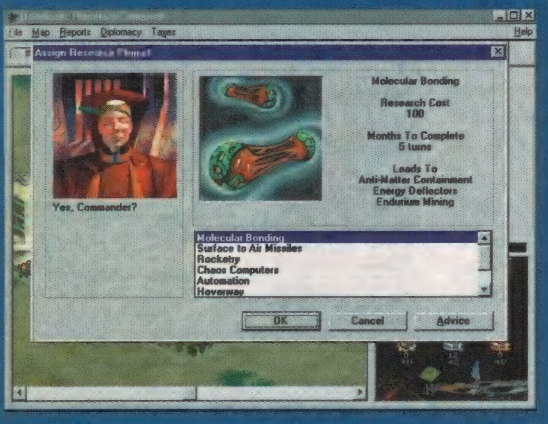
Das gallische Terrain



Im Sturm genommen!



Hier wird forsch geforscht

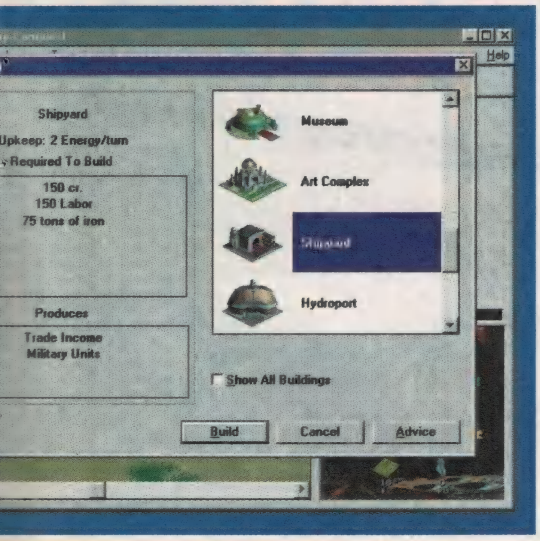




Ist das nun ein Alien oder unser Schlußredakteur Oskar?

Hau rein, ist Tango!

Freilich kann das alles nur als grober Überblick durchgehen, denn das Gameplay gründet hier wahrhaft tief. Da existiert beispielsweise ein Schwarzmarkt, auf dem man sich einige dringend benötigte Dinge rasch besorgen kann – wer sich dabei erwischen läßt, riskiert aber einen handfesten Skandal und steigende Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Oder nehmen wir die unterschiedlichen Rassen, die man auswählen darf. Da gibt es alte Handelsvölker, Superspione, Technik- und Ökofreaks, aber auch passende Indentifikationsfiguren für rabiate Zeitgenossen. Schließlich seien auch die Feinheiten des Gebäudemanagements nicht verschwiegen, denn manche Objekte können bei geschickter Anlage einen erheblichen Zweitnutzen entwickeln: Wer z.B. eine Farm in Waldnähe errichtet und ein paar Leute für die Forstarbeit abstellt, kann hinterher nicht nur Getreide und Schweinehälften, sondern eben auch Holz ernten.



Trotz einiger Umständlichkeiten im Detail (etwa bei der Jobverteilung für die Kolonisten oder der manchmal arg strengen Mengenbeschränkung für schwere Einheiten) geht die ganze Sache meist spielerisch leicht von der Hand und macht vor allem Spaß. Die vom Zufallsgenerator in wechselnder Größe erstellten Planetenoberflächen mit immer wieder anderen Nachbarschaftsverhältnissen halten die Motivation zudem auch langfristig aufrecht. Optisch darf man dabei freilich keine Wunder erwarten, aber das Programm sieht durchaus gefällig aus und wird von Videosequenzen mit gerenderten Außerirdischen verschönt. In puncto Sound sind Musik und Effekte zu verzeichnen, doch überzeugt in erster Linie die variantenreiche Sprachausgabe der Alienvölker.

Also wahrlich kein schlechtes Spiel, dieses Deadlock, wenn auch kein allzu innovatives. Aber wer bereits in „Utopia" Bürgermeister war, mit „Caesar II" das alte Rom erobert hat und sich letzten Monat für das ähnlich veranlagte „Total Control" nicht erwärmen konnte, der wird sich bestimmt für diesen futuristischen Handelskrieg begeistern. Die Mischung stimmt jedenfalls! (jn)

Deadlock
(Accolade)

Strategisch-komplexe Wirtschaftssimulation in futuristischem „Windows"-Ambiente.

GRAFIK	70%
SOUND	68%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	77%



75%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch

ABSOLUTE PINBALL

Let the good times roll...



Mag inzwischen auch ein PC-Flipper nach dem anderen erscheinen, wenn 21st Century neue Tische auf den Markt wirft, darf der Kunde etwas Besonderes erwarten. Um so enttäuschender ist diese lieblose Durchschnittsware!

Nein, mit dieser Veröffentlichung haben sich die englischen Pinball Wizards keinen Gefallen getan: Die vier enthaltenen Tableaus bieten praktisch nichts Neues und kratzen daher am mit Highlights wie „Pinball Dreams" und „Pinball Illusions" erworbenen Ruf.

Das Wüstenrennen, die Baseball-Kugelei, der Hollywood-Tisch und das Unterwasser-Spektakel können zwar allesamt mit Multibällen, Spielchen auf der Scoreleiste und kleinen Animationen wie z.B. schwenkbaren Kanonen aufwarten, aber welches Konkurrenzprodukt kann das heutzutage nicht? Als einzige echte Innovation darf die kunterbunte 08/15-Optik auf den Horizontalbetrieb umgestellt werden, doch hat man im Genre längst Hübscheres gesehen. Dazu kommen ein höchst durchschnittlicher Sound und die seit Jahren übliche Steuerung.

Als Genreneuling ist man also besser beraten, sich für dasselbe Geld das nahezu zeitgleich veröffentlichte „Pinball Power Pack" mit seinen 20 Tischen (von denen gut die Hälfte das hiesige Angebot aussticht) aus dem aktuellen Update Service zuzulegen. Und als alter Flipper-Hase wartet man lieber das „Pinball Construction Kit" aus demselben Hause ab, um selbst besseren Kneipensport zu basteln. (mm)

Absolute Pinball
(UDS/21st Century)

Wald-und-Wiesen-Flipper ohne eigenständige Ideen.

GRAFIK	65%
SOUND	59%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	49%



55%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486DX 2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB, 7 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch

MAGIC – the JOKER-BOX

DIE STARKE DESIGNER-BOX FÜR TRADING CARDS IST DA!



SIEHT SUPER AUS,
FASST SAMMELKARTEN OHNE ENDE
UND KOSTET NUR 11,80 DM

BESTELLADRESSE: JOKER VERLAG • „JOKER SHOP" • BRETONISCHER RING 2 • 85630 GRASBRUNN

NACHNAHMESENDUNG IST NUR IM INLAND MÖGLICH, BEI VORKASSE (GELD ODER SCHECK LIEGT BEI) BITTE 6,50 DM POSTGEBÜHREN IM INLAND BZW. 10,- DM FÜR AUSLANDBESTELLUNGEN DAZURECHNEN.

Games CD-ROM, dt

AH 64 Longbow	78 DM
Bleifuß	50 DM
Civilization 2	78 DM
Command &Conquer	75 DM
Conquest o.t.N.World	81 DM
Die Fugger 2	77 DM
Die Siedler 2	68 DM
Elisabeth 1	66 DM
Fantasy General	63 DM
F 1 Manager 96	68 DM
F 1 Grand Prix 2	88 DM
Fifa Soccer 96	55 DM
Hugo 3	60 DM
Rätsel des Master LU	66 DM
Silent Hunter	65 DM
The Need for Speed	75 DM
Warcraft 2	73 DM
Wing Commander 4	80 DM
Z	73 DM

Ultrapack Vol 1.1 77 DM
(Universal-Lexikon, G-Route, Ami Pro 3.1., Tele-Info Fax Auskunft, 60 Stadtpläne, Deutsches Wörterbuch, Goethek-Weltatlas, Gesetze, Fremdsprachenwörterbuch, Hotelführer 96)

Ultrapack Vol 2 79 DM
(Erlebnis Mensch, Falk City Guide, WISO-Mein Geld, Chronik des 20. Jahrhunderts, ADAC Special Auto 96, Home Control, Maggi Kochstudio, Lotus Organizer 1.1, Autoatlas Deutschland, Wohnungsplaner)

Megapak 6 75 DM
(Legend of Kyrandia, Riddle of Master Lu, Pinball 3D-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Stell Panther, Al Unser JR., Death Gate)

Star Trek Warrior Set 63 DM
(Technical Manual, Deep Space 9, Klingon, Audio CD)

Lösungshefte, je 14 DM

Albion	Normality
Bad Mojo	The Dig
Blown Away	The Ripper
Chronomaster	Shivers
Command & Conquer 1	Space Quest 1
D	Speycraft
Dark Sun	Talisman
Discworld	Terra Nova
Drakken	The Dig
Evocation	The Ripper
Gene Machine	Ultima 3
Inca 1	Urban Runner
Ishar 3	Vollgas
Gobliins 1	Warcraft 2
Guilty	Warhammer
	Zork: Nemesis

Sammellösungen, je 22 DM

Alone in the Dark	1-3
Bard's Tale	1-3
Eco Quest	1+2
Inca	1+2
Ishar	1-3
King's Quest	1-6
Kyrandia	1-3
Police Quest	1-4
Prince of Persia	1+2
Quest for Glory	1-4
Simon the Sorcerer	1+2

Versandkosten:
Vorkasse DM 7 - Nachnahme DM 15
Ausland DM 10 (nur Vorkasse)
Beim Versand von Lösungsheften fallen keine Portokosten an!
1000 Spiele und über 300 Lösungshefte im Angebot!

Lothar Köpfer / Bücher und Software / Schliefeweg 6 / 79872 Bernau / Tel. 0 76 72-41 530 oder Tel.-Fax 0 76 75/ 298/ (kein Ladenverkauf)

Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da ständig neue Lösungshefte erscheinen.

Sie finden uns auch im Internet: **http://www.vo.lu/Hint-Shop** und im BTX: **mellen#**

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Bestellannahme ist von Montags bis Freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzelnd für 19,95DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

3 Skulls of the Toltecs	"D", Evocation, Blown Away	Indiana Jones 3 und 4	Rebel Assault 1+2+Privateer	Torin's Passage	**LucasArts Classic Adventur.**
7'th Guest & 11'th Hour	Daedalus Encounter,Critical Path	Jagged Alliance	**Resident Evil**	Ultima 8 - Pagan	(Indy 3, Loom, Monkey 1,
Albion	Dark Sun 1 und 2 (je)	Jewels of Oracle	Riddle of Master Lu	Ultimate Mix	Maniac Ma.1,Zak McKracken)
Alien Odyssey	Dig, The	Karma	Ripper	Urban Runner	Might & Magic 3 bis 5
Aliens - A Comic Book Adv.	Discworld	King's Quest 1 bis 7 (je)	Sam & Max hit the Road	Vollgas (Full Throttle)	Police Quest 1 bis 4
Anvil of Dawn	Dragon Lore 1	Kingdom O'Magic	Secret Mission	W2 - Beyond the Dark Portal	Quest for Glory 1 bis 4
Bad Mojo	Dreamweb,Universe,Sage v.N.	Knights of Xentar	Shannara	Warhammer	Simon the Sorcerer 1 und 2
Baphomets Fluch	Dungeon Master 1+2 (je)	Lands of Lore 1-Throne o.Chaos	Shivers	Woodruff and the Schnibble...	Space Quest 1 bis 5
Bermuda Syndrom	Ecstatica 1	Last Dynasty, The	Space Quest 1 bis 6 (je)	Zork: Nemesis	Star Trek 1 und 2
Bioforge	Elder Scrolls: Arena	Little Big Adventure	Spycraft - The Great Game	"Z"	Ultima 7-Teil 1&2+ Forge o.V.
Chewy - Esc von F5	Entomorph	Maniac Mansion 1 und 2	Star Trek - DS9 - Harbinger	**Sammelhefte:**	Ultima Underworld 1 und 2
Chronicles of the Sword	Fade to Black	Menzoberranzan	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."	Alone in the Dark 1 bis 3	Warcraft 1 und 2
Command & Conquer 1	Flight of the Amazon Queen	Mission Critical	Stonekeep	Eye of the Beholder 1 bis 3	Wing Commander 3 und 4
C&C 1: Ausnahmezustand	Frankenstein-Through t.Eyes	Monkey Island 1 und 2	System Shock	Goblins 1 bis 3	Wizardry 6 und 7
Congo - The Movie	Gabriel Knight 1 und 2 (je)	Myst, Nocropolis, Lost Eden	Talisman	Ishar 1 bis 3	**Orginallösungen** (je 24,80)
Creature Shock	Gene Machine	Normality	Terra Nova - Strike Force Cent.	King's Quest 1 bis 6	Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
Crusader - No Remorse	Golden Gate Killer	Phantasmagoria	Thunderscape	Legend of Kyrandia 1 bis 3	DSA 1 - Schicksalsklinge
Crusader - No Regret	Hell und Bureou 13	Police Quest: SWAT	Time Commando	Leisure Suit Larry 1 bis 6	DSA 2 - Sternenschweif
Cyberia 1+2 & Wetlands	Höhlenwelt Saga - Teil 1	Prisoner of Ice	Time Gate 1: Knights Chase	**LucasArts Top Adventures**	DSA 3 - Schatten über Riva
Cybermage - Darklight Aw.	Imperium Romanum	Ravenloft 1 und 2 (je)	Touché - 5. Musketier	(Indy4,Monkey2,Maniac 1&2)	Druidenzirkel

TM



Die Rolle rückwärts

...ist für Rollstuhlbenutzer recht schwierig. Nicht viel schwieriger jedoch als die Bewältigung einer Bordsteinkante von 10 cm Höhe.
Der BSK setzt sich für eine barrierefreie Umwelt ein. Menschen mit Körperbehinderungen dürfen nicht durch bauliche Barrieren aus unserer Gemeinschaft ausgeschlossen werden. Wenn Sie mehr über unser Engagement erfahren möchten, lassen Sie sich kostenlos Informationsmaterial von uns zusenden.

BSK **Bundesverband Selbsthilfe Körperbehinderter e.V.**

INFORMATIONS-COUPON

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

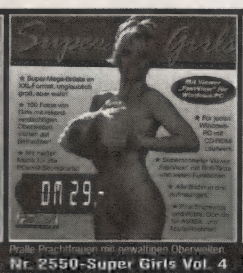
PLZ, Ort

Ich habe diesen Coupon aus folgender Zeitschrift/Zeitung

Bitte ausfüllen und senden an:
BSK - Bundesverband Selbsthilfe Körperbehinderter e.V., Postfach 20, 74236 Krautheim



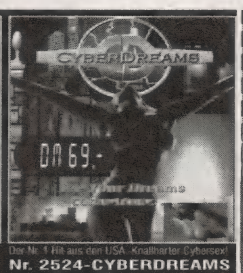
Nr. 2526-Best of 1996



Nr. 2550-Super Girls Vol. 4



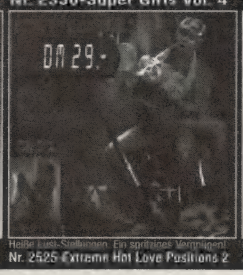
Nr. 2508-Pussymania Vol. 3



Nr. 2524-CYBERDREAMS



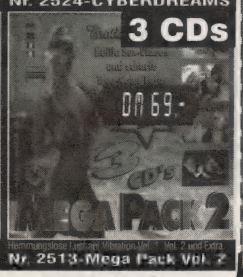
Nr. 2503-Sextasy Vol. 2



Nr. 2525-Extreme Hot Love Positions 2



Nr. 2527-Extreme Hot Pussies



Nr. 2513-Mega Pack Vol. 2

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

Gewünschte Zahlungsart:
(in Klammern Versandkosten)
☐ EC-Scheck liegt bei (+ 6,-)
☐ Nachnahme (+ 9,-)
☐ Bargeld (+1,-), per Einschreiben!

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

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

Händleranfragen bitte per Fax mit Gewerbenachweis (EDV)!

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

JA, schicken Sie mir zu den AKTIONSPREISEN:

1	CD-ROM Newsletter/Gesamtpreisliste	0,00
	+ Versandkosten (1,-/6,-/9,-)	
	= GESAMTBETRAG	

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen. Danke!

Name/Firma Kunden-Nr.

Vorname/Ansprechpartner Geb.-datum

Straße

PLZ/Ort PCJ-1196

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

DER PLANER 2

Der vor zweieinhalb Jahren veröffentlichte Ur-Planer stand schon bald in dem Ruf, die wahrscheinlich komplexeste Wirtschaftssimulation der Welt zu sein. Inzwischen hat Greenwood Entertainment einen Weg gefunden, den Superlativ noch zu steigern!



Die Euro-Karte

Beim Autohändler



Unterwegs...

Der noch recht leere Firmenparkplatz



Wohin des Weges?

Der Firmencomputer

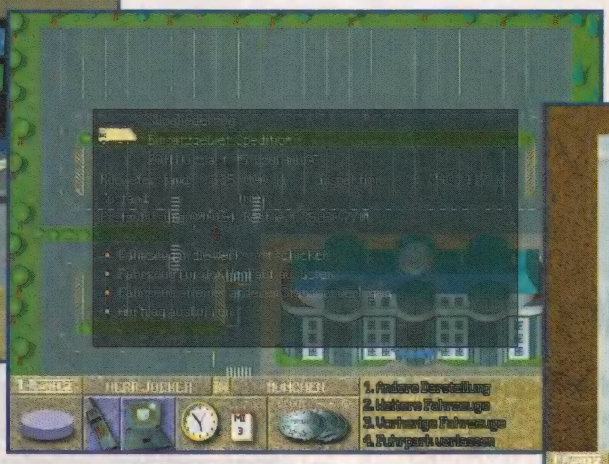
Weil dem Spediteur bekanntlich nix zu schwör ist, hat ihm das Team um Holger Dickmann eine Menge zusätzlicher Features und Optionen spendiert. So kann er jetzt auf Wunsch auch mit bis zu zwei menschlichen oder elektronischen Gegnern um die Wette wirtschaften, und statt der früheren Deutschlandkarte gibt's nun gleich drei umfangreiche Szenarien: Europa, Skandinavien und die USA. Dazu kommen zahlreiche Einstellungsvarianten in Sachen Spielziel, Schwierigkeits- und Detailgrad. Insbesondere ist aber das gute alte Speditionsgeschäft aus dem ersten Teil diesmal nur mehr eine von (sehr) vielen Betätigungsmöglichkeiten, denn daneben kann man sein Kapital nun z.B. auch mit Stadtrundfahrten, Kurierdiensten oder der Autovermietung mehren.

So oder so beginnt die Karriere immer mit der Standortwahl und dem Anmieten eines im Aufriß gezeigten mehrgeschossigen Bürogebäudes à la „Mad TV". Wer zuvor im Startmenü die Actionsequenzen aktiviert hat, kann bei dieser Gelegenheit gleich „live" über die aus der Vogelperspektive gezeigten Straßen zum Immobilienmakler fahren. Das ist natürlich bloß ein nettes Gimmick, kommen wir also lieber zum Ernst des Lebens, sprich dem nun anstehenden Besuch beim Autohändler. Dieser verfügt zwar über eine reiche Auswahl von unterschiedlichen Pkws und Nutzfahrzeugen, aber angesichts seiner Preise entscheidet man sich doch recht schnell für einen gebrauchten Silo-Laster oder ein ähnlich günstiges Arbeitstier. Damit geht's schleunigst nach Hause, wo der erste Weg ins Personalbüro führt, denn bis dato muß der Boß ja noch alles ganz alleine machen – erst wenn der Laden brummt, kann man die niederen Tätigkeiten dem Personalchef, dem Disponenten, der Telefonistin etc. überlassen. Vorläufig begnügt man sich jedoch mit der Einstellung eines Fahrers und beendet den ersten Arbeitstag.

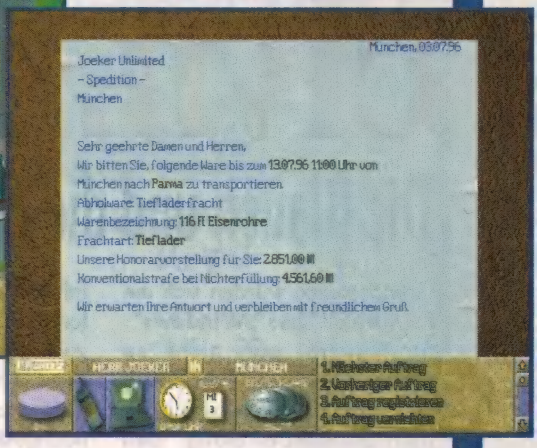
Wenn auf der Echtzeituhr der neue Morgen angebrochen ist, steht der Brummipilot schon mit seinem Vehikel bereit, und über das Fax trudeln die ersten Kundenanfragen herein. Nach einer groben Vorauswahl der in Frage kommenden Angebote gibt man diese in den Firmencomputer ein, wo sie weiter bearbeitet werden. Sobald ein bestimmter Auftrag fertig ausgehandelt ist, geht's in den Fuhrpark, wo man Wagen und Fahrer einteilt. Nach der kompletten Erledigung des Transportabenteuers (das auch mehrere Fuhren erfordern kann) landet schließlich die vereinbarte Summe auf dem Konto. Alten Speditionshasen ist natürlich klar, daß der eigentliche Reiz hier im organisatorischen Detail steckt: Lassen sich vielleicht zwei oder gar drei Aufträge mit einer Fahrt erledigen, wenn man noch



Schicke Büros heutzutage



Das Versandmenü



Ein Auftrag in Ehren

einen Hänger dazunimmt? Ist für den dringenden Berlin-Job irgendwo ein Plätzchen im Terminkalender frei? Was tun, wenn ein Fahrer plötzlich erkrankt oder in Urlaub gehen will? Soll man immer eine Transportversicherung abschließen oder verläßt man sich auf sein Glück? Ähnliche Fragen erheben sich selbstverständlich auch in den anderen Geschäftszweigen.

Aber macht eine derart realistische Wirtschaftssim in der Spielpraxis überhaupt noch Spaß? Die Antwort ist ein klares Jein. Dem Tester selbst gefiel's nämlich durchaus, aber er gehört eben auch zu den begeisterten Tüftlern im Lande. Die redaktionelle Mehrheit stellte sich dagegen auf den schwer bestreitbaren Standpunkt: „Da kann ich ja gleich in einer Spedition arbeiten!" So oder so ähnlich dürfte wohl auch das Meinungsspektrum im gesamten Spielervolk ausfallen, zumal das Handling sich hier manchmal von einer arg pedantischen Seite zeigt. Warum läßt sich z.B. die Echtzeituhr nur auf den Gängen weiterdrehen, aber nicht in den Büros? Wozu soll es gut sein, daß man einen Wagen erst per Mausklick auslisten muß, bevor man ihn beim Händler versilbern kann? Auch daß neben der gedruckten Kurzanleitung lediglich ein Online-Handbuch vorhanden ist, das sich in jedem erstmals angesteuerten Raum bzw. Menü zu Wort meldet, halten wir für keine besonders tolle Idee – vor allem nicht bei einem Spiel, das sich mit Leib und Seele der Wirklichkeitsnähe verschrieben hat. Arbeit und Komfort erweisen sich hier also einmal mehr als unversöhnliche Gegensätze, doch belohnt durchaus zeitgemäße Präsentation die Mühen. So besteht das optische Angebot aus gerenderten SVGA-Grafiken mit abschaltbaren Digi-Sequenzen, in denen menschliche Schauspieler agieren. Was es an Musik, Geräuschen und Sprachausgabe zu hören gibt, ist nicht gerade viel, aber immer passend gewählt – unter „Windows" muß man allerdings komplett auf Sound verzichten. Viele werden dieses hoch komplexe Arbeitstier unter den Wirtschaftssimulationen also lieben, noch mehr dürften es jedoch rundweg ablehnen: macht nach Adam Riese genau 71 Prozent. (jn)



Ein Besuch bei der Bank



Nehmen wir ihn?

Der Planer 2
(Greenwood Entertainment)

Das Transportwesen als wahrscheinlich realistischste Wirtschaftssim aller Zeiten.

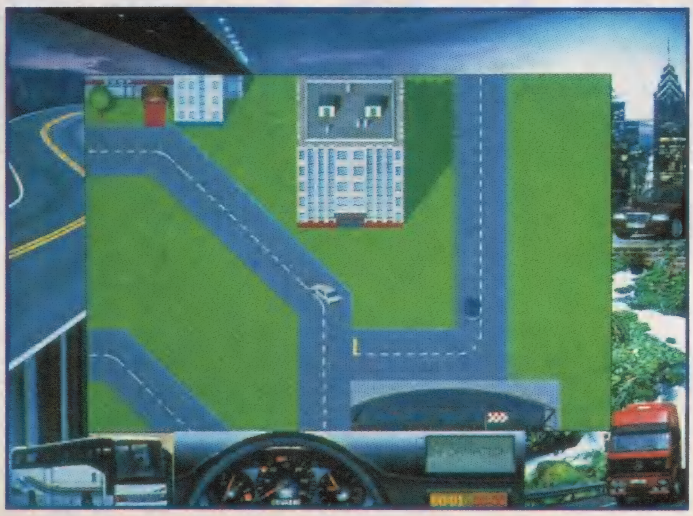
GRAFIK	74%
SOUND	69%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	73%



71%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Profis
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab 486 DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB (Solo-Modus) bzw. 16 MB RAM, 55 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster/Pro/AWE 32 und Kompatible (nur DOS)
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch



Action in der Simulation?

AMERICAN CIVIL WAR

Die Blauen und die GRAU(SIG)EN

Am amerikanischen Bürgerkrieg kommt kein Konfliktstratege vorbei – auch wenn er sich dabei so hoffnungslos blamiert wie hier das junge Interactive Magic-Label von MicroProse-Mitgründer „Wild" Bill Stealey.

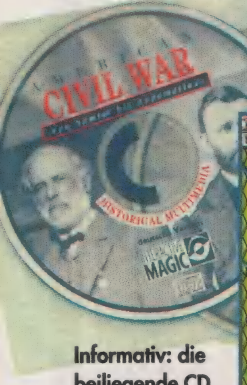
Grundsätzlich würden sich die Features dieses „Windows"-Strategicals gar nicht so schlecht anhören: Vorab läßt sich z.B. einstellen, wie stark die Sklavenbefreiung den Spielverlauf beeinflussen soll und ob bzw. wann die Europäer ins Geschehen eingreifen. An einem Rechner dürfen bis zu zwei Spieler für die Nord- oder Südstaaten in die Schlacht ziehen, ein Modem-Krieg ist indessen nur per E-Mail-Savestand möglich. Man kann historisch korrekt 1861 oder erst später einsteigen, nur ein Jahr lang kämpfen oder bis zum bitteren Ende anno 1865 durchhalten. Auch im Spiel selbst lassen sich noch viele Dinge regeln, etwa die Güterproduktion der einzelnen Städte. Gefochten wird dann zu Wasser und zu Lande – wer erfahren will, wie das alles in natura ausgesehen hat, darf sich zudem via beigelegte Multimedia-CD historische Karten und Fotos sowie Videoclips mit nachgestellten Kriegsszenen zu Gemüte führen.

Die Präsentation der Hauptsache erinnert dagegen an schlechte alte SSI-Tage: Grafisch ist vor allem viel leerer Raum im Angebot, auch das Begleitgedudel und die paar Sound-FX haben musealen Charakter. Noch unangenehmer macht sich aber das völlig mißlungene Benutzerinterface bemerkbar. Die Menüs und Meldungen lassen sich nämlich nur via Scrollbalken komplett betrachten, dazu landet man gelegentlich in inaktiven Untermenüs – mit der Folge, daß der Rechner neu gestartet werden muß. Die Lokalisierung ist ebenfalls mies, deutsche und englische Grammatik bzw. Vokabeln wechseln hier so schnell, wie die Laune des Spielers sinkt. Gottlob wurde wenigstens die informative, wenn auch optisch nicht berauschende Begleit-CD im amerikanischen Urzustand belassen.

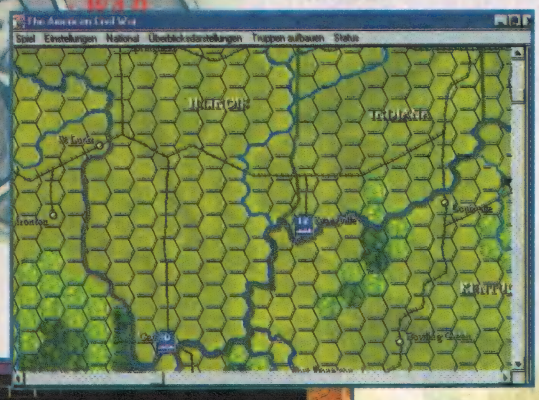
Das Ergebnis ist klar: Wer sich für den Sezessionskrieg interessiert, greift zu „Civil War General" von Sierra oder wartet den SSI-Titel „Age of Rifles" ab. Ähnlicher Meinung scheint übrigens auch der Hurrikan „Fran" gewesen zu sein, der am 5. September das Hauptquartier von Interactive Magic in Morrisville verwüstet hat... (mash)



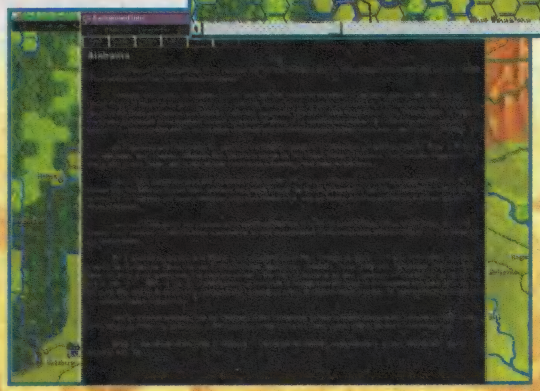
Eine der „ausführlichen" Meldungen



Informativ: die beiliegende CD



Die Gute-Nacht-Karte: schnarch



One speaks Deutsch

American Civil War
(Software 2000/Interactive Magic)

Dilettantisches Wobenstrategical im Stil der digitalen Gründerjahre.

GRAFIK	22%
SOUND	27%
STEUERUNG	19%
MOTIVATION	8%



16%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 25 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Kauderwelsch aus Deutsch und Englisch, Info-CD englisch

Die richtige Konzernstrategie verfolgt Microsoft auf alle Fälle – aber ob es auch taktisch klug war, dieses Echtzeitstrategical von Atomic Games ins eigene Softwaresortiment aufzunehmen?

CLOSE COMBAT

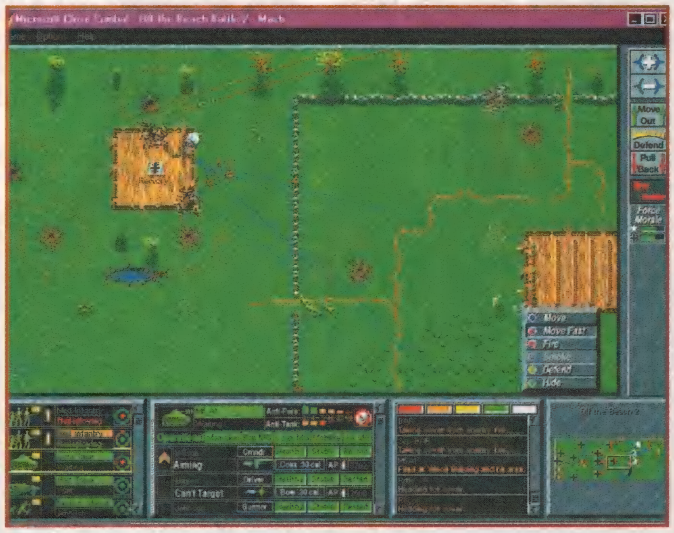
Bill Gates im Nahk(r)ampf

Unter „Win 95" wird hier die Landung der Alliierten in der Normandie noch einmal aufgerollt, wobei der Spieler sowohl auf deutscher als auch auf amerikanischer Seite gegen den Computer antreten kann – ein menschlicher Gegner ist nur per Modem oder Netzwerk zugelassen. Die insgesamt sechs in 39 Gefechte unterteilten Schlachten lassen sich entweder separat oder kampagnenmäßig durchspielen, wobei die Deutschen aus historischen Gründen aber höchstens einzelne Gefechte gewinnen können. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und als Alternative den Custom-Modus mit vielen einstellbaren Parametern für einen maßgeschneiderten Wohnzimmerkrieg.

Vor Schlachtbeginn darf man die Einheiten etwas zurechtschieben, dann werden die Truppen, Fahrzeuge etc. einzeln kommandiert; dazu kommen vier Befehle für die gesamte Armee. Flugzeuge tauchen gar nicht auf, das Hauptaugenmerk liegt auf der Infanterie, was einen einfachen Grund hat: Close Combat ist an das Brettspiel „Advanced Squad Leader" von Avalon Hill angelehnt. Daher geht es hier vornehmlich um die schrittweise Eroberung von Hecken, Mauern und Gebäuden, man muß vorrückenden Einheiten Feuerschutz geben, aber auch die psychische Kampfstärke seiner Mannen (Panik, Ermüdung) im Auge behalten. Am Ende folgt das Debriefing, und die Überlebenden bekommen vielleicht Orden an die Heldenbrust geheftet.

Das dreifach zoombare Schlachtfeld nimmt den größten Teil des Screens ein, darunter sitzen vier Fenster für eingehende Meldungen, die Übersichtskarte und Infos zur gerade aktiven Einheit etc. Trotz DirectX-Unterstützung läßt die Draufsichtgrafik dabei stark zu wünschen übrig, woran auch die eingestreuten Kurzvideos wenig ändern. Nicht ganz so negativ fallen die martialische Musik, die Digi-FX und die teilweise auch deutsche Sprachausgabe (mit amerikanischem Akzent) auf. Bedienen läßt sich die leidlich unterhaltsame Geschichte ganz ordentlich, nur das langsame Scrolling und die etwas komplizierte Menühandhabung stören ein wenig.

Unter dem Strich ist Microsofts Strategie-Debüt also wahrlich kein Meilenstein des Genres, aber was soll's? Einen armen Mann wird dieser durchschnittliche Titel aus Bill Gates wohl kaum machen... (mash)



Ein Popup-Menü voller Befehle

Das Schlachtfeld



Das Debriefing

Close Combat
(Microsoft/Atomic Games)

Kraftlose Echtzeitstrategie mit Brettspiel-Vergangenheit.

GRAFIK	46%
SOUND	58%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	60%

59%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P 60
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, möglichst 800 x 600 Pixel
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Englisch (Sprachausgabe teilw. deutsch)

AZRAEL'S TEAR

Tränen lügen nicht

Trotz guter Ansätze, der im Abenteuergewerbe eher ungewöhnlichen 3D-Perspektive, diverser Elemente anderer Genres und einem guten Schuß Mystik vermag Mindscapes neues Adventure nicht wirklich zu überzeugen – vielleicht zuviel des Guten?

Als mondäner Techno-Archäologe durchforstet der Spieler hier die über 70 düsteren Renderräume einer verfallenen Tempelanlage nach dem Heiligen Gral. Da ihm dabei ein rundes Dutzend Ritter, Grabräuber und Saurier aller Größen in die Quere kommen, ist der Indy-Erbe mit einer Bleispritze und sogar einem Helmscanner ausgestattet. Der Spieler hingegen muß sich auf einen Kompaß und das mäßig hilfreiche Automapping verlassen, während er mit den Gegnern, Rätseln und einer reichlich komplizierten Mixtur aus Tastatur- und Mausbefehlen kämpft.

Der erste Blick sollte in den scrollenden 3D-Locations stets dem oftmals mit Löchern oder gar Abgründen gespickten Untergrund gelten, auf daß der nächste Schritt nicht zugleich der letzte sein möge. Dann erst darf sich das Auge an den detailliert gezeichneten Gängen und Räumen bzw. deren Bewohnern erfreuen. Die teils recht merkwürdigen Gestalten werden entweder mit Anklicksätzen ausgehorcht oder in Echtzeit unter Feuer genommen – unterwegs finden sich immer wieder neue Waffen. Insbesondere finden sich aber Werkzeuge zur Bewältigung der recht schwierigen und zumeist technisch angehauchten Rätsel: Andauernd müssen mit den verschiedensten Schaltern und Hebeln ausstaffierte Maschinen in Gang gebracht werden, was mangels Hinweisen und wegen der hier allgemein vorherrschenden Düsternis aber vielfach zum Glücksspiel gerät.

Weder der Sound (dezent-schummrige Musik nebst wenig überzeugend synchronisierter Sprachausgabe) noch die Präsentation vermag den Spieler dabei so richtig in ihren Bann zu schlagen. Kein Wunder, wenn die Grafik auf der höchsten der drei Detailstufen selbst mit 166 MHz im Rechner noch ruckelt, während auf der niedrigsten alle schönen Details in einem groben Pixelbrei untergehen. Zieht man jetzt noch die mit Optionen überfrachtete und träge Bedienung ins Kalkül, gewinnt der tränige Titel eine ganz neue Bedeutung... (md)



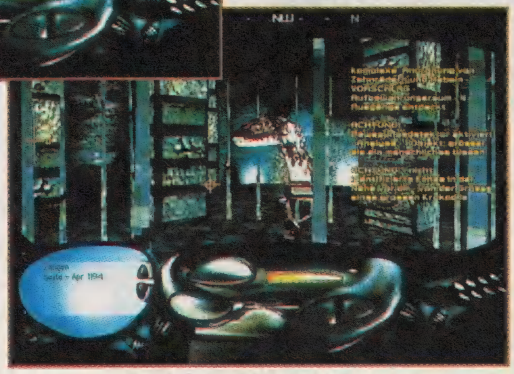
Die niedrigste Detailstufe erstickt den Spaß unter Pixeln



Wo steckt die Bedienungsanleitung?







Randale im Jurassic-Dungeon

Azrael's Tear
(Mindscape)

Düsteres 3D-Adventure mit Rollenspiel- und Actioneinsprengseln.

GRAFIK	69%
SOUND	66%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	60%

62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, am besten ein P200
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (dreifach variabel bis zu 65.000 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Soundscape, Pro Audio/16, Adlib Gold, Roland MT-32, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

total gut!

Jeden MONAT gibt's für 14,80 DM

zum Jubiläum nur 12,80 DM!

am Kiosk

VOLL GUT, EY! TOTAL!!



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!!!

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.

DAGGERFALL

THE ELDER SCROLLS CHAPTER 2

Im Frühsommer 94 präsentierte Bethesda mit „The Elder Scrolls: Arena" einen Durchschnittsrolli, wie er im Buche steht: An diese mittelprächtige Tradition schließt der Nachfolger fast nahtlos an.

Trotz oder vielleich auch gerade wegen der dreijährigen Entwicklungszeit erstrahlen die neuen 3D-Landschaften immer noch in grobpixeligem VGA, und das Scrolling ist selbst auf einem Pentium 100 nicht ganz ruckelfrei. Auch einen roten Handlungsfaden sucht man im Fantasyreich Tamriel vergebens, obwohl der Spieler zuvor im Intro den ehrenvollen Doppelauftrag erhält, in der von Revolten erschütterten Provinz Daggerfall nach dem Rechten zu sehen und einen verlorenen Liebesbrief zu suchen. Tatsächlich besteht das Game dann aber aus einer kaum durchschaubaren Abfolge von über 300 Unter- und Unterunterquests, bei denen man etwa einen Sack Mehl ins Gebirge oder einen Betrunkenen heim zu Muttern befördern muß.

Am Anfang gibt's freilich eine Charaktergenerierung mit allen Schikanen: Acht Rassen (Elfen, Bretonen, Nordländer etc.) und 18 Klassen (Barde, Magier, Dieb, Kämpfer etc.) mit jeweils unterschiedlichen Werten in Sachen Stärke, Intelligenz, Ausdauer etc. stehen bereit, um daraus einen Solohelden klonen zu können. Anschließend wird dieser gleich automatisch in die Region gebeamt, wo ihn volltexturierte Berge, Wälder, Dörfer und Dungeons erwarten – insgesamt sind es sage und schreibe 16.000 einzelne Locations. Es herrscht also wahrlich kein Mangel an Platz für verborgene Türen, geheime Schalter bzw. unauffällig herumliegende Geldstücke, Waffen oder Heiltränke. Und natürlich vor allem Monster aller Art.

Die aus Maus- und Tastaturbefehlen zusammengemixte Steuerung kennt man bereits vom Vorgänger, genau wie die ausblendbare Iconleiste am unteren Bildrand. Und einmal mehr erweist sie sich als sperrig, wenn man bei den zahlreichen Echtzeitkämpfen gegen die in über 50 Sorten vorrätigen Bären, Untoten, Orks, Meuchelmörder etc. antritt: Um einen Treffer zu landen, muß man die gewünschte Bewegung der gerade benutzten Waffe mühsam mit der Maus vormachen, also z.B. von links unten nach rechts oben fahren. Zudem sollte der Held dabei ständig in Bewegung bleiben, um seinerseits den Hieben der (oftmals aus mehreren Feinden bestehenden) Gegenseite auszuweichen.



Kleiner Tip: Bei Skeletten hilft anfangs nur die Flucht!



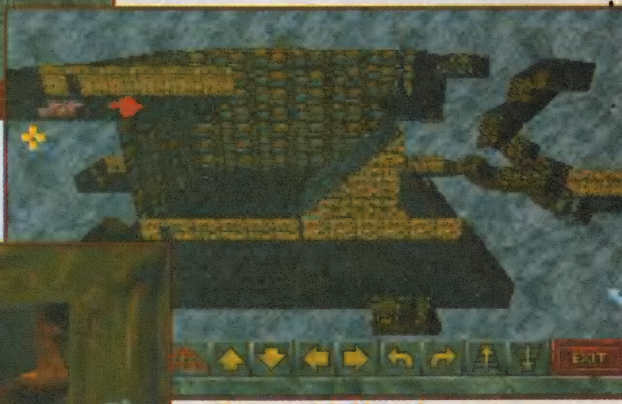
In den verschachtelten Dungeons hat schon so mancher den Kopf verloren...



Je stärker der Held, desto umfangreicher das Inventory



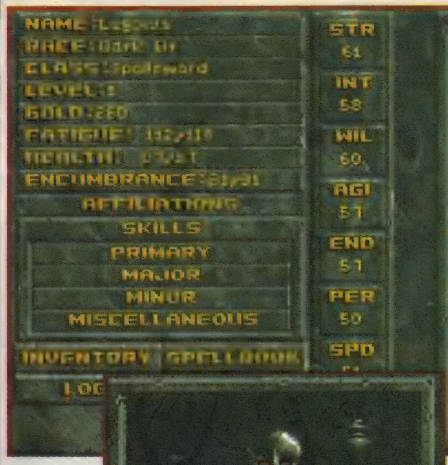
Dörfer tauchen erst relativ spät im Spiel auf



Zoom- und drehbar, aber wenig hilfreich: das diffuse Automapping



Wenn der Bär los ist, muß die Maus auf Zack sein!

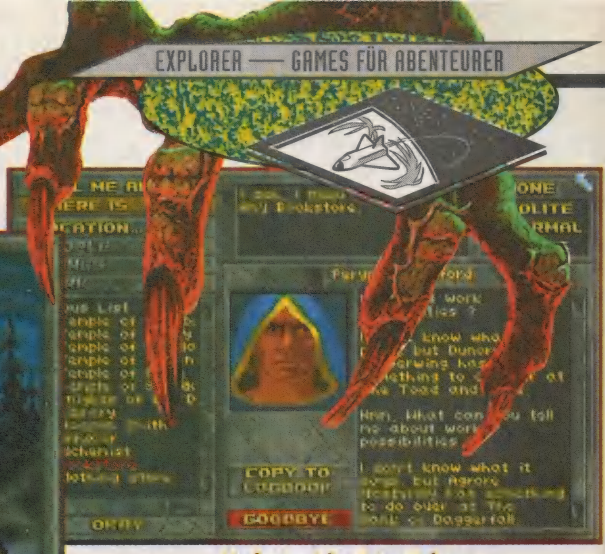








Der Soloheld kann aus 8 Rassen und 18 Klassen generiert werden



Umfangreiche Gespräche sind unumgänglich



Kampf mit magischen und konventionellen Waffen



Eine „zauberhafte" Begegnung

Flucht ist ebenfalls möglich; wer dagegen erfolgreich standgehalten hat, darf zur Belohnung anschließend Geld, Waffen und gesteigerte Charakterwerte von dannen schleppen – immer vorausgesetzt, er kann das alles auch tragen, oder er hat sich geschickterweise bereits einen Transportwagen organisiert. Wesentlich simpler lassen sich die diversen Zaubersprüche im Kampf aktivieren, aber natürlich nur von magisch begabten Helden, denen hier ein äußerst umfangreiches Repertoire an Spells und Zaubertränken zur Verfügung steht – dieses ist im Spielverlauf zudem fast endlos, also auch recht individuell erweiterbar.

Vor lauter Streit und Hader sei aber nicht vergessen, daß man in Daggerfall gelegentlich auch freundlichen Zeitgenossen begegnet. Durch die teilweise sehr ausführlichen Gespräche mit den Herrschaften handelt man sich des öfteren Subquests (zum Teil mit Zeitlimit) ein, deren Bewältigung wiederum erhöhte Charakterwerte und zumeist auch die Aufnahme in eine Gilde sowie weitere (Unter-) Unterquests zur Folge hat. Es klingt somit durchaus glaubhaft, wenn die Programmierer von 120 Stunden reiner Spielzeit sprechen, falls man nur die allerwichtigsten Aufgaben absolviert. Dadurch kommt man zwangsläufig ganz schön rum in Daggerfall – erst zu Fuß, später auch auf dem Rücken eines Pferdes und per Schiff. Diese Ausflüge verteilen sich ungefähr zur Hälfte auf Untertage-Märsche in den Dungeons und Überland-Partien in dem riesigen Fantasyreich. Die Automappingfunktion in den Dörfern und Dungeons gerät dabei leider recht schnell an ihre darstellerischen Grenzen: Auf den stufenlos dreh- und zoombaren Karten werden jeweils sämtliche Höhenstufen und Levels eines kompletten Dungeons eingezeichnet, wodurch man alsbald den Überblick verliert.

Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger wird hier also zwar viel mehr Masse, aber kaum mehr Klasse geboten: Die ganzen Groß-, Mittel-, Klein- und Mini-Aufgaben würden locker für drei Heldenleben reichen, doch wer nicht aufpaßt, hat sich darin eben auch sehr schnell verheddert. Auch die Präsentation mit ihren mäßig animierten VGA-Grafiken, der unpräzisen (Maus-) Steuerung und der düsteren Soundbegleitung verleitet nicht unbedingt zu Jubelsprüngen. Auf der anderen Seite ist die aktuelle Nachschubsituation im Rollenspielfach derzeit ja keineswegs berauschend. Und mehr Abenteuer fürs Geld als bei dem demnächst auch komplett deutsch erscheinenden Daggerfall wird man so schnell nicht finden...(md)

The Elder Scrolls Chapter 2 Daggerfall

(Bethesda/Virgin)

Umfangreiches Fantasy-Rollenspiel in 3D, konzeptionell allerdings nicht ganz ausgereift.

GRAFIK	70%
SOUND	62%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	69%



67%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 37 bis 450 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/32, Soundscape, MS Sound System, Pro Audio 16, Roland RAP-10, Adlib Gold, MPU-401
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

Hier spielt Action eine Rolle

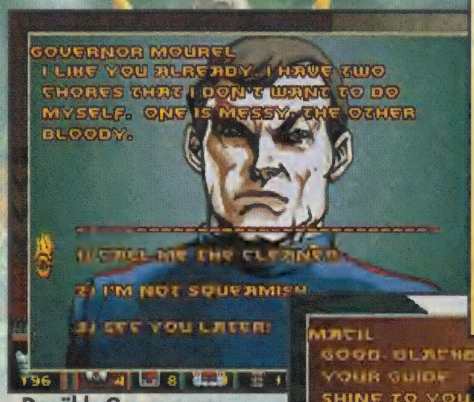
STRIFE

Ein richtiges Rollenspiel aus einem herkömmlichen 3D-Ballerdungeon zu kitzeln, das war wohl das Anliegen der Programmierer von Rogue Entertainment. Und wir wissen die gute Absicht ja auch durchaus zu schätzen...

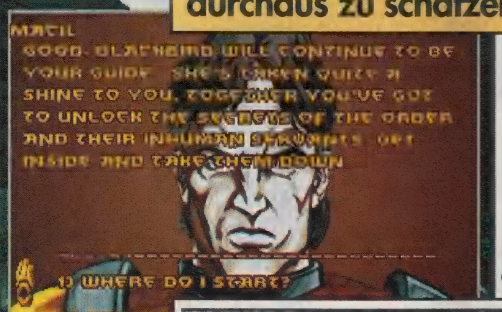
...bloß vom Ergebnis sind wir wenig erbaut. Denn bereits die Vorgeschichte ist mittlerweile ebenso abgegriffen wie die von id-Software übernommene Grafikengine: Eine Kaste übler Kleriker namens „The Order" unterjocht einen fernen Planeten, weshalb sich der Spieler auf die Seite der Rebellen stellt. Letztere nennen sich „The Force" und werden von einem gewissen Macil angeführt.

Als Held von Macils Gnaden streift man nun durch eine texturierte 3D-Stadt mit 28 Levels. Wie aus dem Genre gewohnt, ist die Waffenhand dabei stets sichtbar; man fuchtelt während des Laufens (u.U. im Schutzanzug oder einer Rüstung) also mit einer Armbrust, einem Flammenwerfer oder gar dem alles zerstörenden „Sigil" herum. Zusatzausrüstung liegt hier aber nicht bloß sammelbereit herum, sondern kann auch in Shops erworben werden – was übrigens auch für Stärkepunkte gilt. Und anstatt nur jedermann niederzumetzeln, ist es für gewöhnlich sinnvoller, das Gespräch zu suchen. So gelangt man an (Mord-) Aufträge oder auch eine Befreiungsmission im örtlichen Knast. Wider die rohe Waffengewalt stellen sich dabei die Stadtwächter, während man in den Dungeons seinen destruktiven Trieben freien Lauf lassen darf: Die acht Gegnertypen verstehen nun mal keine andere Sprache. Und falls man selbst mal nur noch Bahnhof verstehen sollte, weiß die Agentin „Blackbird" meist Rat via Funk.

Auch ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Rebellen ist vorhanden, doch vermag die Präsentation auf dem Stand von 1994 nun mal kein Monster mehr aus dem Kerker zu locken. Erst recht nicht bei einer Steuerung, die z.B. während des Laufens sämtliche Richtungswechsel erfolgreich zu vereiteln weiß. Und auch die Rollenspieler werden mit Strife kaum maßlos glücklich werden, dazu dürfte ein Solo-Held mit nur zwei Charaktereigenschaften schlicht zuwenig sein – mal davon abgesehen, daß sich auch nur ein Spielstand abspeichern läßt. Man wollte es also allen recht machen und hat es im Ergebnis keinem recht gemacht: Trotz genreübergreifender Spielelemente unterfordert das Game die Abenteurer und Aktionisten gleichermaßen. (mash)



Der üble Gouverneur...



...und der edle Rebell



Die bekannte Karte



Röstet sie!

Strife
(Velocity/Rogue Entertainment)

Technisch überholter Actiondungeon mit starken Rollenspielelementen.

GRAFIK	62%
SOUND	58%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	60%

59%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 66 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB, Pro Audio Spectrum, Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



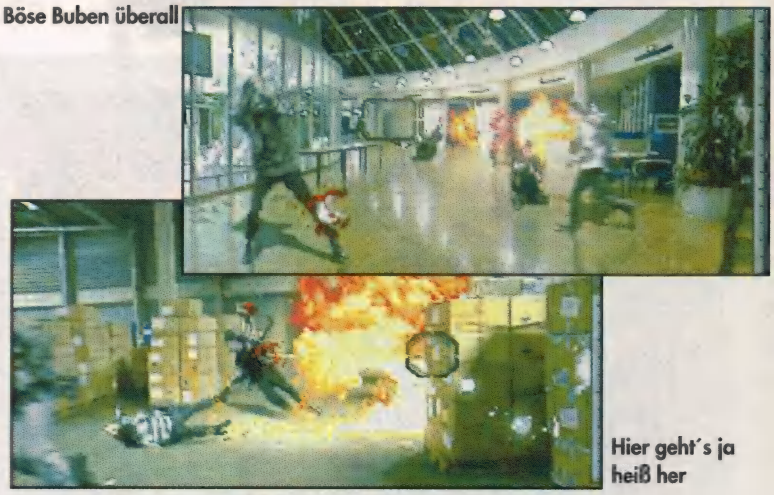
Hart, aber ungerecht

Das französische Cryo-Team („Dune") drückt uns diesmal ein Fadenkreuz in die Hand, mit dem wir uns durch ein abenteuerliches Szenario ballern dürfen: klingt aufregend, ist es aber nicht.

Auf den üblichen temporären Sicherheitsabstand haben die Storyautoren diesmal verzichtet und lassen das Verhängnis schon 1998 seinen Lauf nehmen: Eine Bande gewalttätiger Krimineller versammelt immer mehr Anhänger um sich und zwingt so nach und nach ganze Städte in die Knie. Selbst das Militär ist dagegen machtlos, nur ein paar versprengte Guerillagruppen stellen sich den schießwütigen Gangstern in den Weg. Aber dann begehen sie einen folgenschweren Fehler, indem sie das fliegende Zuhause des Hubschrauberpiloten Ted in die Luft sprengen – der Junge steht nämlich unter dem persönlichen Schutz des Spielers!

Bei dem Marsch durch die rund 250 Schauplätze entdeckt man gleich zu Beginn eine unbegrenzt munitionierte Pistole, und im weiteren Verlauf wandern dann noch die unterschiedlichsten Waffen ins Helden-Inventar. Dazu kommen die allmählich stärker werdenden Psi-Kräfte Teds, die sich sowohl zum Levitieren von Gegenständen als auch zum Verschießen von Energieblitzen eignen. Der Munitionsnachschub für die größeren Wummen ist allerdings genauso dünn gesät wie das Angebot an Erste-Hilfe-Kits, so daß man für die allzeit bereite Speicheroption dankbar ist – sie allein macht den Schwierigkeitsgrad erträglich. Zwischen den Actionszenen im Stil von „Operation Index" muß man den richtigen Weg durch labyrinthische Gangsysteme finden, Türen knacken und kleine Rätsel lösen; durch die bequeme Maussteuerung und die vielen eingestreuten Zwischensequenzen sind die Übergänge aber eher fließend.

Die kinoreife Geschichte macht in der Bildschirmpraxis leider einen ziemlich unausgewogenen Eindruck: Die Ballersequenzen werden bloß sporadisch durch Verfolgungsjagden mit dem Hubschrauber etc. aufgelockert und erweisen sich schon nach kurzer Zeit als beinahe unspielbar schwer. Dagegen erledigen sich die Adventure-Elemente fast von selbst, wenn man mit dem veränderlichen Mauszeiger nur gründlich genug den Screen absucht. Hätte man den Genrecocktail anders gemixt, wäre aus Hardline möglicherweise sogar ein Hit geworden, aber so reicht es eben nur für ein atmosphärisch ungewöhnlich dichtes Shoot'em-Up. Schade drum. (mz)



Böse Buben überall

Hier geht´s ja heiß her





Freund oder Feind?



Hardline
(Virgin/Cryo)

08/15-Ballerei in anspruchsvoller Adventure-Verpackung.

GRAFIK	79%
SOUND	76%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	55%

61%

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

DATENTRÄGER:	3 CD´s
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66, Pentium für SVGA
SPEICHER:	8 MB RAM, 14 MB bis 71 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Pro Audio, Roland Rap-10, Ultrasound, Soundscape
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Mutant Penguins

Bei Gametek kümmert man sich nicht um Artenschutz, hier werden die Pinguine der Antarktis kurzerhand für Arcade-Strategie mißbraucht – trotz mittelprächtigen Gameplays und kariesfördernder Präsentation in Bonbon-Farben.



Wenn Blicke töten könnten...



Gut kombiniert ist halb gewonnen



Arcade-Puzzles im Schnee von gestern

Schlimmer noch, man traktiert die Tierfreunde zudem mit der dümmsten Vorgeschichte, seit es lila Kühe gibt: Die bösartigen Bewohner der Galaxis Bleurgggh halten ihr schleimiges Äußeres zwecks Erderoberung in Pinguin-Kostümen versteckt – in der irrigen Annahme, das südpolare Federvieh sei die hiesige Krone der Schöpfung, und die Invasion könne so unauffällig über die Bühne gehen...

Der Spieler stellt den Irrtum nun richtig, indem er mit Bernard oder Rodney über multidirektional scrollendes Terrain läuft und den schrägen Vögeln die Wahrheit wortwörtlich um die Ohren haut. Dazu gesellen sich nebenbei ein paar durchaus anspruchsvolle Knobeleien, die Unterschiede der beiden Figuren sind indessen vorwiegend optischer Natur. Ebenfalls eher akademisch ist die Frage, ob man die ausführlich beschilderten Übungsparcours mitmachen will, denn ohne diesen Online-Lehrgang lassen sich die vielen Handlungsmöglichkeiten kaum durchschauen: In den 30 speicherbaren Abschnitten gilt es zunächst einmal ganz grundsätzlich, freundlich gesonnene Kobolde einzusammeln und sie vor defekten Maschinen oder versperrten Toren abzusetzen. Dort machen sich die Wichte dann automatisch an die Instandsetzung, schlagen Brücken oder knacken Schlösser und Schatztruhen, die Dynamit, Keulen, Golfschläger, Bumerangs und aufrüstbare Schockwaffen enthalten.

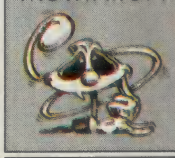
Rohe Waffengewalt ist im (Nah-) Kampf mit den befrackten Mutanten aber nur die halbe Miete, denn häufig empfiehlt es sich, den Weg der Aliens zu blockieren oder sie mit Hilfe verstellbarer Wegweiser in vorher zu installierende Fallen zu locken. Und das alles bitte tunlichst flott, denn die Invasoren streben in Richtung einer Todesmaschine – ist sie erst mit Passagieren gefüllt, ist das Schicksal der Menschheit besiegelt. Angesichts der kunterbunten, aber sehr sparsamen Präsentation auf Kleinkind-Niveau dürfte das jedoch kaum jemanden jucken, selbst wenn die Musikstücke gefällig und die Sound-Effekte ansprechend sind.

Fazit: Eine ordentliche Spielidee mit cleverem Leveldesign, deren altbackene Präsentation aber viel vom Spaß verdirbt. (rl)

Mutant Penguins
(Gametek)

Harmloser Arcade-Denksport für jüngere Weltenretter.

GRAFIK	59%
SOUND	74%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	64%



66%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

DAS MAGAZIN, AUF DAS EINE GANZE BRANCHE GEWARTET HAT!



Gegen Gewerbenachweis gratis!

HALBJAHRES-ABO
für nur
30,–DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

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: ○

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Kontoinhaber

PLZ / Wohnort

Konto-Nr.

Datum / 1. Unterschrift

Geldinstitut

Bankleitzahl

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:

per Vorauskasse: ○
Scheck oder Bargeld liegt bei:

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

Datum / 2. Unterschrift

Brandes Hard & Software

Postfach 3044 31262 Lehrte
Tel. 05175-95201 Fax 05175-95203

Baphomets Fluch	**69,99**
C&C Alarmstufe Rot	**79,99**
Diablo	**74,99**
F1 GP2	**84,99**
Privateer 2 : The Darkening	**78,99**
Schleichfahrt	**74,99**
Sherlock Holmes 2	**74,99**
Tomb Raider	**64,99**

und noch vieles mehr, fordern Sie unsere Preisliste an !
Versandkosten: Vorkasse(V-Scheck) 6,- Nachnahme 9,- + NN



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

Bug!

Keine Sorge wegen des Titels, hier handelt es sich nicht um den ersten kommerziellen Programmierfehler. Der grüne Hüpfer von Segas Saturn ist vielmehr eine echte Bereicherung für den PC: Spielwitz, frische Ideen und eine ganz neue 3D-Perspektive verbünden sich zu einem Plattform-Hit.







Der Spaß beginnt bereits mit dem Intro



Von wegen verwässertes Gameplay!



Da will einer hoch hinaus

Der herausragendste Unterschied von Bug zu seinen Genrekollegen ist seine bzw. des Spielers Sicht der Dinge: Statt wie gewohnt zweidimensional scrollende Plattformen zu bespringen, haben die japanischen Konsoleros das Geschehen in die dritte Dimension verlegt. Der Protagonist läuft also auch in den Screen hinein und heraus, was optisch eine entfernte Ähnlichkeit mit dem Treiben in den berühmt-berüchtigten 3D-Kerkern aufweist. Nur freilich geht es hier unter „Win 95" viel friedlicher und überhaupt völlig anders zu...

Prinzipiell unterscheidet sich die Aufgabenstellung der Sega-Milbe nicht sehr von anderen Jump & Runs, denn Bug muß angreifenden Insekten-Verbänden ausweichen, seine Gegner durch gekonnte Hüpfer auf den Kopf plätten oder unter Strom setzen und auch mal zu Tode spucken. Die Steuerung kennt also vielfältige Manöver, trotzdem bereitet das Handling vor allem per Vier-Button-Pad keine Probleme. Das gilt auch und insbesondere für die intelligente „Kameraführung", denn sollten sich bei der Wanderung durch die ausgedehnten und oft sehr komplexen Landschaften mal größere Bauten zwischen Bug und das Auge des Betrachters schieben wollen, wird automatisch gezoomt, bis der volle Durchblick wiederhergestellt ist. Wer gescheiterte Versuche von 3D-Plattformen (wie z.B. „Lemmings 3D") kennt, weiß, daß man den Erfolg der Pro-



Welten zu je drei Abschnitten die komplette Durchquerung des Terrains das vorrangige Ziel.

Um zum Ziel zu gelangen, wird sich der Held im Grasland etwa mit ganzen Staffeln von Killerhornissen auseinandersetzen müssen, in der Wüste funktionieren Klapperschlangen ihren Sombrero zur Wurfwaffe um, und im Sumpf bekommt man es mit geradezu tödlich sprungstarken Kröten zu tun. Und das waren jetzt nur ein paar Beispiele der



Im Tal des Todes

Da soll sich einer auskennen

grammierer hier gar nicht hoch genug einschätzen kann!

Zumal es in diesem Spiel wirklich eine Menge zu entdecken gibt. Umfangreiche Erkundungen sind wegen des fehlenden Zeitlimits nämlich problemlos möglich und oft auch ertragreich. Da können gut getimte Sprünge schon mal auf unerreichbar geglaubten Ebenen voller Sammelboni enden, häufig finden sich abseits der Hauptverkehrswege Kammern voller Energieriegel, begrenzt haltbarer Schutzschilde oder Warp-Münzen. Letztere sind auch der Schlüssel zu Bonusspielen, wo, auf dem Rücken einer Mücke sitzend oder in einer Zelle hüpfend, Goldstatuetten gesammelt und gegen Extraleben getauscht werden. Bei aller Sammelwut bleibt freilich in jeder der sechs mal drei Continues zur Seite stehen, treibt der Schwierigkeitsgrad selbst geübten Plattformern den Schweiß auf die Stirn. Nicht zuletzt deshalb, weil die Kollisionsabfrage gelegentlich zugunsten der nicht immer fairen Angreifer entscheidet.

Eine Unmenge origineller Einfälle entschädigt aber für dieses Manko und motiviert zum Weitermachen. Denn bereits in der ersten Welt wechselt des öfteren überraschend die Perspektive, und man läuft senkrecht an Wänden hoch und weicht dabei heranrollenden Gesteinsbrocken aus. An anderer Stelle gilt es dann, sich einen Weg über pendelnde Plattform-Transporter zu bahnen, Felsblockaden beiseite zu schieben, heranzoomende Treppen zu bewältigen oder herabkullernde Erdkugeln zu überhüpfen. Auch mit Schaltern (etwa zum Öffnen von Toren oder Lahmlegen von Preßwerken) muß häufig hantiert werden, und die Suche nach besonders großen und fiesen Endgegnern bleibt ebenfalls nicht erfolglos.



überall lauernden Gefahren! Wer zusätzlich noch die umfangreichen Meer-, Eis- und Insektenwelten bereist hat, darf sich daher auf die Schulter klopfen: Obwohl der Spielstand an jedem Rücksetzpunkt gespeichert wird, pro Feindkontakt nicht allzuviel Energie abgeknapst wird und dem Spieler zunächst immerhin drei Leben



Dabei trägt nicht allein das Render-Intro die Züge eines TV-Cartoons, sondern das komplette Game: Praktisch jede Aktion wird von witzigen Animationen und perfekt arrangierten Sound-FX sowie (englisch) gesprochenen Kommentaren begleitet. Laufend tönen flotte Musikstücke von CD, während liebevoll bewegte Sprites um die Gunst des Betrachters buhlen. Vor allem Bugs irre Muskelspiele während längerer Spielpausen sind schier genial – und das ganz besonders auf Pentium-Rechnern ab 150 MHz und mit leistungsfähiger Grafikkarte, wo auch der optionale SVGA-Modus kaum mehr ruckt. In der Summe ist Bug damit ein Augen- und Ohrenschmaus der spielerisch gehaltvollen Art, den sich Fans auf der Suche nach einer echten Herausforderung nicht entgehen lassen sollten. Und sei es nur deshalb, weil dieser Plattform-Meilenstein so geschickt neue und bekannte Elemente des Genres zu verknüpfen versteht! (rl)

Bug!
(Sega)

Tolle Gags, originelle Ideen und neuartige Präsentation: ein Muß für Plattform-Fans mit „Windows 95"!

GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	87%



85%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75, besser ein P150
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch



Mit „Rebel Assault 2" hatte das Genre der Video-Ballereien seinen Zenit erreicht, danach kam nur noch Makulatur. Infogrames hätte sich diesen Nachfolger zu „Chaos Control" also getrost sparen können...

Der Handlungsrahmen um einen heldenhaften Raumpiloten und üble Aliens auf dem Weg zur Weltherrschaft ist mehr als wurmstichig, doch zumindest die darin eingespannte Grafik sollte gefallen – immerhin wurden die zoomenden Kulissen auf SGi-Workstations vorberechnet. Das Ergebnis ist eines dieser statischen Movie-Games, die der PC nur um die gerade benötigten Geschosse und Explosionen bereichert. Daß Kreuzungen hier ab und an neue Wege eröffnen, ist bloß ein scheinbarer Vorzug, da diese oft in Sackgassen münden.

Wegen seiner Farbarmut vermag das interaktive Digi-Gemälde aus Frankreich aber auch optisch nicht zu begeistern, zumal die Zwischenfilme unter einer seltsamen Mischung aus Zeichentrick und Rendergrafik, groben Schnitten und gestelzten Dialogen leiden. Im Spiel selbst sind von den geplanten acht Welten nur fünf übriggeblieben, wobei das anfängliche Mondszenario schlicht gräßlich aussieht. Über die Mars-Canyons und die Unterwasserwelt bis hin zur tollen Alien-Armada ist dann zwar eine Steigerung der Präsentation zu verzeichnen, doch bekommt man es stets nur mit karg animierten Endgegnern sowie einer unauffälligen Soundbegleitung aus Musik und Effekten zu tun.



Das Intro: eine merkwürdige Movie-Mischung aus Zeichentrick und Rendering





Das Gameplay wiederum ist so eintönig wie erwartet. Wenn man sein Fadenkreuz wahlweise am VGA-Fullscreen oder im winzigen „Windows"-Fenster über Robbis, Mörser etc. lenkt, dann sind Treffer wegen der planlosen Anflugrouten zumeist Glückssache – schon weil der Feind unfair früh das Feuer eröffnet. Man darf zwar jederzeit zwischen bis zu vier Bordkanonen wechseln, die Unterschiede sind aber auf die Farbe der Laserbündel beschränkt. Daß leergeschossene Magazine nach mehrmaligem Drücken der Feuertaste automatisch mit zehn Extrapatronen beladen werden, ist zudem dumm: Wer reißt sich da noch um das Aufsammeln von Energie- und Munipacks, die zerbröselte Gegner hinterlassen? Last but not least ist in der Praxis auch vom zeitweiligen Umstieg in einen Mech-Robot wenig zu merken.

Wenn der solare Kreuzzug trotzdem nicht in einem kompletten Debakel endet, dann eigentlich nur, weil der Simultanbetrieb für zwei Spieler recht unterhaltsam ist. (rl)



Endgegner voraus



Sonnenkinder im Anmarsch



Ah, eine solare Kreuzung

Solar Crusade
(Infogrames)

Langweilige Video-Ballerei für „Win 95".

GRAFIK	68%
SOUND	62%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	44%

52%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

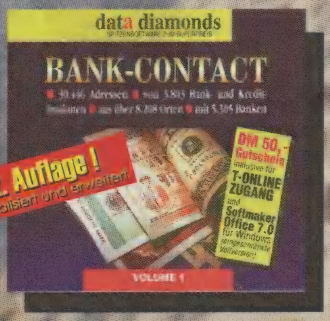
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P60
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Stick
AUSGABE:	Komplett deutsch

data diamonds

Spitzensoftware zum Superpreis!

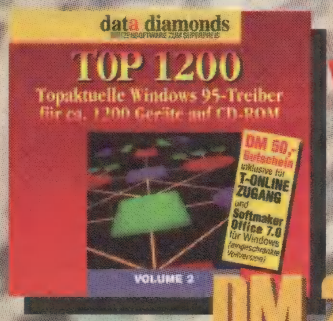
Bank Contact

Bankenverzeichnis Deutschlands
auf CD-ROM
mit über 30000 Einträgen.
Datenexport möglich..



Top 1200

Topaktuelle
Windows 95-Treiber
für ca. 1200 Geräte.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

Top Shareware

575 topaktuelle 32-bit
Anwendungsprogramme
für Windows 95.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

Top Games

129 topaktuelle echte
32-bit Spiele
für Windows 95.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

Top NT-Treiber

NEU! Topaktuelle 32-bit
Treiber für Windows NT.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

German Contact 5.2



3.7 MIO Wirtschaftsadressen Deutschlands auf CD-ROM. Über 16000 Branchenbegriffe sind als Suchkriterien hinterlegt und per Mausklick wählbar. Die CD-ROM enthält Firmen aus Deutschland, sowie freie Berufsgruppen und Selbständige. Die Software ermöglicht einen Datenexport in die Formate Winword, dBase und ASCII zur Weiterverwendung in der eigenen Datenbank oder für (Fax-) Mailings. Die Datensätze sind mit Adresse, Telefon versehen und enthalten ggf. Telefax, Geschäftsführer, Umsatz, Produkte, Mitarbeiteranzahl,Kapital, u.a.

DM 149,-
unverbindl. Preisempf.

Euro Contact

19 Länder auf 1CD-ROM als Profiversion. Bis zu 50000 Datensätze können exportiert werden.



DM 599,-
unverbindl. Preisempf.

Light Version

Die Einsteiger-Version mit
max. 1000 Adressen Export.
Geeignet als Nachschlagewerk.

Voll Version

Die Profiversion mit max.
60000 Adressen Datenexport.

DM 699,-
unverbindl. Preisempf.

Besuchen Sie uns vom 21.-25.10.96 auf der
SYSTEMS 96, Halle 25, Stand D08

data gmbh

Steiningerweg 1, 85748 Garching

Zu beziehen vom Hersteller oder bei Karstadt,
MediaMarkt, ProMarkt, Hugendubel, etc.

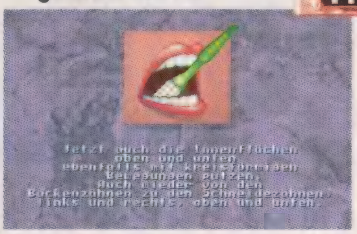
TELEFON: 089/326789-0 FAX -99

Aro& Elmi

gegen die Bakterienbande

Gegen preiswerte Werbespiele ist nichts einzuwenden, gegen Karies schon – warum also konnten wir uns mit den hüpfenden Zahnpastatuben nicht anfreunden, die sich V.I.S.T. hier im Auftrag von Elmex/Aronal ausgedacht hat?





Aro und Elmi sind wahrhaft „putzige" Gesellen: Von frühmorgens (Aro) bis spätabends (Elmi) turnen die beiden durch verwinkelte Mundhöhlen, um insgesamt ganze vier Bakterientypen durch gezielten Zahnpastabeschuß zu erlegen und Speisereste, Munitionstuben sowie Smartbombs aufzusammeln.

Steuerungstechnisch geht die verspielte Zahnhygiene via Tastatur und Stick gleichermaßen locker von der Hand, so daß man sich in Ermangelung eines Zeitlimits ganz auf die Suche nach versteckten Bonusräumen konzentrieren kann. Dabei trifft der Spieler zwar auch auf Sprungfelder, Aufzüge und Gemeinheiten wie wegbrechende Plattformen, aber das Programm dennoch nie den Nerv: In den erschreckend tristen Kulissen des Rachenraums nagt zu einem bohrenden Techno-Track von Anfang an Langeweile am menschlichen Reinigungspersonal.

Für knapp 15 Mäuse wird sich somit kaum jemand finden, der diesen digitalen Werbefeldzug unterstützen möchte. Denn während hier der Zahn der Zeit schon böse wackelt, bieten PD-Plattformen in aller Regel mehr Biß für weniger Geld. (mz)

Bezug
Kennwort: ARO & ELMI
20715 Hamburg

Aro & Elmi gegen die Bakterienbande (V.I.S.T)

Kariöses Jump & Run zur Zahnpastamarke.

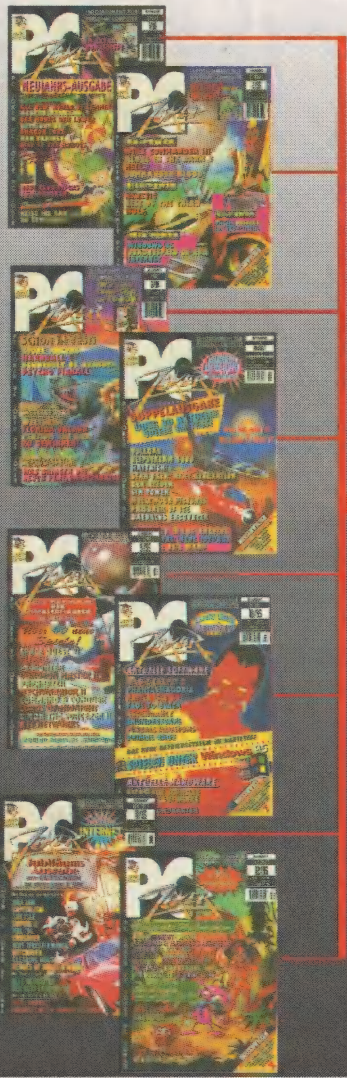
GRAFIK	29%
SOUND	37%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	24%



28%

USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 14,95 DM

DATENTRÄGER:	1 Diskette
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch



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!*

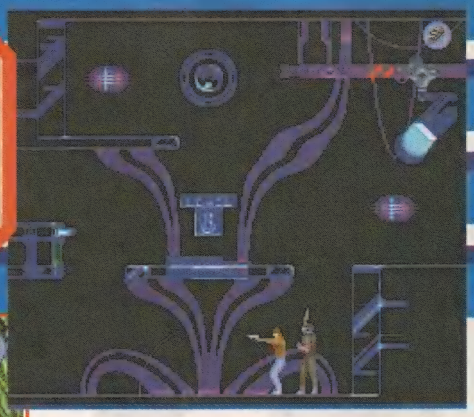
Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.
* Jahrgang 95 ohne die AUSGABEN 4/95 und 6/95, deshalb nur 45,– DM!

TIP TOP

DUD TOP

FLASHBACK

Bereits anno 1993 hatte sich Delphine ganz schön Zeit gelassen, bis dieses Actionadventure endlich den Weg auf den PC fand – drei Jahre später ist der Klassiker nun zum klassischen Budgetpreis von 29,– DM erhältlich.







DAS REAL-SZENARIO

Die französischen Software-Delphine sind die ungekrönten Könige der inoffiziellen Fortsetzungen: Schon die Cinematique-Adventures „Future Wars", „Operation Stealth" und „Cruise for a Corpse" waren sich sehr ähnlich, aber offiziell nicht miteinander verwandt. Und auch Flashback perfektionierte eigentlich nur das erfolgreiche Spielprinzip von „Another World", selbst wenn dabei zur Tarnung der Held ausgewechselt wurde. Ihren vorläufigen Abschluß fand die Nicht-Serie dann Ende letzten Jahres mit „Fade to Black", wo man zur Abwechslung den Handlungsfaden weiterspann, aber dafür grafisch und spielerisch neue Wege ging.

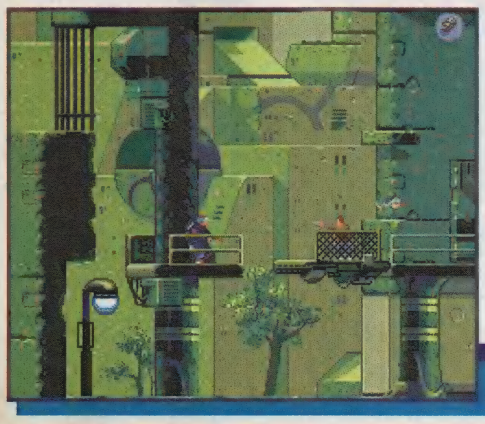
DAS SPIEL-SZENARIO

Der wissenschaftlich vorbelastete Geheimagent Conrad B. Hart schlägt sich in der Seitenansicht durch fünf gefährliche Alien-Welten, die aus unzähligen Plattformen und Aufzügen bestehen. Während der Held sich als Hürdenspringer betätigt und nebenbei diverse Rätsel löst, erfährt der Spieler durch die filmartigen Zwischensequenzen nach und nach die tieferen Zusammenhänge: Als Menschen getarnte Aliens bereiten eine großangelegte Invasion vor, indem sie Wissenschaftler und andere Geheimnisträger durch ihresgleichen ersetzen. Die bildweise umschaltende Grafik verlangt dabei neben einigem Können am Joystick vor allem nach Übersicht und gut geplantem Vorgehen, damit man die zahllosen Schießereien und Sprünge ins Ungewisse heil übersteht. Wie alle übrigen Figuren wurde Conrad aus Vektoren zusammengesetzt, was seine Hetzjagd durch die Urwälder, Straßenschluchten etc. absolut lebensecht wirken läßt.

DAS KAUF-SZENARIO

Im Vergleich mit aktuellen Konkurrenten wie „Bermuda Syndrome" sieht die VGA-Optik inzwischen an einigen Stellen ein wenig detailarm aus. Aber die Zwischenanimationen wissen noch immer zu gefallen, und an der spannenden Handlung, der gelungenen Steuerung und den abwechslungsreichen Aufgaben scheint der Zahn der Zeit überhaupt nicht genagt zu haben. Auch Spielwitz und Atmosphäre sind nach wie vor vom Feinsten – Freunde des Genres dürfen also trotz der kleinen Präsentationsschwächen (etwa keine Musik, aber sehr gute Effekte) unbesorgt zuschlagen. (mz)







Flashback
(Kixx)

Ein klassisches Actionadventure, das auch heute noch begeistert.

GRAFIK	74%
SOUND	55%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	80%



78%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 29,– DM

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

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 Löwensteine (rl)



Max Magenauer (mm)



Joachim Nettelbeck (jn)



Steffen Schamberger (st)



Waltraud Schmidt(ws)



Martin Schnelle(mash)



Markus Ziegler (mz)

Redaktionsassistenz



Dorothea v. Pronay

Joker Shop/Abo-Verwaltung



Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
„Schleichfahrt",
Blue Byte
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 12 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben): PC Joker DM 75,– / Ausland: DM 90,–. 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:
104125,1742

Internet:
104125,1742@compuserve.com

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

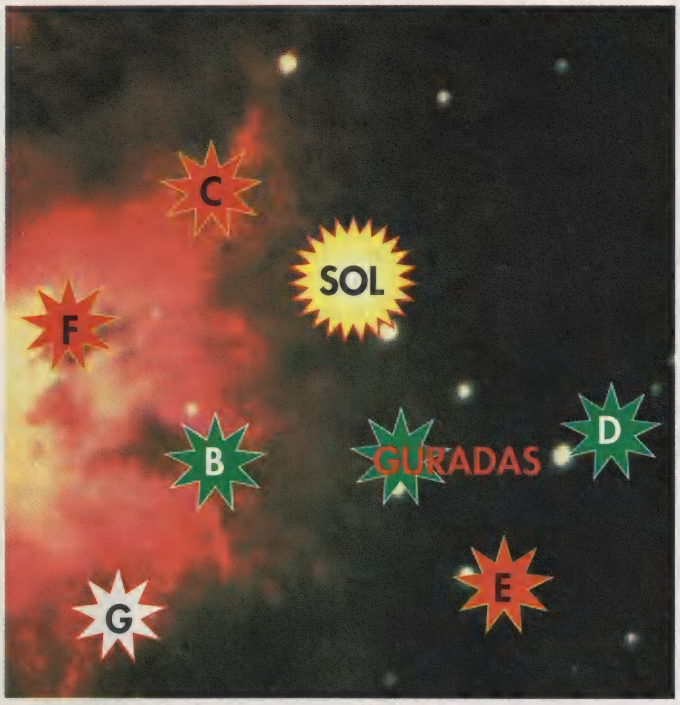
INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	23	Eagle Games	27	MHC Computer	97	Sierra	19
Ari Data	55	Gametek	7	Microsoft	10, 11	Software 2000	48, 49
Brandes	97	Hint Shop	85	Multisoft	27	SSV	97
Bücher & Software	85	Joker Verlag	37, 40, 41,	Philip Morris	116	Wial	109
Call + Play	43		77, 84, 91, 97, 102	Pro Concept	25		
CD-ROM Agentur	85	Koch Media	15	Prolit Studio	81	Poster	Blue Byte
data Wirtschaftsinf.	101	Mallander	115	S.A.D. Software	29	Poster	Electronic Arts
Dekotec	2	Media Point	68, 69	Side Step	63		

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: Amiga VS PC

PC-GALAXIS



	Sol	Guradas	B	C	D	E	F	G
Sol	/	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	/

Entfernungstabelle in Lichtjahren

DIE AKTUELLE LAGE

Wir schreiben das Jahr 2306, Sol hat 6,5 Mrd. Einwohner, die Kolonie Guradas 0,4 Mrd. ERKUNDER 1, der nach Stern C geschickt wurde, hat diesen inzwischen erreicht und dort eine Dschungelwelt entdeckt, die bis zu 7 Mrd. Menschen Platz böte. ERKUNDER 2 hat Stern F erreicht und dort eine Trockenwelt entdeckt, die für bis zu 6,5 Mrd. Siedler geeignet wäre. Die Sensation ist aber, daß unser Scout ein **unbekanntes Raumfahrzeug auf Stern F** ortete, welches mit hoher Geschwindigkeit die Flucht ergriff. Wir wissen über dieses Schiff nur, daß es in etwa unserem eigenen ERKUNDER entspricht und vermutlich unbewaffnet ist...
Angesichts dessen möchten wir Euch Gelegenheit geben, die bisher vorgenommenen Einstellungen zu überdenken. Hier der derzeitige Stand:

Gelderverteilung Sol/Guradas	SOL	GU
SCHIFFBAU	34%	0%
VERTEIDIGUNG	3%	5%
INDUSTRIE	20%	81%
ÖKOLOGIE	28%	0%
FORSCHUNG	15%	14%

Verteilung der Forschungsgelder	
COMPUTER	8%
BAUWESEN	27%
SCHUTZSCHIRME	9%
PLANETOLOGIE	10%
ANTRIEBE	36%
WAFFEN	10%

Auf der Zentralwelt Sol wird ein KOLONIESCHIFF konstruiert (momentan noch 22 Jahre Bauzeit), auf Guradas findet hingegen kein Schiffbau statt.

DIE REGELN

Die Konkurrenz aus dem Amiga-Imperium schläft (aufgrund der zweimonatigen Erscheinungsweise unseres Schwestermagazins „Amiga Joker") diesmal in der Tat und kann erst in vier Wochen wieder zum Leistungsvergleich herangezogen werden – hier und heute besprechen wir zunächst die aktuelle Lage des von Euch gesteuerten Postspiel-Reiches und stellen dann die akut zur Debatte stehenden Fragen, welche Ihr bitte per Postkarte beantwortet. Wir ermitteln daraus den Willen der Mehrheit und geben ihn in unseren Simulator ein, auf daß die Besiedlung des Alls (ausgehend vom Heimatstern Sol) kontinuierlich fortschreite. Und natürlich gibt es auch kontinuierlich etwas zu gewinnen; in dieser Ausgabe verlosen wir unter allen Einsendern:

1x Clif Danger

DIE FRAGEN

1) Wie sollen die Staatsetats von Sol und Guradas auf die vorher genannten Bereiche (Schiffbau, usw.) verteilt werden?
2) Wie sollen die Forschungsgelder in Zukunft auf die Bereiche Computer etc. verteilt werden?
3) Falls nunmehr auch auf Guradas Schiffbaugelder verplant werden sollten – welches Raumfahrzeug soll dort entstehen: ein weiterer unbewaffnter ERKUNDER, ein leicht bewaffneter JÄGER, ein mittelschwer bewaffneter ZERSTÖRER, ein für Planetenangriffe geeigneter BOMBER oder ein weiteres unbewaffnetes KOLONIESCHIFF?
4) Flugaufträge: Was soll mit den ERKUNDERN geschehen? Nr. 1 könnte bei C bleiben, nach B zurückfliegen oder Sol bzw. Guradas zum Auftanken ansteuern. Nr. 2 kann bei F als Beobachtungsposten verbleiben, B anfliegen oder bei Sol bzw. Guradas auftanken.
Nächsten Monat gibt es dann wieder ein „großes" Imperium mit einem Scorevergleich DOSisten vs. Amigos und mehr Tabellen; so oder so gehen die Postkarten mit Euren Antworten an den

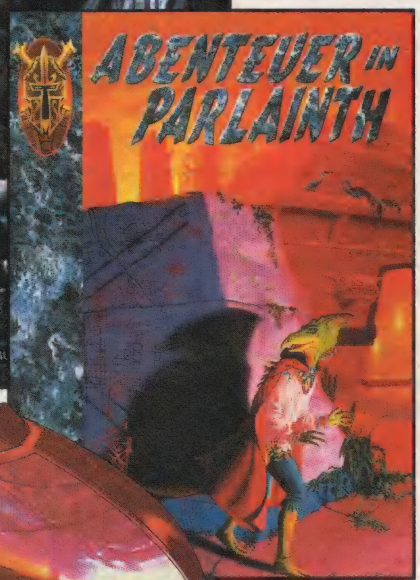
Joker Verlag
„Joker-Imperium"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Stromausfall

Nach den Trading Cards vom letzten Mal stehen diesen Monat wieder zwei Update-Seiten ins Haus: Hier finden Robo-Jockeys, Schattenläufer und Fantasy-Rollenspieler nagelneue und komplett deutsche Supplements für ihr Lieblingssystem.









BATTLETECH: HARDWARE-HANDBUCH 2750

Die erste Nachschublinie führt uns mal wieder in die ferne Zukunft, denn soeben hat FASA eine interessante Ergänzung zum weltweit beliebten Krieg der Kampfroboter in die Verkaufsschlacht geworfen. Und natürlich fragt sich der SF-Stratege hier zunächst einmal, was er eigentlich mit einem Handbuch zur Hardware des Jahres 2750 soll – schließlich sind die chronologisch aufeinanderfolgenden Szenarien des BattleTech-Universums doch im vierten Jahrtausend angesiedelt?! Dann mag er sich jedoch daran erinnern, daß laut der spielinternen Geschichtsscheibung just im vorliegenden Zeitraum der Sternenbund auseinanderbrach, was ja sogar einen technologischen Niedergang zur Folge hatte. Hier handelt es sich also um jene alten Supertechniken, die von der legendären Gray Death Legion wieder ausgebuddelt wurden. Mehr zum Hintergrund erfährt man übrigens aus dem bei Heyne SF unter der Nummer 4630 erschienenen BattleTech-Roman „Der Preis des Ruhms" von W. Keith.

Vorliegendes Paperback besteht nun im wesentlichen aus Rißzeichnungen von verschiedensten BattleMechs, Schwebepanzern, Raumjägern, Landungsschiffen und anderer Militaria; selbstredend inklusive allgemeiner Beschreibungen und technischer Daten. Wer also mal eine Spielsession mit den glorreichen Errungenschaften der BattleTech-Antike bestreiten will, der findet hier alle Voraussetzungen.

SHADOWRUN: RIGGER HANDBUCH & VIRTUAL REALITIES

Ein paar Jahrhunderte vor BattleTech und nach der Ära Kohl ist bekanntlich das Shadowrun-Rollenspiel angesiedelt, wo ebenso bekanntlich das möglichst geschickte Fahren, Fliegen oder Schwimmen einen nicht geringen Anteil der Abenteuer ausmacht. Wenn die Party da einen sogenannten Rigger als Mitglied hat, welcher die jeweiligen Gefährte per Stirnbuchse und Datenkabel steuern kann, steht sie schon mal nicht schlecht da. Dieser Band ist nun eben den besagten Gefährten gewidmet, über die der geneigte Leser ähnlich dem BattleTech-Gegenstück mittels Zeichnungen und anhand von technischen Daten aufgeklärt wird. Etliche Regelergänzungen zu den diversen Fortbewegungsmitteln sind ebenfalls mit von der Partie, und einige Vierfarb-Illustrationen runden das Bild ab.

An ein heißes, weil kompliziertes Eisen wagt sich dagegen der VR-Quellenband, denn schließlich geht es hier um exakt jenen Part des Spiels, der prinzipiell am wenigsten anschaulich ist: die Matrix. Dem Cyberspace ist daher der ganz überwiegende Teil des Buches gewidmet, während Soft- & Hardwareinfos sowie Anhänge mit allerlei Tabellen für Vollständigkeit garantieren. Im Kern geht es somit zum einen um die Objekte, die dem Decker in

der Virtual Reality begegnen können (insbesondere natürlich die diversen ICE-Varianten), zum anderen um ihn selbst bzw. die von ihm verwendeten Geräte und Programme. Juristische Erörterungen zum Thema „legal oder illegal?" werden ebenfalls geliefert, dazu verschiedene Farbtafeln zwecks Unterstützung der Phantasie.

EARTHDAWN: ABENTEUER IN PARLAINTH

Jetzt aber endlich zurück aus der Zukunft und ab in die tiefen Abgründe einer mystischen Vergangenheit: Die vergessene Ruinenstadt Parlainth sowie die Geschichte ihrer Wiederentdeckung spielt beim Fantasy-Rolli Earthdawn ja von jeher eine besondere Rolle – hier sei als Lesetip auf C. Kubasiks ganz ausgezeichneten Roman „Der magische Ring" (Heyne SF 5117) hingewiesen. Der aktuelle Ergänzungsband liefert nun vier vorgefertigte Abenteuer-Module, in denen es um die Erforschung der mit unbekannten Gefahren gespickten Metropole geht. In diesem Sinne paßt er also hervorragend zu der im September auf diesen Seiten vorgestellten Parlainth-Ergänzungsbox, welche alles grundsätzlich bekannte Wissen zur mysteriösen Stadt gesammelt präsentiert.
Die Stories überzeugen neben der branchenüblichen Ausstattung mit Karten, vorgefertigten NPCs, genauen Beschreibungen der jeweiligen Situation etc. vor allem durch ihre Schlußkapitel. Da werden nämlich jeweils eventuelle lose Fäden aufgezeigt und damit Anregungen für inhaltlich weiterführende Abenteuer geliefert!

MITMACHEN – MITGEWINNEN!

Die Chancen auf eines unserer Rezensionsexemplare stehen nicht schlecht, denn die Verlosung erfolgt quasi unter Ausschluß der Öffentlichkeit! Nur Fans werden nämlich unsere Preisfragen beantworten können: Für das BattleTech-Handbuch müßt Ihr wissen, nach wem die „Gray Death Legion" benannt ist, die Shadowrun-Quellenbände gibt's gegen die Ausschreibung des Kürzels „ICE" (bzw. korrekter „IC"), und bezüglich der Earthdawn-Abenteuer möchten wir wissen, vor welcher schrecklichen Gefahr Parlainth dereinst ins allgemeine Vergessen floh. Belästigt mit den Antworten bitte zunächst eine Postkarte und dann den Briefträger, der sie an unserer nachfolgenden Adresse abliefern soll. Ach ja, und letzten Monat war natürlich nach William Gibson gefragt. (jn)



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

TECHNISCHE DATEN

Hardwarehandbuch 2750: Paperback mit Vierfarbumschlag, 212 Seiten (davon etwa 40 Seiten allgemeines Material zum Sternenbund), SW-Druck, ca. 39,– DM
Rigger Handbuch/Virtual Realities: Paperbacks mit Vierfarbumschlag, 152/176 Seiten, SW-Druck mit Farbtafeln, ca. 39,– DM bzw. 49,– DM
Abenteuer in Parlainth: Paperback mit Vierfarbumschlag, 80 Seiten, SW-Druck, ca. 26,– DM
Bezug: Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath

GANZ PERSÖNLICH

...halte ich **Earthdawn** für ein reizvolles, aber regeltechnisch nicht ganz einfaches Fantasy-Rollenspiel mit Horror-Elementen – und würde hier zwecks Visualisierung der taktisch ausgerichteten Kämpfe zu Zinnfiguren raten. Bei **BattleTech** hingegen handelt es sich um ein SF-Strategical der beinharten Sorte: Massig Tabellen und Trefferformeln machen das Spiel für Einsteiger zur Tortur und für die vielen Fans erst zum Genuß. Beim populären **Shadowrun** schließlich sind starke Fantasy-Elemente in ein packendes Cyberpunkszenario integriert. In der Summe ergibt das ein zwar durchaus gutes, jedoch für Puristen eher ungeeignetes Rollenspiel.



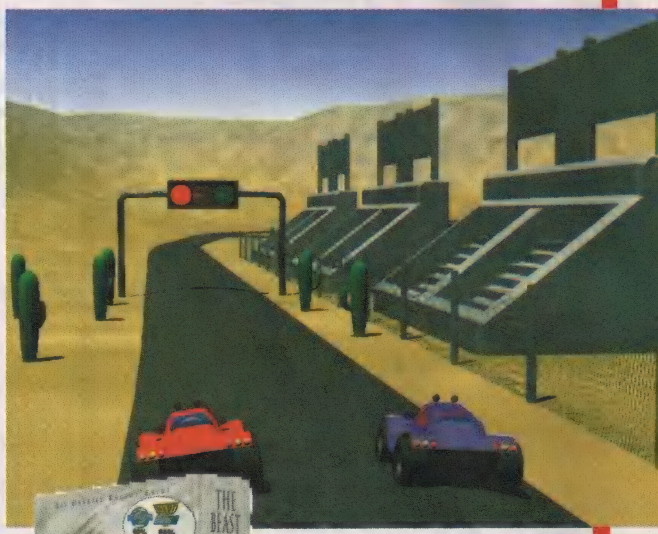
GROSSE GRAFIK COMPETITION

DIE JUBILÄUMS-GALERIE

Wortwörtlich bildschöne Geschenke haben uns einige begabte Leser zum fünfjährigen Bestehen gemacht – wofür wir uns wie immer mit dem Abdruck und kleinen Software-Präsenten revanchieren.

Wer sich nachträglich in den Reigen der Gratulanten einreihen will, der sende uns doch einfach sein Bild (auf Disk oder unliniertem Papier) oder Comic an nachstehende Adresse – falls Rückporto beiliegt und der Absender zu entziffern ist, geben wir es sogar wieder zurück. Wir freuen uns aber auch nach dem Geburtstag noch über Eure Werke, falls sie **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sind. Das bestätigt Ihr uns bitte schriftlich, liefert uns ein paar Angaben über Euch (Alter etc.) und Euer Arbeitszeug (welcher Compi, was für Ölfarben?) dazu, und schon seid Ihr vielleicht bald reich und berühmt. Neben Abdruck und Namensnennung winken nämlich für jedes hier veröffentlichte Kunststück eine schicke Shareware-CD sowie ein Vollpreisspiel für das schönste Bild des Monats – diesmal wäre es Sierras eingedeutschtes Gruseladventure **„The Beast Within"**.

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





Mit seiner mit „Reflections" und dem „Picture Publisher" entworfenen Wüstenrallye hat Michael Zimmer aus Saarbrücken verdientermaßen den Hauptpreis dieses Monats eingefahren: Wir gratulieren zu „The Beast Within"!





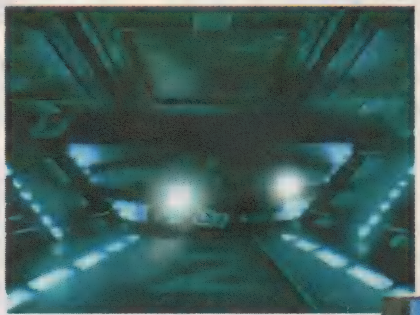
Der 16jährige Ronny Barthel aus Eilenburg verarbeitete mehrere Motive für diese schulische Collage, die ihre bestechende Wirkung nicht zuletzt einer Farbtiefe von 24 Bit verdankt – „Highlight Professional 2.0" machte es möglich.





Christoph Gütter und Jan Schwörer aus Aitrach haben ihren Beitrag zur Diskussion um Bill Gates' neues Betriebssystem zunächst gezeichnet, danach eingescannt und zu guter Letzt mit „Paintbrush" nachbearbeitet.

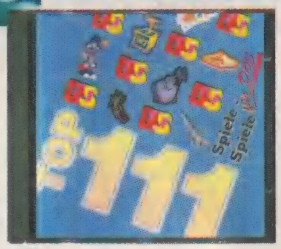






Philipp Haller aus Stuttgart entwarf auf seinem Pentium 100 mit „Highlight Professional" den schnittigen Propellerflieger, der sich hier so ungemein plastisch über dem Wasser erhebt.

Aus Marburg erreichte uns dieser futuristische Raumschiffhangar mit 16,7 Millionen Farben. Errichtet hat ihn der 19jährige Michael Steinbach in seiner PC-Werkstatt mit „Corel Photopaint".



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

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
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	**65,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**35,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	**85,90**
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
AMERIKA 1861–1865 (WHITE LABEL) K. D. ✻	**29,90**
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– ✻	**79,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
A-TRAIN KOMPL DEUTSCH (WHITELABEL) ✻	**24,90**
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 MOJO DT. ANLEITUNG	49,90
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 (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	**49,90**
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 II KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	59,90
BODSOCCER KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BRAINDEAD 13	19,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK K. D.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR 1 DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
CARIBBEAN DISASTER K. D.	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	35,90
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	**29,90**
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	89,90
CIVILIZATION –POWERPLUS–	**24,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D. ✻	**69,90**
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– ✻	**79,90**
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND&CONQUER COMPANION (100 LEVELS)	**29,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖS.	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
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
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
DARK SEED II KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	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 K. DT	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D. ✻	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: WATERLOO K. D. ✻	**79,90**
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A. ✻	**74,90**
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH ✻	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**39,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DSF FUSSBALLMANAGER KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
DSAII: STERNENSCHWEIF K. D.	29,90
DOGZ - SCREENSAVER	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. ✻	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	75,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**

CD-ROM-GAMES

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	**19,90**
F-22 LIGHTNING 2 –NOVALOGIC– ENGL. VERSION	**79,90**
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	**75,90**
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	**35,90**
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FLIGHTSIMULATOR 6.0/WIN 95 ✻	**99,90**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	49,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5,1 DT. ANL.	79,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**289,90**
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	**29,90**
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
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
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC K., D.	59,90
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
HIND KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	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 D.A.	39,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. ✻	**89,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS ✻	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	**24,90**
INDY CAR RACING II	39,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	79,90
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. ANL.	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 K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. 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**
LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY ✻	**79,90**
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 LS DT. HANDBUCH	**89,90**
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	**29,90**
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	**14,90**
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	**29,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**29,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.I KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MDK KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	85,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES ✻	**85,90**
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**79,90**
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT. HANDB.	39,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95 ✻	**79,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	19,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	69,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	29,90
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME ✻	**69,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	49,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	**79,90**
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	**39,90**
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	75,90

CD-ROM-GAMES

NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	9,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL	**19,90**
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
PHANTASMAGORIA 2 ✻	**79,90**
PINBALL 3 D VGR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL. ✻	**85,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
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
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	**29,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D. ✻	85,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖS.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT. ✻	**69,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D. ✻	**79,90**
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**39,90**
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
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 LU K.D. INCL. LÖS.	79,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES CD SECTION & 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
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SEGA RALLY DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER95 EURO EDITION	**54,90**
SHADOAN/WIN95 DT. ANLEITUNG	**85,90**
SHADOW OF THE COMET K. DT	29,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	**79,90**
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	**24,90**
SHIVERS & MAUSMATTE	29,90
SHOCKWAVE ASSAULT WIN95 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH ✻	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM CLASSICS 2 INCL.SIM FARM/SIM EARTH/A-TRAIN	49,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM PARK KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
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. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
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 JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	**65,90**
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	**29,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	**39,90**
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	**79,90**
SYNNERGIST –DER BLAUE STAUB– KOMPL. DT.	**69,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
TERMINATOR SKYNET ✻	**69,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
TERROR TRAX	**39,90**
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
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**

CD-ROM-GAMES

TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	**49,90**
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 3 GAMES D. A.	14,90
ULTIMA VIII - 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
ULTRA PINBALL 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	65,90
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.	**35,90**
WACKY WHEELS	**15,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	75,90
WARCRAFT II: MORE WAR (100 NEUE LEVELS)	**29,90**
WARGAME CONSTR. SET III –AGE OF RIFLES– ✻	**69,90**
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 -	24,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	**35,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D. ✻	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D. A. ✻	79,90
X WINGS COLLECTORS KOMPL. DT.	**35,90**
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	**19,90**
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	85,90

MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	**39,90**
202 FAX-CARTOONS	**39,90**
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ALQUADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	**24,80**
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	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

NEU FÜR TC-SPIELER!

POS JOKER



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. 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. 900007
JOKER-TELEFONKARTE: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,– DM!
Für gut angelegte 29,– DM pro Karte



Nr. 800001
JOKER-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!
Ehemals für kultige 49,– DM, jetzt nur noch 29,– DM

Nr. 50003
EXKLUSIV-EDITION: Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage" samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert!
Nur noch leserliche 19,– DM pro Band



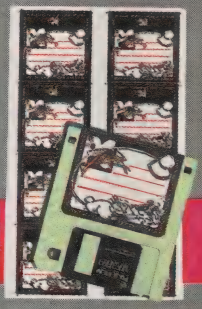


Nr. 60001
GHOST-MÜTZE:
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

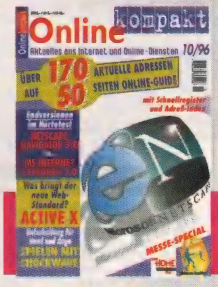
Nr. 800030
DEMO-SOUNDS: Das Beste, was die Demo-Szene an Soundtracks zu bieten hat, auf drei heißen Audio-CDs – im Profistudio neu abgemischt und quer durch alle Stilrichtungen!
Für 29,– DM pro Scheibe bzw. das komplette Trio für nur 75,– DM

NEU!





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



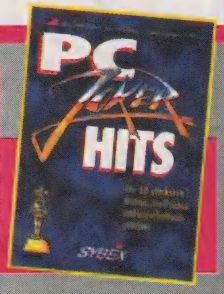
NEU!

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



Nr. 500002
MOUSEPADS:
Für gut abgerollte DM 15,–

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)

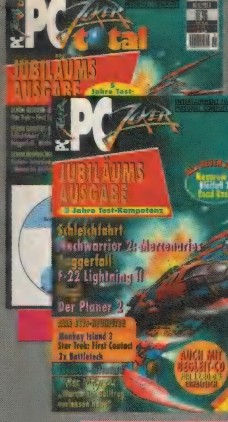


Nr. 900008
SAMMEL-ORDNER:
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–



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



AKTIONSPREISE:
30,– DM für 3 CDs
40,– DM für 5 CDs

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

AB EINEM BESTELLWERT VON 50,– DM ALLES VERSANDKOSTEN FREI!

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 ☐ 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 ☐10/93
Nr. 300001	Sammler-Angebot	☐PC 93 & Sammelo. ☐PC 94 & Sammelo. ☐PC 95 & Sammelo.
Nr. 310000	PC Joker Total	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
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 ☐11/96
Nr. 70002	Joker-Buch	☐PC Joker Hits
Nr. 777777	Joker TC-Box	☐Stück
Nr. 800001	Joker-CD	☐Stück
Nr. 800030	Demo-Sounds	☐Cyberlogik 2.00 ☐ Cyberlogik ☐ CNCD
Nr. 900006	Disksticker	☐Bogen á 8 Stück
Nr. 900007	Joker-Telefonkarten	☐Stück
Nr. 900008	Sammelordner	☐Stück
Nr. 910000	Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe Pentium 60, 8 MB RAM, Colani Tower, 540 MB HD, 16 Bit Soundkarte, 1 MB Grafikkarte, CD-ROM 2-fach, Boxen + Mikro, 15" Monitor inkl. Win 3.11 + DOS 6.22 + Windows 95, VB 1800 DM. Tel.: 00432226022395

Verkaufe Miro 2050 PCI, 2 MB DRAM, Grafikkarte, Spea Media FX (Ensoniq), 16 Bit Soundkarte, Super Nintendo + 8 Spiele + 2 Pads + US Adapter, Game Boy + 14 Spiele + Tasche und mehr. Tel.: 02181/ 71460, Preis nach Vereinbarung

P133, 16 MB RAM, 1.44 Floppy, Soundblaster Pro, 1 MB SVGA-Grafikkarte, G-Pack CD-ROM, 850 MB Festplatte, Windows 95 Tastatur, 15" Monitor, VB 3200 DM. Tel.: 07173/ 6122

Biete Software

Verkaufe PC-Spiele ab 15,- DM. Alles Originale mit Verpackung. Liste anfordern bei: Martin Zimmermann, Porsestr. 27, 06862 Roßlau/Elbe, Tel.: 034901/66751

Auf CD-ROM: Z (50), WC 4 (50), F1 GP 2 (55), Simon 2 (30), Megapak 5 (40), Shannara (35), Gabriel Knight 2 (40), Siedler 2 (40), Prisoner of Ice (19), Chewy (19), Frankenstein (30), Fade to Black (19), Der Clou (12), Dark Forces (35), RTL Samstag Nacht (19), Rebel Assault (15), Shadow of the Comet (9), Historyline (9), C64 Emulator (9) und anderes. Suche: Zork Nemesis, Riddle of Master Lu, Normality, Time Command. Tel.: 05021/12676

Biete auf CD-ROM: Aliens Comic Book Adventure DM 50,-, Shannara DM 50,-, Urban Runner DM 50,-, Evocation DM 50,-, Battle Bugs DM 30,-, Gene Machine DM 50,-. Alles komplett deutsch. Tel.: 05175/ 7606

Verkaufe: Flight Simulator 5.1, M1 Tank, Flight of the Intruder, Wing Commander, Comanche, Sim City, Populous, 500 Nations. Preise nach Vereinbarung. 0041(0)62 7262802, 5054 Kirchleerau (CH)

Verkaufe Sim Tower, System Shock, Sid Meier-Collection, Die Siedler für je 35 DM. Tel.: 02822/ 2456

Verkaufe Vollversionen auf CD-ROM: Quarke für DM 50,-, NBA 96, Deep Space 9: A Final Unity, Crusader, Beavis & Butthead je DM 40,-. Tel.: 0421/251724

Verkaufe 11 Oldies für 120,- DM, u.a. Strike Commander, US Navy Fighter, Fatal Racing, Comanche, Lotus, Rebel Assault. (Sim inklusive Missiondisks), Pinball Dreams 1+2, Björn Middelborg, Tel.: 04503/ 72520

Biete CD-Originale: Shannara, Battle Isle 2 u. 3, Combat Classics 3, Euro Fighter 2000, Harpoon de Luxe 2, Gabriel Knight 2: The Beast Within, Beneath a Steel Sky, MS Dinosaurier und viele mehr. Tel./ Fax: 09922/60224

Biete PC-Originale: US Navy Fighter Gold 50,-, Tower Bao Fluglotsen Simulator 50,-, Space Simulator 30,-, Super Ski Pro 30,-, D-Info Netzwerk 30,-, MS-DOS 5.0 30,- ASM, Power Play, PC Joker 5,-. Tel.: 02822/52415 ab 16.00 Uhr

Verkaufe für PC: Vollgas, NBA 96, NHL 96, FIFA 94, Need for Speed, Prisoner of Ice, Civilization 2, 7th Guest, Bleifuß, Civ Net, Rebel Assault, TFX 2000 20 - 60 DM. Suche Z. Tel.: 06405/ 1666

Verkaufe Originalsoftware für PC und Amiga! Liste gegen Rückporto. S. Leistner, Emilienstr. 47, 09131 Chemnitz, Tel.: 01729566401

Verkaufe PC-Spiele: Crusader, Mechwarrior II, LBA., Bioforge, Dark Forces. Tel.: 02762/ 979140

350 Levels für Warcraft 2 + 100 Levels für Command & Conquer + 70 Levels für Descent 1/2 + 20 Cities für Sim City 2000, zusammen für 25 DM; Larry 1-6 auf CD nur 39 DM, CivNet CD 35 DM; D/Generation nur 18 DM: VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/ 8459

Suche Software

Suche Originaldisk von The Bard's Tale 1-3 und Fate Gates of Dawn 5 1/4 und 3.5". Tel.: 02133/ 73672. Achtung: Anrufbeantworter. Bitte Nummer hinterlassen. Ich rufe zurück.

Suche Eternam, Leather Godness of Phobos, Z, Death Gate, Lure of the Temptress (CD-ROM, dt.), PC Joker 5/95. Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 89343 J.-Scheppach, Tel.: 08225/ 1038, Fax: 1418 (nur Wochenende)

Suche PC-Spiele auf 3,5- oder 5,25-Disk aus den Jahren 1983 bis einschließlich 1993. Liste (mit Preisangabe) an Michael Treitinger, Danklstr. 37, 81371 München

Tausche

Tausche 2 x 4 MB RAM Speicher gegen Bad Mojo, Rebel Assault 2 oder Wing Commander 4 oder Shannara oder Zork Nemesis oder Earthsiege oder Torins Passage, jeweils komplett deutsch. Tel.: 04751/ 5161

Achtung jetzt! Tausche Fugger II, War in the Gulf, Ran Gold, Der Clou, Caesar II, Siedler II, Elisabeth I., Civilization II, Colonization, Frankenstein, Panzer General II, The Last Dynasty, Casino de Luxe, Warcraft II, Dawn Patrol, Combat 2, Der Druidenzirkel, Rebel Assault, Winzer, Desert und Jungle Strike, Rüsselsheim, Wing Commander 4, Castles II. Tel.: 05427/ 1451 Cihan

Verschiedenes

Lösungen: Simon the Sorcerer 1+2, Kyrandia 1-3, Gobliins 1-3, Discworld, Bioforge, Vollgas, Maniac Mansion 1+2, Indy 3+4, The Dig, Monkey Island 1+2, Ultima 7 und andere je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

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

Verkaufe von Ausgabe 1 bis zur jetzigen Ausgabe PC Joker-Hefte komplett für 100 DM. Tel.: 08553/477, Fax 6838 (Markus). (Auch Amiga Joker Hefte erhältlich, sehr frühe Ausgaben + Erstausgabe)

Lösungen zu The Dig, Simon the Sorcerer 1 + 2, Indy 3 + 4, Monkey Island 1 + 2, Maniac Mansion 1 + 2, Police Quest 1 + 3 und viele andere. Bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201/222875 (nur Vorauskasse). Liste gegen Rückporto.

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

Verkaufe CD-ROMs: Kings Quest 7 40,- DM, Pinball Illusions 25 DM, Rebel Assault 15 DM. Komplettlösungen: Kyrandia 1-3, Simon the Sorcerer 1+2, Gobliins 1-3, Discworld je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Lösungen zu The Dig, Simon the Sorcerer 1+2, Indiana Jones 3+4, Monkey Island 1+2, Maniac Mansion 1+2, Police Quest 1-3 u.v.a. Bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201/222875 (nur Vorauskasse). Liste gegen Rückporto.

Taten statt Warten



Umweltschutz geht uns alle an - Frauen wie Männer. Denn Umweltschutz bedeutet Sicherung unserer gemeinsamen Zukunft und trägt zugleich zur Erhaltung der Lebensgrundlagen kommender Generationen bei. Wenn Sie mehr wollen als schöne Worte, engagieren Sie sich: 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 02013

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



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

DAS WEIHNACHTSWUNDER

Mit der nächsten Ausgabe wartet eine

SENSATION

Ab 3. Dezember am Kiosk

Wenn Sie starke PC-Software suchen...

Brandaktuelle Neuheiten 1997

Jedes Erotik-Sonder-Paket nur 39,- DM



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



731 Großaufnahmen Sie erleben die aufregendsten Frauen von ca. einem Meter bis hin zu ca. 20 cm Sichtabstand. Sie werden erstaunliche Dinger entdecken. Viele Fotos mit allen Details sichtbar werden Sie verzaubern. Greifen Sie am besten sofort zu.

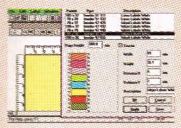


732 Bizarre Busen Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen oder runden Wellen, wo Sie sich bis zu riesen Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Exemplare bis zu 50 cm Länge!!! ECHT-WAHNSINN!!!! Entdecken Sie die Busen der Busen.



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

Jedes Paket nur 19,- DM



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



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



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



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



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

Der PC-Einsteiger-Kurs



Ein sauber erklärter Schnupperkurs mit grafischer Oberfläche. Mit allen Informationen rund um den PC und Übungsaufgaben, um zu verstehen, wie der PC wirklich funktioniert.

2 HD-Disketten

Best.Nr. 745
Nur 19,- DM

Oh je, was ist denn das da für ein komisches Teil mit Chip´s und Drähten? Der PC-Einsteiger-Kurs wird es jedem Kind und jedem Erwachsenen spielend leicht erklären!

Happy Future Software

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

Einmalige PC-Software wartet auf Sie. Sämtliche Programme sind auf allen PC´s ab 386er unter Windows bzw. MS-DOS voll lauffähig. Die Lieferung erfolgt auf Disketten! Bestellen Sie einfach formlos schriftlich per Brief / Fax oder telefonisch. Lieferzeit: ca. 3 Tage. Versandkosten: Bar / Scheck: 6,- DM - Nachnahme: 10,- DM

Mindestbestellwert: 10,- DM

Whoow ... Jedes Spiel nur 5,- DM

700 Tony im Kellog's Land Der absolute Jump'n´Run-Renner. 21 Levels, 1000 Animationsphasen, exzellente Grafik, irrer Sound!
701 Killer Mumien Finden Sie die Killermumien im Innern einer sehr verzwickten Pyramide. Ein angsteregendes Spiel.
702 Star Trek Die U.S.S. Enterprise auf Ihrer neuen Mission im Kampf gegen die Klingonen. Jauhh ... BEAM ME UP - Scotty ...
703 Lamers Total verrückte Umkehrung von Lemmings. Versuchen Sie, das möglichst viele Lemminge NICHT ihr Ziel erreichen.
704 Super Tennis Dieses tolle neue Tennisspiel bietet 1-2 Mitspielern bei sagenhafter Grafik stundenlagen tollen Spielspaß.
705 Ninja Fighter '97 Schlagen Sie sich durch "Little China" nur mit einem Knüppel und einer Handkante bewaffnet.
706 Tank Wars Versuchen Sie mit möglichst wenig Waffen möglichst viele Ziele zu erreichen. Sie müssen Ihre Waffen einkaufen...
707 Super Breakout Mit realistischer Sounduntermalung, schnelle Bedienung und Top VGA-Grafik. Ein HIT, den jeder haben muß!!!
708 BackGammon Eine hervorragende Umsetzung für den PC. Hochwertige Grafik und tolle Menüsteuerung.
709 Billard Star 97 Eine Billard-Simulation, die es in sich hat. Schnelle realistische Bahnberechnungen lassen schnell Freude aufkommen.
710 Autorennen Bis zu 3 Spieler treten auf bis zu 20 verschiedenen Pisten an. Mit Wasserlachen, Öl und Sand auf der Straße.
711 Space Blaster Das Top Weltraum Arcade Game in 256 Farben. Sensationelle Grafik und brisante Geschwindigkeit!
712 Galacta - The Battle for Saturn Das absolute Baller-Game im Stil von Phönix in ganz neuer Aufmachung und bestechender Grafik.
713 Hugo's House of Horror Erkunden Sie zusammen mit Hugo das gruselige Haus in einem toll gesteuerten Grafik Adventure.
714 Kung Fu Fighter Ein Karate-Spiel, in dem es nicht nur auf's Draufhauen ankommt, sondern auch auf die richtige Technik im Kampf. Tolle Hintergrundbilder und packende Soundeffekte.

Whoow ... Jedes Programm nur 5,- DM

715 April, April Sie erhalten garantiert ungefährliche Programme, um Ihre Kollegen zum Wahnsinn zu treiben. Z.B. Befehl DIR gibt Meldung: Verzeichnis gelöscht...
716 Deutschlandatlas Egal ob Orte, Flüsse, Berge, Seen... Das Programm zeigt alles. Mit Zoom, Gradnetz...
717 Haushaltsbuch Die komplette Haushaltsplanung mit Finanzrücklagen & logischem Bildschirmaufbau.
718 Capt'n Cirk Endlich kein kompliziertes DOS-Tippen mehr. Sämtliche DOS-Befehle mausgesteuert.
719 Windows Tools Zahlreiche Hilfsprogramme, die aus Windows oder Windows 95 ein Schlaraffenland machen.
720 Lern Master Egal ob Grundrechnen, Mathematik oder Vokabeln. Für Grundschule bis 13. Klasse !!!
721 Astrologie Master Horoskop-Berechnung, Astro-Uhr. Speichert grafische Horoskope als PCX-Bilder ab!
722 C 64-Emulator 100% kompatibel. Eine reiche Auswahl an Programmen wird mitgeliefert.
723 Musik Composer Kit Soundblaster-Kompatibel, bis 9 Stimmen, Notendarstellung bis zu 45.000 Noten und 128 Instrumente je Kanal.
724 500 Icons Farbige Icons für Windows lassen den Bildschirm ganz anders aussehen.
725 Straßenatlas Berechnet die schnellste / kürzeste Straßenverbindung zweier Orte in Deutschland.
726 Tageshoroskop Täglich neue und exakte Berechnung.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)