MIT VOLLVERSION 7 DM 7,50
Anstoß World Cup Edition
UND 25 DEMOS & PATCHES

PC Zoker Heft & Spiel

Mehr Spaß am Computer!

B 12623 E
April 97
DM 7,50 / öS 60,-
sfr 7,50 / hfl 9,90
Lit 8.800/Dkr 41.50

4/97

Vollversion Anstoß World Cup

plus 25 Demos & Patches

7,50 DM



DEUTSCHE VOLLVERSION + DEMOS
Anstoß World Cup Edition



135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

- M.D.K.
- Theme Hospital
- Resident Evil
- Ecstatica 2
- Sim Golf
- G-Nome
- Pod
- Toy Story

Alle neuen 3D-Dungeons
Alle Sierra-Neuheiten

Wenn Sie dies lesen können, fehlt die Cover-CD – wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler

Einfach anrufen und gewinnen!
Das große SEGA/PC Games Gewinnspiel'97.
0190-377590
DM 0,12 / 6 Sek. SUPERTALK



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
PC
INTERNATIONAL RALLY

Das ultimative Rally-Vergnügen jetzt für den PC!



Die friedlich grasenden Zebras am Rande des High-Speed-Parcours versetzen Dich in eine andere Welt. Aber Vorsicht! Eine Zehntelsekunde nicht aufgepaßt, und Dein Wagen jagt ungebremst durch die Wasserlache am Ende der Kurve. SEGA Rally ist der Arcade-Meilenstein im Car-Racing.
Mit 2 Spieler Splitscreen-Modus für Netzwerk und Modem. SEGA Rally PC.
DAS Rally-Spiel des Jahres– ohne Sicherheitsgurt.

AWARD
PC Games Disc & Mag

PC ACTION GOLD

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR 75Mhz

SEGA PC

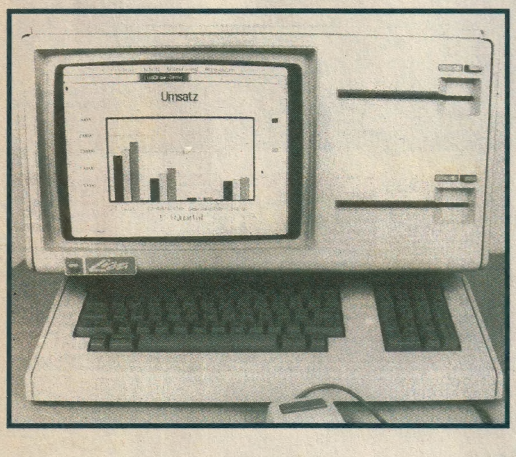
http://www.sega-europe.com



LISA MIT DER MAUS


DV-Neuling Labiner: Schulmathematik ausgegraben

In der Februarausgabe des Jahres 1983 schilderte die „Micro Computer Welt" (Zeitschrift für „die praktische Anwendung kleiner Computer"...) unter der Rubrik Praxis die „Erfahrungen eines Einsteigers". Der Einsteiger war ich, die Erfahrungen bezogen sich auf ein Gerät namens „EG 2000 Colour Genie". Die Recherche für den Artikel war in der Tat meine erste persönliche Begegnung mit einem Computer. Und es war nicht die Fruchtbarste. Man hatte mir das Gerät ausgehändigt, ohne mich darüber aufzuklären, daß zum Betrieb auch Software benötigt wird!



Nun, die erwähnte Zeitschrift gibt es in dieser Form schon lange nicht mehr, vom farbigen EG-Genie hat außer mir vermutlich ohnehin kein Mensch je gehört, und ich bin inzwischen 14 Jahre ält... äh, weiser geworden und daher mit dem Sinn von Programmen so halbwegs vertraut. Beim Durchblättern des alten Magazins fielen mir kürzlich aber zwei Artikel besonders auf. Zum einen der über „Lisa" (Local Integrated Software Architecture), einen Apple-Rechner mit revolutionärer Benutzeroberfläche. Ich erinnere mich noch genau, wie die gesamte Redaktion sich darum stritt, auch einmal dieses brandneue Eingabegerät namens „Maus" benutzen zu dürfen. Die andere Story beschäftigte sich mit den Plänen des Großrechnerherstellers IBM, einen „Personal Computer" auf dem Markt zu etablieren. Halbwegs komplett ausgestattet (also mit stolzen 64 KB Speicher, zwei Diskettenlaufwerken, einem Handbuch sowie etwas Software) sollte so ein PC um die 20.000 Mark kosten...

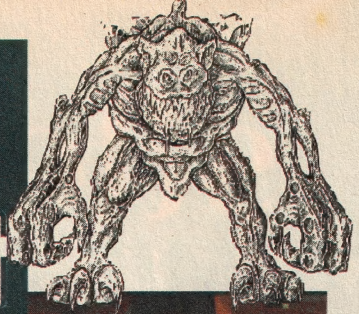
Man bedenke: Dies alles datiert aus einer Zeit, da in den Spielhallen noch mechanische Flipper das Bild dominierten und Commodores C-64 Zukunftsmusik war. Otto Normalverbraucher kannte Computer eigentlich nur aus dem Kino, und das Wort Pixel hieß vermutlich Pickel und war bloß falsch geschrieben. Ja, für heute Alltägliches wie z.B. Multimedia, Online oder 3D-Grafik gab es noch gar kein gängiges Vokabular. Mittlerweile hat freilich jeder PC eine Maus, bloß „Lisa" haben längst die Mäuse gefressen. Einen PC wiederum hat so gut wie jedermann, bloß keiner einen von IBM. Tja, die Revolution frißt ihre Kinder, und Pioniere hatten es noch nie ganz leicht.

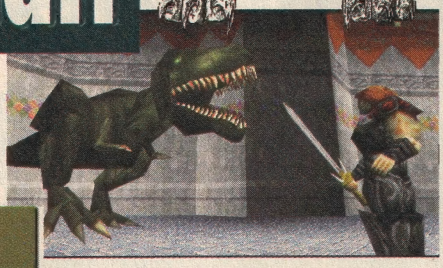
Zum Schluß nun die Moral der Geschichte. Und davon hätte ich gleich drei zur Auswahl anzubieten: Erstens wollte diese Seite gefüllt sein, zweitens schien mir so ein kleiner Nostalgierückblick ganz amüsant, und drittens ist hier sehr schön die Rasanz des technologischen Fortschritts zu erkennen. Wenn Sie sich also das nächste Mal darüber ärgern, daß Ihre gestern gekaufte Hardware heute schon wieder zum halben Preis offeriert wird, dann trösten Sie sich doch einfach mit dem noch traurigeren Schicksal der guten alten „Lisa". Oder *ganz* einfach mit vorliegendem Heft nebst der genialen „Anstoß World Cup Edition". Viel Spaß dabei wünscht



Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

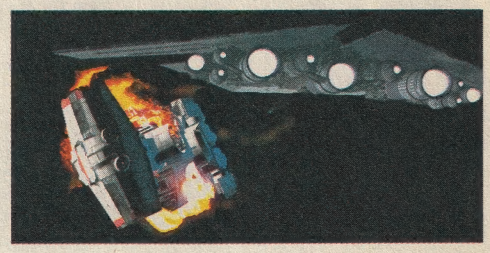




BÖSE KELLERKINDER

Allen Jugendschützern und Friedensstiftern zum Trotz rollt die Welle mit harter 3D-Action ungehemmt weiter. Wir stellen Ihnen **ALLE NEUEN BALLERDUNGEONS** vor und lassen dazu Entwickler, aber auch die Leiterin der BPS zu Wort kommen.

Seite 22



Hot Spot

Messen

48. Internationale Spielwarenmesse 14
IMA '97 15

News 10

Previews

3D Ultra Minigolf 20
Birthright 19
Blood 22
British Open Championship Golf 16
Comanche 3 27
Dark Colony 34
Dark Project 16
Dark Rift 29
Deathtrap Dungeon 24
Descent to Undermountain 33
Extreme Assault 30
FIFA Soccer Manager 26
Fighting Game 24
Flight Unlimited II 16
Front Page Sports: Golf 20
Hexen 2 22
Iron & Blood 33
Isnogud 34
Jedi Knight 23
Kick Off '97 32
King's Quest 8 18
Montezumas Return 24
Moto Racer 17
Ninja 24
Outlaws 24
Outpost 2 19
Perfect Weapon 17
Police Quest: SWAT 2 20
Prey 24
Putty Squad 34
Quake 2 24
Quest for Glory 5 18
Rebel Moon Trilogy 24
Red Baron 2 21
Redneck Rampage 24
Resident Evil **28**
Scarab 17
Shadow Warrior 22
Shivers II 19
Terracide 32
The Roswell Omen 33
The Quivering 34
Unreal 25
Virtual On 33

Specials

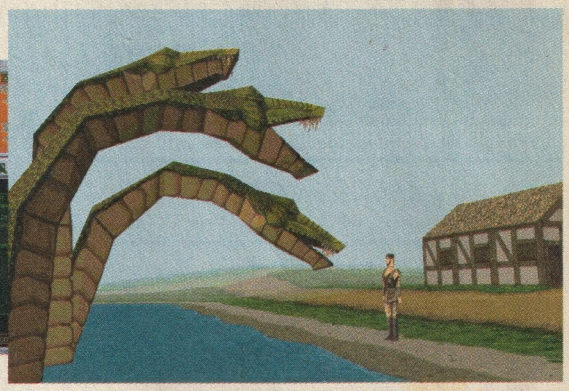
Alle Neuheiten von Sierra . **18**
Neue, böse Kellerkinder . . . **22**

SIERRA HOCH 9

Seien es Adventures wie **KING'S QUEST 8**, Strategicals wie **OUTPOST 2** oder eine Flugsimulation wie **RED BARON 2**, die kalifornischen Serientäter haben dieses Jahr noch neun Anschläge auf PC-Spieler vor. Wir warnen Sie in Wort und Bild.

Seite 18

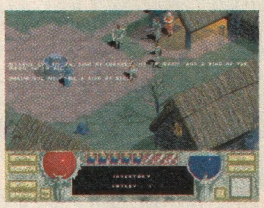




TEUFEL IM NETZ

Blizzards „Diablo" ist ja der Online-Renner unter den Multiplayern, aber wie gut spielt es sich wirklich über das **BATTLE.NET**? Das und etliches mehr (neue Hersteller-Sites, Online-Games und -Previews) klärt der aktuelle Online Guide.

Seite 104



Interviews

Blue Byte 30
BPS 23
Bullfrog 50
Harald Evers 123
ION Storm 25
Micomeq 82
Shiny Entertainment 39
UBI Soft 45

Lösungshilfen

Komplettlösungen

Command & Conquer 2 110
Das Schwarze Auge 3 115
Discworld 2 113

Tips & Tricks

Alien Trilogy 118
Batman Forever 118
Bundesliga Manager 97 118
Command & Conquer 2 118
Die Siedler II Mission-CD 118
Gene Wars 119
Gex 119
Have a N.I.C.E. Day 119
Hyperblade 119
Mad TV 2 119
NBA Jam Extreme 119
Privateer 2 119
Sim Copter 119
Syndicate Wars 119
XS 119

Online Guide

Hersteller-Sites

7th Level 109
Attic 106
Bullfrog 108
Cryo Interactive Entertainment . 109
Cyan 109
Empire 106
New World Computing 108
Shiny Entertainment 109
Softgold 108
Viacom New Media 109

Online-Previews

Koala Lumpur: Journey to the Edge 107
Last Express 107
Quest for Glory 5 106

Spiele

Diablo 104
The Mountains of Mongolia . . . 105
Tin Maze 105

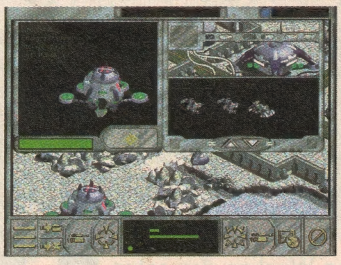
Titel in rot = Titelstory

KRANK ODER VERHEXT?

Lachen ist gesund, weshalb sich Bullfrogs neue Krankenhaus-Sim **THEME HOSPITAL** trotz aller Komplexität nicht ganz ernst nimmt. Die Hexen, Magier und Monster des Actionadventures **ECSTATICA II** sollte hingegen ernst nehmen, wer in dieser todschicken Fantasy-Welt überleben will!

Seiten 48 und 56

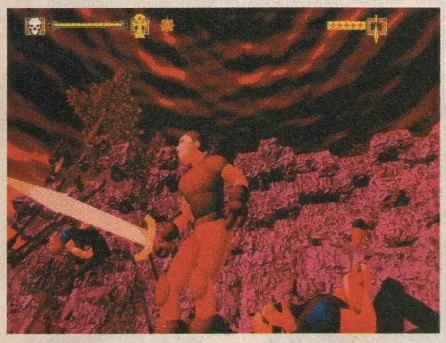


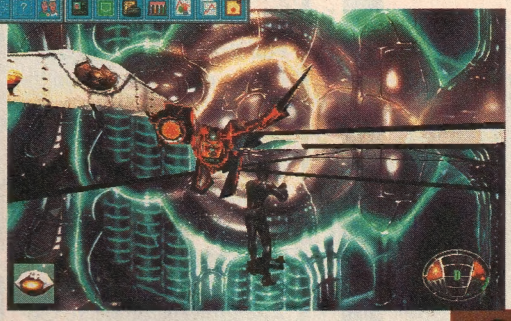


ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Futuristisches für jeden Geschmack: Action-Fans werden von **M.D.K.** schon wegen der revolutionären Grafik begeistert sein, die Freunde riesiger Kampfroboter sind bei **G-NOME** bestens aufgehoben, und mit **FALLEN HAVEN** wartet noch Echtzeitstrategie von übermorgen.

Seiten 38, 62 und 82



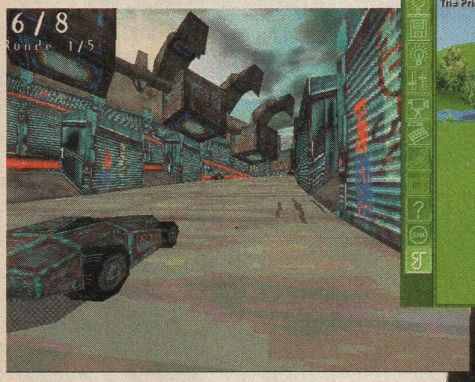




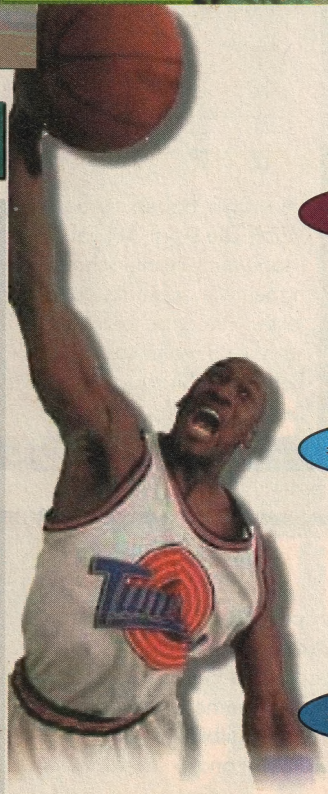
ES LEBE DER SPORT

Eine gemütliche Runde **SIM GOLF**, eine rasante Ausfahrt mit **Pod**, Korbwerfen gegen Bugs Bunny & Co. bei **SPACE JAM** oder Ledertreten mit dem **DSF FUSSBALL MANAGER** – was darf's denn sein?

Seiten 44, 54, 70 und 86







Spieletests

ABENTEUER

Amber – Reisen ins Jenseits 96
Bazooka Sue 72
Bud Tucker in Double Trouble . . .95
Die phantastische Reise nach Terra-Gon 96
Ecstatica II **56**
Stadt der verlorenen Kinder 81
Time Trouble 96

ACTION

Area 51 92
Batman Forever 77
Eradicator 76
Fantasy Forest 94
Grid Run 80
M.D.K. **38**
Neo Hunter 94
Stargunner 95
Toy Story **60**

SIMULATION

A-10 Cuba! 94
G-Nome **62**
Pinball 97 90
Stars! 66
Theme Hospital **48**
Winzer Deluxe 78

SPORT

Battle Sport 95
DSF Fußball Manager 86
L.A. Blaster 95
NBA Jam Extreme 91
Pod **44**
Sim Golf **70**
Space Jam 54

STRATEGIE

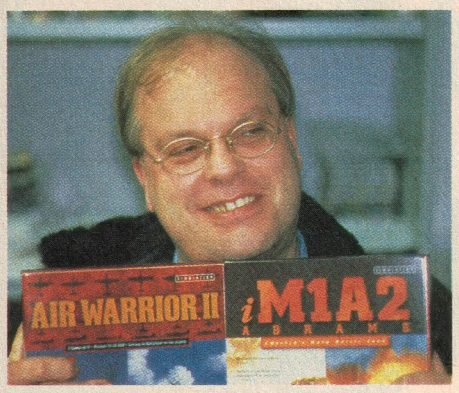
Das Gewehr 89
Fallen Haven 82
Spaceward Ho! IV 88
War Diary 94

Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
Anstoß World Cup **9**
Demos, Patches & Goodies . **8**
Charts 97
Comic 131
Editorial 3
Gewinner 120
Impressum 103
Inserenten 124
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 124
Leserbriefe 126
Lesertest: Schleichfahrt 130
Lösungsindex 120
Specials
Computerspiele auf Abwegen . 121
Testindex 100
Update Service 98
Vorschau 134

AUS DEM GÄSTEBUCH

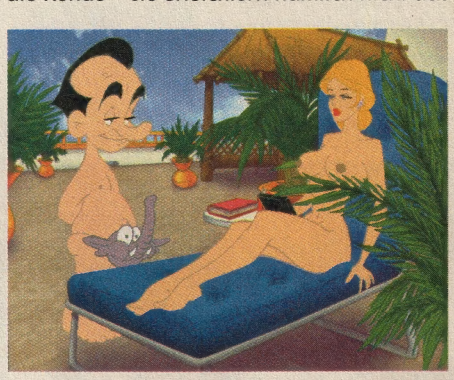
Hier mal wieder drei Gäste, denen die Redaktion in den letzten Wochen den roten Teppich ausgerollt hat. Ladies first:
Von **Amy Smith-Boylan** wissen wir leider wenig Persönliches zu berichten, denn bei ihrer Vorführung der neuen Acclaim-Titel „Stratosphere: Conquest of the Skies" und „Constructer" war Eile geboten – die Ärmste lebte in ständiger Sorge, ihr Flugzeug zu versäumen.
Noch mehr Mitleid hat **Peter Schmidt** von Caps Software verdient: Zum einen wurde seine Firma kürzlich von professionellen Einbrechern heimgesucht, die eine sündteure Computeranlage samt noch geheimer Software im Entwicklungsstadium mitgehen ließ. Zum anderen hat er den bösen Flop mit dem Adventure „Mission Super I.Q." (trotz Wigald Boning als Werbezugpferd) noch immer nicht ganz verdaut und hofft nun, mit dem neuen Spiel „Amber" verlorenen Boden gutzumachen.
Last but not least gab sich mit **Peter Hofschröer** der deutsche Geschäftsführer von Interactive Magic in unserer bescheidenen Hütte die Ehre.Er brachte ein Testmuster von „Fallen Haven" mit; außerdem ein Demo des Strategicals „Alexander der Große". Letzteres liegt dem Mann besonders am Herzen, stellte er doch in seiner Jugendzeit gerne große Schlachten mit kleinen Zinnfiguren nach.



Peter Hofschröer

SEXY MOGELEI

In der Redaktion machen derzeit einige recht ungewöhnliche Cheats zu Sierras Adventure **Larry VII** die Runde – sie erleichtern nämlich nicht das Spiel, sondern die darin vorkommenden Damen um ihre Klamotten! Wer etwa die knuddelige Drew Barrymore mal ganz ohne Palmenwedel vor der Brust sehen möchte, der sollte das störende Gewächs einfach weg*drücken*. Um dagegen die unnahbare Designerin oben ohne zu erleben, muß das Wort „Träumen" eingetippt werden. Und einen **Hardcore-Abspann** bekommt zu Gesicht, wer alle 32 Dildos eingesammelt und volle 1000 Punkte erreicht hat. Tatsächlich halten sich im Game zahllose weitere **Nackt-Cheats** versteckt, die unsere redaktionellen Lustmolche noch nicht kennen. Sollten Sie welche wissen: Immer her damit!





APRIL, APRIL

April

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Zwei Themen sorgten zu dieser Ausgabe für heiße Diskussionen in den kühlen Räumen der Redaktion: **Aprilscherze** im Heft haben bei uns Tradition – aber haben sie bei der neuen Erscheinungsweise auch noch Witz? Die April-Ausgabe kommt ja aufgrund der Sachzwänge am Markt mittlerweile schon Anfang März an die Kioske! Für diesmal haben wir jedenfalls auf Zeitungsenten im Heft verzichtet und überlassen die Entscheidung bezüglich dem nächsten Jahr unseren Lesern. Und wann soll's eigentlich mit der **Rechtschreibreform** losgehen? Falls Sie also noch Themen für einen Leserbrief gesucht haben...

ANGEZEIGT

Hiermit zeigen wir an, daß unsere Anzeigenabteilung vorübergehend verwaist ist. Bisher war die Delmenhorster Agentur Borgmeier für die Akquisition neuer Werbekunden zuständig, derzeit werden sie von unserem Chef persönlich betreut, und für die Zukunft **suchen wir noch Anzeigenverkäufer**. Falls Sie also eine neue berufliche Aufgabe suchen, Marktkenntnisse, Branchenkontakte sowie Talent mitbringen und an bester Bezahlung interessiert sind, dann richten Sie Ihre Bewerbung an:

Joker Verlag
Personalabteilung
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham



Hat Ihnen Sid Meiers Civilisation 2 gefallen? Dann werden Sie auch von MASTER OF ORION 2: Battle At Antares begeistert sein. Eine Herausforderung, kompromißlos wie nie zuvor. Brillante Animationen in SVGA-Grafik konfrontieren Sie mit völlig unbekannten außerirdischen Wesen und komplett neuen Technologien. Errichten Sie ein vollständiges Planetensystem, und verlieren Sie nie die Kontrolle in taktisch genau geplanten Kampfeinsätzen und auf unendlichen Forschungsreisen. Spielen Sie in spannenden Mehr-Spieler-Modi: internes Netzwerk, per Modem, oder veranstalten Sie eine `Hot-Seat´- Session. Master of Orion: Battle At Antares. Warum nicht nach den Sternen greifen?

MICROPROSE

MicroProse World Wide Web: http://www.microprose.com MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen
Telefon: 02383/69-0, Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH.

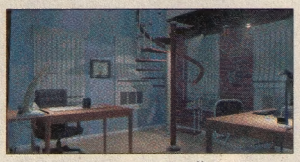
Demos, Patches und Goodies

DIE NEUE MENÜOBERFLÄCHE



Jetzt lassen sich unter Win 95 die meisten **Demos direkt installieren**: Einfach die CD im Menü anklicken und den Anweisungen folgen. Unter Windows 3.1 sollte man die TrueColor-Optik aktivieren und die Datei „win3inst.exe" starten.

AMBER



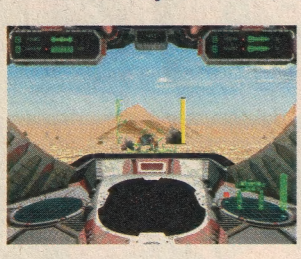
Das fotorealistische Demo zum komplett deutschen Gruseladventure von NBG/Caps Software läuft im TrueColor-Modus direkt von der CD. Auf langsameren Rechnern sollten die Übergänge im Pulldownmenü deaktiviert werden.
SYSTEM: 486 DX/2 mit Win 95 und 8 MB RAM

BOT SOCCER



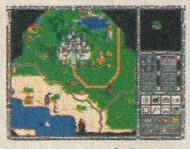
Zu Beginn der Installation des bizarren Fußballmatches von NBG muß man den Buchstaben der Festplatte nebst dem gewünschten Unterordner angeben (z.B. „C:\bot"). DOS-Anwender wechseln dagegen auf die CD in den Ordner „Bot" und starten dort die Datei „Bsdemo.exe".
SYSTEM: 486 SX mit 8 MB RAM, Win 95/DOS und 19 MB auf der HD

G-NOME, DOMINION UND HELICOPS



Das actionreiche Trio von 7th Level läuft in einer Auflösung von 800 x 600 am besten. Die Kampfroboter von G-Nome werden dabei per Tastatur gesteuert; im Netzwerk von bis zu acht Spielern. Die Demos von Dominion und Helicops laufen dagegen automatisch ab.
SYSTEM: P 90 mit 16 MB RAM und Win 95, 38 MB auf der HD

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2



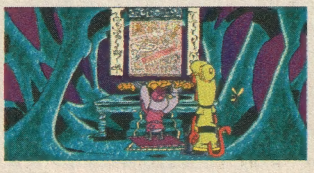
Ein kompletter Abschnitt des rundenbasierten Fantasy-Strategicals von 3DO darf hier durchgespielt werden. Da während der Installation zeitweise Dateien zwischengelagert werden, müssen rund 80 MB an HD-Speicherplatz zur Verfügung stehen.
SYSTEM: 486 DX/2 mit 16 MB RAM, Win 95 und 44 bzw. 80 MB auf der HD

HUNTER HUNTED



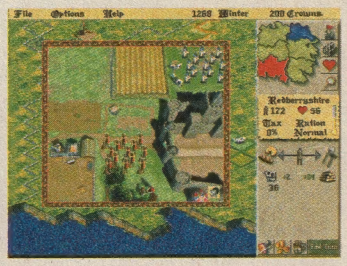
Wer Sierras Plattform-Shooter nicht mit dem Joystick austesten möchte, kann die Tastaturbelegung über das Textdokument „Readme.wri" einsehen. Benötigt wird der Win 95-Zusatz „Direct X" (als Bestandteil von „G-Nome" auf der CD vorhanden); auf langsameren Rechnern sollte der 256 Farben-Modus aktiviert werden.
SYSTEM: P 90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 9 MB auf der HD

KOALA LUMPUR: JOURNEY TO THE EDGE



Das selbstlaufende Demo zum Comic-Adventure von Broderbund zeigt schon mal einige der originellsten Schauplätze. Idealerweise sollten zumindest 256 Farben eingestellt sein.
SYSTEM: 486 DX2 mit 8 MB RAM, Win 95/3.1 und 2 MB auf der HD

LORDS OF THE REALM 2



Dank Sierra darf hier im Rundentakt ein Land erobert und bewirtschaftet werden; via Modem auch von zwei Fantasy-Strategen. Bei manchen Grafikkarten kann es dabei zu leichten Farbfehlern kommen.
SYSTEM: 486 DX2 mit 8 MB RAM, Win 95 und 13 MB auf der HD

MAGIC – THE GATHERING



Die TC-Versoftung von MicroProse läuft idealerweise im TrueColor-Modus; für Musikbegleitung wird die Win 95-Komponente „Direct X" (aus „G-Nome") benötigt. Sollte die Installation unter der Menüoberfläche fehlschlagen, kopiert man aus dem CD-Ordner „Demos\magic" die Datei **mtgdemo.exe** auf die Festplatte und startet sie mit einem Doppelklick.
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 47 MB auf der HD

STAR GENERAL



Auch das rundenbasierte Strategical von SSI/Mindscape benötigt „Direct X Version 3" (von „G-Nome"); hier können ein oder zwei Spieler vier komplette Schlachten schlagen.
SYSTEM: P60 mit 8 MB RAM, Win 95 und 19 MB auf der HD

TESTEN SIE IHREN RECHNER AUF SPIELETAUGLICHKEIT

...mit dem Benchmark-Programm „Games Performance Tester" von Shiny Entertainment: Unter Win 95 erfolgt der Start direkt über die Menüoberfläche, DOS-Anwender starten im Ordner „perform" die Datei „Perf_dos.exe".

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie im Directory „Patches" zu folgenden Spielen:

A-10 Cuba
AH 64 Apache Longbow
Bleifuß 2
Blood & Magic
Bundesliga Manager 97
Daggerfall
Jagged Alliance – Deadly Games
Links LS
M.A.X.
NHL Hockey 97
Scorched Planet
Silent Hunter
War Wind

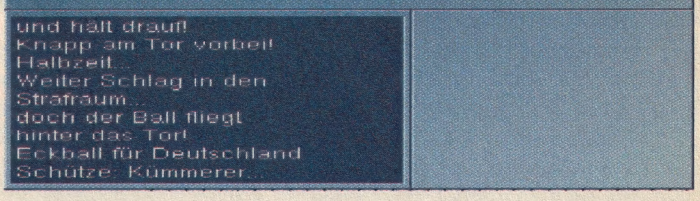
Die Patches werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Weitere Hinweise entnehmen Sie bitte den entsprechenden Readme-Files.

ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

Aus Platzgründen wurden einige der Patches gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. Sie müssen zunächst zusammen mit dem Programm **pkunzip.exe** aus dem Ordner „pkunzip" in einen beliebigen Ordner kopiert werden. Das Entpacken erfolgt dann im DOS-Modus durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP –D.



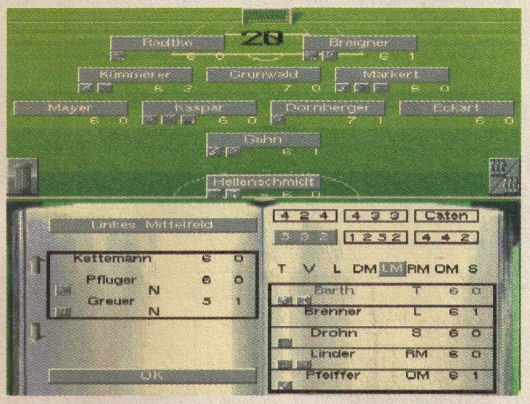




Torszenen à la „Anstoß"

AUF BERTIS SPUREN

Während sich die deutschen Elitekicker anno '94 in den USA ja nicht gerade mit Ruhm bekleckerten, konnte die elitäre deutsche Softwareschmiede Ascaron (damals noch Ascon) zur gleichen Zeit mit der weltmeisterlichen Variante des Fußballmanagers „Anstoß" überzeugen: **Bis zu vier Mitspieler führen ein Nationalteam ihrer Wahl von der Qualifikation Richtung Titelgewinn**. Dabei wurde die Komplexität im Vergleich zum bereits hitwürdigen Vorgänger nochmals gesteigert. So bringt man seine Schützlinge hier in Trainingslagern und Freundschaftsspielen in Topform, legt im Terminplaner vom Wecken bis zum Zapfenstreich den Tagesablauf fest, spioniert potentielle Gegner aus und bastelt daraufhin an der erfolgversprechendsten Taktik nebst Aufstellung. Last but not least weiß auch die Rasenaction selbst durch fein präsentierte Torszenen, treffliche Soundeffekte und Kommentare von Marcel Reif zu gefallen. Nur eine echte WM ist schöner – und auch das nicht immer...





Das Zusammenklicken der Aufstellung

HANDBUCH & INSTALLATION

Die **deutsche Anleitung befindet sich komplett** als DOC- sowie TXT-File im Verzeichnis „Handbuch" **auf der CD**. Da das Spiel auf jeden Fall von DOS aus gestartet werden muß, empfiehlt sich auch die Installation unter DOS. Win 95-User booten dazu den Rechner von der Benutzeroberfläche aus über START, BEENDEN und COMPUTER IM MS-DOS-MODUS STARTEN neu. Dann wechseln sie auf das CD-Laufwerk, tippen den Befehl INSTALL ein, bestätigen durch Drücken der RETURN-Taste und folgen den Bildschirmanweisungen. Nach erfolgreicher Installation wird das Spiel aus dem Zielverzeichnis heraus mit ANSTCD gestartet.

Folgendes ist zu beachten: Es werden knapp über 500 KB Grundspeicher benötigt. Überprüfen läßt sich das durch Eingabe des DOS-Befehls MEM; der gesuchte Wert steht am Ende der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm". Ist er zu niedrig, sollte man den MEMMAKER benutzen. Das Programm liegt z.B. auch auf der Win 95-Update-CD im Ordner \OTHER\OLDMSDOS\ vor (MEMMAKER übrigens nur von DOS, keinesfalls unter Win 95 aufrufen). Bricht man das Laden von Win 95 bereits beim Hochfahren des Rechners mit der F8-Taste ab, um über die Option „Vorherige MS-DOS-Version" bzw. „Nur Eingabeaufforderung" in den DOS-Modus zu gelangen, müssen sämtliche Treiber für CD-ROM-Laufwerk, Soundkarten, Maus sowie Tastatur in den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT eingetragen sein. Eventuell genügt dazu auch der Aufruf der Datei DOSSTART.BAT im Windows-Verzeichnis, ansonsten ist Handarbeit gefragt. Sollte man im Zeitalter von Plug-And-Play nicht über entsprechende DOS-Treiber verfügen, hilft leider nur das Kontaktieren der entsprechenden Hardwarehersteller.

Zusätzliche technische Hilfestellungen seitens Ascaron bietet darüber hinaus das File „liesmich.txt" im Hauptverzeichnis der CD. Der angesprochene Ordner „Hilfe" existiert allerdings nicht. Und selbstverständlich stehen wir Ihnen wie gehabt während unserer **Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 Uhr und 19.00 Uhr** unter den Telefonnummern **08106-8996-02 bzw.- 03** zur Verfügung.



Hotelzimmer statt Managerbüro



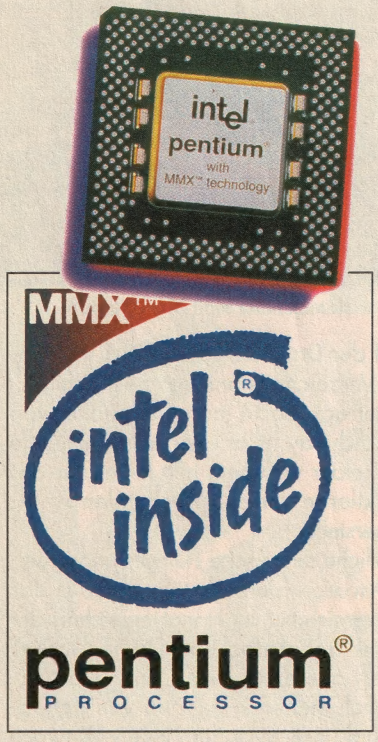
Ein Blick auf die animierten Trainingseinheiten

MAN SPRICHT DEUTSH





Lassen Sie sich diesen Text doch einfach einmal auf der Zunge zergehen: „Das Programm verbindet Elemente von Raum und planetarischer Flugsimulation mit vorgesetzter Ressourcenverwaltung. Wie Sie durch die Universums-Durchführungs-Zuordnungen reisen, werden Sie Situationen gegenüberstehen, wo Sie alle die Hilfsmittel Ihres Schiffes ausnutzen müssen werden…"
Nein, das war kein Auszug eines Tests, ehe er die stilistische Glättung der Schlußredaktion durchlaufen hat, sondern ein vom neuen **Übersetzungsprogramm „Langenscheidts T1 Standard Plus 3.0"** (ca. 298,– DM) ins Deutsche übertragener Abschnitt aus dem Handbuch der Space-Sim „Battlecruiser 3000 A.D." Trotz des recht holprigen Gesamtergebnisses weist der Digi-Dolmetscher aber gute Ansätze auf; beispielsweise werden mehrdeutige Begriffe sinngemäß zumeist richtig ausgelegt. Der zum Vergleich herangezogene und deutlich preiswertere **Globalink Web Translator** von TopWare (ca. 49,– DM) produzierte jedenfalls noch weitaus mehr Kauderwelsch.
Und so bleibt als Fazit nur die Erkenntnis, daß die Auto-Übersetzer von heute nach wie vor kein Ersatz für das Erlernen der Fremdsprache sind, eher schon das Gegenteil: Während Sprachkundigen immerhin ein grobes und oft unfreiwillig komisches Gerüst zur eigenhändigen Nachbearbeitung geliefert wird, sollten alle anderen lieber die Finger von solchen Programmen lassen. Man will sich ja schließlich nicht blamieren und auch noch dafür bezahlen.



GOLDRAUSCH BEI INTEL

Die ersten Pentium-Prozessoren mögen sich einst verrechnet haben, die Buchhalter bei Intel kaum: Mit einer **Umsatzsteigerung von fast 30 Prozent** verbuchten die Chip-Hersteller aus Kalifornien 1996 das siebente Rekordjahr in Folge. Erstmals wurde dabei die 20-Milliarden-Dollar-Hürde übersprungen; der Gewinn schnellte gar von dreieinhalb auf über fünf Milliarden. All das ist nahezu ausschließlich der Pentium-Familie zu verdanken. Als Grundlagen dieses Erfolges sieht Intel die explosionsartig wachsende Verbreitung des Internets sowie das rasche Vordringen der PCs im asiatischen Raum an.

VERSCHMIDTZT

Kaum zu glauben, laut Pressemitteilung aber wahr: **Täglich besuchen etwa 100.000 User den Website der Harald Schmidt Show**. Wer sich hier einreihen und ebenfalls einmal die „Dicken Kinder von Landau" online genießen, Fotos und Videos downloaden oder am Gagschreiberwettbewerb teilnehmen will, der surfe nach **http://www.harald-schmidt-show.de**.



DISKETTEN MIT 120 MEGABYTE

Die gewohnte HD-Diskette mit ihrem Fassungsvermögen von nicht einmal anderthalb Megabyte ist angesichts von CD-ROMs und umfangreichen Multimedia-Dateien längst zum Hemmschuh bei der Datenübertragung zwischen zwei nicht vernetzten Rechnern geworden. Bei Imation, einer Firmenabspaltung von 3M, will man das nun ändern: Auf der letztjährigen CeBIT stellte die Company ihr in Zusammenarbeit mit Compaq entwickeltes **Laufwerk „LS 120" mit einer Kapazität von 120 MB** vor; jetzt hat Microsoft angekündigt, das Produkt durch entsprechende Updates von Win 95/NT unterstützen zu wollen. Das im Vergleich zur gewöhnlichen Floppy fünfmal schnellere Laufwerk kann auch herkömmliche Disks lesen, kostet etwa 350,– DM (ca. 30,– DM für den Datenträger) und wird künftig von Matsushita, Mitsubishi und O.R. Technologies in monatlichen Stückzahlen produziert, die sich der Millionengrenze nähern.



SEGA FÄHRT WEITER

Sega Europa nabelt sich weiter von der japanischen Konzernmutter ab. Ersichtlich wird die neue Unabhängigkeit durch den ersten Lizenzvertrag mit einem europäischen Softwareproduzenten: **Formula Karts** ist Manic Medias Vollpreis-Nachfahre(r) zum rasanten Shareware-Rennen „Manic Karts". Ab Juni werden Solo-Piloten oder maximal acht Netzwerklenker in physikalisch korrekt simulierten Miniflitzern sitzen und Rampen, Steilkurven, Tunnels sowie unterschiedliche Beläge auf acht Polygonpisten befahren. Als Systemvoraussetzung steht ein P90 mit Win 95 im Lastenheft.

BEI WESTWOOD SPIELT DIE MUSIK

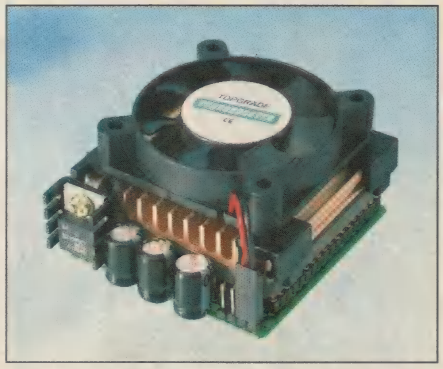
Da spätestens mit Hilfe der aktuellen Komplettlösung in dieser Ausgabe die 28 Missionen von „Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" erledigt sein sollten, karrt Westwood jetzt Nachschub heran: Zum Preis von 34,95 DM erhält man die für DOS und Win 95 taugliche **Mission CD: Gegenangriff** komplett mit Mauspad, 100 neuen Multiplayer-Levels sowie 16 direkt anwählbaren Solo-Missionen. Bei acht davon ergreift man Partei für die Alliierten, der Rest wird aus Soviet-Sicht kommandiert. Den passenden Sound liefert Distributor Virgin: Die Doppel-CD mit dem Titel **Command & Conquer Original Soundtrack** enthält die 15 Originalstücke des Spiels plus 15 durchwachsene Techno- und Industrial-Tracks (mit Prodigys „Breathe" als Highlight) zum Fachhandelspreis um 35,– DM. Außerdem kündigt Westwood eine erheblich aufgemotzte **Umsetzung des ersten Command & Conquer für DVD-Laufwerke** an. Die gewaltige Speicherkapazität der neuen CD-Generation wird vor allem für aufgebohrte Videosequenzen im MPEG2-Standard genutzt – was voraussichtlich noch im April nachzuprüfen ist.





DER MMX-BOOSTER

Topgrades Adapterboard **„MMX-Turboboost" macht Pentiums ab 75 MHz zum neuen Intel-Standard kompatibel**. Es wird einfach im Steckplatz der alten CPU geparkt. Probleme mit eventuell vom MMX-Standard abweichenden Stromspannungen älterer Pentium-Motherboards sind durch den eingebauten Wandler nicht zu befürchten. Der Booster kostet mit 166 MHz exakt 989,– DM und mit 200 MHz 1249,– DM. Anfragen beantwortet der Hersteller unter der Rufnummer 06403/69 43 79.



DER TEUFEL SPRICHT ENGLISCH



Stolz verkündete Blizzards deutscher Vertriebspartner Bomico kürzlich erst hervorragende Verkaufsziffern für „Diablo", obwohl das actionorientierte Rollenspiel für Multiplayer bislang nur englischsprachig erhältlich ist. Weniger erfreulich der Nachsatz im selben Pressefax: **Die für März geplante Lokalisierung von „Diablo" wurde gestoppt**, da „laut Endverbraucher-Umfragen keine gravierenden Sprachprobleme auftreten". So mancher Spieler mag diese Entscheidung des Kelsterbacher Distributors verteufeln...



FRISCH AUS DEM NETZ

Die **Ergebnisse der dritten W3B-Umfrage** (die größte und bekannteste Internet-Befragung in Deutschland) vom vergangenen November liegen mittlerweile vor. Danach ist der Anteil der Studenten im Netz stark rückläufig. Stellte diese Gruppe im letzten Frühjahr noch etwa 40 Prozent aller Surfer, so ist sie jetzt nur noch mit weniger als einem Drittel vertreten. Ihre Stelle als stärkste Fraktion nehmen mit rund 50 Prozentpunkten nun die berufstätigen User ein, die Frauenquote blieb hingegen unter zehn Prozent.

Fittkau & Maaß, W3B Hamburg

Zensur im World Wide Web?

	Ja	Nein	Weiß nicht	Gesamt
Gewalt-/Verbrechensdarstellungen	59,0%	35,6%	5,4%	100%
Pornographie (Hardcore)	41,1%	51,2%	7,7%	100%
Angebote von Tabakwaren-Herstellern	21,0%	73,5%	5,5%	100%
Angebote von Alkohol-Herstellern	19,9%	74,2%	5,9%	100%
Erotik-/Sex-Angebote	14,7%	80,6%	4,7%	100%

© Fittkau & Maaß, W3B Hamburg — Stichprobengröße: 7.445 befragte deutschsprachige WWW-Benutzer

Eine teils deutliche Mehrheit der User spricht sich gegen Zensur aus, lediglich bei expliziten Verbrechensdarstellungen befürworten rund 60 Prozent der Befragten die digitale Schere im Kopf bzw. Netz. Bereits knapp die Hälfte der Surfer empfindet Online-Anzeigen als störend, vor allem dann, wenn sie inhaltlich nichts mit der aufgerufenen Seite zu tun haben. Über 80 Prozent der Internet-Benutzer stehen Online-Shopping und -Banking dagegen grundsätzlich positiv gegenüber, halten sich aber wegen ungenügender Datensicherheit vorläufig noch zurück.

UNSER OSTERHASE HAT

PITFALL
Der Indiana Jones der Computergeschichte kehrt zurück. Und wie!

39,95*



GOLDEN GATE KILLER
Mörderisches Abenteuer unter der Sonne Kaliforniens.

29,95*



Wer zu spät kommt, den bestraft der Osterhase. Denn die SOFT PRICE-Knüller warten nicht lange im Laden. Für die, die's immer noch nicht wissen: SOFT PRICE – das sind 8 absolute Game Klassiker zu absolut soften Preisen, auf CD-ROM, in Deutsch und natürlich alles Original-Spiele. Das Erkennungszeichen: Der SOFT PRICE-Aufkleber. Also auf zum fröhlichen Eiersuchen: Im gut sortierten Fachhandel.

39,95*



MECH WARRIOR II
Tonnenschwere Action, Strategie und Taktik in einem.

EARTHWORM JIM
Kaum ein anderes Jump'n'Run kann mit solch einem Comic-Stil aufwarten.

29,95*



29,95*



SHANGHAI
Auf diese Steine können Sie bauen – Hirngymnastik am PC.

*Unverbindliche Preisempfehlung

DIE DICKSTEN EIER!!

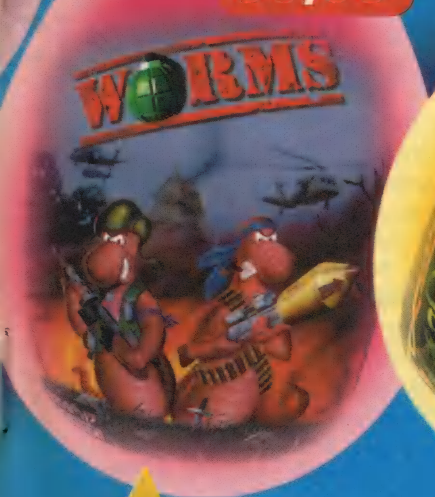
MONTY PYTHON'S
REINE ZEIT-VERSCHWENDUNG
John Cleese und Konsorten: das heißt schwarzer, englischer Humor hoch drei!

29,95*



ALLE SPIELE AUF CD-ROM

39,95*



WORMS
Bis an die Zähne bewaffnete Würmer blasen zum Angriff auf das Großhirn!

39,95*



SIMON II
Tollpatschiger Zauberlehrling auf dem neuerlichen Holzweg.

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

48. INTERNATIONALE SPIELWARENMESSE NÜRNBERG

Zwischen dem 30. Januar und dem 5. Februar traf sich in der Frankenmetropole wieder alles, was in der Spielwarenbranche Rang und Namen hat – dieses Jahr erstmalig auch anläßlich einer separaten Sonderveranstaltung für digitales Entertainment.

DIE SPIELWAREN-MESSE

Auf dem Messegelände selbst waren die Softwarehersteller freilich in der Minderheit. Immerhin führte Fantasy Productions in der Frankenhalle ein Video zum futuristischen Strategiespiel



Das Video zu Perry Rhodan am Stand von FanPro

Perry Rhodan: Operation Eastside vor – das unter all den anderen Titeln (Brettspiele sowie insbesondere Trading Cards) beinahe untergegangen wäre. Eine PC-Neuheit gab es dort zu sehen, wo sie niemand vermutet hätte: Seit dem 28. Februar soll die **Yaroze** am Markt sein. Dabei handelt es sich um eine spezielle Version der Playstation von Sony, mit deren Hilfe jedermann PSX-Spiele auf einem handelsüblichen PC programmieren kann. Natürlich nur, wenn man der Programmiersprache „C" mächtig ist und über rund 1.400,– DM verfügt. Weitere Informationen können unter der E-Mail-Adresse **ps_yaroze@interactive.sony.com** angefordert werden.

Bomico, Mindscape und Nintendo präsentierten sich last but not least im Tagungszentrum. Während die Japaner den Deutschlandstart ihres **Nintendo 64** am 1. März unterstützten, zeigte der Kelsterbacher Distributor seinen Comic-Held **Isnogud**. Mehr zum Jump & Run für Leute, die Kalif anstelle des Kalifen werden wollen, auf den Preview-Seiten. Außerdem war endlich mehr, wenn auch immer noch recht wenig über das nächste Spiel von Adventure Soft („Simon the Sorcerer") zu erfahren: Das neue Comic-Abenteuer wird im Weltall handeln und den Namen **Floyd** tragen. Und Mindscape versprach allen Pentium-Kids ab sechs Jahren **Abenteuer auf der Lego-Insel**. Das 3D-Game mit der Steckklötzchen-Lizenz wird als eines der ersten Spiele die MMX-Technologie unterstützen und u.a. mit einem Jetski-Rennen aufwarten.



Klein, stark und schwarz: die Playstation für PC-Entwickler



Eine 3D-Welt aus Lego-Polygonen

Zeichentrickheld aus 1001 Nacht: Isnogud

DIE E3N

Ein Großteil der Hersteller von Computerspielen war vor dem etwas angestaubten Ambiente der Messe ins nahegelegene Holiday Inn Crowne Plaza geflüchtet. Gastgeber der ausgelagerten „Electronic Entertainment Expo Nürnberg" (die sicherlich nicht ganz ohne Hintergedanken an das berühmte „Gegenstück" in den USA so genannt wurde...) war Videospielproduzent Konami. Neben den beiden Arcade-Automaten **Midnight Run** und **Road Rage** hatte der japanische Hersteller noch Highlights wie **International Superstar Soccer** oder das schmucke Ballerspiel **Contra 3D** aus der populären „Probotector"-Serie im Gepäck. Wenigstens zwei der genannten Titel sollen dieses Jahr auf den PC umgesetzt werden.

Psygnosis zeigte eine beeindruckende Menge an Produkten. Schwergewicht war zweifellos das beinahe schon fotorealistische **Formel 1** für 3D-Grafikkarten mit Voodoo-Chip – und der Nachfolger **F1 '97**

fährt sich schon warm für den Start im Herbst! Daneben will man dann auch eine Indycar-Simulation veröffentlichen. Noch im Frühling erscheint dagegen die peppige Draufsichtraserei **Speedster** mit flotten Win 95-Tourenwagen für Multiplayer. Auch **G-Police** wurde wieder mal angekündigt; hier düst die Cyberpolizei im Heli durch enge Häuserschluchten. Im dreidimensionalen Plattformer **Scuffpuppies** kommen dann Helden auf Skateboards zum Einsatz, und auch neue Abenteuer auf Terry Pratchetts Scheibenwelt sind bereits in Sicht. Allerdings steht für **Discworld 3** noch kein Erscheinungstermin fest.

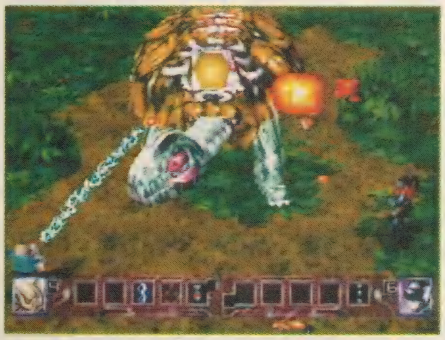


Ein guter Kaufgrund für eine 3D-Grafikkarte: Formel 1

Deutschlands Volkssport Nummer eins will Sega mit **World Wide Soccer PC** fördern. Und wenn bei der Umsetzung des Saturn-Titels nicht geschludert wird, könnte der Thron von „FIFA 97" wackeln! Ebenfalls für MMX-Chips optimiert, werden die Robo-Duellanten von **Virtual On** veröffentlicht; ansonsten will Sega vorläufig noch zweigleisig fahren – etwa bei dem Plattformhüpfer **Bug Too!**. Und mit **Obsidian** kommt dieser Tage das erste PC-Adventure der Konsoleros aus dem Übersetzungsstudio.



Bald komplett in deutsch: Obsidian



Konamis PC-Actiondebüt: Contra 3D



Action-Fußball à la Sega: World Wide Soccer

Daß Eidos mit **Conquest Earth** das Territorium der Echtzeitstrategicals erobern will, wissen unsere Leser bereits seit der letzten Ausgabe. Ian Livingstons **Deathtrap Dungeon** wurde hingegen auf September verschoben, um dem 3D-Actionadventure noch Feinschliff zu verpassen. Neben eigenen Titeln vertreibt Eidos aber auch die Produkte anderer Hersteller, etwa Accolades rasende Jeeps aus **Test Drive: Off Road**. Alles weitere aus der Ecke sind jene Actiondungeons, denen wir in dieser Ausgabe ein eigenes Preview-Special gewidmet haben. (Max Magenauer)



Da stöhnen die Stoßdämpfer: Test Drive: Off Road

DIE ARCADE-MESSE IN FRANKFURT: IMA '97

Heute noch in der Spielhalle, morgen schon in Ihrem Wohnzimmer – im Zeitalter von 3D-Grafikkarten und MMX-Prozessoren wird es zunehmend Arcade-Konvertierungen für den PC geben. In diesem Sinne hier ein kleiner Blick auf Segas Angebot auf der weltgrößten Automatenmesse.

Kein Wunder, daß immer mehr Automatenhersteller an PC-Umsetzungen interessiert sind: Ohne Lizenzeinnahmen sind die horrenden Entwicklungskosten längst nicht mehr tragbar, gerade weil die Leute inzwischen lieber (und billiger) zu Hause zocken. Gut möglich also, daß die Arcade-Profis künftig ihr technisches Know How in die Entwicklung von Hardware einfließen lassen, wie es z.B. Konami tat, als man dort in Zusammenarbeit mit IBM die auf dem PowerPC basierende 3D-Grafikkarte „Cobra" entwickelte.

Nun aber zu den Neuheiten. Bereits definitiv will Sega das Fußballgame **World Wide Soccer** und die Cyborg-Prügelei **Virtual On** für MMX-PCs umsetzen. Auch **Virtua Fighter 3** steht zu erwarten, und zwar mit verbessertem Gameplay und perfekten Animationsphasen. Der Kampfsport-Hit wird nämlich auf Segas neuer Hardware „Model 3" basieren, genau wie **Touring Car Championship** und die Highend-Raserei **Super Car**. Umsetzungsverdächtig scheinen weiterhin die neuen Sportsimulationen aus der Werkstatt des Arcade-Spezialisten. Bei **Sega CG Ski** brettert man etwa über verschneite Polygonpisten, während der **Wave Runner** halsbrecherische Stunts auf dem Jet-Ski vollführt. (Manuel Semino)



ONLINE-INFOS ZUM THEMA

http://www.sega.com
http://www.konami.com
http://www.atarigames.com

NEUES VON LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

Getreu dem Motto „Qualität statt Quantität" wollen die Amerikaner in diesem Jahr nur drei Spiele veröffentlichen – eines davon wird die höchst offizielle Versoftung des titelgebenden Elite-Turniers sein. Man plant, die 18 Löcher der altehrwürdigen Plätze „Royal Troon" und „St. Andrews" fotorealistisch auf CD-ROM nachzubilden; jeder Grashalm, jedes Gebäude, jedes Grün und jeder Bunker sollen stimmen. Besonderen Wert legen die Entwickler dabei auf die Simulation des Wetters, eine realistische Ballphysik sowie den Netzwerk-Modus. Daher wird auch eigens ein Web-Server eingerichtet, wo gesellige Golfer gegen virtuelle PGA-Profis wie Vijah Singh oder Sandy Lyle antreten dürfen. Innovativer als die bereits für kommenden Monat angekündigten TV-Kommentatoren, der hilfsbereite Caddie oder die genreübliche Auswahl an Spielmodi (Practice, Turnier etc.) verspricht eine neuartige Schlagtechnik zu sein: Sie soll gar das bislang unerreicht handliche „Links" ausstechen.





FLIGHT UNLIMITED II

Teil eins dieses Zivilflugis hat Looking Glass weltweit berühmt gemacht, auch wenn er Microsofts übermächtigen „Flight Simulator" trotz seiner wegweisenden 3D-Optik am Markt nicht auszustechen vermochte. Das soll sich diesen Sommer ändern: Profipiloten dürfen sich auf die Ausmerzung ärgerlicher, weil unrealistischer Details und jedermann auf die von Satellitendaten hergeleitete 3D-Landschaftsgrafik der beeindruckenden Art freuen. Das 8.500 Quadratmeilen umfassende Fluggebiet beinhaltet im groben 45 US-Airports sowie im besonderen die Details der San Francisco Bay. Wer Starts, Landungen und Instrumentenflug beherrscht, kann sich in 25 Missionen an veränderlichen Wetterlagen oder Rettungen versuchen. Dazu steht eine bunte Mischung aus fünf düsen- bzw. propellergetriebenen Weltkriegs- und Passagiermaschinen sowie einem Segelgleiter im Hangar. Hier schonmal vorab die exakten Typen: Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, Grob 103, Beaver Seaplane, P51D Mustang.







THE DARK PROJECT



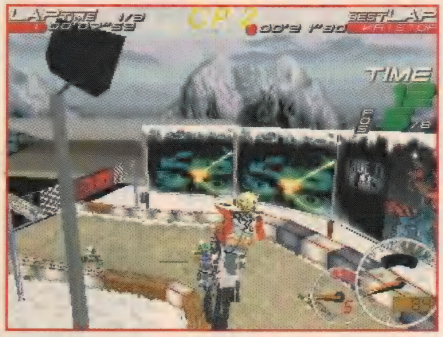
Um dieses actionlastige Fantasy-Rollenspiel macht der Hersteller vorläufig noch ein großes Geheimnis – wohl, weil das Game erst im Herbst erscheint und bislang kaum mehr als einige Skizzen und erste Bilder der Grafikengine vorzeigbar sind. Doch Fans des Genres wissen, was ihnen Looking Glass schuldig ist: Von den Schöpfern der beiden seinerzeit richtungsweisenden Spiele um die „Ultima Underworld" wird viel erwartet. Sie sollen und wollen die hervorragende Spielbarkeit dieser modernen Klassiker in eine höchst realistische 3D-Welt, in der wirklich jeder Gegenstand interaktiv handzuhaben ist, herüberretten. Man wird dann an der Erdoberfläche, in Wassergräben, Tunnels und finsteren Höhlen in Echtzeit gegen Feinde kämpfen, die einem tatsächlich Angstschauer über den Rücken jagen. Einen passenden Rahmen bilden umfangreiche Missionen und ein durchgehender Storyfaden, den wir selbstverständlich baldmöglichst auf seine Reißfestigkeit hin zu überprüfen gedenken. (rl)



NEUES VON ELECTRONIC ARTS

MOTO RACER

Die ursprünglich für Cinematique-Adventures wie „Operation Stealth" bekannte Softwareschmiede Delphine schlägt unter den Fittichen von EA noch dieses Frühjahr eine etwas sportlichere Gangart ein: In Frankreich entstehen gerade acht beinharte Kurse für die Freunde heißer Feuerstühle. Je nach Streckenführung und Bodenbeschaffenheit wird man sie mit Straßenmaschinen oder Enduros unter die Räder nehmen. Aus beiden Klassen stehen mehrere Motorräder zur Wahl, die sich in Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit voneinander unterscheiden. Hat sich der Pilot dann noch für



einen der drei Schwierigkeitsgrade entschieden, dürfen Trainingsrunden, Einzelrennen oder eine komplette WM absolviert werden. Am meisten Spaß verspricht jedoch der Mehrspielermodus für bis zu acht Netzwerkfahrer. Auch die Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten haben gut lachen, denn dank „Direct3D"-Unterstützung sollen bei ihnen die abwechslungsreichen Landschaften nochmals flotter über den Monitor huschen.



PERFECT WEAPON

Hier wartet ein handfester Schlagabtausch auf seine Veröffentlichung im April: Der begnadete Kickboxer Captain



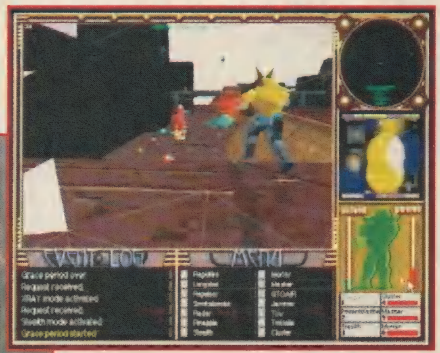
Hunter wird ins ferne All entführt, um sich gegen intergalaktische Schlagetots als perfekte Waffe zu beweisen. Allerdings stellen sich ihm die phantasievollen Widersacher nicht direkt zum Kampf, sondern verstecken sich am Ende sehr umfangreicher Abschnitte. Zunächst wird man also Wachhunde, Schneemenschen und ähnliches Getier aus dem Weg boxen müssen. Dabei frischen Medkits verbrauchte Energiereserven wieder auf, und eine jederzeit einblendbare Übersichtskarte erleichtert die Orientierung. Durch die aus starren Blickwinkeln gezeigte 3D-Grafik erinnert die Umsetzung von der Playstation stark an das ebenfalls von EA vertriebene „Time Commando", und auch hier werden die unterschiedlichsten Szenarien erforscht. Allerdings geschieht dies dann „auf eigene Faust", denn außer Händen und Füßen werden dem Prügelknaben keine Waffen zur Verfügung stehen.



SCARAB

Eine besonders abstruse Vorgeschichte bietet diese vorgebliche Mischung aus Strategie und 3D-Ballerei: Jenseits unseres Sonnensystems tragen außerirdische Wesen wilde Schlachten in verwinkelten Arenen voller Gänge und schwebender Plattformen aus. Passend zu den sieben altertümlichen Szenarien (Ägypten, Aztekentempel, mittelalterlicher Marktplatz etc.) zermörsern sich da die robotischen Nachbildungen antiker Götter wie Anubis und Horus mit Schnellfeuergewehren, Minen und Raketen. Doch auch Schilde oder Teleports sind in den insgesamt 40 Waffensystemen der vor Spielstart gesondert ausrüstbaren Kampfgötter enthalten. Wer von den sage und schreibe 140 Missionen genug hat, darf sich dann mit bis zu fünf Mitspielern im Netzwerk duellieren oder auch einen einzelnen Gegner über Modem befehden. Was das alles mit der eingangs erwähnten Strategie zu tun hat? Das wissen bislang nur die Götter bzw. der Hersteller; wir werden wohl bis zum endgültigen Test in einer der nächsten Ausgaben warten müssen. (mz)





NEUES VON SIERRA

Gleich neunmal will uns der kalifornische Spielegigant dieses Jahr mit neuen Produkten beglücken! Da dürfte sowohl für Abenteurer als auch für Simulanten, Strategen und Sportskanonen das Passende dabei sein.

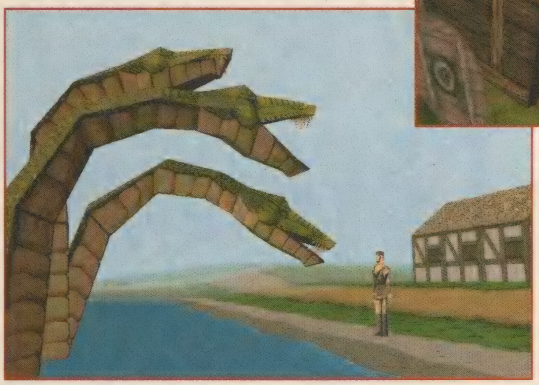
KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY



Die Serienabenteuer um die Familie König Grahams werden traditionell von Sierra-Chefin Roberta Williams höchstselbst entwickelt und brachten es weltweit auf über drei Millionen verkaufte Exemplare bislang. Mit der achten Folge steht dann gegen Jahresende eine grafische Revolution bevor: Markierten hier bisher Animationen im Disney-Stil den Gipfel der technischen Entwicklung, so führen die zukünftigen Aufgaben in gerenderte 3D-Ländereien.

Auch wird der Spieler nicht mehr in das feine Tuch von König, Königin oder Prinzessin schlüpfen, sondern muß sich mit dem ordinären Wams des Fischersohns Conner MacLyrr begnügen. Der sucht in sieben Welten nach den zersprungenen Teilen der „Maske der Ewigkeit". Nur dieses heilige Relikt kann einen Fluch vom Lande nehmen, der die restliche Einwohnerschaft in Steinstatuen verwandelt hat. Sämtliche Szenarien werden wahlweise aus der Ich-Perspektive oder als „Zuseher" bereist und dank wechselnder Kamerawinkel stets ins beste Licht gerückt werden. Das gilt natürlich auch für die Echtzeitkämpfe gegen Polygon-Unholde, welche man zwischen die Rätselnüsse streuen will. Win 95 wird dafür Voraussetzung sein, während Sierras brandneue Grafikkarte mit dem vorläufigen Werksnamen „Scream in 3D" (baugleich zum „3D Blaster PCI" von Creative Labs) optional unterstützt werden soll.





Ungewohnte Renderkost für königstreue Abenteurer

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE



Serien-Fantasy zum zweiten. Daß der fünfte Teil der Mixtur aus Adventure und Echtzeitrollenspiel die Ideen interessierter User berücksichtigt, kann auf unseren Online-Seiten nachgelesen werden. Im Herbst geht die Reise dann endgültig zu der Inselstadt Silmaria, dem Hort zahlreicher Sagengestalten der griechischen Mythologie. Hier verschied jüngst der alte Herrscher, weshalb sich das Alter ego des Spielers (wie gewohnt werden zu Beginn Magier und Kämpfer zur Wahl stehen) während eines Turniers bei Echtzeitkämpfen und Intelligenztests als Thronfolger profilieren darf. Zwar versuchen Monster wie die Hydra oder Gargoyles den Wettbewerb zu sabotieren, doch kann man sich auf die Hilfe alter Freunde verlassen: Unter anderem steht ein Wiedersehen mit dem Paladin Rakeesh und dem exzentrischen Zauberer Erasmus am Programm.

Auch hier wird bei automatisch wechselnden Perspektiven in einer rundum scrollbaren 3D-Welt agiert, in der sich gerenderte Charaktere verlustieren. Diverse Schwierigkeitsgrade und Online-Tips sollen dabei den Einsteigern zugute kommen. Und sogar eine Multiplayer-Option für Kämpfe gegen menschliche Thronräuber ist angedacht.

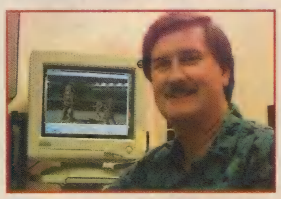


Vorläufig sind die Landschaften noch eher dünn bevölkert



Freund und Feind existieren derzeit noch weitgehend nur als Skizze

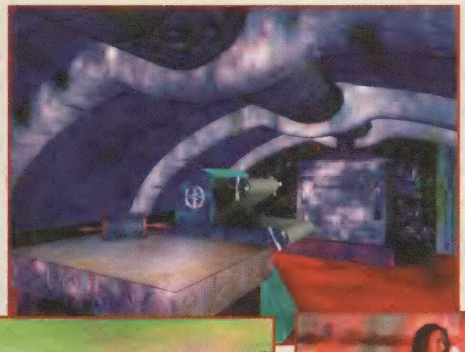




Projektmanager Jay Usher bei der Arbeit an einer Kampfsequenz

SHIVERS II: STADT DER VERFLUCHTEN SEELEN

Das gruseligste am vor gut einem Jahr veröffentlichten Vorgänger war das auf eine Klickorgie skelettierte Gameplay, dennoch soll das Abenteuer diesen Sommer im gleichen Stil weitergehen. Schauplatz der kommenden Mär ist die amerikanische Kleinstadt Cyclone, wo die mit dem Spieler befreundeten Mitglieder einer Rockband spurlos verschwunden sind – nur ein paar Musikvideos und die gräßliche Präsenz eines schauerlichen Wesens blieben zurück.
Die Kulisse für dieses Adventure präsentiert sich in panoramaartigem und rundum drehbarem 3D, wobei die einzelnen Örtlichkeiten mittels einer anklickbaren Übersichtskarte auch direkt besucht werden können. Hämmernder Rocksound ist bei der Story natürlich Ehrensache. Weil die Musik hier eine gar so wichtige Rolle spielt, wurde sogar extra ein erstaunlich räumlich wirkendes 3D-Soundsystem entwickelt. Dazu sollen sich drei nicht lineare Lösungswege und ein originelles Feature gesellen: Die 50 komplexen Puzzles können nach der Lösung variiert und online an weitere Shivers-Spieler weitergegeben werden.







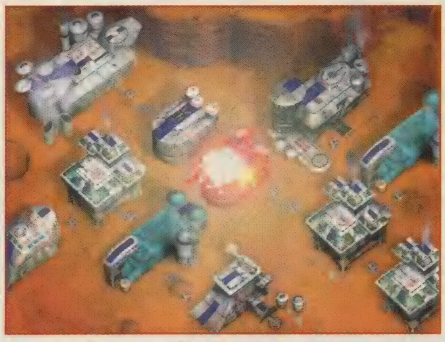


Harter Rock in surrealistischer Umgebung

OUTPOST 2: REBELLION DER KOLONIEN

Sierras erster Ausflug in die Sternenstrategie hinterließ 1994 trotz guter Ansätze einen eher durchwachsenen Eindruck. Beim runderneuerten Nachfolger sollen bis zum Ende des Jahres aber alle Mängel im Spieldesign beseitigt sein. Letzteres selbst wird freilich gleich bleiben: Im isometrischen Stil des Maxis-Klassikers „Sim City 2000" muß eine planetare Kolonie in Echtzeit errichtet und verwaltet werden. Die von der CPU oder neuerdings bis zu sechs Mitspielern (wahlweise ist auch Teamwork möglich) beherrschte Konkurrenzbasis kann man dann mit zuvor produzierten Truppen unter Beschuß nehmen. Für Abwechslung sollen unterdessen Naturkatastrophen und koloniale Aufstände sorgen. Angekündigt sind ein rundes Dutzend Missionen, die sich auf zehn Landkarten verteilen werden. Dazu für den Betrieb unter Win 95 komplett neu gestaltete Truecolor-Grafiken und 16 Bit-Melodien.





Eine Station entsteht – eine andere vergeht



Ein futuristischer Fabrikroboter

BIRTHRIGHT – THE GORGON'S ALLIANCE



Schön große Figuren in den Kampfsequenzen

Hier wird ein von TSR entwickeltes AD&D-Szenario als action-reich-strategisches Computerrollenspiel für bis zu acht Abenteurer via Modem oder Netzwerk umgesetzt. Konkret geht es darum, in der fernen Welt Cerilia die Macht zu ergreifen – was leider auch die Schergen von gut und gerne 100 Konkurrenten (vom Priester bis hinab zum Dämon) vorhaben. Für den oder die Spieler stehen 34 verschiedene Herrscher als Identifikationsfiguren zur Wahl; selbstverständlich haben sie alle spezielle Armeen, magische Quellen oder gar Gott selbst auf ihrer Seite.
Das Geburtsrecht des Käufers wird sich auf eine 3D-Umgebung mit wechselnden Kameraperspektiven und die Wahl zwischen rundenbezogenem oder Echtzeit-Gameplay erstrecken. Ab dem Spätsommer darf man sich zudem auf hochauflösende Texturen, schicke Animationen und illustre Lichteffekte gefaßt machen, wobei sowohl DOS als auch Windows 95 unterstützt werden.



Nicht von ungefähr ein Advanced Dungeon and DRAGONS Szenario...

POLICE QUEST: S.W.A.T. 2



Wer sich hier wohl abseilen will? Hoffentlich nicht die Programmierer!

Vor einem Jahr hat sich gezeigt, daß bei einem Spiel auch die schönsten Videos Eingriffsmöglichkeiten nicht ersetzen können: Der Vorgänger fiel bei Publikum und Presse gnadenlos durch. Ergo werden beim Nachfolger alle Movies zugunsten eines verbesserten Gameplays storniert. Optisch erinnert die neue Terroristenhatz im scrollbaren Iso-Terrain mit den in 3D gerenderten Figuren nun ein wenig an „Syndicate Wars"; spieltechnisch wird man sich auf eine Kombination aus Echtzeiteinsätzen und Strategie einstellen müssen. Ob man in den 25 Missionen mit einer fünfköpfigen Gang oder dem Gegenspielerquintett antritt, bleibt dabei dem persönlichen Geschmack überlassen – Mausbeschuß, Blendgranaten, Rauchbomben und Tränengas sind jedenfalls unverzichtbare Bestandteile des Konzepts. Dazu werden sich unterstützend Hubschrauber, zusätzliche Einsatztruppen und ein jederzeit aufrufbarer Online-Tipgeber gesellen. Allerdings wohl erst gegen Weihnachten.



Die Ähnlichkeit zu „Syndicate Wars" von Bullfrog ist unverkennbar

FRONT PAGE SPORTS: GOLF

Vance Cook, vormals Entwicklungsleiter von „Links 386" hat für diese Golfsimulation unter dem Titel „True Swing" eine sehr realitätsnahe Steuermethode ersonnen: Um den Schlag auszuführen, zieht man die Maus zurück und schiebt sie dann schnell wieder nach vorne. Je nachdem, wie flink und wohin man dabei (ver-) fährt, ergeben sich Stärke und Richtung des Schlags. Und keine Sorge, wem das nicht behagt, der darf auch auf den altbewährten Dreifachklick zurückgreifen. Auf den zwei nach echten Vorbildern entworfenen Kursen werden gerenderte Golfer, dreidimensionale Gebäude sowie fotorealistische Wiesen zu finden sein. Im Zusammenspiel mit locker eingestreuten Videosequenzen sollen dabei stolze 13 Spielmodi für Abwechslung sorgen. Ja, via Internet werden gar 255 menschliche Nobelsportler mitmischen dürfen!

Achtung: Nur einer limitierten Auflage wird eine Disk mit einem dritten Kurs beiliegen – hier heißt es schnell zugreifen, denn bereits im Sommer soll das Game für Win 95 zu haben sein.





Die Fenster zum Golfplatz

Eine neuartige Steuerung soll das Genre revolutionieren

3D ULTRA MINIGOLF



Jetzt wird's originell, denn diese niedliche Sim für Windows-Sportler basiert auf der Flipper-Serie „3D Ultra Pinball". Gegolft wird hier zwar nur auf einem einzigen Parcours, dieser hat es aber in sich: Während die Hälfte der 18 Löcher noch eher konventionell, sprich realitätsnah gestaltet ist, hat man die übrigen in ein Märchenschloß, den Dschungel oder gar auf den Mond verlegt. Hier warten dann Gemeinheiten wie Katapulte, Windmühlen oder Zugbrücken. Die Steuerung erfolgt ähnlich wie bei „Front Page Sports: Golf" wahlweise mittels eines einfachen Klicks oder aber, indem man durch Ziehen der Maus eine bestimmte Schlagstärke und Schußrichtung vorgibt.

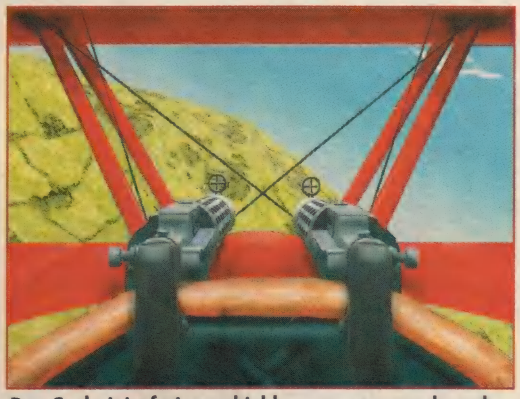
Bis zu vier Spieler können wahrscheinlich noch diesen Monat via Modem oder Netzwerk an dem vergnüglichen Erlebnis teilhaben. Damit es ein solches wird, lassen sich die Bahnen teilweise editieren und in vier verschiedenen Modi absolvieren.



Minigolf originell: ausgelatscht, in den Wind geschossen und abgespaced

SIERRA

RED BARON 2



Das Cockpit ist frei verschiebbar, um etwa auch nach oben blicken zu können







Liebevoll gestaltete Duelle über den Wolken

Wie im bereits 1991 von der Sierra-Tochter Dynamix entwickelten Vorgänger werden gegen Jahresende auch hier wieder formschöne Propellermaschinen aus dem ersten Weltkrieg auf wagemutige PC-Piloten warten. Wahlweise auf Seiten der Franzosen, Amerikaner, Briten oder Deutschen bekämpfen diese den jeweiligen Feind dann auf höchst wirklichkeitsnah anmutendem Terrain: Texturemapping und High-Res-Grafiken machen es möglich. Insgesamt darf man rund 35 Doppel- und Tripledecker wie die Sopwith F1 Camel oder eine Fokker E II besteigen. Für die in jeder Hinsicht originalgetreue Wiedergabe dieser Oldies bürgt Entwicklungschef Garry Sottlemayer, der bereits „Falcon 3.0/4.0" mitentwarf. Die Einsätze beruhen auf historischen Begebenheiten, können aber dank eines Missionsgenerators beliebig erweitert werden. Auf dem Flugplan stehen Patrouillen, Bombardements und massenhaft Dogfights, wobei man selbst Aufklärungsballons und Zeppeline unter Win 95 wird ins Visier nehmen dürfen. (md)

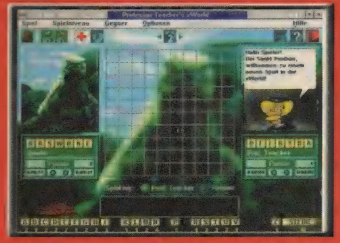
Jetzt anfordern!
Das Logikspiel des Jahres als spielbare Demo mit tollem Gewinnspiel auf der CD. Erhältlich im Fachhandel oder http://www.raetsel.de

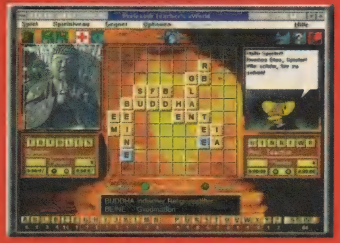
Professor Teacher's xWorld
Ab März im Handel
WORLD
Das große Kreuzworträtsellegespiel für alle Rätselfreunde
Professor Teacher begegnet Ihnen mit der Cleverness eines menschlichen Spielpartners!

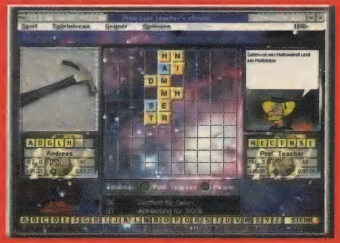
11 Level
1.773 Dias
Sound, Musik
37.000 Wörter
95.000 Bedeutungen
für Windows 3.11 u. '95

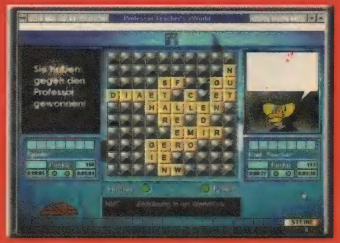
PREMIERE
der ersten intelligenten Rätselsoftware der Welt

Professor Teacher's xWorld
USA, 21.12.1913
Kreuzworträtsel erschienen
USA, 09.03.1938
1. Rätsel-Brettspiel erschienen
GER, 18.03.1997
„xWorld" erschienen
Professor Teacher's xWorld


Sieben verschiedene Spiele in jedem der 11 Level bieten Ihnen Spielspaß ohne Ende


Mit dem aktuellen Wortschatz und dem Wissen der besten deutschen Rätselautoren


Viel mehr Kombinationsmöglichkeiten als zum Beispiel ein Schachspiel bieten kann


Erhältlich auf CD-ROM im guten Fachhandel und in allen Karstadt/Hertie-Filialen

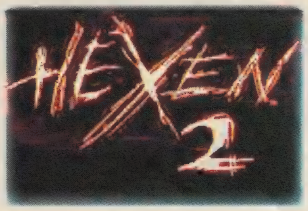
BASTEI
Intelligente Software aus dem größten deutschen Rätselverlag
Infos: Digital X-citement Software GmbH, 45468 Mülheim an der Ruhr, 0208/45019-0

DIE KOMMENDEN 3D-ACTIONKERKER IM ÜBERBLICK

NEUE, BÖSE KELLERKINDER



In den letzten Wochen und Monaten schien es, als wäre der Boom in den Ballerkerkern zugunsten der Echtzeitstrategie beendet. Also ein Sieg für jene Jugendschützer, denen der „gewaltige" Erfolg dieses Genres ein dicker Dorn im Auge war? Kaum, eher schon die Ruhe vor dem nahenden 3D-Sturm.



Mit dem verhexten Nachfolger bläst Raven Software im Juni zum magischen Halali. An den Details feilen die soften Raben derweil zwar noch, doch das Grundgerüst des Gameplays steht bereits – und dessen tragende Säulen sind einmal mehr nicht nur die genreüblichen Kanonenrohre: Einzelgänger wie Netzwerker werden zwar auch mit Ballermännern ausgerüstet, parallel dazu aber mit Säbeln, Energiebällen und weiteren Zaubersprüchen. Die Wahl der Waffen hängt dabei ursächlich mit der Spielfigur (Magier, Diebin oder Paladin) zusammen. Jeder dieser Charaktere vermag maximal fünf Totmacher bei sich zu tragen; vier davon lassen sich zur Superwumme ausbauen.



Das Hexenhäuschen ins rechte Licht gerückt

Der hier verwendeten Grafikengine ist auch das jüngst erst indizierte 3D-Beben von id-Software entsprungen; sie ermöglicht ein besonders lebensecht animiertes, beleuchtetes oder auch mal von Regen begossenes Polygon-Bestiarium in feinstem Multicolor-SVGA. Die passende Soundkulisse werden düstere CD-Audiotracks liefern. Bei einer ersten Vorführung zoomten die 30 bunten 3D-Keller trotz aller Komplexität schon sehr ordentlich und schnell, waren aber noch nicht spielbar. Später sollen hier Schwimm- und Flugabschnitte das Geschick des Spielers auf die Probe stellen, außerdem werden Gewölbe und freies Gelände dann einige Knobeleien sowie jede Menge Gefahren beherbergen. Als Beispiele seien herabbrechende Decken und tödliche Guillotinen genannt. Dazu gesellt sich natürlich eine Vielzahl von Fantasy-Angreifern, allen voran der „Serpent Rider" als finaler Endgegner.







BLUT & SCHATTEN



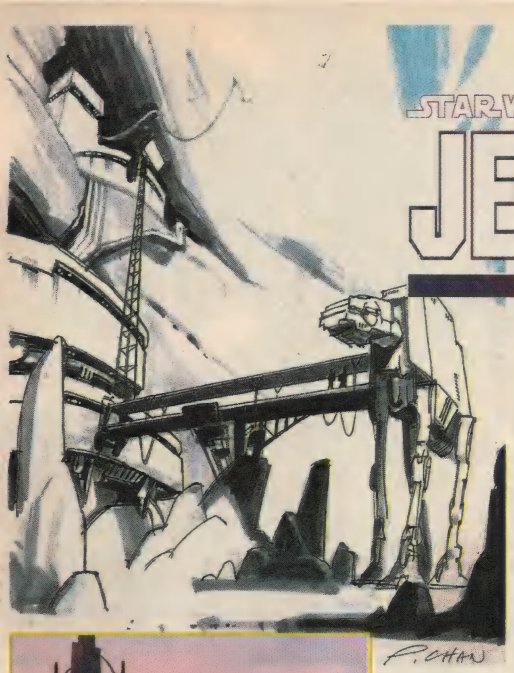


Unter dem aussagekräftigen Titel **Blood** will Monolith Software demnächst in Zusammenarbeit mit Eidos ein wahres Blutbad anrichten: Da werden Monster aller Rassen und Klassen erdolcht, erschossen oder sonstwie gemeuchelt, ohne daß Knobeleien das Schlachtfest unterbrechen. Ein Editor, fein beleuchtete 3D-Grafik und ein witziger Duo-Modus sollen für den fehlenden Tiefgang entschädigen.

Ebenfalls unter den Fittichen von Eidos gedenkt 3D-Realms zur Jahresmitte die Bösewichter des fernen Ostens aufzumischen. Die eigentliche Arbeit bleibt dabei freilich PC-Einzelgängern oder bis zu acht Netzwerk-Samurais überlassen, die als **Shadow Warrior** mit Katana, Shuriken, Mörsern und Magie gegen teils riesige (End-) Gegner sturmlaufen – bzw. sturmfahren, denn mit dem Bulldozer sind Wände einzureißen und via Boot Gewässer zu überwinden.



Nur ein kleiner Vorgeschmack auf die wirklich dicken Monster



STAR WARS

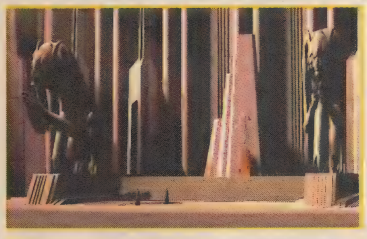
JEDI KNIGHT

DARK FORCES II

Die Fortsetzung des indizierten Vorgängerspiels aus dem Universum zum „Krieg der Sterne" will Lucas Arts spätestens bis Mai in den Händler-Hangars geparkt haben. Dann schlüpft der Spieler wieder in die Rolle des jungen Kyle Katarn. In seinem Kampf gegen imperiale Truppen, Walker und sieben äußerst mächtige „Schwarze Jedi" kann dieser Unterstützung durch Internet-Surfer oder Netzwerker herbeirufen. Ob er sie erhält, hängt vom gewählten Modus ab: Es gibt Multiplayer-Matches, in denen jeder gegen jeden kämpft, man sich zu zwei Teams zusammenschließt oder jeder Teilnehmer für sich abgesteckte Territorien erobert und verteidigt.

Seine Feinde wird der Nachwuchs-Jedi mit einer Laserpistole, einem Repetiergewehr, dem vernichtenden Thermaldetonator oder erstmals auch einem klassischen Lichtschwert begrüßen. Zusätzlich wird eine Option zum Aufbau der sagenumwobenen „Macht" inkludiert. Wahrscheinlich nur Einzelspieler werden mit deren Hilfe dann zu Superhüpfern oder gar kurzen Flugeinlagen über Schluchten hinweg befähigt sein. Außerdem soll die „Macht" dabei helfen, schwindende Energiereserven zu restaurieren. Aufwendige, teils mit der Bluescreen erstellte Movies werden den Fortgang der Story dokumentieren. Doch auch die rund anderthalb Dutzend 3D-Abschnitte sollen dank der mittlerweile getunten Entwicklungsengine besser denn je aussehen: Auf schnellen Win 95-Pentiums werden sämtliche Grafikauflösungen in bis zu 24 Bit Farbtiefe unterstützt, und die Angreifer legen ihr schnödes Bitmap-Outfit zugunsten von schicken Polygonklamotten ab.

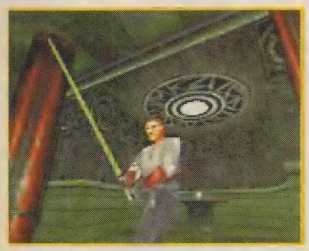








Kampf dem Imperium



Kyle, die Macht und sein Laserschwert



Die Rückkehr des Jung-Jedis Kyle Katarn

„Heute würde so manches Spiel nicht mehr indiziert"



Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPS

?: *Frau Monssen-Engberding, als Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften müssen Sie es am besten wissen: Warum landen sooo viele 3D-Actionspiele am Index?*
EME: Ein Spiel wird nur auf Bürgerantrag hin von einem BPS-Gremium geprüft – und dann indiziert, wenn es Gewalt übertrieben darstellt. Das ist im genannten Genre eben oft der Fall. Erst wenn ein Spiel besonders grausam ist, zum Rassenhaß aufstachelt oder die Darstellungen von verbotenen Symbolen wie z.B. Hakenkreuzen enthält, sprich wenn es gegen das Gesetz verstößt, dann tritt die Staatsanwaltschaft auf den Plan.

?: *Apropos NS-Symbole: Bei PC-Spielen genügt das alleinige Auftauchen eines Hakenkreuzes in der Grafik für eine Beschlagnahme – selbst wenn es sich dabei etwa um die historisch verbürgte Kennung eines Flugzeugs in einer Flugsimulation handeln würde. Angesichts des täglichen Angebots in TV und Printmedien scheint dies unverständlich.*
EME: Es gibt schließlich Ausnahmeregelungen. So dürfen Symbole des dritten Reiches sehr wohl zu chronistischen Zwecken gezeigt werden. Bei Computerspielen ist aber gerade das nicht der Fall, hier dienen sie meist der Verherrlichung.

?: *Das nehmen wir aus Ihrem Munde einfach mal unkommentiert hin. Doch zumindest muß Jugendschutz auch mit der Zeit gehen. Wie stehen Sie daher heute zu älteren Indizierungen? Wir denken da etwa an den berühmtberüchtigten Fall des „Kampfschachs"...*
EME: Seit den Zeiten eines C-64 oder Amiga haben sich unsere Kriterien in der Tat geändert. Eine U-Boot-Simulation wie „Silent Service" würden wir heute sicher nicht mehr auf den Index setzen!

PREY







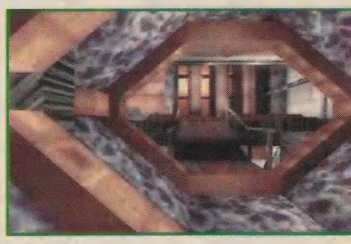
Das Team von 3D-Realms strickt derzeit mit heißer Nadel an einem Racheengel, der eigentlich schon längst flügge sein sollte. Doch erst mußte die (auf dem indizierten Action-Duke beruhende) Grafikengine an aktuelle Gegebenheiten wie Win 95, MMX und 3Dfx-Karten angepaßt werden, dann wanderten einige Entwickler ab. Ende Januar spuckte der brandneue Levelleditor aber doch erste Ergebnisse aus: bunte, äußerst detailreiche Polygonbauten von futuristischer Pracht, die unglaublich flott über den Bildschirm zoomen. Bislang jedoch noch ohne Angreifer, denn die hiesigen Aliens existieren vorerst nur am Zeichenbrett – bis zur Jahresmitte sollen sie als 3D-Polygonobjekte feinster Qualität integriert sein. Bereits heute sehenswert ist die Ausleuchtung der Gewölbe, beliebig viele (auch bewegte) Lichtquellen werfen ihre Schatten an die Wand. Die Farbe der Beleuchtung kann dabei variieren, was Lavafluten etwa rötlich glühen und ein Wasserbecken bläulich schimmern läßt.



Aus häßlichen Polygonlinien zaubert der Prey-Editor belebte 3D-Welten



Auch hier legen die Programmierer gehobenen Wert auf besonders explosive Waffen und besonders unterhaltsame Multiplayer-Modi. Tatsächlich soll die Anzahl der Teilnehmer allein von der Leistungsfähigkeit des Netzwerkservers bzw. des Internetproviders abhängen; prinzipiell seien Kellerkriege mit bis zu 25 beteiligten Parteien möglich. Ob jeder gegen jeden antritt oder sich Teamgeister vereinen; einzelne Spieler werden jederzeit ins Match ein- und aussteigen können, ohne daß die übrigen Teilnehmer davon tangiert würden. Den Solisten verspricht man unterdessen Computergegner von erstaunlicher Intelligenz, welche aktiv auf die Aktionen des Spielers reagieren. Last but not least wird man sich per Levelleditor auch eigene Welten basteln und diese dann via VR-Helm und 3D-Controller besuchen können.



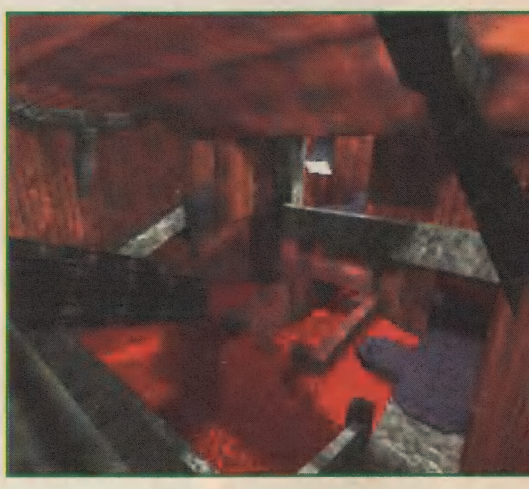
DEMNÄCHST IN DIESEM KERKER







Der aktuelle Erfolgstitel „Tomb Raider", wo statt der Waffenhand gleich die ganze Spielfigur vorneweg ins 3D-Bild läuft, wird Nachfahren haben. Laura Crofts mit Eidos gezeugte Kinder sollen **Deathtrap Dungeon** (Orks und Drachen), **Ninja** (Polygon-Karatekas) und **Fighting Game** heißen. Weiterhin in der 3D-Pipeline: Für **Outlaws** verknüpft man bei Lucas Arts Pistolero-Action mit den Elementen des Abenteuergenres. Im Sommer treffen dann Solisten wie Netzwerk-Cowboys auf 20 Gesetzlose und deren Banden - ganz ähnlich wie auch bei **Redneck Rampage**, Interplays Südstaaten-Ballerei. Friedlicher wird es im Land der Azteken zugehen, das man bei Utopia für das in naher Zukunft erscheinende Actionabenteuer **Montezumas Return** wieder auferstehen läßt. Bei GT Interactives **Rebel Moon Trilogy** handelt es sich schlußendlich um eine schnörkellose 3D-Ballerei mit MMX-Unterstützung - tja, und pünktlich zum Weihnachtsfest erwarten wir schließlich noch **Quake 2**.



An Komplexität soll es den Dungeons nicht mangeln

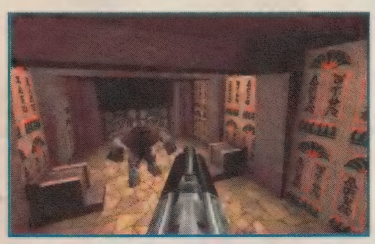


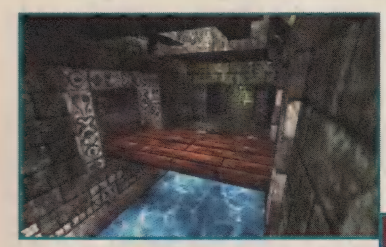
Unreal



Trotz des Titels ehrlich wahr: Bis Mitte des Jahres will man bei Epic Megagames eine komplette und rundum begehbare Alien-Welt fertiggestellt haben, die sich schon allein aufgrund ihres schieren Umfangs von der Konkurrenz unterscheiden soll. Was sich in diesem 3D-Universum tut, werden ansehnliche Videos dem Spieler näherbringen. Der wiederum schlüpft in die Rolle einer gestrandeten Weltraumamazone, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, jetzt die Mysterien der fremden Kultur zu erforschen. Dieses Szenario verspricht zwar viele Logeleien, das Hauptaugenmerk wird aber dennoch auf der Action liegen.

Die angreifenden Monster sahen bei der Vorführung einer ersten Vorabdemo schon ziemlich grimmig aus der Polygonwäsche – und direkt in den Lauf einer von rund zwölf großkalibrigen Wummen. Neben der üblichen Pistole gibt es da kräftige Automatikgewehre, dicke Maschinengeschütze, zum Weitwurf gedachte Kreissägen sowie hochexplosive Zielsuchraketen. Als die wirkungsvollsten Waffen könnten sich aber die ausbaufähigen Zaubersprüche erweisen, mit deren Hilfe man beispielsweise temporär den Körper eines Computergegners oder vernetzten Kollegen übernimmt. Besonders gespannt darf man darüber hinaus auf den integrierten Leveleditor sowie die versprochene Spezialversion für Rechner mit MMX-Chip oder 3Dfx-Grafikbeschleuniger sein. (rl)





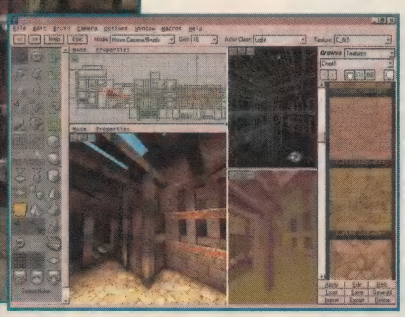




Sehenswerte Wasserspiegelungen



Der Held ist eine Heldin



Der Ursprung aller Dungeons: Unreal-Ed

„Ich werde nicht mein Leben lang 3D-Keller entwerfen"



John Romero und Tom Hall, ION Storm

?: *John, du zählst zu den Vätern von Id-Software und Miterfindern des 3D-Kerkergenres. Jetzt hast du mit Jerry O'Flaherty und Todd Porter von 7th Level sowie deinem ehemaligen Teamkollegen Tom Hall (er entwarf zwischenzeitlich bei 3D-Realms Grafiken) ein eigenes Softwarehaus namens Ion Storm gegründet – warum?*

JR: Na, ich will einfach nicht mein Leben lang einen 3D-Keller nach dem anderen entwerfen. Es gibt andere Genres, und wir haben andere, tolle Ideen. In den drei Spielen, die unsere Company zunächst entwickeln wird, wollen wir daher auch neue Wege beschreiten, anstatt andauernd nur alte Einfälle wiederzukäuen.

?: *Ja, das Genre ist mittlerweile in der Tat ein wenig abgegriffen. Was gedenkt Ion Storm dagegen zu tun, Tom?*

TH: Bereits im Herbst wollen wir ein etwas anderes 3D-Actiongame fertiggestellt haben, kurz darauf dann ein aufwendiges 3D-Rollenspiel. Beide Titel werden aufgebohrte Elemente der aktuellen Id-Grafikengine beinhalten. Unser drittes Projekt wird sich dann mit Echtzeitstrategie beschäftigen. Insgesamt arbeiten derzeit rund 40 Angestellte mit Hochdruck, um alle mit Eidos abgesprochenen Termine einzuhalten. Dies war nämlich die Voraussetzung für einen soeben abgeschlossenen Zehn-Jahres-Vertrag.

?: *John, wie denkst du über die Gewaltdiskussion in Deutschland?*

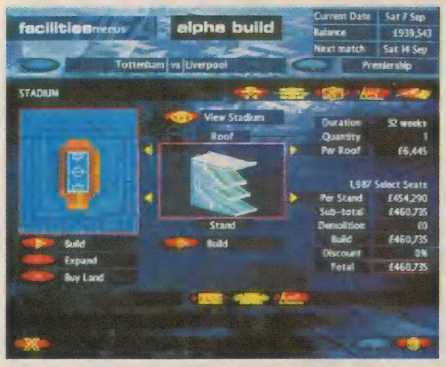
JR: Also, ich habe überhaupt kein Problem mit Blut in Computerspielen. Und meine Kinder spielen am allerliebsten den aktuellen Id-Ballerdungeon!

FIFA SOCCER MANAGER

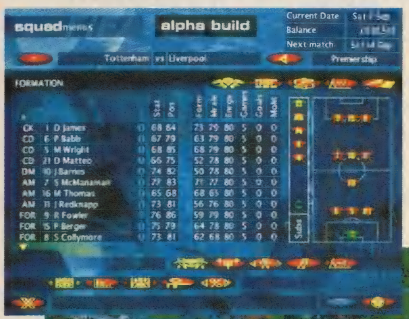
Nach geglückter Titelverteidigung auf dem Action-Rasen soll dem sportlichen Erfolg nun auch der wirtschaftliche folgen: Die Digi-Kicker von Electronic Arts wagen sich erstmals an eine Managersimulation.



Als Brötchengeber werden die Vereine aus den diversen englischen, deutschen, französischen, italienischen sowie schottischen Ligen zur Verfügung stehen – und das wieder standesgemäß mit offizieller FIFA-Lizenz. Neben dem Erfolg auf dem Platz muß dann aber auch die Kasse stimmen.
Sie füllt sich unter anderem durch den Verkauf von Fanartikeln und natürlich die Eintrittsgelder. Je größer die Zahl der Zuschauer, desto ergiebiger der Geldregen. Darum sollte die Arena baldmöglichst ausgebaut werden, obwohl die Erweiterung des Grundstückes, größere Tribünen und die entsprechende Überdachung nicht gerade billig sind. Als Lohn darf das Iso-Prunkstück dann am Bildschirm von allen Seiten begutachtet werden. Außerdem lockt ein gigantisches Stadion mit grandioser Kulisse ja vielleicht den einen oder anderen Weltklassespieler an, der schließlich via Transfermarkt auf die Gehaltsliste wandert. Vertragsverlängerungen werden natürlich ebenfalls zu den Aufgaben des Managers zählen.
Mit positiven Bilanzen und Statistiken im Rücken, ist es dann an der Zeit, sich um seine Ledertreter selbst zu kümmern. Spieltechnische Schwächen der Schützlinge wird man durch für jeden einzelnen speziell aufgestellte Trainingspläne ausbügeln können. Dafür stehen 19 verschiedene Einheiten wie Waldläufe, Sprints, Torschüsse, Gewichtheben, Abseitsfallen, etc. auf dem Programm. Stimmen dann noch Aufstellung, System und Taktik, können die Jungs aus der Kabine kommen.
Die Begegnungen werden im Stil von „FIFA International Soccer" dargestellt; allerdings sind die auf dem isometrischen SVGA-Feld herumrennenden Sprites hier wesentlich kleiner. Zum Ausgleich verspricht der Hersteller realistische Animationen dank „Motion Capturing" vom „FIFA 97"-gestählten David Ginola. Die absolute Krönung der nicht in Ausschnitten, sondern komplett „übertragenen" Matches soll die künstliche Intelligenz sein: Auswechslungen und taktische Anweisungen (den Ball halten, aus allen Lagen schießen, kurze oder lange Pässe spielen etc.) werden sich unmittelbar auf den Spielverlauf und natürlich das Ergebnis auswirken. Wer's nicht glaubt, kann sich per Replayrecorder davon überzeugen. Im Falle bestimmter positiver und negativer Ereignisse, vom Gewinn der Meisterschaft bis hinab zum Rauswurf erfolgloser Bankrotteure, flimmern kurze Full-Motion-Videos über den Screen. Und passende Soundeffekte nebst der gewohnt fetzigen Musikuntermalung sollen ebenfalls für eine ansprechende Präsentation sorgen.
Zur Zeit feilt man allerdings noch fleißig an Optik und Gameplay. Erst wenn das Managerbüro der elektronischen Artisten komplett (deutsch) eingerichtet ist, wird sich zeigen, ob hier ein ernsthafter Konkurrent für „Bundesliga Manager 97" und Co. in den Titelkampf eingreift. Und das dürfte wohl leider noch bis zum Sommer dauern. (st)













Als Novalogic 1993 die Voxeltechnik erstmals für eine kommerzielle Heli-Simulation einsetzte, schieden sich die Geister: Die einen bejubelten die Grafik, den anderen war „Comanche" zu actionlastig. Der nunmehr dritte Teil soll beide Fraktionen zufriedenstellen.

Nach dem alternativ offerierten Ausflug im russischen KA-50 Werewolf anno Teil zwo wird hier wieder (nur) der altbekannte, aber immer noch hochmoderne US-Kampfhubschrauber RAH-66 Comanche geflogen. Man kann durch Einzelmissionen oder die rund 45 Tag- und Nacht-einsätze des Kampagnenmodus rotieren. Diese verteilen sich über vier Szenarien, die für grafische Abwechslung bürgen: Während der Dschungel mit immergrünen Wäldern aufwartet, sind die sibirische Steppe und die Wüstengegenden in kahleren Grau- und Brauntönen gehalten. In Europa schließlich sorgen Häuser, Kühe und ähnliche Details für optische Kurzweil.

Dank der neuen Grafikengine „Voxel Space 2" erstrecken sich die deutlich feinkalibrigeren Geländeformationen jetzt bis zum hübsch wolkenverhangenen Horizont – um dabei die maximale Auflösung von 800 x 600 Pixel zu erreichen, sollten schon ein flotter Pentium-Chip und zumindest 16 MB RAM unter der Rechnerhaube stecken. Wer dann noch über die passende Soundanlage verfügt, darf sich zudem in Dolby Surround beschallen lassen. So können feuernde Feindstellungen schon akustisch geortet werden, wobei sich die Lautstärke der Entfernung angleicht.

Außer auf die Präsentation legen die Novalogisten dieses Mal besonderen Wert auf eine realistische Simulation des Flugverhaltens. Zwar wird man nach wie vor auch in gewohnter Actionmanier durchs Feindesland donnern können, doch dürfen nun per Optionsmenü alle Feinheiten wie Aufwinde oder das Schwebeverhalten einzeln manipuliert werden. Im überarbeiteten Cockpit finden sich daher neue Anzeigen; beispielsweise hält ein höhenempfindliches Radar den Spieler stets über die günstigsten Schleichwege und Canyons auf dem laufenden. Um der Realität so nahe wie möglich zu kommen, wurden nicht nur die originalen Instrumente des Comanche verwendet, sondern auch echte Piloten direkt an der Entwicklung beteiligt.

Eine Mehrspieleroption für Duelle über Modem und Netzwerk wie im Vorgänger ist ebenfalls bereits beschlossene Sache. Wie es hingegen um die Missionsvielfalt (der RAH-66 ist schließlich nicht für Transportaufgaben verwendbar) und den versprochenen Leveleditor bestellt ist, muß die Testversion bis zur nächsten Ausgabe zeigen. (mz)











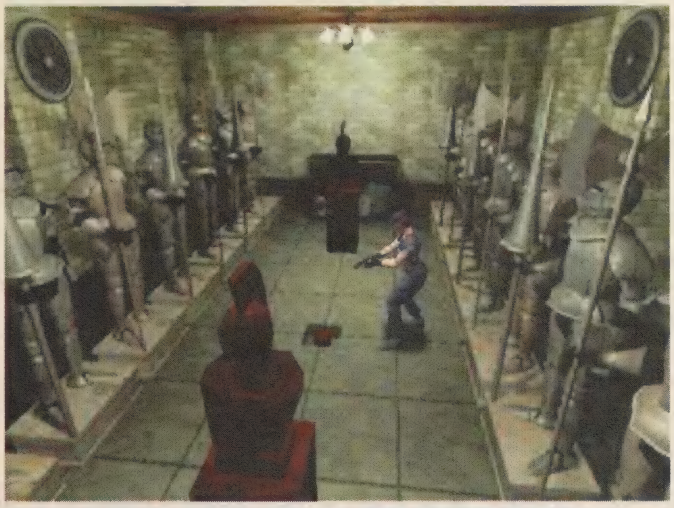
TECHNISCHE DATEN

Der **RAH-66 Comanche**, ein Gemeinschaftsprojekt von Boeing und Sikorsky, verfügt dank seiner eigenwilligen Form und der versenkbaren Waffenträger zu einem gewissen Grad über Stealth-Eigenschaften. In naher Zukunft soll der zweisitzige Angriffs- und Aufklärungshubschrauber die älteren „Cobras" der US-Streitkräfte ablösen.

ABMESSUNGEN		LEISTUNG	
Länge	13,10 m	Höchstgeschw.	325 km/h
Höhe	3,35 m	Steigfähigkeit	432 m/min
Rotor	11,89 m	Turbine	2x 1.380 PS

RESIDENT EVIL

Fragt man die Besitzer einer Playstation nach den Top-Titeln des vergangenen Jahres, wird man immer wieder auf dieses Spukhaus stoßen. Demnächst öffnet es seine Tore auch für Geisterjäger am PC – sofern sie eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen.



Juli 1998: Nachdem sich im verschlafenen Städtchen Raccoon City die Meldungen über vermißte Personen, verstümmelte Leichen und seltsame Monsterhunde häufen, entsendet S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) zwei Einsatztrupps in die Gegend. Auf der Suche nach Überlebenden entdeckt der Hubschrauber des Bravo-Teams eine entlegene Villa, wird aber durch einen Turbinenschaden zur Notlandung in der unzugänglichen Gegend gezwungen. Die wenig später eintreffenden Mitglieder des Alpha-Teams finden lediglich den verlassenen Helikopter vor, als sie plötzlich von gräßlichen Bestien angefallen werden. In letzter Sekunde retten sich einige der Retter in die erwähnte Villa – nur um festzustellen, daß es dort keineswegs sicherer ist...

Diese Vorgeschichte erfährt der Spieler ganz im Stile klassischer B-Movies aus nachkolorierten Filmsequenzen inklusive einer Kurzvorstellung der Protagonisten. Je nach gewähltem Charakter schlägt die Handlung danach unterschiedliche Wege ein: Während der ehemalige G.I. Chris Redfield weitgehend auf sich allein gestellt ist und zu Beginn noch nicht einmal über eine Feuerwaffe verfügt, erfährt die zierliche Jill Valentine regelmäßig Hilfe von ihrem Mentor Barry Burton. Er steht ihr nicht nur in brisanten Situationen bei, sondern versorgt sie gelegentlich auch mit Waffen oder passender Munition. Speziell letztere wird beim Erkunden des Hauses und der darunter liegenden Gewölbe dringend benötigt, da die hiesigen Bewohner alles andere als gastfreundlich sind: Ganze Horden von aggressiven Zombies, genetisch bear-

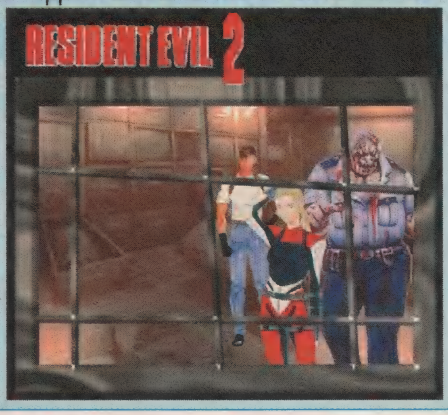






BITS & FACTS

Die japanischen Spieldesigner von Capcom waren fast ausschließlich für ihre 2D-Prügeleien in der Tradition von „Street Fighter II" und „Final Fight" bekannt, als Resident Evil (japanischer Originaltitel: **Biohazard**) 1996 für die Playstation erschien. Bereits im Original war die Sprachausgabe in englisch gehalten, für die japanischen Besitzer von Sonys 32 Bit-Konsole wurden jedoch Untertitel eingeblendet. Trotz einiger kursierender Gerüchte erleichterten auch in der von Virgin vertriebenen deutschen Version **keinerlei Cheats** das Spielerleben. Wer das Geheimnis der Villa jedoch in weniger als drei Stunden löste, bekam Zugriff auf einen unbegrenzt munitionierten Raketenwerfer, die letzte Waffe des Spiels. Aufgrund des immensen Erfolges (**weltweit wurden über 1,5 Millionen Exemplare verkauft**) wird derzeit unter Hochdruck an einem **Nachfolger** gearbeitet, der im Lande Nippons bereits ab Mai erhältlich sein soll.







beiteten Kampfhunden, Riesenschlangen und -spinnen oder anderen Monstrositäten trachten dem Spieler nach seinem einzigen Leben. Um sich adäquat zur Wehr zu setzen, finden mit der Zeit Schrotflinte, Bazooka oder sogar ein Flammenwerfer den Weg ins stark begrenzte Inventar; allerdings variieren die gefundenen Waffen mit der jeweiligen Spielfigur.

Die hervorragend animierten SVGA-Helden werden je nach ihrem Standpunkt aus immer wieder wechselnden Kameraperspektiven gezeigt, was die ohnehin beklemmende Atmosphäre noch weiter verdichtet. Betritt man nämlich ein Zimmer, so ist selten der ganze Raum einzusehen – doch aus dem Off erklingen bereits die bedrohlichen Geräusche sich nähernder Gegner. Weil darüber hinaus Munitionsvorräte spärlich gesät und Speichermöglichkeiten nicht überall



vorhanden sind, wird dem Spieler andauernde Konzentration abverlangt. Zur Entschädigung erwarten ihn dafür ein kontinuierlich fortgesponnener Handlungsfaden, überraschende Wendungen zuhauf und der vielleicht längste Adrenalinschub der Softwaregeschichte.

Voraussetzung ist vorläufig jedoch eine 3D-Grafikkarte mit NECs PowerVR-Chip, wie er beispielsweise in der „Apocalypse3D" von Videologic zu finden ist. Ob und wann eine Umsetzung für „nackte" PCs erscheint, steht noch nicht fest, ein ausführlicher Test zur kommenden Ausgabe hingegen schon. (mz)

DEMNÄCHST AUF IHRER 3D-KARTE: DARK RIFT

Bei **Dark Rift** warten zehn knochenharte Einzelkämpfer auf ihren Auftritt im ersten speziell für PowerVR-Karten entworfenen Prügelspiel. Bislang sind zwar nur zwei der Monster spielbar, doch stellen die Animationen bei 30 Frames pro Sekunde schon jetzt alles bisher Dagewesene in den Schatten. Auf langsamen Rechnern dürfen diese zwar ebenso herabgesetzt werden wie die Grafikauflösung (normalerweise 640 x 480 Pixel), doch verliert die Optik dadurch viel von ihrem Reiz – und gerade sie unterscheidet dieses Programm von direkten Konkurrenten wie „Virtua Fighter". So zoomt die Kamera beispielsweise je nach Abstand der dreidimensionalen Streithähne eifrig und verzögerungsfrei heran und heraus. Zudem werden **Würfe automatisch aus einer günstigeren Perspektive gezeigt**, wodurch die waffenabhängigen Bodychecks und Aufspießaktionen nochmals an Dramatik gewinnen. Auch die **postapokalyptisch angehauchten Hintergrundgrafiken** fügen sich gut ins Geschehen ein, lediglich der sichtbare Bodenbereich wirkt noch recht begrenzt. Doch bis zur Fertigstellung gehen ja noch etliche Wochen ins Land, in denen dieses kleine Manko behoben werden kann.



+ + + Unsere Top-Angebote + + +

Lords of the Realm	77,-	Tomb Raider	64,-
MDK	79,-	Toonstruck	65,-
Nascar Racing 2	74,-	C&C 2	79,-
Phantasmagoria 2	74,-	Civilization 2	69,-
Privateer 2	79,-	Creatures	64,-
Schleichfahrt	65,-	F22 Lightning 2	79,-
Hexagon Kartell	68,-	*** Hardware ***	
Sim Copter (Win95)	69,-	Elsa Victory 3D, 2MB	199,-
Syndicate Wars	69,-	Ram Module zu Tagespreisen	

Selbstverständlich liefern wir alle Spiele in deutscher Version. Die Lieferung erfolgt gegen Nachname zzgl. 10 DM Versand + 3 DM Gebühren

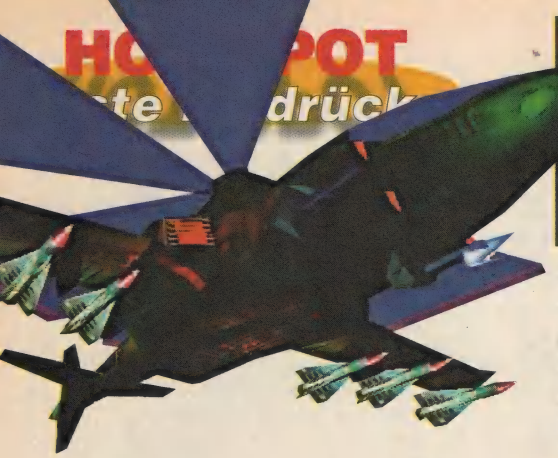
Q-TRONIC Computer Systeme

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr: 06007 - 930136
oder Fax: 06007 - 335

Bücher und Softwareversand Lothar Köpfer Schliefeweg 6 79872 Bernau
Fax 0 76 75/298 Tel. 0 76 72/41 530 T-Online:*LO#

Versandkosten: Games / Lösungshefte
Vorkasse: 6,90 DM / 0,00 DM
Nachnahme: 9,90 DM / 3,00 DM

Games CD-ROM, dt.		*Games 3,5"-Diskette*		*Lösungshefte, je 14 DM*
Alien Trilogy	71 DM	Alien Olympics	15 DM	Albion
Bundesliga Manager 97	69 DM	Alone in the Dark 2	19 DM	Bad Mojo
Civilization 2	78 DM	American Football	19 DM	Baphomets Fluch
C & C 2	87 DM	Battledrome	15 DM	Bioforge
Creatures	69 DM	Flashy Cars I	9 DM	Blazing Dragons
Die Fugger 2	77 DM	Front Lines	15 DM	Blown Away
Die Pandorra Akte	73 DM	Gateway II	15 DM	Chronomaster
Discworld 2	75 DM	Go for Gold	19 DM	Creature Shock
Fantasy General	63 DM	Hammer Boy	9 DM	Cyberia 1 und 2
F1 Manager 96	68 DM	Hardball III	19 DM	Dark Sun
F1 Grand Prix 2	88 DM	Jetstrike	16 DM	Die Pandorra Akte
FIFA Soccer 97	75 DM	Jonathan	15 DM	Fable
Larry 6	21 DM	Laser Light	17 DM	Jagged Alliance
M.A.X.	66 DM	Pyrotechnica	15 DM	Larry 7
NHL Hockey 97	78 DM	Rick Dangerous 2	19 DM	Lighthouse
Sega Rallay	71 DM	Software Manager	16 DM	Orion Burger
Topware Gold	34 DM	Space Hulk	32 DM	Phantasmagoria 2
Vollgas	31 DM	The Scottish Open	9 DM	Talisman
Wing Commander 4	80 DM	Ultima Underworld	32 DM	Tomb Raider
Z	73 DM	Win Mühle	9 DM	Toonstruck



EXTREME ASSAULT

Kaum hat Blue Bytes futuristische Tauchboot-Simulation „Schleichfahrt" die ozeanischen Tiefen und den internationalen Markt erobert, schon wollen die Mülheimer abheben – mit einem feinen Action-Helikopter, der im Sommer auch die Lufthoheit erringen soll.

Selbst wenn die Vorabversion noch kaum spielbar war, so überzeugte sie uns doch vom Vorsprung durch Technik: Die 3D-Grafik von Extreme Assault bringt die Attribute schnell, bunt *und* detailreich überzeugend unter einen Hut bzw. Pilotenhelm. Und um das Gameplay wird sich wenig Sorgen machen, wer die Vita der deutschen Nobelschmiede kennt – Bestseller wie „Battle Isle" oder „Die Siedler" sprechen da eine deutliche Sprache. Bei Blue Byte hat man stets der Qualität gegenüber der Quantität den Vorzug gegeben und lieber wenige, aber dafür besonders gute Spiele produziert.



Die Aliens attackieren mit flinken Flugvehikeln

Heiße Action von den kühlen Strategen aus Mülheim

Dennoch beschreiten die Blaubeißer mit Extreme Assault neue Wege, soll hier doch erstmals in der Firmengeschichte jede Kopflastigkeit zugunsten reinrassiger Action über Bord gehen. Der Spielablauf verteilt sich auf sechs mit Kanonenfutter überfrachtete Levels, deren einzelne Abschnitte durch kleine Filme miteinander verknüpft sind. Als Pilot eines schwerbewaffneten Helikopters wird man zunächst auf noch eher gewöhnliches Feindgeschütz treffen, also etwa Panzer oder Mörser. Weil das Spiel in der Zukunft und dort mal wieder von einer Alieninvasion handelt, ist im weiteren Verlauf aber mit zunehmend exotischeren Gegnern zu rechnen. Man wird beispielsweise auf riesige Polygonroboter stoßen oder ein infiltriertes Schlachtschiff Stück für Stück demontieren müssen.

Thomas Friedmann, Projektleiter: „Wir wollen Maßstäbe setzen!"



Thomas Friedmann, Projektleiter

?: *Zunächst einmal: Wie wird man eigentlich Projektleiter in einem so renommierten Softwarehaus wie Blue Byte?*
TF: Während meiner Zeit bei der Bundeswehr habe ich 1988 den obersten Blaubeißer Thomas Hertzler kennengelernt und ihm mein Spielkonzept für „Tom and the Ghost" präsentiert. Tja, damit war ich erstmal an Bord und habe seither z.B. an „Die total verrückte Rallye" mitgearbeitet. Als Projektleiter betreue ich jetzt ein Team aus zwei Missionsdesignern, drei Programmierern, vier Grafikern und zwei Tonleuten.

?: *Gratulation zum Karrieresprung. Welche Spiele hatten Sie als alter Branchenhase bei der Konzeption des neuen Projekts vor Augen?*
TF: Extreme Assault wird genauso packend, spannend und spielbar wie seinerzeit „Fort Apocalypse" am C-64. Überhaupt sehe ich das Spiel in der Tradition klassischer Shoot Em Ups, daher auch die aus „R-Type" entliehene Power-Up-Waffe. Natürlich alles in topmoderner 3D-Präsentation – mit der Grafik wollen wir neue Maßstäbe setzen!

?: *Dennoch sind Actionspiele aus Deutschland eher die Ausnahme von der strategischen oder simulativen Regel. Geht Blue Byte hier nicht ein erhebliches Risiko ein?*
TF: Das Genre ist hierzulande wenig populär, ich weiß. Doch wir sehen Blue Byte als internationale Company, entwickeln also nicht mit deutschen Scheuklappen, sondern mit Blick auf Gesamteuropa und die USA. Außerdem denke ich, daß Qualität immer honoriert wird: Ein gutes Spiel wird gekauft, hier und überall.

Im Rahmen kleiner Missionen werden außerdem beschauliche Auen und Täler, eine Eiswelt oder eine Südseeinsel besucht. Einen Großteil seiner Zeit wird der Spieler auch an Bord eines Panzers verbringen, der sich für Exkursionen durch unzugängliche Canyons und komplexe Höhlen besser eignet als der Hubschrauber. Sammelextras dürfen freilich zu Lande und in der Luft nicht fehlen. So werden sich etwa alleszerstörende Smart- oder betäubende Freezerbomben in verborgenen Bonuskammern ebenso finden wie in der Asche zerstörter Feinde. Doch bereits die Standardbewaffnung von Heli und Tank ist nicht ohne, denn beiden Modellen sind drei umschaltbare Systeme beigepackt: ein Laser, eine Zielsuchwaffe sowie jene Bordkanone, deren Effektivität von der Dauer des Feuerknopfdruckes abhängt.

Vom problemlosen Handling der Vehikel via Tastatur, Maus, Pad oder dem Ruderkontroller bzw. Gashebel verschiedener Flightsticks konnten wir uns bereits überzeugen, von der Multiplayer-Tauglichkeit im Rahmen lokaler Modem- oder IPX-Netzwerke ebenfalls. Lediglich die Internet-Option galt bei Redaktionsschluß noch nicht als gesichert. Bis zu vier Piloten werden sich innerhalb spezieller Arenen im „Deathmatch" gnadenlos bekriegen oder zwecks Erfüllung ihrer Aufgaben zu Teams zusammenschließen dürfen. Damit auch jeder von ihnen Freude an der schicken 3D-Optik hat, unterstützt die Grafikengine eine Vielzahl von Auflösungen bzw. Farbtiefen und nutzt die Hardware jedes Rechners optimal aus. So soll ein 486 DX4 mit DOS/Win 95 grundsätzlich zum Spielen genügen; feinstes SVGA in rund 60.000 Farben gibt es ab einem P166. Musik und passende Soundeffekte gibt es ohnehin und einen ausführlichen Test dann in einer der kommenden Ausgaben. (rl)





Sämtliche Gebäude lassen sich zerbomben

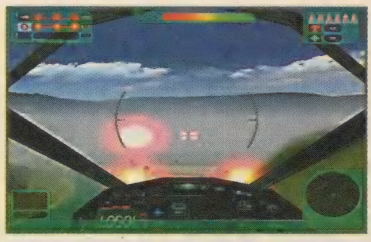
Die Lichteffekte sind ein Augenschmaus

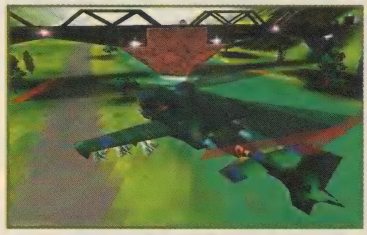


Der mit drei aufrüstfähigen Waffenträgern bestückte Heli



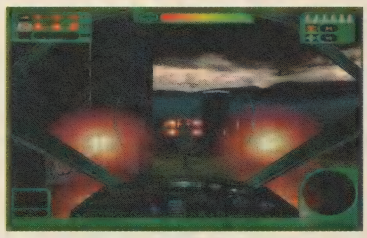
In engen Höhlen ist ein Panzer vorgesehen

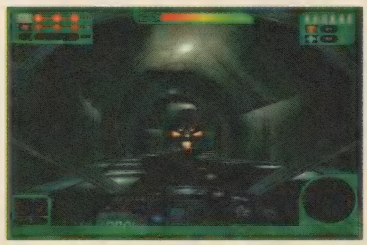


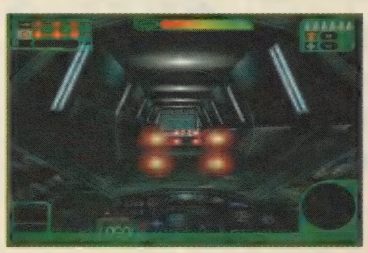














EIN DIGITALER HELIKOPTER ENTSTEHT



1. Stufe: Die Zeichenskizze



2. Stufe: ca. 500 Polygone werden per Hand dem Editor einverleibt



3. Stufe: Das Flugvehikel fixfertig im Spiel









KICK OFF '97

Selbst der Hersteller Anco (mit Maxis als Koproduzent) wußte auf Anfrage nicht exakt zu sagen, die wievielte Neuauflage seiner traditionsreichen Kicker-Serie man denn im April nun eigentlich die Regale stürmen läßt – die Wurzeln verlieren sich in der grauen Digi-Vorzeit der 80er Jahre. Ganz sicher handelt es sich hier jedenfalls um das erste Kick Off mit via Motion Capturing animierten 3D-Akteuren auf zoomendem und rotierendem Action-Rasen.

Soweit so „FIFA 97", doch die Unterschiede waren bereits in der uns vorliegenden Betaversion offensichtlich: Statt eines üppigen Präsentationsrahmens gibt's Tempo satt. Schon auf einem P90 soll das Spiel um den Ball deutlich flüssiger vonstatten gehen als beim EA-Konkurrenten selbst auf einem P200. Ein Scanner sorgt dann für Überblick am Rasen, während die Entwicklungen in der Champions League, den 16 Landesligen oder internationalen Freundschaftsspielen und Cups anhand von Tabellen ausführlichst erläutert werden. Dazu gibt's einen Editorscreen, wo man die realen Vereins- und Spielernamen beliebig abändern kann. Eine Trainingsoption (Dribbeln, Elfmeter, Torwart, Kopfball, Fallrückzieher etc.) stürmt dann ebenso aus der Kabine wie die regelbare Spieldauer oder andere genreübliche Einstellungen: Fouls, Abseitspositionen, der Schiri und Verletzungen können, aber müssen keine Rolle spielen. Bis zu sieben Mitspieler freuen sich außerdem auf die an einem Rechner, via Modem oder Netzwerk möglichen Multiplayer-Partien.

TERRACIDE







Wenn Eidos in den kommenden Wochen diese actionhaltigen 3D-Tunnel für Flieger mit nervösem Ballerfinger öffnet, wird sich so mancher an „Descent" erinnert fühlen. Wie bei Interplays populärem Vorbild geht es mit einem futuristischen Gleiter unter Tage, um zahlreiche Angreifer aller Rassen und Klassen mit aufrüstbaren Waffen aller Kategorien ins Alien-Nirwana zu bomben. Nur, daß es sich bei den hiesigen Aliens um Menschen handelt. Laut Story hat das Kanonenfutter nämlich vor Generationen die Erde verlassen und ist nun zurückgekehrt, um sich mit Gewalt zu nehmen, was längst anderen gehört.

Der Spieler und sein Raumschiff sollen die Welt hier mal wieder im Alleingang retten. Der Kampf findet in schmalen Röhren, gewaltigen Hangars und durchfluteten Kellerkammern statt – die meisten der Schlachtfelder liegen unterirdisch, manche an Bord der feindlichen Raumschiffe und ganz wenige sogar im freien Raum. Im Netzwerk dürfen bis zu 15 Mitspieler Schützenhilfe leisten, sich gegenseitig aufreiben oder zugewiesene Gebiete erobern. Sollten sich darunter Besitzer von Rendition- oder 3Dfx-Grafikkarten befinden, so verspricht ihnen der Hersteller ein Plus an beeindruckenden Animationen, Nebeleffekten, Spiegelungen und Ausleuchtung in der kunterbunten SVGA-Umgebung. Klingt ganz so, als würde Eidos da der Koalition aus Acclaim und Probe Software die Butter vom Brot nehmen: Deren Arbeiten am ähnlich konzipierten „Adrenalin" werden nämlich erst im Herbst abgeschlossen sein. (rl)

IRON & BLOOD

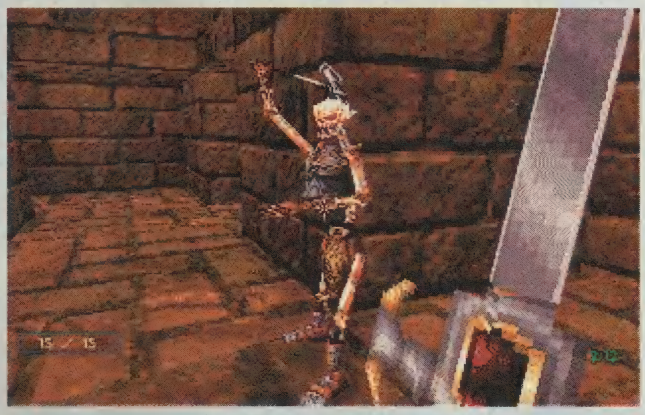
Fans des AD&D-Rollenspielsystems dürfen sich dank Take 2/Acclaim auf eine im Wortsinne faustdicke Überraschung gefaßt machen. Das düstere Szenario von „Ravenloft" (Vampire, Werwölfe etc.) dient hier nämlich als Kulisse für eine furiose Fantasy-Prügelei: 16 Gladiatoren wie Elfen, Zwerge usw. werden in gerenderten 3D-Arenen mit wählbaren Kameraperspektiven zu Einzelkämpfen oder einer Kampagne gegeneinander antreten. Die Fighter beherrschen eine Vielzahl an Standardattacken, Blocks, Sprünge, Kombinationen sowie Special Moves, und Magie wird natürlich ebenfalls im Spiel sein.





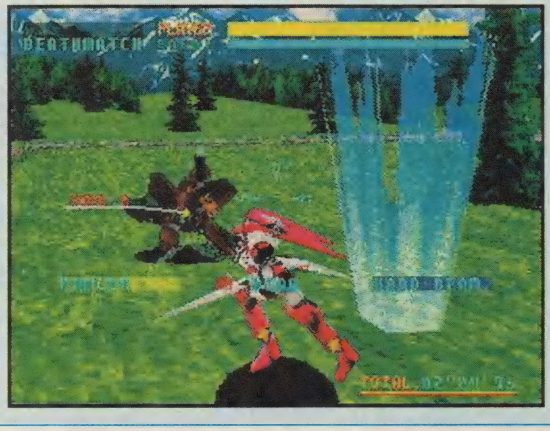
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Auch Interplay bastelt mit TSR-Lizenz an einem AD&D-Game; es spielt in den „Forgotten Realms" und wird ein reinrassiger First-Person-Rolli. Bis zu vier Helden im Netzwerk bzw. derer zwei via Modem können die 25 Dungeonlevels unter der legendären Stadt Waterdeep durchstreifen. Dafür wurde die in „Descent" verwendete 3D-Grafikengine verbessert: Sehenswerte Spiegel- und Transparenzeffekte sowie detaillierte Polygon-Monsterhorden versprechen eine tolle Optik, die im Gegensatz zu den ersten Screenshots in SVGA über den Monitor flimmern wird. Für spielerische Abwechslung werden unterdessen ganz unterschiedliche Rassen, Klassen, Charaktereigenschaften, Rüstungen und Waffen sorgen. Man darf also gespannt sein, wenn und wann der Hersteller im Sommer die Kerkertore öffnet.



VIRTUAL ON

Segas launige Roboterduelle finden demnächst ihren Weg aus der Spielhalle auf schnelle MMX-Rechner. In den 3D-Arenen stehen sich dann jeweils zwei der Kampfkolosse gegenüber. Sie unterscheiden sich in punkto Rüstungsschutz, Geschwindigkeit und den drei Waffensystemen. Da gibt es etwa Schwergewichte mit unglaublicher Feuerkraft, die Homing-Missiles gleich im Dutzend von den Rampen lassen, aber recht behäbig durch die Landschaft stampfen. Dafür ist z.B. das leichtgewichtige Robo-Mädel Fei Yen wieselflink und verfügt über ausgefallene Angriffsmöglichkeiten wie die „niedliche" Herzattacke. So beharkt man sich aus der Ferne mit Raketen, Lasern und Bazookas, während im Nahkampf die stählernen Fäuste sprechen. Besonders viel Stimmung dürfte aufkommen, wenn im Zwei-Spieler-Modus am Splitscreen das Blech wegfliegt.

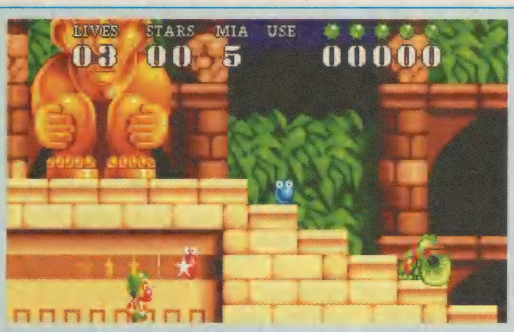


THE ROSWELL OMEN





Anfang Juli jährt sich der Tag des vorgeblichen UFO-Absturzes über der Wüste nahe dem Ort Roswell in New Mexico zum fünfzigsten Mal. Anläßlich des Jubiläums verarbeiten Marlin Studios/Ionos das Phänomen zu einem optisch aufwendigen Adventure: In bester Hollywood-Manier sollen die bei UFOlogen so beliebten Legenden um die Area 51, außerirdische Besucher, das mysteriöse Marsgesicht und anderer Stoff, aus dem die Sternenträume sind, auf eine unterhaltsam-spannende Schillerscheibe gepreßt werden. Wenn das Gameplay hält, was die ersten Eindrücke von den mittels Raytracing erstellten 24-Bit-Locations versprechen, erwartet Abenteurer ein überirdisches Vergnügen für Win 95. (st)



PUTTY SQUAD

So mancher Ex-Amigo oder ehemalige Konsolero mit Mega Drive wird sich vielleicht noch an die netten Plattformabenteuer des agilen Kautschuk-Helden Putty erinnern? Dank seiner speziellen Qualitäten konnte der sich mal eben über weite Schluchten hinwegdehnen oder Angreifer auf sich ausrutschen lassen. Die PC-Fortsetzung aus dem Hause System 3 verspricht, das bewährte Gameplay der launigen Hüpferei mit hohem Tempo und lockeren Knobeleien zu verknüpfen. Dabei soll die kunterbunte Cartoon-Grafik insbesondere die kleineren Gambler für sich einnehmen – und das schon in den kommenden Wochen.



DARK COLONY



Auch GameTek will ein Stück vom großen Kuchen der Echtzeitstrategie, der seit „Command & Conquer" ja bereits so manchen Hersteller satt gemacht hat. Demnächst können Futuro-Strategen also auf fernen Planeten Alien-Armeen ins Kampfgetümmel führen, neue Waffensysteme entwickeln, Rohstoffe abbauen, etc. Optisch und akustisch will man die Taktiker mit allerlei Schmankerl verwöhnen. Dazu zählen verschiedene Zoomstufen, Ansichten und feine Lichteffekte. So wird etwa der Feuerschein von Explosionen das umliegende Terrain nebst Sprites beleuchten. Für die Dauermotivation sind unterdessen ein integrierter Szenarioeditor, diverse Schwierigkeitsgrade sowie der obligatorische Mehrspielermodus via Netzwerk bzw. (Null-) Modem zuständig.



THE QUIVERING



Charybdis, die Macher von „Spud!", basteln zur Zeit in GameTeks Auftrag an einem Nachfolger zum witzigen Renderabenteuer. Für Zwerchfelltraining sollen diesmal Parodien auf Horrorstreifen von A wie „Alien" bis Z wie „Zombiefilme" sorgen: Der Spieler wird dem Bates Motel einen Besuch abstatten, klaut Draculas Zahnprothese oder düst an der Seite von Frankensteins Monster (im Elvislook!) durch eine Geisterbahn. Natürlich lauert wieder hinter vielen Aktionen der vorzeitige Heldentod, dem man aber dank der abgefahrenen „Game Over"-Sequenzen herzhaft ins Gesicht lachen kann – die Speicheroption tut ein übriges. Knackige Rätsel, hörenswerte Sprachausgabe nebst Soundeffekten sowie nicht zuletzt die verbesserte 3D-Engine dürften unterhaltsam-humorvolle Gänsehaut garantieren.



ISNOGUD

Gerade legen Microids und France Television Distribution in Verbindung mit Saban International Paris letzte Hand an die Versoftung des Comic- und Cartoonhelden Isnogud. Der von Jean Tabary und René Goscinny („Asterix") kreierte Großwesir träumt natürlich auch in diesem Jump & Run davon, „Kalif anstelle des Kalifen" zu werden. Der Weg zum Lebensziel führt hier durch 15 plattformhaltige Abschnitte, die aus sage und schreibe über 500 Screens bestehen. Allüberall verspricht der Hersteller eine märchenhafte Optik mit unzähligen 3D-Videosequenzen, 50 niedlich animierte Charaktere sowie reichlich witzige Gags und jede Menge Action. Ob das für 1001 durchzockte Nächte reicht, lesen Sie mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe.





Mehr als

12 Top-Spiele plus



jeden Monat die aktuellsten Demos, Tests, News, Specials und Lösungshilfen

nur 77,– DM*

PC Joker Heft & Spiel im Abo

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Telefonische Bestellung unter:
oder	
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

mit **Preisvorteil**
(statt DM 90,– nur DM 77,–)
und beschleunigter Lieferung frei Haus

*BEI LIEFERUNG INS AUSLAND: 85,– DM

MDK



An jedem Levelende zersplittert die 3D-Umgebung eindrucksvoll

Offiziell will man es weder dementieren noch bestätigen, daß sich hinter dem Titelkürzel die englischen Worte „Murder – Death – Kill" verbergen. Daß es bei dem zukunftsweisenden 3D-Actionepos der kalifornischen Shiny-Crew um Mord und Totschlag geht, wird aber niemand ernsthaft bestreiten wollen.

Das hierzulande von Acclaim vertriebene Game leistet sich lediglich beim äußeren Rahmen kleine Schwächen: Eine filmische Einstimmung auf das Geschehen sucht man vergebens, und auch die Vorgeschichte haben wir irgendwo schonmal so ähnlich gelesen. Fiese Aliens unter der Führung eines gewissen Gunter Glut drohen nämlich damit, unsere geliebte Erde in ihr privates Rohstoffreservoir umzufunktionieren. Ihren Anfang nimmt die Invasion in der britischen Provinz, wo sechs außerirdische Mega-Bagger unaufhaltsam auf die ersten Wohnsiedlungen zuwalzen. Unaufhaltsam? Nun ja, immerhin gibt es da noch den Teilzeithelden Kurt mit seinem Superduperkampfanzug, den ihm ein irrer Wissenschaftler quasi auf den Leib geschneidert hat. Tatkräftig unterstützt vom Spieler mischt sich Kurt unter die ungebetenen Gäste, um ihnen den Rohstoff-Klau mit feurigen Argumenten auszureden.

Aus dieser eher schwachen Story hat das Team um Projektleiter David Perry ein überraschend starkes und eher cartoonartiges Szenario entwickelt. Stilelemente aus dem Fundus von „Blade Runner" entdeckt man darin ebenso wie Abgesandte aus der düsteren Phantasiewelt eines H.R. Giger – oder den boshaften Charme von „Itchy & Scratchy", der TV-Zeichentrickserie innerhalb der TV-Zeichentrickserie „Die Simpsons".

Sowohl in den fünf vollkommen unterschiedlich gestalteten Spielabschnitten als auch bei der Endausscheidung im All bildet Kurts Raumstation den Ausgangspunkt. Von dort geht es durch einen nebligen 3D-Tunnel hinab zu Mutter Erde. Auf dem (kurzen) Weg nach unten zoomen Extra-Behälter heran, die leider recht

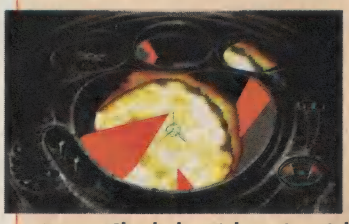
DER FEIND IM VISIER



Noch „lächelt" der feindliche Dickmann



Nicht mehr lange: Erst das Visier aktivieren, dann Zoom, Kimme und Korn



Kurzer Check der Zielanzeige, Schuß und Schluß: Die drei Minimonitore zeigen, wie die Waffe einschlägt



Selbst Sprünge aus schwindelnder Höhe bringen den Helden nicht aus dem Gleichgewicht



Unser Kurt – mal wieder in der Zwickmühle

wirksam von Zielsuchraketen abgeschirmt werden. Unten erwarten den M.D.K.-Einsteiger dann mehrere Trainingsräume, in denen er sich erstmal mit der Steuerung vertraut machen und Schießübungen der außerirdischen Art durchführen kann: Freundlich wedeln unbewaffnete Aliens mit der Zielscheibe und fordern ihn zum Blattschuß auf. Wenn es wirklich ernst wird, verlieren die Jungs ihren selbstmörderischen Humor natürlich schlagartig...

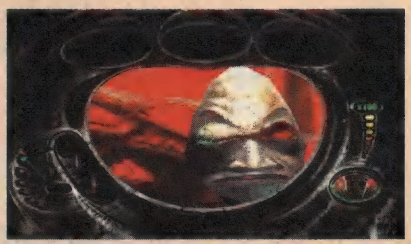
Sobald man einen Spielabschnitt komplett feindfrei geballert und auch den Ausgang aufgespürt hat, geht's durch einen Verbindungstunnel (mit vielen Boni und wenigen Gegnern) weiter zur nächsten Kampfarena. Dabei staunt man immer wieder über die Kreativität der kalifornischen Programmierer: Mal besteht das Konfliktgebiet aus komplexen Plattformkonstruktionen, dann muß man freies Gelände durchqueren oder in engen Korridoren herumtappen. Kaum weniger einfallsreich war Shiny bei der Rekrutierung des Personals – beängstigend große Rudel von Cyberwölfen, in Nährflüssigkeit schwimmende Nachwuchsaliens und saltoschlagende oder eine Feuerspur hinter sich herziehende Angreifer gehören hier zum Alltag. Eine alltägliche Erfahrung für den hiesigen Helden ist auch die im Handlungsverlauf ständig wachsende Raffinesse der Gegenspieler. Anfangs leiden sie einfach an aktivem Verfolgungswahn, doch später entwickeln sie immer unglaublichere Guerilla-, Kamikaze- und Ablenkungsstrategien.

Läßt man die Vielfalt im taktischen Detail mal für einen Moment außer Betracht, besteht die Hauptaufgabe bei M.D.K. darin, die Schwachpunkte des jeweiligen Gegners herauszufinden und diese anschließend gnadenlos auszunützen. Bei einem unterbezahlten und entsprechend unauf-

GANZ SCHÖN BRUTAL



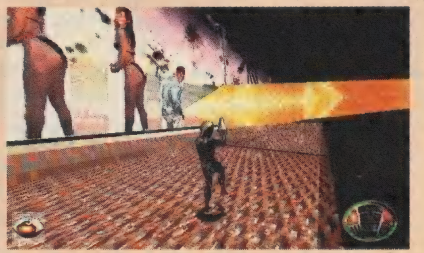
Gelegentlich hauchen die Angreifer ihr Leben in einer dicken (Öl-) Lache aus



Körperteile werden ganz gezielt anvisiert und gesprengt



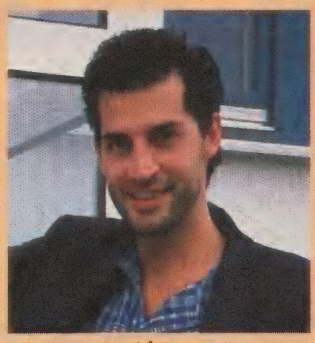
Mit „blutendem" Bein hinkt das Kanonenfutter direkt in die Schußlinie



Am Schießstand übt die Gegenseite – mit Pin-ups!

DAVID PERRY, SHINY ENTERTAINMENT

„Der Spieler soll den Endgegnern wortwörtlich ins Ohr kriechen und das Trommelfell wegblasen können!"



David Perry

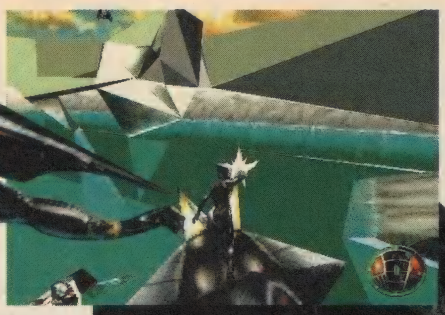
?: David, mit welchen Schwierigkeiten hattet ihr während der Entwicklung zu kämpfen?

DP: Einmal mit der Kollisionsabfrage. Wir wollten erreichen, daß der Spieler dem Endgegner buchstäblich ins Ohr kriechen und das Trommelfell wegblasen kann – und das ist uns auch gelungen. Dann das Tempo. Sämtliche Figuren in der gerade besuchten Spielwelt bleiben ständig in Bewegung, nicht nur die momentan am Screen sichtbaren, wie sonst üblich. Damit sich der Spieler im Shiny-Universum heimisch fühlt, müssen sich die Dinge eben auch dann gegenseitig beeinflussen, wenn sie nicht unter Beobachtung stehen. Genau wie im wirklichen Leben.

?: Es könnte also z.B. auch mal ein Boxkampf zwischen zwei Wachen stattfinden, ohne daß das mit dem Geschehen direkt etwas zu tun hat?

DP: Exakt! Der Spieler darf dabei entspannt zugucken, muß das aber natürlich nicht tun. Der Einbau von Details dieser Art hat uns enorm viel Zeit gekostet: Sieben talentierte Leute haben 14 Monate lang rund um die Uhr gearbeitet, um unser erstes 3D-Projekt perfekt zu machen. Für unseren Plattform-Hit „Earthworm Jim" dagegen waren seinerzeit nur neun, für „Aladdin" sogar bloß drei Monate Entwicklungszeit nötig.





Oft stehen auch schnelle Intermezzi am Hoverboard auf dem Programm

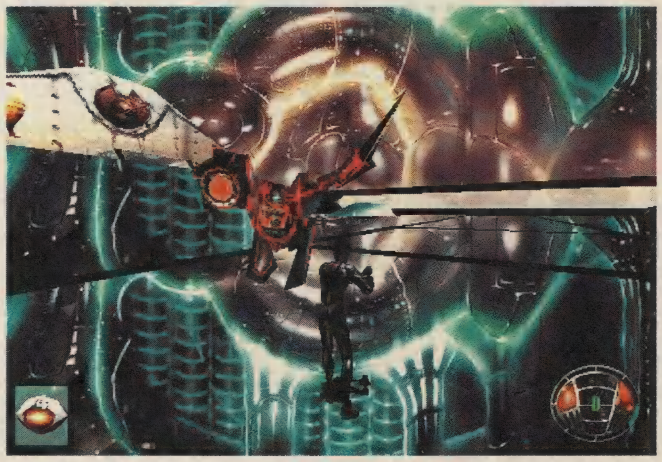
Der Einstieg: Menschheitsretter Kurt schwebt vom heimatlichen Orbit zur Erde hinab

Ohne „Faustpfand" ist hier kein Durchkommen

merksamen Wachposten kann es da schon genügen, ihn aus der Deckung heraus mit einem gut gezielten Schuß niederzustrecken. Aber was stellt man mit einem scheinbar unbezwingbaren Obermotz an, dessen umherwuselnde Spießgesellen den Spieler einfach nicht zum Zielen kommen lassen? Nun, nach einigen Bildschirmtoden und anschließender Wiederauferstehung via Savestand kommt man vielleicht auf die Idee, das gigantische Tor hinter ihm aus seiner Verankerung zu ballern – und siehe da, es kippt tatsächlich um und plättet den „Unbesiegbaren"!

Solche und noch ganz andere Überraschungen erlebt man in den riesigen Weiten des M.D.K.-Universums praktisch Schritt auf Tritt. So findet man sich nach rasantem Kampf im turboschnell zoomenden 3D-Tunnel auf einmal inmitten einer bonusbeladenen Cartoonwelt wieder, deren Kulissen nach Beschuß zusammenfallen und einer besonders düsteren Landschaft voller Zwischengegner Platz machen. Oder man sieht Kurts vierpfötigen Begleiter Bones plötzlich an eine Art Riesenroulette gefesselt. Oder man taucht in die traumhafte Kulisse eines Sternennebels ein, übernimmt die Kontrolle über einen herrenlosen Sklaven-Roboter, kapert einen feindlichen Schlachtkreuzer, bombt sich den Weg durch eine tödliche Eislandschaft frei oder, oder, oder.

Eine wichtige Rolle bei all der abwechslungsreichen Action spielt die jederzeit verfügbare Umschaltmöglichkeit zwischen der gängigen „Tomb Raider"-Perspektive (mit der Kamera hinter dem Rücken des Hauptdarstellers) und dem Scharfschützenvisier. Bei Benutzung des letzteren verharrt Kurt stets an Ort und Stelle. So ist er Attacken zwar nahezu wehrlos ausgeliefert, handelt sich aber auch einen unschlagbaren Vorteil ein: Über das eingebaute Zoomobjektiv lassen sich noch die fernsten Objekte und Angreifer nun pixelgenau aufs Korn nehmen. Das angepeilte Kanonenfutter hat übrigens selbst dann keine Chance, wenn es sich hinter einer Panzerglasscheibe sicher wähnt: Man wirft kurzerhand einen Explosivkörper über das nicht sonderlich hohe Hindernis und amüsiert sich über die erschrockenen Gesichter hinter der Scheibe. In der Normalansicht bedient der Held dage-



Geniale Spiegelungen an den Wänden

DIE BESTEN SAMMELBONI UND WAFFEN



Appetitlich: Ein Apfel weckt die Lebensgeister, der Kaugummiautomat bringt Kurt wieder auf volle Power - ist aber selten zu finden.



Ein Fünferpack Mörsermuni, dazu Raketensätze – die ideale Ergänzung zur unbegrenzt munitionierten Uzi und den Standardgranaten.



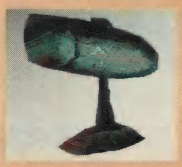
Spannend: „Der Welt interessanteste Bombe" schart neugierige Angreifer um sich – und jagt sie dann alle mit einem Schlag in die Luft!



Täuschend echt: Gegner verwechseln das aufblasbare „Dummy" mit dem Helden – aber nur kurz, dann ist die Luft raus...



Bombig: Nennt man dem treuen Begleiter Bones ein Ziel, sprengt er es mit seinem Flugvehikel ohne Zögern in Grund und Boden.

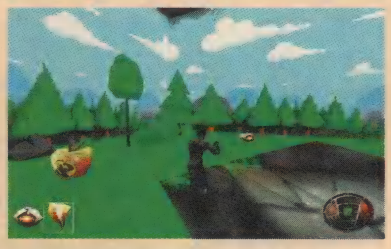


Donnerkeil: Der Hammer erzeugt ein vernichtendes Erdbeben und reißt damit zumindest alle kleineren Angreifer ins Verderben.



Ideales Werkzeug für klemmende Türen: Die Atombombe sprengt einfach alles. Und ist garantiert stets zur Stelle, wenn man sie braucht.

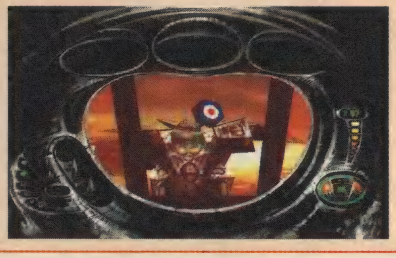
GAGS AM LAUFENDEN BAND



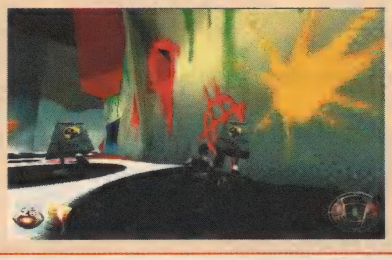
Überraschung: Mitten in der Düsternis plötzlich ein ganzer Märchenwald voller Boni



Das Überraschungsei unter den Sammelextras: Jimmy, alter Erdenwurm – du hier?!



Braver Feind: Mit vorgehaltener Zielscheibe lädt er zur Schießübung ein



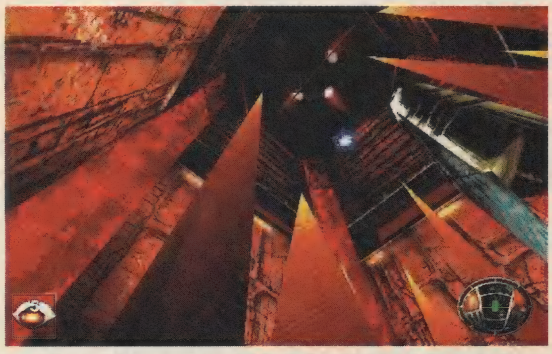
Potzblitz: Der Extramunition wachsen Beine, und schon stiehlt sie sich davon!

gen ein unbegrenzt munitioniertes MG, bei dem das automatische Zielen zwar nur im Nahbereich funktioniert, dort aber sehr zuverlässig.

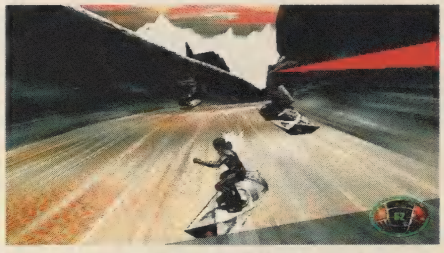
Was es neben Zielsuchraketen und Bomben diversen Kalibers noch so an interessanten Sammelobjekten gibt, haben wir in einem eigenen Kasten abgehandelt. Hier sei nur noch auf das auch in diesem Punkt wohldurchdachte Gamedesign hingewiesen. Sollte Kurt zur erfolgreichen Absolvierung einer Arena nämlich eine bestimmte Waffe fehlen, so kommt diese unter Garantie bald per Fallschirm herangeschwebt. Auf der anderen Seite sind uns aber auch ein paar Ungereimtheiten aufgefallen. Warum zerbröselt etwa ein Monstergenerator bereits nach kurzem Granatenbeschuß, während er einer ausgewachsenen Atombombe locker standhält?

An dieser Macke könnte freilich auch unser Pressetestmuster schuld sein, das zudem noch die vorgesehene Unterstützung der Links/Rechts-Buttons beim Microsoft Sidewinder-Pad vermissen ließ. Dasselbe gilt für die brandneue Intellimouse (mit eingebautem Zoom-Rädchen zum Zielen), mit der die endgültige Verkaufsversion ebenfalls zusammenarbeiten soll. Ein Beinbruch war das aber keineswegs, denn das Hüpfen, Seitwärtsschleichen, Hochhangeln, Fallschirmspringen, Schwimmen etc. geht eigentlich mit jedem handelsüblichen Pad oder der Tastatur ganz hervorragend von der Hand. Eine Erwähnung haben sich auch die ungewöhnlichen Beigaben verdient. So gibt es u.a. Statistiken über die erzielte Schußfrequenz und ein nützliches Benchmarktool, welches die Spieletauglichkeit eines PCs ermittelt. Dieses Progi hat uns übrigens so gut gefallen, daß wir es gleich mit auf die Begleit-CD zu diesem Heft gepackt haben.

Nicht lumpen ließ man sich auch bei der monumentalen Sounduntermalung, für die außer kernigen Effekten und etwas



In ruhigen Momenten riskiert der Held auch mal einen Blick nach oben oder unten



Der Ausstieg: Die Levelabschnitte sind durch Gleiter-Rennen verknüpft.

Hint Shop — Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

!Ständig Neuheiten! — Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**. **Versandkosten** Per Nachnahme nur 8 DM

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 einzeln für 14,80 DM 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: 033/3457001

3 Skulls of the Toltecs u. Ace Ve.	"D", Evocation, Blown Away	Jewels of Oracle	Privateer 1-2/Rebel Assault 1-2	Terra Nova - Strike Force Cent.	**Sammelhefte:**
7'th Guest/11'th H./Clandestiny	Daedalus Encounter,Critical P.	Karma, Alien Virus, Burn Cycle	Puppen, Perlen & Pistolen	The Neverhood	Alone in the Dark 1 bis 3
Ace Ventura & I have no mouth.	Daedly Games (Jagged All. 2)	King's Quest 1 bis 7 (je)	Realms of Haunting	Thunderscape	Eye of the Beholder 1 bis 3
Albion	Down in the Dumps	Kingdom O'Magic	Rendezvous im Weltraum	Time Commando	Goblins 1 bis 3
Alien Trilogy	Dig, The	Knights of Xentar	Resident Evil	Timelapse	Ishar 1 bis 3
Anvil of Dawn	Discworld 1 und 2	Lands of Lore 1-Throne o.Chaos	Riddle of Master Lu	Time Gate 1: Knights Chase	King's Quest 1 bis 6
Bad Mojo	Dragon Lore 1 und 2	Last Dynasty, The	Ripper	Tomb Raider	Legend of Kyrandia 1 bis 3
Baphomets Fluch	Dungeon Master 1+2 (je)	Leisure Suit Larry 7	Sam & Max hit the Road	Toonstruck	Leisure Suit Larry 1 bis 6
Bermuda Syndrom	Elder Scrolls: Daggerfall (i.P.)	Lighthouse	Secret Mission,Cruise f.a Corpse	Touché - 5. Musketier	Quest for Glory 1 bis 4
Bioforge	Fable	Little Big Adventure	Secret of the Luxor	Torin's Passage & Dragonsphere	Ravenloft 1+2 & Menzober.
Blazing Dragons	Fade to Black	Maniac Mansion 1 und 2	Shannara	Ultima 8 - Pagan	Simon the Sorcerer 1 und 2
Casper	Flight of the Amazon Queen	Monkey Island 1 und 2	Sherlock Holmes-Tätowier.Rose	Ultimate Mix	Ultima 7-Teil 1&2+Forge o.V.
Chewy - Esc von F5	Frankenstein-Through t.Eyes	Mummy-Tomb of the Pharao	Shivers	Urban Runner	Ultima Underworld 1 und 2
Chronicles of the Sword	Gabriel Knight 1 und 2 (je)	Mutation o.J.B.u.Alien Incid.	Space Quest 1 bis 6 (je)	Vollgas (Full Throttle)	Warcraft 1 und 2
Command & Conquer 1	Gene Machine	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Star Trek - DS9 - Harbinger	W2 - Beyond the Dark Portal	Wing Commander 3 und 4
C&C 1: Ausnahmezustand	Golden Gate Killer/Elk Moon M.	Normality	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."	Warhammer	Wizardry 6 und 7
Command & Conquer 2	Hell und Bureau 13	Orion Burger	Stonekeep	Wizardry Adventure: Nemesis	**Orginallösungen** (je 24,80)
Crusader - No Remorse	Höhlenwelt Saga - Teil 1	Pandora Akte	Syndicate Wars	Woodruff and the Schnibble...	Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
Crusader - No Regret	Indiana Jones 3 und 4	Phantasmagoria 1 und 2	System Shock	Zork: Nemesis	DSA 1 oder DSA 2
Cyberia 1+2 & Wetlands	Jagged Alliance 1	Police Quest: SWAT	Talisman/Imperium Romanum	"Z"	DSA 3 - Schatten über Riva

EIN HELD ENTSTEHT: KURT



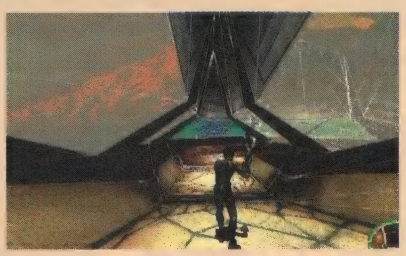
Ein Datenanzug macht's möglich: Der Computer „erlernt" am lebenden Objekt die menschlichen Bewegungsabläufe



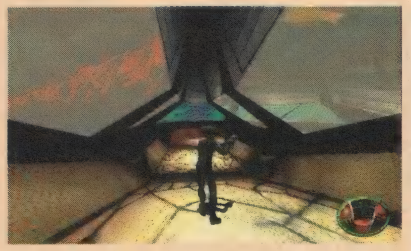
Aus den ermittelten Eckdaten wird ein virtueller Spielcharakter gebildet: die Geburtsstunde von Kurt



Im 3D-Editor werden die Landschaftsdaten über einzeln manuell erstellte Polygone definiert



Im Spiel sind die Polygonlinien...



...von bunten Texturen überdeckt – fertig ist die 3D-Optik!

Sprachausgabe sogar bekannte Movie-Soundtracks (u.a. von „Total Recall") in den digitalen Orchestergraben geschickt wurden. Die phantasievolle 3D-Grafik wiederum glänzt mit ebenso rasanten wie klug gemachten Kamerafahrten, bei denen immer sämtliche Angreifer bestmöglich ins Blickfeld gezoomt werden. Die Polygongegner mögen da manchmal etwas eckig wirken, haben aber Charakter. Nicht zu vergessen die zahllosen Gags am Rande: Der Plattform-Veteran „Earthworm Jim" erscheint als Sammelextra, die Shiny-typischen Kühe üben diesmal in einem kleinen Pool das Rückenschwimmen und dergleichen Verrücktheiten mehr. Kurzum, M.D.K. ist zur Zeit einfach *der* Hit in Sachen Alienbekämpfung! (rl)



Unser Kurt – immer im Mittelpunkt

GANZ PERSÖNLICH



Richy

Schon die allgemeine Begeisterung für Shinys „Earthworm Jim" konnte ich selbst nie hundertprozentig teilen, und M.D.K. zielt aus ganz ähnlichen Gründen etwas an meinem Geschmack vorbei: Der Einstieg wird hier zwar durch zahlreiche Hilfen erleichtert, doch im weiteren Spielverlauf verzettelt sich das Leveldesign. Zu oft renne ich da bloß planlos durch die Gegend – mal auf der Suche nach dem Ausgang aus einem längst gesäuberten Abschnitt, dann wieder, weil mir einfach keine passende Taktik gegen den übermächtigen Obermotz einfallen will. Und dennoch, die verrückten Gags, die phantastische 3D-Grafik und die sagenhafte Soundkulisse treiben auch mich immer wieder ans Pad zurück...

GANZ PERSÖNLICH

Richys Action-Kompetenz in allen Ehren, aber hier kann ich seiner Argumentation nicht ganz folgen. Was kümmern mich kleinere Verzögerungen bei der Suche nach dem Ausgang, wenn ich dafür ein innovatives Zielfernrohr an die Hand bekomme, mit dem ich endlich einmal nach Herzenslust die Gegner aufs Korn nehmen kann? In keinem anderen Spiel sind die Wechsel zwischen Jäger und Gejagtem so extrem. Ja, manche Stellen spielt man hier freiwillig immer wieder, nur um der Schadenfreude willen. Und der Einführungslevel mit den winkenden, sich als Kanonenfutter anpreisenden Gegnern ist schlichtweg genial!



Markus



M. D. K.

(Shiny/Acclaim/Interplay)

Innovationen satt: eine kleine Revolution im 3D-Actiongenre

GRAFIK	86%
SOUND	88%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%



87%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90, für SVGA ein P166
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.shiny.com

Oooooooops!

Gelegenheit! 100.000-Dollar-Rennmaschine an Selbstabholer, günstig, von privat.



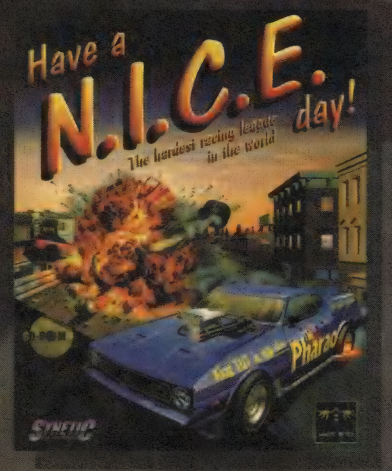
MAGIC BYTES

N.I.C.E.-PVC-Autoaufkleber für lau!

Holen Sie sich den starken PVC-Autoaufkleber „Have a N.I.C.E. day"! Schicken Sie einen frankierten und selbstadressierten Briefumschlag an nachfolgende Adresse, und der Autoaufkleber gehört Ihnen!

Selling Points GmbH
Kennwort: START
Postfach 2863
33258 Gütersloh

AWARD PCGames 87%
PCAction 85%
PCtotal SPIEL DES MONATS 03/97 90%
Computer Bild Qualität sehr gut
PC Player 4 von 5
GAMExpress 88%
TV Today: großartig



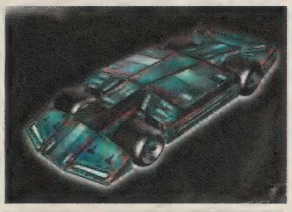
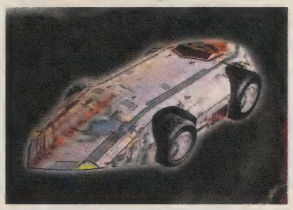
SYNETIC The Fantasists

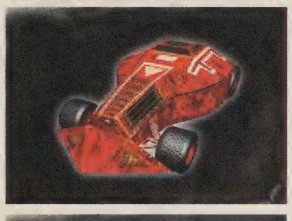
www.magicbytes.com

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh
Im Exklusiv-Vertrieb bei Kingsoft, Aachen.

POD




Für PC-Piloten lohnt die Anschaffung eines 3D-Beschleunigers immer mehr: Dieses futuristische Autorennen aus dem Stall von UBI Soft läuft auf gewöhnlichen Pentium-Rechnern prima und mit MMX-Chips besser – aber erst mit einer 3Dfx-Grafikkarte unter der Haube zur Hochform auf.



Eine der wenigen sonnigen Fahrten, meist wird unter Tage gerast

VIRUS IM INTRO

Was hier in einem winzigen Fenster als Movie-Intro am Betrachter vorüberzieht, hätte man sich auch sparen können: Die befremdliche Story weiß von den fidelen Kolonisten des Monds Io zu berichten, deren Glück jäh zerstört wird, als schreckliche Viren all ihr Hab und Gut vernichten. Zu allem Unglück ist im Rettungsshuttle bloß ein Platz frei – den man sich nun im Rahmen von 16 Wettrennen verdienen muß. Also eine ziemlich fadenscheinige Ausrede, die sich der französische Hersteller da für ein weiteres Rennspiel am eigentlich übersättigten Markt ausgedacht hat. Andererseits ist so immerhin der Titel erklärt, denn Pod ist der Name des Virus und gleichzeitig ein Kürzel für „Planet of Death", also Planet des Todes.

ENTTÄUSCHUNG IM FUHRPARK

Was folgt, sind eingangs nur schwer durchschaubare Auswahlmenüs mit einer Vielzahl von Spielvarianten: Solisten absolvieren mit einem Vehikel ihrer Wahl beliebig viele Übungsfahrten auf einem beliebigen der 16 Kurse oder drehen nur drei Runden und kämpfen so gegen die Stoppuhr bzw. das „Ghost-Fahrzeug". Letzteres wiederholt eine zuvor gespeicherte Fahrt des Spielers und erleichtert ihm so die Suche nach der Ideallinie und dem erfolgversprechendsten Fahrstil. Die fünf besten Geisterfahrten werden automatisch auf Festplatte verewigt, ebenso die Top-Rundenzeiten und Tabellen des kompletten Wettkampfes.

Beim eigentlichen Kampf um den begehrten Platz im Shuttle fährt man gegen bis zu sieben, wahlweise vom Rechner oder mehreren Netzwerkern gelenkte Piloten um Punkte. Sieger ist logischerweise der Tabellenerste nach dem Rennfinale, ein Ausscheiden (etwa bei Nichterreichen des Siegerpodiums) ist ausgeschlossen. Die Zahl der für den Wettkampf zählenden Kurse ist irgendwo zwischen vier und 16 einzustellen, die Auswahl läßt sich individuell oder vom Zufallsgenerator des Computers treffen. Fix von der Piste abhängig ist dagegen die Zahl der Runden; je nach Länge und Komplexität zieht man seine Kreise drei- bis achtmal.

Eine kleine Enttäuschung sind die acht manuell oder automatisch schaltbaren Futuro-Karossen. Deren biederes Aussehen ist noch weniger tra-



Im Direktvergleich:
Ein- und dieselbe Piste ohne ...



...und mit 3Dfx-Grafikkarte

gisch als ihr mangelndes Temperament, denn Beschleunigung und Endgeschwindigkeit lassen bei allen Modellen ein wenig zu wünschen übrig. Die schon wegen der sehr unterschiedlich ausgelegten Strecken zwingend erforderlichen Tuningarbeiten an Bremsen, Handling und Grip vermögen daran wenig zu ändern. Die Fahrphysik ist besser gelungen: Die Boliden wippen in eng gefahrenen Kurven merklich zur Seite, gehen in Senken deutlich in die Knie und verlieren an Kuppen etwas von ihrer ansonsten vorzüglichen Bodenhaftung. Dennoch sollte man sich bei Exkursen über holpriges Pflaster, an Steilwänden entlang oder in die Pampa nicht vom Offroad-Fieber übermannen lassen. Es hängt nämlich allein vom Schwierigkeitsgrad ab, wieviel Schaden die Karosserie hier nimmt – das Spektrum reicht von Unzerstörbarkeit bis hin zum vorzeitigen Ausfall für unachtsame Fahrer.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Sehr gut hat uns gefallen, daß die Computergegner aufgrund ihrer sehr eigenwilligen Fahrstile einen erstaunlich lebendigen Ersatz für menschliche Kontrahenten darstellen. Da gibt sich der eine als aggressiver Drängler zu erkennen, während der andere vielleicht auf Abkürzungen abseits der eigentlichen Strecke setzt. Daher rücken sich die Teilnehmer hier auch nie so dicht auf die Pelle wie etwa bei „Bleifuß 2". Entsprechend findet man sich nach kleinen bis mittleren Rempeleien nicht

ALLES ANSICHTSSACHE



Pod kennt eine Vielzahl von Grafik-Varianten: Hier mal mit und mal ohne Texturen, betrachtet aus der zoom- und drehbaren Kamera

Fabrice Valay, UBI Soft

„Am Pentium reißt Pod keine Bäume aus"

?: *Vereinzelt haben sich stolze Neubesitzer eines MMX-Rechners über die fehlende Multiplayer-Tauglichkeit des beiliegenden Exemplars von Pod beklagt...*

FV: **Die MMX-Version mußte laut Vertrag mit Intel bereits am 15. September letzten Jahres fertig sein, also fast ein halbes Jahr vor der Pentium-Umsetzung. Und so einen Vertrag hält man besser ein, egal wie! Aber über unseren Kundendienst oder via Internet sind ja aktuelle Updates zum Selbstkostenpreis abrufbar.**

?: *Inwieweit leidet die Entwicklung unter solchem Zeitdruck?*

FV: **Der Druck ist sowieso allgegenwärtig. Man muß sich klarmachen, daß heute gerade mal zehn Spiele neunzig Prozent des Jahresumsatzes am Markt erzielen. Um bei dieser Spitzengruppe dabei zu sein und stets am Puls der Zeit zu bleiben, muß man einfach schnell und gut arbeiten. An Pod haben 35 Leute mitentwickelt, UBI Soft hat sechs Millionen Mark in das Projekt gesteckt – was es zu unserem bisher ehrgeizigsten überhaupt macht.**

?: *Soviel Aufwand für teils doch relativ unspektakuläre Grafik?*

FV: **Zugegeben, die Pentium-Version reißt da keine Bäume aus – aber die 3Dfx-Umsetzung ist doch klasse! Ich hoffe und denke, daß sich diese 3D-Grafikkarte bald durchsetzt, denn sie ist einfach zu programmieren und bietet tolle Effekte. In Kombination mit MMX stehen uns in den nächsten paar Monaten noch umwälzende Neuerungen bevor!**



Fabrice Valay

gleich mit der roten Laterne am Heck wieder. Vor allem Einsteigern kommt diese Instant-Spielbarkeit entgegen, während der eine oder andere Profifahrer sich wohl etwas mehr Tempo wünschen mag. Dafür unterstützt das Programm alle gängigen Eingabegeräte und erlaubt eine schnelle und bequeme Anpassung an individuelle Gewohnheiten. Ob etwa per Stick oder Feuerknopf beschleunigt wird, liegt also ganz im Ermessen des Spielers. Und die Lenkung geht sowohl aus Sicht des Fahrers wie aus dem Blickwinkel zweier umschaltbarer Hinterbordkameras locker von der Hand.

Nur ein schwacher Ersatz für einen Rückspiegel ist indessen der winzige Scanner. Und das Fehlen einer in den 3D-Screen einblendbaren Streckenkarte sowie jeder Art von Hinweisen auf kommende Kehren und Kurven ist auch nicht unbedingt erfreulich – gerade weil einige der Pisten viel von einer Achterbahn haben, während andere arg verworren angelegt sind. Und besonders im Splitscreen-Betrieb geht mit der Übersicht natürlich auch die Motivation verloren. Für Sieger ist eine genaue Ortskenntnis daher unabdingbar, schon weil seltsamerweise weder die Zwischenzeitstationen noch Start und Ziel ausreichend gekennzeichnet sind.

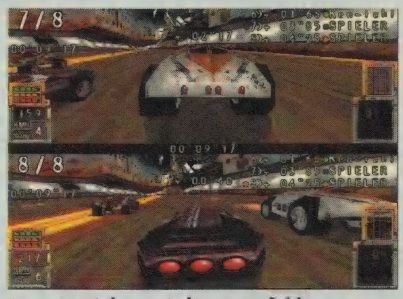
Leichte Mißtöne auch bei der Vertonung. So sticht das satte Tuckern im Leerlauf zwar jede handelsübliche Harley aus, doch schwillt es unterwegs zum nervigen Geheul einer auffrisierten Nähmaschine



Spiegelungen bleiben 3Dfx-Piloten vorbehalten



Oft lohnen Ausflüge in die Pampa: Hier wird beispielsweise der Karosserie-Schaden behoben



Dem Betrieb am Splitscreen fehlt es an Übersichtlichkeit

DIE INTERNET-CONNECTION

Sobald das Programm ein angeschlossenes Modem erkennt, erscheint im Hauptmenü ein Online-Button und damit eine bequeme Zugriffsmöglichkeit auf die Internet-Server **http://www.ubisoft.com** bzw. **http://www.ubisoft.de**. Letzterer ist optional direkt via Modem anwählbar und umgeht so den Flaschenhals langsamerer Provider wie T-Online oder CompuServe, damit auch deren User an der Multiplayer-Raserei teilnehmen können. Außer dem Chat-Bereich und Patches für Verité- bzw. PowerVR-Grafikkarten stellt UBI Soft hier **alle paar Wochen einen neuen Kurs zum Download** bereit. Geplant ist z.B. eine Arena, in der man sich über den Rand hinausschubsen kann. Und hinter der „Garage" verbirgt sich eine ausführliche Anleitung zum Bau eigener Vehikel via 3D Studio". Die fertigen Ergebnisse liegen auf der Homepage abrufbereit, genauso wie Ghost-Fahrten oder Rundenzeiten.

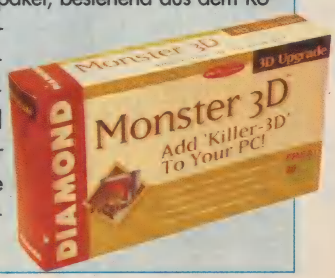


MMX & 3DFX: WAS BRINGT'S?

Auf ein- und derselben CD sind drei unterschiedliche Versionen des Spiels für Pentium-Rechner in der Grundausstattung, mit MMX-Chip oder 3Dfx-Grafikkarte versammelt: **MMX-Rechner** tönen in **Dolby Surround**, und durch die um 20 Prozent erhöhte Framerate wirkt die **3D-Grafik etwas flüssiger**.

Den Vogel schießen freilich PCs mit **3Dfx-Grafikkarte** ab, denn hier zoomen die SVGA-Kulissen synchron zur Bildwiederholfrequenz von 60 Hz – die **3D-Optik ist geschmeidig und flüssig** wie an einem Arcade-Automaten! Bereits ab einem P90 sehen die Landschaften so bunter und weniger grob aus, die Rauchwolken sind transparent, gelegentlich blenden aus der Sonne stechende Lensflares.

Der Test fand auf einer „Diamond Monster 3D" statt. Da dieses PCI-Board ausschließlich 3D-Optik beschleunigt, benötigt es zum Betrieb eine bereits vorhandene Grafikkarte. Den Preis von 499,– DM relativiert das beiliegende Softwarepaket, bestehend aus dem Roboterkrieg „Mechwarrior 2", dem SF-Sportspiel „Hyperblade", dem Dungeonflugi „Descent 2", der Hightech-Sim „EF 2000", dem Fußballspiel „Actua Soccer" („ran Soccer"), der 3D-Raserei „Fatal Racing" sowie zahlreichen Demos auf dem „Microsoft Games Sampler".



an. Und mit dem Screen teilt man sich nicht gleichzeitig auch den Sound, denn am gesplitteten Bildschirm bleibt das zweite Vehikel gänzlich stumm. Daß Musik nur im Intro, nicht aber während des Rennbetriebs zu hören ist, kann dagegen durchgehen. Zumal feine Echos im Tunnel sowie realistische Stereoeffekte beim Vorbeirauschen an Generatoren, Ventilationen oder Bauten hier doch recht erfolgreich akustische Schadensbegrenzung betreiben.

LICHT UND SCHATTEN BEI DER GRAFIK

Richtig zwielichtig wird's bei der Grafik, die so stark von der vorhandenen Konfiguration abhängt, daß wir nicht um separate Bewertungen für Standard- und MMX-Rechner sowie solche mit 3Dfx-Karte umhinkamen. Auf die Highlights der aufgebohrten Pod-Fassungen geht zudem ein Extrakasten ein. Hier sei nur angefügt, daß das hohe 3D-Grafiktempo an Normal-Pentiums mit weniger Details, verminderter Schärfe und einer gewissen Farbarmut erkauft wird – die Strecken sind dann fast durchgehend ocker und braun lackiert. Aber SFX wie rotierende Antennenschüsseln, brodelnde Lavakessel und realistisch beleuchtete Tunnelfahrten stimmen auch da die Augenmenschen wieder versöhnlich. (rl)





Verschachtelt und etwas umständlich zu bedienen: die zahlreichen Optionsmenüs



Viele der 16 Strecken gleichen einer Berg- und Talbahn, rechts im 3Dfx-Format

DER NACHFAHRE(R)

Im Herbst will UBI Soft ein hoffentlich etwas bunteres Rennspiel an den Start stellen: Eine Simulation der Formel 1-Saison 1997, deren Arbeitstitel **Renault F1** nach Zwistigkeiten mit dem Team-Verband FOCA (Ferrari & Co. wollten auch in den Titel) storniert wurde.

Pod
(UBI Soft)

Futuristische 3D-Rennen, insbesondere für 3Dfx-Grafikkarten

	Pentium	Pentium MMX	3Dfx
GRAFIK	74%	76%	87%
SOUND	70%	74%	70%
STEUERUNG	78%	78%	78%
MOTIVATION	76%	81%	86%
	75%	**78%**	**85%**

HIT

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 empfohlen) mit Win 95, unterstützt MMX
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Grafikkarten
SOUND:	alle zu Win kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner, maximal vier via (Null-) Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet. Die Modi sind untereinander kombinierbar
ONLINE-INFO:	http://www.ubi.de , http://www.ubi.com



Über 400 hemmungslose Bilder inkl. Viewer
Nr. 2616-Hot Collection Vol. 1



Wilde intime Sex-Spiele ohne Tabus
Nr. 2615-Extreme Hot Sex Games 2



Lustvolle Girls gewähren tiefe Einblicke
Nr. 2510-Sextasy Extra



Superscharfe Dominas, Sklavenspiele, Lederkult.
Nr. 2501-Fetish World



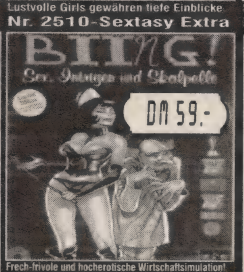
Der Top-Hit in USA. Cybersex-Adventure Game(DV)
Nr. 2524-CYBERDREAMS

Spiele-Discount

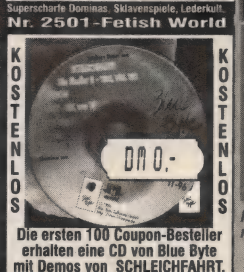
Diablo
Privateer 2
Command & Conquer
FIFA 97
NHL 97
NBA 97
M.A.X.
Tomb Raider
Die Siedler 2
Schleichfahrt
Gold Games & Gold 3
Gigapack 1

Preis je Spiel nur DM 19.-

...viele weitere Titel im Sortiment!



Frech-frivole und hocherotische Wirtschaftssimulation!
Nr. 2280-BIING Special Edition



KOSTENLOS
KOSTENLOS
Die ersten 100 Coupon-Besteller erhalten eine CD von Blue Byte mit Demos von SCHLEICHFAHRT, SIEDLER 2, ALBION uvm.

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)
☐ Bargeld (3,-), per Einschreiben!
☐ EC-Scheck liegt bei (6,-)
☐ Nachnahme (9,-)

Aktuelle News im Fax auf Abruf-Service unter der Telefaxnummer 0961/34055

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 (0,-/3,-/6,-/9,-)	
	= GESAMTBETRAG	

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen. Danke

Name/Firma Kunden-Nr

Vorname/Ansprechpartner Geb.-datum

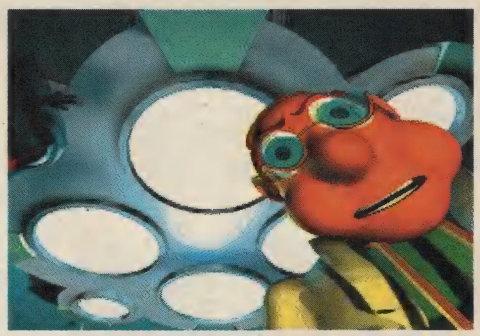
Straße

PLZ/Ort PCJ-0497

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

theme HOSPITAL







Ganz schön krank: Fußballvereine werden am PC praktisch täglich neu simuliert, die Leitung eines Krankenhauses konnte man indessen bisher nur bei Magic Bytes' satirisch-sexistischem „Biing!" übernehmen. Jetzt wagen endlich auch die Ärzte von Bullfrog den Hausbesuch bei (Wirtschafts-) Simulanten.

Nach vielen Ankündigungen und mit erklecklicher Verspätung landete nun ein Spiel auf unseren Schreibtischen, das mit seinem Vorgänger „Theme Park" mehr als nur den Namen gemeinsam hat. Wie am digitalen Rummelplatz wandern auch hier putzige Figuren sauber animiert durchs Interieur; einmal mehr soll der Spieler um sie herum ein komplexes Wirtschaftsgebilde errichten und leiten. Mit „Biing!" verbindet der jüngste Streich der englischen Ochsenfrösche dagegen wenig mehr als das generelle Thema und der nicht übermäßig ernste Stil.

Um die 25 Levels dieses Echtzeit-Hospitals zu meistern, müssen wechselnde Siegbedingungen erfüllt werden. Mal hat man eine bestimmte Anzahl von erfolgreich kurierten Patienten vorzuweisen, dann wieder ein hübsches Sümmchen auf dem Konto oder einen gewissen Marktanteil im Städtchen. Marktanteil? Richtig geraten, hier bemühen sich noch drei weitere Krankenhäuser um die Gesundheit von Bevölkerung und Bilanzen. Sie werden im Normalfall von der CPU und im Netz von menschlichen Konkurrenten geleitet.

So oder so beginnt jede neue Aufgabe bei Null. Eine kurze Einführung informiert über die Anforderungen und Schwierigkeiten des Jobs, dann muß die Klinik (von der zunächst nur die Außenmauern stehen) mit Leben erfüllt werden. Daß das Startkapital dazu nicht dauerhaft ausreicht, ist klar – aber wo wäre Gesundheit schon umsonst? Zunächst müssen also eine Rezeption im

PATIENT ERWIN K.

Als ich in das Joker-Hospital eingeliefert wurde, wollte ich mich zunächst direkt bei der AOK beschweren: zu wenige Heizkörper, vertrocknete Pflanzen, es lag sogar Müll herum! Da wurde wohl am Reinigungs- und Hilfspersonal gespart? Dann aber erkannte ein kompetenter Arzt bereits bei der ersten Untersuchung, daß ich an Spitzzüngigkeit litt – eine Krankheit, für die in der klinikeigenen Forschungsabteilung gerade erst eine Therapie entwickelt wurde. Dumm bloß, daß sich die zur Heilung erforderliche Maschinerie nicht mehr in den existierenden Räumen unterbringen ließ. Die Geschäftsführung reagierte jedoch schnell und erwarb ein leerstehendes Gebäude in der Nachbarschaft!



Dank Anbau konnte dem spitzzüngigen Erwin K. rasch und unbürokratisch geholfen werden



Für die Gesundheit war uns nichts zu teuer: modernste Maschinenmedizin



Die beiden unsichtbaren Herren leiden an einem schlimmen Fall von Tarnkappe



Teilweise erkennt man die Krankheiten der Patienten schon mit freiem Auge: Blasiertheit verursacht Blähköpfe



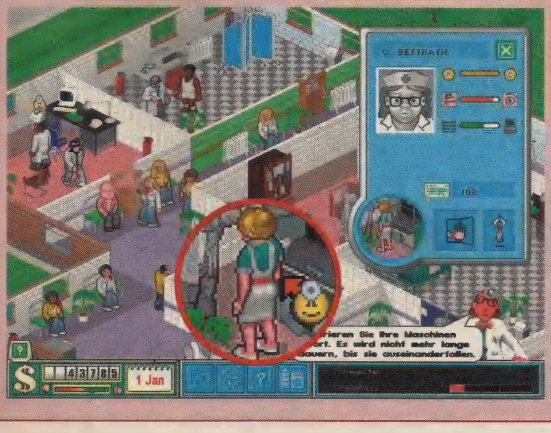
Operation gelungen, Patient tot

Eingangsbereich sowie ein paar grundlegende Räume zwecks Diagnose und Therapie her. Durch das Ziehen von Innenmauern ergeben sich Flure, die ebenso wie die Behandlungszimmer vernünftig möbliert werden wollen: mit Bänken, Pflanzen, Getränkeautomaten, Heizkörpern und dergleichen.

Noch wichtiger ist freilich das Personal. Vier Sorten von Angestellten benötigt der Klinikchef; sie lassen sich aus einem begrenzten Repertoire von individuell befähigten Bewerbern rekrutieren. In der Praxis arbeiten die Empfangsdamen, Schwestern, Ärzte und Hilfskräfte dann weitgehend selbständig – mehr dazu in unseren Boxen, wo wir Patienten und Personal zum Ablauf zu Wort kommen lassen. Hier sei noch erwähnt, daß sich dies alles viel ernster anhört, als es ist. Denn kuriert werden nicht etwa AIDS oder Alzheimer, sondern Leiden wie Schmalzstimme, Aufgeblasenheit oder gar Heiße Rippchen. Ja, es kann sogar sein, daß man in einen separaten Fun-Level gerät, wo z.B. per Fadenkreuz möglichst viele der herumlaufenden Ratten zu erlegen wären. Weil die Biester ihren Geist teilweise in hübschen „Syndicate"-Explosionen aushauchen, ist das eine nette Gaudi. Und Lachen ist ja bekanntlich sooo gesund.

Weniger lustig und zudem recht ungesund wäre aber eine echte Rattenplage – zumal wenn gerade eine behördliche Inspektion ansteht. Weitere Katastrophen bahnen sich in Form von Erdbeben an, die ungenügend

SCHWESTER OTTILIE



Schinder sind das hier in der Joker-Klinik: So ein riesiger Komplex und gerade mal drei Schwestern! Ich arbeite in der Medikamentenausgabe. Soweit Patienten durch die bloße Verabreichung von Medizin geheilt werden können, kommen sie nach der Diagnose des Empfangsarztes einfach zu mir, und ich mixe ihnen dann den Trank, den sie benötigen. Aber kaum gönnt man sich mal ein Päuschen im Aufenthaltsraum, schon quäkt es wieder aus der Sprechanlage: „Eine Schwester bitte in die Medikamentenausgabe!" Was bitte kann ich denn dafür, daß die Ruhezone und sogar die Toiletten in einem Nebengebäude untergebracht wurden? Wenn ich nicht wenigstens bald eine ordentliche Gehaltserhöhung kriege, können die sich hier eine andere Dumme suchen!

Schwester Ottilie versorgt einen an Tarnkappe erkrankten Patienten

GESPRÄCH MIT PETER MOLYNEUX

„Theme Hospital ist gegessen – jetzt kommt Dungeon Keeper!"

?: Peter, nachdem Theme Hospital nun vorliegt, kann unsere erste Frage eigentlich nur einem gelten. Du ahnst es schon?

PM: Du meinst mit Sicherheit unser nächstes Spiel „Dungeon Keeper". Nun, da habe ich gute Nachrichten, denn jetzt wird es wirklich langsam konkret. Es handelt sich nur noch um einige Wochen...

?: Mach uns doch ruhig schon mal den Mund wässerig.

PM: Gern. Es ist sicher bekannt, daß man in DK die Rolle des Bösewichts übernimmt? Dennoch handelt es sich dabei in mancherlei Hinsicht durchaus um ein normales Rollenspiel. So haben hier eben mal die Monster Charakterwerte und können in höhere Levels aufsteigen. Und natürlich müssen sie gegen die Abenteurer kämpfen, welche ihren Dungeon plündern wollen. Aber wir haben uns auch einmal überlegt, wie so ein Verlies in Wahrheit eigentlich funktionieren müßte.

?: Ja, wie denn?

PM: Nun, zunächst einmal wollen auch Monster bezahlt werden – der Spieler benötigt also Gold und eine Schatzkammer. Außerdem wollen die Biester nicht hungern, es wäre daher für Nahrungsmittel zu sorgen. Dann sollte man sie trainieren, damit sie möglichst jedem Einbrecher die Stirn bieten können. Und zu hart anfassen darf man sie auch nicht, weil sonst vielleicht eine der stärkeren Figuren auf die Idee kommt, eine Rebellion vom Zaun zu brechen.

?: Hört sich eher nach einer „monströsen" Simulation an...

PM: Richtig! Der Spieler muß z.B. Gänge ins Gestein treiben, um Goldadern abzubauen; er sollte Hühnerställe anlegen und dergleichen mehr. Das Game ist voll von solchen kleinen Einzelheiten.

DR. SAUBERWEBER

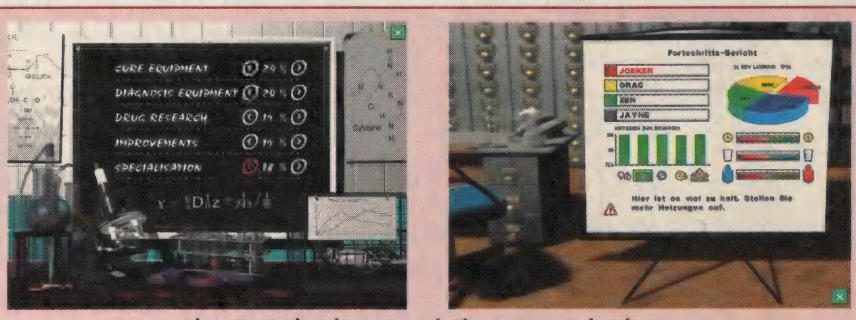


Dr. Sauberweber bereitet einen Patienten zum Röntgen vor

Hier draußen im Anbau ist meistens nicht soviel los – nur ein paar speziell eingerichtete Abteilungen wie OP, EKG oder meine Röntgengeräte. Das hat aber auch seine Vorteile. Weil die Geschäftsführung meist das Hauptgebäude überwacht, kann man hier schon mal eine ruhige Kugel schieben. Warum auch nicht: Schauen Sie sich bloß mein Gehalt an! Tja, der Schafstangl aus der Chirurgie oder dieser Psychiater, die kriegen mit ihren Sonderausbildungen schon ein paar Märker mehr. Aber ich als einfacher Arzt, mit mir kann man's ja machen. So macht's aber auch nix, wenn ich jetzt frühstücken gehe. Den Job hier kann beinahe auch der blöde Wollmeier übernehmen...

gewartete Geräte gnadenlos zerstören. Und wenn anläßlich eines Notfalls gleich mehrere Opfer mit den gleichen Symptomen auf einmal eingeliefert werden, mahnt ein Blaulicht über den Köpfen zur Eile. Sollte es gelingen, diese Kandidaten in begrenzter Zeit erfolgreich zu behandeln, winkt ein zusätzliche Prämie. Überhaupt sind die Programmierer mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen, weshalb Heizkörper tatsächlich für Wärme sorgen, Cola-Automaten wirklich in Anspruch genommen werden, und die Leute sogar mal die Toiletten aufsuchen. Ein feingesponnenes Netz von Abhängigkeiten verbindet dies alles; beispielsweise sorgen höhere Raumtemperaturen auch für einen erhöhten Getränkeverbrauch.

Grafisch ist hübsches und besonders im Intro-Trickfilm auch witziges SVGA geboten; die optional offerierte VGA-Optik ist immer noch akzeptabel. Für die Beschallung darf aus einer ganzen Reihe von Musikstücken, die freilich teils eher an ein Jump



Ohne Statistiken kommt auch Theme Hospital nicht aus



Auch Toiletten müssen sein

Klickt man eine Person (oder ein Gerät) an, so erscheint ein Fenster, das näheren Aufschluß gibt

GEHILFE WOLLMEIER



Wollmeier wässert die Pflanzen in der Allgemeinmedizin

Es ist schon schlimm, was sich die Eierköpfe einbilden: Den miesesten Lohn kriegt unsereins – und muß dafür tagein, tagaus durch den Komplex rennen, um diese dämlichen Blumentöpfe zu gießen! Man ist noch nicht halb fertig, da heißt es: „Wollmeier, da liegt überall Abfall herum, sehen Sie das denn nicht?" Bitte, sammle ich eben Abfall ein. Aber glauben Sie nur nicht, daß es damit getan wäre! Gleich anschließend werde ich zum Röntgenapparat von diesem aufgeblasenen Sauberweber geschickt; da muß anscheinend was repariert werden. Und ich habe heute noch keine einzige Pause gemacht...

& Run erinnern, gewählt werden. Im übrigen sind jede Menge Krankenhaus-FX zu hören, die jedoch nicht etwa beliebig eingespielt werden: Sobald auf dem Bildschirm jemand eine Tür öffnet, erklingt auch der entsprechende Sound. Und wenn der Lautsprecher nach einem Arzt für die EKG-Abteilung ruft, dann wird die Station momentan tatsächlich benötigt, ist aber unbesetzt. Daher gilt es, darauf zu achten, ob ein anderweitig nicht beschäftigter Mediziner dem Rufe folgt. Falls nicht, wäre die rasche Einstellung eines weiteren Arztes zu überlegen...

Die Steuerung per Maus geht schließlich glatt von der Hand, und so kann es alles in allem nur ein Resultat geben: Im Vergleich zum manchmal etwas oberflächlichen „Theme Park" weiß das digitale Krankenhaus schon besser zu gefallen. (jn)



Im Direktvergleich: ein SVGA- ...



... und ein VGA-Hospital

Theme Hospital
(Bullfrog)

Eine kerngesunde Krankenhaus-Sim: einfach zu bedienen, humorvoll und unterhaltsam

GRAFIK	72%
SOUND	72%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	85%



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX mit DOS oder Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 15 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland RAP-10, Gravis Ultrasound bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via Modem, 4 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.bullfrog.co.uk


Peter Molyneux

„Auch Monster wollen essen"

?: Und wo bleibt die Action?
PM: Ähnlich wie Theme Hospital ist DK in Levels aufgeteilt; hat man einen gewonnen, geht es in den nächsten. Nach den ersten paar Dungeons zum Eingewöhnen darf man sich dann entscheiden, ob man lieber actionlastig weiterspielen möchte oder mehr Wert auf den Simulationsaspekt legt. Im ersteren Falle übernimmt der Computer den Ausbau des Kellers, während man selbst in der First-Person-Perspektive durch die Gänge schleicht und Angriffe zurückschlägt. Ihr dürft euch wirklich auf ein sehr originelles Gameplay freuen, sowas gab es noch nie!

?: Wie kann man einen solchen DK-Level denn gewinnen?
PM: Hauptsächlich, indem man den Lord der Guten besiegt. Man muß aber nicht auf ihn warten, sondern kann auch einen seiner Helfer fangen und ausquetschen. Der verrät einem dann vielleicht die Lage des gegnerischen Hauptquartiers, und schon ist die schönste Invasion im Gange.

?: Wie ist es um die Multiplayer-Tauglichkeit im Netz bestellt?
PM: Von DK wird es eine spezielle WWW-Version geben. Die funktioniert dann so, daß die während des normalen Spielens entstandenen Verliese auf einem zentralen Server deponiert werden können. Dort dürfen andere sie besuchen, Kämpfe darin ausfechten oder vielleicht gar spezielle Trainingseinrichtungen nutzen, über die sie selbst (noch) nicht verfügen.

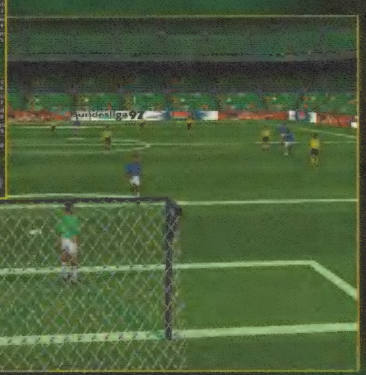
?: Zum guten Schluß noch die Frage nach deiner persönlichen Zukunft. Wolltest du nicht bei Bullfrog aussteigen, um ein neues Softwarehaus zu gründen?
PM: Das will ich immer noch, aber zuerst muß „Dungeon Keeper" fertig werden.

Der BM97 hält, was er verspricht.









- 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

Überzeugen Sie sich selbst!

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

Vom DFB EMPFOHLEN.

JA

ch bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
nkl. Infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

P.L.Z. Ort

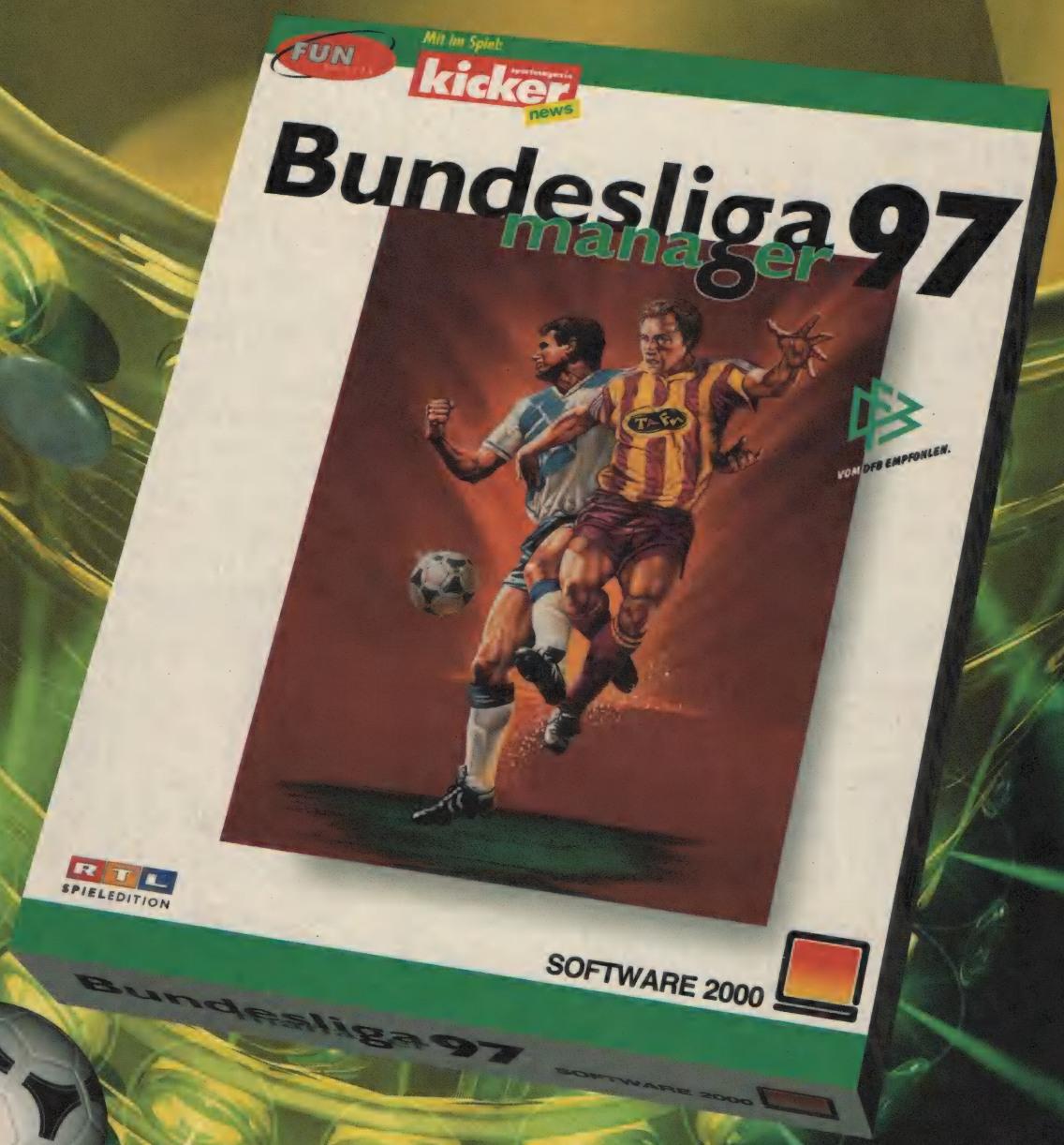
SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

REGISTRIERTE ANWENDER BEKOMMEN DAS UPDATE AUF DIE NEUE VERSION KOSTENLOS ZUGESCHICKT. SOFTWARE 2000 •

NEUE VERSION

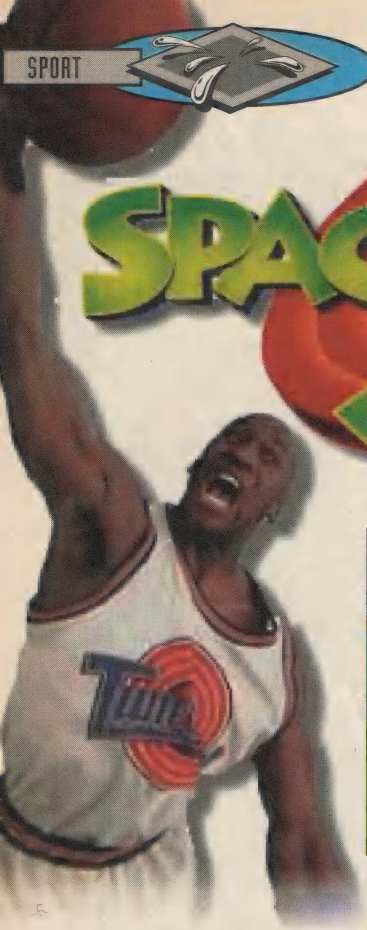
Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000

Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de

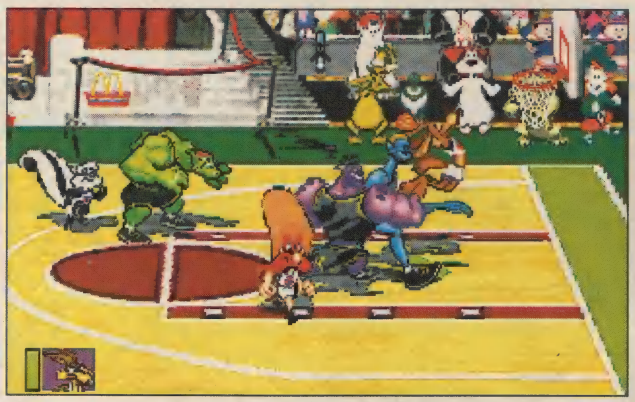
SPACE JAM™



Kaum hat sich der Basketballstar Michael Jordan im Kino mit Bugs Bunny verbrüdert, schon sind deren sportliche Eskapaden auch am PC zu erleben. Eine am Computer geborene Idee ist nach dem Leinwandauftritt also quasi heimgekehrt.



Tune Squad vs. Monstars: zwei gegen zwei



...oder im 3-on-3-Modus

ALIENS VS. MICHAEL JORDAN

Wer kennt sie nicht, die legendären Looney Tunes um Möhrenknabberer Bugs Bunny: Daffy Duck, Schweinchen Dick, Wile E. Coyote, Taz, Speedy Gonzales und wie sie alle heißen. Im titelgebenden Kintopp-Mix aus Real- und Trickfilm wird die komplette Truppe zunächst vom zigarrenkauenden Swackhammer und seinen fiesen, kleinen Alienschergen entführt. Die Cartoon-Bande soll auf deren Heimatplaneten die rettende Attraktion für den maroden Vergnügungspark „Moron Mountain" sein. (Man beachte den im Wortspiel versteckten Seitenhieb der Warner Bros. auf den „Magic Mountain" der Disney-Konkurrenz.)

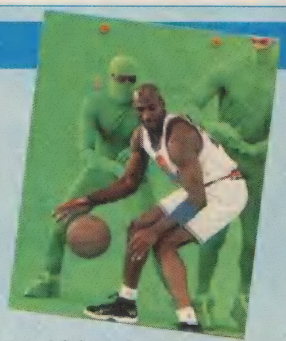
Aufgrund der offensichtlichen körperlichen Überlegenheit seiner „Tune Squad" schlägt der clevere Bugs nun vor, ein Basketballmatch über den unfreiwilligen Arbeitseinsatz entscheiden zu lassen – doch die Gegner mutieren durch Aussaugen der Talente von NBA-Stars wie Charles Barkley, Patrick Ewing u.a. zu den schier unbesiegbaren „Monstars". Letzter Ausweg scheint die Reaktivierung Michael Jordans, der mit mäßigem Erfolg ins Baseballager gewechselt ist. Die Entscheidung fällt dann in einem Finale furioso, das allerdings auf Zelluloid bedeutend beeindruckender anzusehen ist als am Schillerscheibenparkett.

GRAFIK MATT, ACTION SATT

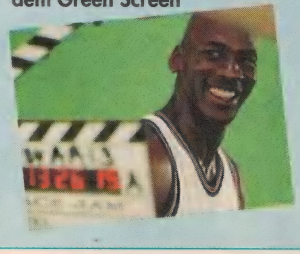
Schuld daran hat hauptsächlich die grobpixelige VGA-Grafik. Das von der Seite dargestellte Spielfeld scrollt zwar recht ordentlich, und die Sprites sind wirklich nett animiert. Dennoch wirkt das Ganze im Zeitalter von SVGA recht altbacken. Die Steuerung geht mit Vier-Button-Pad bzw.

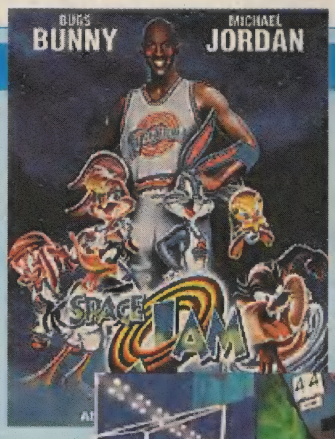
SPACE JAM – DER FILM

Seit dem 6. Februar flimmert das uramerikanische Movie mit Michael Jordan auch hierzulande über die Kinoleinwand. Zur hochkarätigen Besetzung im **Cocktail aus Zeichentrick, Realfilm und 3D-Computergrafik** zählt neben dem Superstar der Chicago Bulls mit Bugs Bunny die wohl populärste Cartoonfigur von Warner Bros. Auch hinter den Kulissen war bei einem Budget von satten 90 Millionen Dollar ein Dreamteam am Werk: Von Produzent Ivan Reitman stammen Kassenknüller wie „Ghostbusters" oder „Kindergarten Cop", und Regisseur Joe Pytka hatte Jordan bereits zusammen mit Larry Bird für einen furiosen Werbespot vor der Kamera. Postproduktion sowie Computereffekte übernahm die Firma Cinesite, deren Gründer Ed Jones („Jäger des verlorenen Schatzes", „Mission Impossible") spätestens seit seinem Oscar für „Roger Rabbit" weiß, wie der (Trickfilm-) Hase läuft. So entstand hier vor dem Green Screen, am Zeichenbrett und per Computer ein Familienvergnügen für Fans des US-Sports.



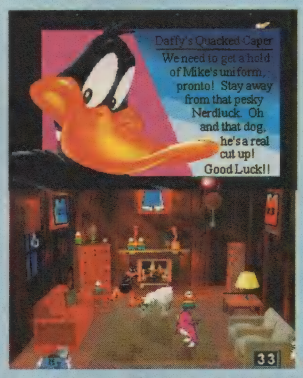
Nachfolger des Blue Screen: Michael „Air" Jordan vor dem Green Screen



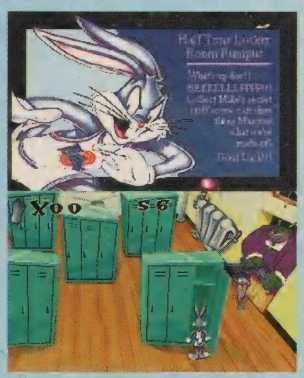




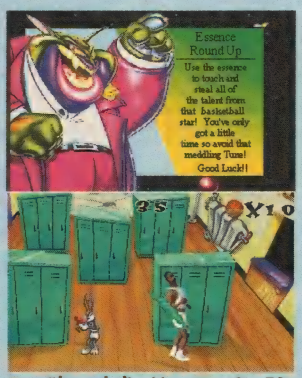
ACTION OHNE PAUSE: DIE ZWISCHENSPIELE



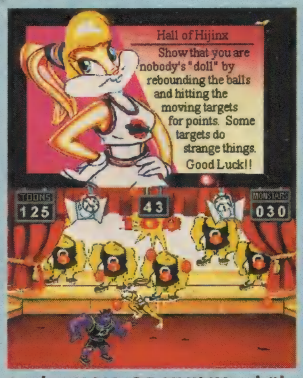
Vor dem Spielstart in DAFFY'S QUACKED CAPER: auf der Suche nach Michael Jordans Ausrüstung



Von wegen Pause: Beim HALF TIME RUMPUS durchsucht Bugs die Umkleidekabine nach Wasserflaschen...



...während die Monstars im ESSENCE ROUND UP das Talent aus dem NBA-Profi saugen



In der HALL OF HIJINX erhöht man den Rebound-Skill



Per SHOOT OUT wird an der Treffsicherheit gearbeitet



Der Sieg im SPACE RACE sorgt für mehr Tempo

-Stick locker von der Hand, und sogar via Tastatur spielt sich das Game noch vernünftig: Selbst feine Dunkings klappen dank eingeschaltetem Turbo kinderleicht, wenn man dabei ein Auge auf dem Energiebalken hat.

Dennoch sind hier Simulanten, die komplexe Eingriffsmöglichkeiten à la „NBA Live 97" bevorzugen, an der falschen Adresse. Ausgeklügelte Spielzüge oder realistische Regeln sucht man vergebens, noch nicht einmal ein Seitenaus ist vorhanden. Dafür findet man reichlich toontypische Action, auch und gerade in den Mehrspielermodi oder den optionalen Subgames während der Pausen. So kann man z.B. beim an „Micro Machines" erinnernden „Space Race", der Basketballschießbude und dem Zielwerfen unter Zeitdruck Punkte sammeln, um seine Werte für Tempo, Wurfgenauigkeit und Rebounds zu verbessern.



Ein schnuckeliges Häschen: Lola Bunny in Action

ECHTER MANNSCHAFTSSPORT

Gespielt wird drei gegen drei oder 2-on-2 im Trikot des „Tune Squad" bzw. auf Seiten der „Monstars". Ob Einzelspiel oder „Intergalactic Tournament", wo fünf Spiele in Folge zu gewinnen sind, stets darf man zwischen drei Schwierigkeitsgraden und Viertellängen von einer bis fünf Minuten wählen. Per Netzwerk können übrigens alle Akteure von Mitspielern dirigiert werden. Vor einem Rechner bleibt immerhin noch Platz für drei Korbjäger, von denen allerdings zwei in die Tasten hauen müssen.

In jedem Fall gibt es nicht gerade abwechslungsreiche aber durch die Bank brauchbare bis hörenswerte Soundeffekte, etwas Hip-Hop und Sprachausgabe. Und auch wenn das Game mangels Komplexität Solisten auf Dauer wohl kaum zu fesseln vermag, so ist dem Team Sculptured Software/Acclaim hier doch eine ganz launige Filmumsetzung für Mannschaftsspieler gelungen. (st)

Space Jam
(Sculptured Software/Acclaim)

Optisch arme Korbjagd nach einer Filmvorlage, dank der Mehrspieler-Modi kein echter Fehlwurf.

GRAFIK	60%
SOUND	63%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	61%



62%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit MS-DOS, Win 95/3.1 oder OS/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 bis 147 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu drei Spieler, maximal sechs im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com



Schön war anno 1994 bereits der Vorgänger, aber auch ganz schön schwer. Dies hat Psygnosis für das neue 3D-Actionadventure mit runden Ellipsoiden anstatt kantiger Polygone noch potentiert: Wer hier gegen prächtig animierte Hexen und Dämonen bestehen möchte, muß vielleicht nicht denken können wie Einstein, aber gewiß kämpfen wie Arnie!

ECSTATICA II



Wie fein gezeichnet die Protagonisten selbst aus nächster Nähe noch wirken, ist bewunderungswürdig

Während Programmierlegende Andrew Spencer (er ging bereits 1983 am C-64 mit „International Soccer" in die Annalen der Softwaregeschichte ein) das erste Ecstatica noch zusammen mit nur einem Mitarbeiter ins Mittelalter setzte, standen ihm für das Sequel gleich sieben weitere Coder hilfreich zur Seite. So erklärt sich auch, daß die 3D-Welt von Ecstatica nochmals runder wurde: Die aus Ellipsoiden zusammengesetzten Darsteller sind noch schicker animiert und agieren in einer Umgebung, die deutlich an Details und Umfang gewonnen hat. Da werden mehr als 700 Schauplätze von rund 2.500 automatisch wechselnden Kameraeinstellungen ins perspektivisch korrekte Licht gerückt.



Vorsicht vor den Killerblumen!

Abgenommen hat allein die Heldenauswahl, denn die im Vorgänger alternativ offerierte Amazone hat man in Rente geschickt. Es ist also ein Mann, der da im Intro drei Jahre nach seinen ersten Abenteuern in die Gegend um das verhexte Dorf Tirich zurückkehrt. Der alte Dämon ist weg, doch neuer Ärger bereits da: Kaum, daß unser Held vom Pferd geklettert ist, klärt ihn auch schon eine Priesterin darüber auf, daß diesmal ein Zauberer die Schergen des Bösen heraufbeschworen hat. Genauer gesagt handelt es sich um gut und gerne 60 Monstergattungen, die nur mit den sieben Teilen eines magischen Relikts wieder zurück in die Hölle geschickt werden können. Die nun anstehende Schnitzeljagd führt durch die Gemächer, den Kerker und Garten eines Schlosses sowie ins umliegende Dorf nebst Friedhof.



Ein falscher Schritt genügt, und man landet im Jenseits

Machen Sie sich auf einiges gefaßt: Wahre Heerscharen von Trollen, Mumien, Geistern oder Rittern werden über Sie herfallen, es müssen vier böse Unterzauberer und der magiebegabte Oberschurke besiegt werden. Ja selbst vor der Flora und Fauna sollte man sich in acht nehmen, denn sowohl Blumen und Bäume als auch die Fische im Burggraben können zur Bedrohung werden. Dieser Übermacht muß sich der Held in Ermangelung einer Waffe zu Beginn noch mit den blanken Fäusten erwehren. Ergo haben die Programmierer dem tastaturgesteuerten Recken ein paar neue Feinheiten spendiert. So kann er jetzt Saltos schlagen, seitlich wegrollen, springen und sogar schwimmen. Auch sein Schlagrepertoire wurde um einige Hiebe erweitert. Dennoch tut man sich natürlich sehr viel leichter, sobald zumindest eines der sechs unterschiedlich starken Schwerter, die Streitaxt oder der Morgenstern gefunden sind. Ein Inventar sucht man freilich nach wie vor vergebens, weshalb immer nur zwei Gegenstände (einer pro Hand) gleichzeitig transportiert werden können.



Zumindest die Programmierer hatten vollen Überblick: Schloß und Umgebung als herrliches Gemälde

Auch die Magie spielt diesmal auf Seiten des Guten eine Rolle. Sie kann auf zweierlei Weise angewandt werden: Zum einen finden sich energiegeladene Zauberstäbe, mit denen man je zwei verschieden starke Feuerbälle und Explosionen ablassen kann. Dieselben Sprüche kann unser Mann im Mittelalter aber auch höchstselbst klopfen, wenn er zuvor durch aufgesammelte Schriftrollen etwas Magie getankt hat. In der Praxis funktioniert das leider nicht allzu gut, da es um die Zielgenauigkeit nicht zum besten bestellt und der Vorrat an Zauberkraft allzu schnell erschöpft ist. Man ist in aller Regel also auf seine Fechtkünste angewiesen, wenn es oft gegen mehrere Gegner gleichzeitig geht.



Zauberstäbe können auch als Keule verwendet werden



Faustkämpfer werden mit dem Schwert auf Distanz gehalten

DIE BESTEN 3D-ACTIONADVENTURES

Ahnherr des Genres ist das 1993 bei Infogrames erschienene **Alone in the Dark**, dessen schicke Kameraschwenks und kantige Polygoncharaktere für zwei Fortsetzungen gut waren. Frederic Raynal, der französische Entwickler des Konzepts, hatte sich freilich bereits nach dem ersten Teil mit Adeline Software selbständig gemacht. Dort arbeitet er soeben an dem Sequel zum niedlichen **Little Big Adventure**, das 1994 von Electronic Arts veröffentlicht wurde. Im vergangenen Jahr beglückte er uns zudem mit **Time Commando**, einem rein actionorientierten 3D-Abenteuer, das quasi aus einem einzigen, riesigen Kameraschwenk besteht. Infogrames dagegen setzte mit dem 1996 erschienenen Grusical **Knight's Chase** ein weiteres Mal auf Polygonfiguren, die auch den Kopf des Spielers beanspruchen.

Bereits ein Jahr zuvor verblüfften uns die Ellipsoid-Charaktere aus **Ecstatica** mit ihrer Geschmeidigkeit und der Roboter aus Origins **Bioforge** mit seinen Karatetechniken. Das bislang ausgereifteste Produkt des Genres ist aber wohl das kürzlich erschienene **Tomb Raider** von Core Design, wo die Kamera allerdings stets direkt hinter der Heldin schwebt. Und als nächstes erwartet die Zunft die Ankunft der **Perfect Weapon** von Electronic Arts.



Der Urvater des Genres: Alone in the Dark



Soll im Sommer kommen: Little Big Adventure 2



Der Genre-Champion ist eine Lady: Tomb Raider



Perfektion à la Electronic Arts: Perfect Weapon

Unangenehm auch, daß gemeuchelte Monster nach wenigen Minuten wiederauferstehen. Zudem greifen manche von ihnen mit sehr schnell schießenden Fernwaffen oder aus der Luft an – und Werwölfe sind gar immun gegen die allermeisten Waffen. Gelegentlich erschwert auch eine ungünstige Kameraperspektive den Kampf. Da der Spielcharakter nach einem erhaltenen Treffer ein paar Sekunden lang orientierungslos zurücktaumelt, gibt dies dem Feind die Gelegenheit, einen weiteren Hieb anzubringen und ihm so den Rest zu geben. Und wer all das überlebt, hat immer noch gute Chancen, sich auf schmalen Treppen den Hals zu brechen, in versteckte Fallen oder wandernde Säureflecken zu tappen, ausströmendem Gas oder einem Fallbeil zu erliegen. Von plötzlich zum Leben erwachenden Steinstatuen, die mit Bomben (!) um sich werfen, ganz zu schweigen...



Wer sich beim Kampf in die Ecke drängen läßt, hat kaum noch eine Chance





Das Dorf erinnert stark an den Vorgänger



Oben rechts wird die magische Restenergie des Zauberstabs angezeigt

Da sowohl die Burg als auch die Verliese und der Garten wahre Labyrinthe sind und weder eine Karte noch ein Kompaß zur Verfügung stehen, verirrt man sich nur allzu leicht. Hier kommen dann das Hirnschmalz, Papier und Zeichenstift (zum eigenhändigen Kartographieren) oder auch mal abkürzende Teleporter zum Einsatz. Auch lassen sich nicht alle Türen mit einem simplen Fußtritt öffnen, meist müssen Schlüssel gefunden oder getarnte Schalter und Hebel betätigt werden. Und die wichtigsten Tore und Fallgitter stehen bzw. fallen mit dem Sieg über einen ganz bestimmten Unhold. Da bezüglich des korrekten Vorgehens hilfreiche Tips von Seiten der manchmal aus dem Off sprechenden Priesterin eher Mangelware sind, sollte man grundsätzlich an sämtlichen verschlossenen Türen rütteln. Ein paar weitere Knobeleien ranken sich um spezielle „Dietriche" wie etwa Bücher oder einen Schädel.

Alles andere als ein leichtes Spiel also, aber wenigstens ein leicht zu bedienendes. Bereits nach kurzer Gewöhnung an die präzise Steuerung kann man sich ganz der ungemein atmosphärischen Präsentation hingeben: Den prächtigen Garten und das imposante Schloß muß man einfach gesehen haben, auch wenn der Weg bald mit Leichen(teilen) gepflastert ist. Untermalt wird das Geschehen von dezent gruseligen Soundeffekten wie Glockenläuten, Pferdegewieher und Wolfsgeheul sowie leicht atonalen Musikfragmenten. Wer meint, dem horrenden Schwierigkeitsgrad gewachsen zu sein, wird seine Ansprüche an ein stimmungsvolles 3D-Actionabenteuer von Ecstatica II also fraglos erfüllt sehen. (md)

Hilfreich sind immerhin Heiltränke und Schriftrollen, die von manch getötetem Feind hinterlassen werden und ein wenig verbrauchte Energie zurückbringen – zu erkennen am ausblendbaren Balken am oberen Bildrand. Auch Truhen und Kisten beherbergen immer wieder mal einen erfrischenden Trunk. Je nach seiner Farbe macht der dann vorübergehend unsichtbar oder stark. Er kann einen aber auch endgültig tot machen, sollte es sich um Gift handeln. Völlig gefahrlos ist dagegen das Aufklauben des an vielen Plätzen vor sich hingammelnden Geschmeides, das automatisch in Lebensenergie umgewandelt wird.



Wo der Morgenstern hinhaut, da wächst kein Gras mehr



Trolle sind zwar sehr stark, aber auch recht träge

Ecstatica II
(Psygnosis)

Bockschweres 3D-Actionadventure in eindrucksvoller Präsentation

GRAFIK	83%
SOUND	70%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	75%



77%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 32 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben, HighRes oder LowRes einstellbar)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Mist, schon wieder tot! Aber einmal probier ich's noch. Diesen Vorsatz habe ich in den letzten Nächten schon wiederholt gebrochen, selbst wenn mir die ultraschweren Kämpfe fast den letzten Nerv rauben. Dazu kommt, daß ich selten zuvor ein derart verschachteltes Labyrinth aus verästelten Gängen, getarnten Eingängen und ineinander verwobenen Stockwerken gesehen habe. Und trotz der vielen Frusterlebnisse kann man sich von dem morbiden Charme des Ellipsoidenepos nur schwer losreißen – was in erster Linie der überaus atmosphärischen Präsentation zu verdanken ist. Zur wahren und in einem Hit gipfelnden Tester-Extase hätte es aber doch mehr Chancengleichheit im Kampf und zumindest einer kleinen Übersichtskarte für den Spieler bedurft.

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



Top Titel!
M.D.K.
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
A - 10 Cuba	DA	x67,99
Ace Ventura	DV	57,99
ADI Deutsch Program.	DV	69,99
ADI Englisch Program.	DV	69,99
ADI Junior 2- Program.	DV	69,99
ADI Mathe Program.	DV	69,99
Age o. Rifles-D. Gewehr	DV	69,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	44,99
Alien Trilogy	DV	69,99
Amber	**DV**	**74,99**
Armored Fist 2	DV	X79,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
Banzai Bugs	DV	x49,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Bazooka Sue	DV	79,99
Betrayal in Antara	**DV**	**74,99**
Birthright	DV	x69,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blood & Magic	DV	79,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	**DV**	**39,99**
Civil War General	DV	79,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Comanche 3.0	EV	74,99
Comm. Acecs o.t.Deep	DV	74,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Comm. & Conq. 2 Data	**DV**	**29,99**
Conquest Deluxe	**DV**	**49,99**
Crow: City o. Angles	DA	84,99
Crusader No Regret	DV	59,99
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Darklight Conflict	DV	x74,99
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Daytona USA	DV	69,99
Deadly Tide	DV	74,99
Death Rallay	**DA**	**49,99**
Descent t. Undermount.	DA	X74,99
Destruction Derby 2	DV	69,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	74,99
Dominion	**DV**	**x74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Lore 2	DV	69,99
Ecstatica 2	DV	x74,99
Evidence	DV	x74,99
Exhumed	DV	x74,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fifa Soccer 97	DV	74,99
Fifa Soccer Manager	DV	i.V.
F1 Autorennen	DV	84,99
Flottenmanöver	DV	69,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
F1 GP 2 - Editor	DV	29,99
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	DV	74,99
Interstate 76	DV	x79,99
Iron & Blood	**DV**	**74,99**
Iron Man	DA	64,99
Isnogud	DA	x69,99
Jagged Alliance 2	DV	x74,99
Jetfighter 3	EV	74,99
Jetfighter 3	DV	x74,99
John Maddon 97	DA	74,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	**DV**	**x57,99**
Kings Quest Coll. 1-6	DA	49,99
KKND	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Larry Collection 1-6	DA	49,99
Lighthouse	DV	79,99
LInks LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	**DV**	**79,99**
Lost Vikings 2	**DV**	**64,99**
Mad TV 2	DV	69,99
Magic the Gathering	**DV**	**74,99**
Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	**DV**	**79,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Live 97	DV	74,99
Necrodome	DV	69,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Need for Speed 2	DV	i.V.
Nemesis	DV	x79,99
NHL Hockey 97	DV	74,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	**DV**	**69,99**
Perfect Weapon	DV	x74,99
Police Quest Coll. 1-4	DA	49,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Prof. Tim ver. Werkstatt	DV	59,99
Project Paradis	**DV**	**69,99**
Rally Racing ´97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Risiko	DV	69,99
Road Rash	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Secret of Luxor	DA	89,99
Sega Rallye	**DV**	**69,99**
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	DV	69,99
Slamm Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic 3 D	EV	64,99
Space Jam	**DA**	**49,99**
Space Quest Coll. 1-5	DA	49,99
Star General	**DV**	**69,99**
Star Trek Fleet Acade.	**DV**	**x74,99**
Steel Panther 2	DV	x69,99
Street Racer	DA	54,99
Syndicate 2 / Wars	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
The Dig	DV	64,99
The Neverhood	DA	99,99
Theme Hospital	DV	x74,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Titanic	DV	x67,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**

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

Händleranfragen erwünscht!

Unsere Hit`s!

Der Hammer Preis!
Gravis Game Pad
+CD Creatures deutsche Version
+CD Martini Racing dt. Version
DM 59,99
Nur solange Vorrat reicht!



● Modifiziert für WIN 95
keine DOS Installation mehr
Vorbestellung empfohlen!

Kilrathi-Saga
Wing Commander 1 - 3
- Drei komplette Spiele
- Über 100 Std. Spielevergnügen
- Angepaßte Geschwindigkeit: Die älteren Spiele laufen mit normaler Geschwindigkeit auf modernem Computern
- Vollständig neue Orchestrierung
- Musik- u. Soundeffekte von höchster digitaler Qualität

DEUTSCHE VERSION
DM 57,99

Flying Corps Deutsche Version DM 79,99
Master of Antares (Orion 2) Deutsche Version DM 79,99
Sim Copter Deutsche Version DM 69,99
M.A.X Deutsche Version DM 74,99
Lords of Realms 2 Deutsche Version DM 79,99
SEGA RALLYE Deutsche Version DM 69,99
Destruction Derby 2 Deutsche Version DM 69,99
Betrayal in Antara Deutsche Version DM 74,99



KKND
Deutsche Version
DM 59,99



Erscheinungstermin ca. Ende März!
Dominion
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	x67,99
US-Navy Fighter 97	DV	79,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x72,99
Wizardy Gold/SVGA	DA	69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x74,99
Zorck Nemesis	DV	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Battle Beast	DA	24,99
Bermuda Syndrom	DV	24,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Remorse	DV	x29,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Fantasy General	DV	29,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Goblins Teil 1 + 2	DV	19,99
Goblins Teil 3	DV	19,99
Goblins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	x29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms	DV	x29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Play-Station

Sony Playstation	299,99
Sony Control Pad	49,99
Necon Control Pad	79,99
Pad - Verlängerung	19,99
RGB - Scart Kabel	39,99
Link Kabel	39,99
Memo Card 120 Block	64,99
Memo Card 360 Block	89,99

Play Station: (Fortsetzung)

Baphomets Fluch	DV	89,99
Broken Helix	DA	i.V.
Command & Conquer	DV	99,99
Cool Boarders	DA	89,99
Crash Bandicoot	DA	99,99
Crow: City of Angels	DA	x84,99
Crusader No Remorse	DV	x84,99
Descent 2	DA	x79,99
Destruction Derby 2	DA	94,99
Exhumed	DV	79,99
Fifa Soccer 97	DV	84,99
Formula 1	DV	99,99
Legacy of Kain	DV	82,99
Legacy of War	DA	i.V.
Lost Vikings 2	DV	x79,99
Magic the Gathering	DV	x79,99
Nascar Racing	DA	i.V.
NBA in the Zone 2	DA	i.V.
NBA Live 97	DV	84,99
NHL Hockey 97	DV	84,99
Pandemonium	DA	89,99
Perfect Weapon	DV	x84,99
Rebel Assault 2	DA	x99,99
Space Jam	DA	79,99
Swagmann	DV	84,99
Syndicate Wars	DV	x84,99
Tekken 2	DA	99,99
Tomb Raider	DV	89,99
Victory Boxing	DA	89,99
VR Pool	DA	x79,99
WipEout 2097	DA	89,99

Lösungsbücher:

Afterlife	14,80
Amber	14,80
Baphomets Fluch	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command + Conquer T.1	14,80
Command + Conquer Data	14,80
Command + Conquer T.2	14,80
Cyberia 2	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp.	19,80
Normality	14,80
Prisoneer o. Ice	14,80
Riddle o. Master Lu	14,80
Schleichfahrt	14,80
Siedler 2	14,80
Simon the Sorcerer 1 + 2	14,80
Space Quest 4	14,80
Star Trek 3	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
"Z"	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**

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 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 9,90 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!



Das erste komplett am Computer generierte Movie der Welt in voller Spielfilmlänge kehrt an seine Geburtsstätte zurück – als Plattformspiel für eher simple Gemüter. Nach dem Erfolg im Kino und auf Video vor Jahresfrist hätten wir von Disney Interactive eigentlich etwas mehr erwartet...



Pixars Moviestars in Reih und Glied: Woody, Buzz, Rex, Porzellinchen und Charly Naseweis

Selbstverständlich orientiert sich die Handlung des Spiels am Film: Wer könnte vergessen, wie der Spielzeug-Cowboy Woody und sein Rivale um die Vorherrschaft im Kinderzimmer, der drahtige Plastik-Spaceranger Buzz Lightyear im Verlauf gemeinsam durchlebter Abenteuer zu Freunden wurden? Was die Designer hier in der Tat vergessen haben, das sind die geschliffenen Dialoge und zündenden Gags der Vorlage: Ein hübsches Intro fehlt komplett, und zwischen den 17 Spielabschnitten spinnen bloß fade, allein von Onscreen-Text unterstützte Standbilder den Storyfaden weiter. Und wenn doch mal einer der seltenen Sprachfetzen ertönt, dann trotz deutscher Version in englisch. Eine schwache Leistung, von der besonders die angepeilte Zielgruppe der Fünf- bis Siebenjährigen kaum begeistert sein dürfte.

Kurzum, der innovative Geist, mit dem die Computerkünstler von Pixar im Auftrag der Disney Studios fünf Jahre lang an der Toy Story programmierten, mußte schnödem Geschäftssinn weichen. In dieser Windows-Konvertierung des SNES-Spiels zum Kinoerfolg scrollen sehr biedere und obendrein optisch einander recht ähnliche Plattformbauten stets brav von rechts nach links – die spielerischen Highlights präsentieren wir Ihnen in den Boxen. Der vom User kontrollierte Hauptheld Woody ist dabei im wesentlichen mit Laufen, Hüpfen und Ausweichen beschäftigt. Nur gelegentlich darf er sich auch mal über einen tödlichen Abgrund hangeln oder sich mit Hilfe eines Flummis in höhere Plattformsphären katapultieren. Sehr viel häufiger ärgert sich der Spieler über die oft mangelnde Unterscheidbarkeit zwischen Grafikschmuck und tatsächlich begehbarem Boden.

Getreu der ablehnenden Haltung des Disney-Konzerns gegenüber Gewalt greift Woody nur selten zum Lasso, um damit

TOY-STORY I: ALARMSTUFE ROT



Der kleine Andy kehrt überraschend von seiner Geburtstagsfeier zurück; er darf das Eigenleben seiner Spielzeuge nicht bemerken. Also schafft Woody unter Zeitdruck herumliegendes Gerümpel zur Seite und macht so den Weg für seine Kollegen frei. Rex, Specki & Co. laufen dann automatisch zur Holzkiste.

TOY-STORY II: DER KONKURRENT



Andy hat ein neues Spielzeug bekommen: Buzz Lightyear, den heldenhaften Spaceranger. Woody fürchtet um seine Anführerschaft im Kinderzimmer, und so muß er sich im Alptraum mit Buzz im Endgegner-Kampf messen – übrigens die einzige Szene ohne Pendant im Film.

seine durchwegs knuddeligen, gelegentlich aber etwas unfairen Angreifer in eine vorübergehende Ohnmacht zu schicken. Vor jedem Abschnitt umreißen kurze Briefings der inhaltsschweren Sorte („Berühre besser keinen der Angreifer, denn das würde Energie kosten") die nachfolgende Aufgabe. Da stehen dann auch Intermezzi wie kleine Rennen aus der Draufsicht oder in eher häßlicher 3D-Perspektive am Programm. Hier wie dort ist die Stoppuhr der einzige Feind, während am scrollenden bzw. zoomenden Kurs Goldsternchen ge-

„Auf unserem Planeten kennen wir keine Rache. Aber das hier ist nicht unser Planet!"

sammelt werden, um den Punktestand aufzubessern. Nach Extrawaffen oder anderen interessanten Sammeleien hält man allerdings vergeblich Ausschau.
Insbesondere mit einem Pad kann aber zumindest die Steuerung überzeugen. Auch die feinen Animationen der Figuren, die sporadischen 3D-Effekte der soft scrollenden VGA-Grafik sowie nette Sound-FX und eingängige Audiotracks trösten ein wenig über den mangelnden Tiefgang hinweg. (rl)

Toy Story
(Disney Interactive)

Anspruchsloses Jump & Run für jüngere Kinogänger

GRAFIK	65%
SOUND	70%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	46%



53%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Win 3.1/95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 7 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch, Sprachfetzen in englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.disney.com

TOY-STORY III: SCHUBS MICH!



Woody ist eifersüchtig, denn Andy hat Buzz zum Lieblingsspielzeug erkoren. Der kleine Cowboy setzt sich also ins (vom Spieler gelenkte) Plastikauto und rempelt den Astrohelden unter Zeitdruck hinter den Schreibtisch. Zu dumm, daß Buzz dabei versehentlich aus dem Fenster fällt...

TOY-STORY IV: DINOMANIA



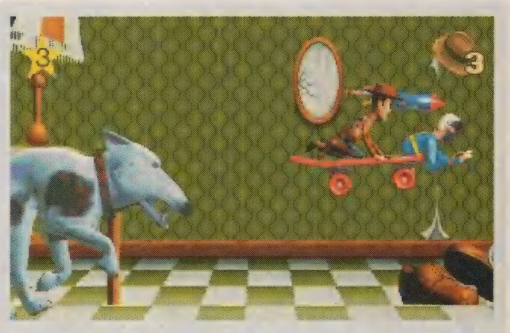
Wegen des Fenstersturzes sind die anderen Toys wütend auf Woody, allein der Plastikdino Rex steht ihm zur Seite. Auf seinem Rücken reitet er durch das Kinderzimmer hinaus ins Freie, um Buzz zu suchen. Unterwegs sinnen amokdampfende Holzlokomotiven und trudelnde Spielzeugflugzeuge auf Rache: Ausweichmanöver einleiten!

TOY-STORY V: DER GREIFER



Auf Umwegen sind Buzz und Woody gemeinsam im Plüschtier-Automaten gelandet. Davor steht der fiese Sid und will die beiden mit dem Greifarm hinaushieven, was unsere Helden durch wüstes Hin- und Herhüpfen zu verhindern trachten.

TOY-STORY VI: DIE FLUCHT



Buzz und Woody sind in Sids Hand – und das Balg quält bzw. demontiert Spielzeug nur so zum Spaß! Doch mit Hilfe eines mutierten Skateboards gelingt Woody die Flucht – falls der Spieler im Rahmen einer autoscrollenden Szene hüpfenden Blechdosen und einem nahenden Jagdhund ausweichen kann.

TOY-STORY VII: GIB GUMMI!



Die Freiheit hat unsere Hauptdarsteller wieder, doch Andys Familie ist am Umziehen: Unter Zeitdruck ist am Draufsichtscreen dem Möbelwagen nachzueilen. Es folgt das Happy End.



G-NOME

Jedem Tierchen sein Plässierchen, jedem Spielemacher sein Robot-Kracher: Nach Activision, Virgin und Interplay hat jetzt auch 7th Level einen Mech im Softwarehangar geparkt – und nicht den Schlechtesten.

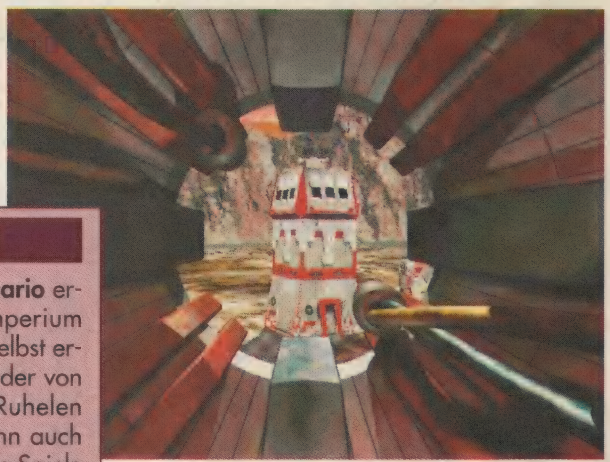
EIN VERRÄTER UNTER UNS

Für dieses Spiel haben die Amerikaner ein eigenes Konkurrenzuniversum zu FASAs seit Jahren populärem „BattleTech"-Szenario ersonnen. Ort der Handlung ist der Planet Ruhelen im Jahr 2225, auf dem Menschen und drei Alien-Zivilisationen mehr schlecht als recht zusammenleben. Hier erhält der erfahrene Reservist Joshua Gant den Befehl zur geheimen Penetration des Staates der außerirdischen Scorps. Er soll erkunden, wie weit deren Arbeiten an einer neuen Biowaffe gediehen sind – dem G-Nome, einem mutierten Soldaten, der auf menschlicher DNS basiert. Natürlich greifen die beiden verbleibenden Rassen des Planeten (die Bendian Mercs und die Darkens) mit ihren riesigen Kampfrobotern in die sich entwickelnde Auseinandersetzung ein, und schon ist der Blechsalat angerichtet.

Joshua erhält Unterstützung durch seinen alten Offizierskumpel Stephen Kylie, die Wissenschaftlerin Victoria Thane sowie einen zunächst nicht namentlich genannten Experten auf dem Gebiet der Scorp'schen Waffentechnik. Später wird freilich noch auf schmerzhafte Weise klargestellt, warum und woher der geheimnisvolle Jack Sheridan sein erstaunliches Wissen bezog. Zunächst aber steht das Trio versammelt hinter dem Spieler, um ihn vor Beginn jeder Mission mit Rat, Tat und Tips zu versorgen. Gelegentlich greifen die drei auch direkt in den Spielverlauf ein und verstärken den Kampfverband an Bord ihrer eigenen Lenkroboter.



Abwechslung ist Trumpf: Hier ballert man vom Wachturm aus auf Kamikaze-Gleiter



Auf Wunsch werden Raketen per Waffenkamera manuell ins Ziel gelenkt



Die einblendbare Karte ist begehbar und listet die Missionsziele auf

BATTLETECH TRIFFT C&C: DOMINION

UNION INTELLIGENCE AGENCY
UNIVERSAL ORDER

Das hiesige **Universal Order Szenario** erinnert stark an das BattleTech-Imperium von FASA, ist aber von 7th Level selbst erdichtet. Das Mit- und Gegeneinander von vier Zivilisationen am Planeten Ruhelen soll in den nächsten Monaten dann auch als Basis für ein Buch sowie weitere Spiele dienen. Zunächst steht da futuristische Echtzeitstrategie mit **Dominion** am Plan, wo man die in G-Nome erstmals präsentierten Völker mit taktisch orientierter Kriegskunst unterstützen wird – quasi „Command & Conquer" für Stahlkolosse. Auf bunten, mit bis zu 1280 x 1024 Pixel aufgelösten Schlachtfeldern soll die Vorherrschaft über den gesamten Planeten errungen werden.



Anderes Genre, gleiches Szenario wie G-Nome: Dominion





Der Mech-Pilot ist häufig auch ohne Blechkleid im Einsatz. Hier mit Blick aus der Atemmaske, rechts daneben von außen betrachtet

ROBOTER UND ANDERE VEHIKEL

Je fünf bis sechs Missionen finden hier in jeder der vier optisch sehr gut unterscheidbaren 3D-Kulissen statt. Zu den summa summarum 22 Solo-Einsätzen gesellen sich noch ein Trainingsgebiet sowie drei eigene Arenen für Multiplayer. Hier dürfen dann bis zu acht Mech-Piloten bei der Bewältigung kleinerer Aufträge kooperieren oder sich im „Deathmatch" bis aufs Blut bekriegen. Einzelgänger kapern derweil Vehikel des Feindes, suchen einen Fluß nach Wegpunkten ab und bomben am Ziel dann einen Wachturm in Grund und Boden. Oder sie bringen eine Kontrollstation in ihre Gewalt, klauen den Maschinencode und aktivieren damit eine Zugbrücke. Soweit also nix Neues im Genre. Doch aus der Tatsache, daß man im Rahmen einer Mission seinen Roboter jederzeit verlassen, zu Fuß weitermarschieren und ein anderes Gefährt besteigen kann, ergibt sich ein sehr abwechslungsreicher Spielverlauf.

Da besteigt man etwa einen Wachturm und äschert mit dessen schwerem Mörser heranschwebende Feindgleiter ein oder schleicht sich per pedes in ein Gefangenenlager und befreit inhaftierte Geiseln. Ein anderes Mal pirscht man sich barfuß an einen stillgelegten Gegnerpanzer heran und übernimmt kurzerhand die Befehlsgewalt. Später erhält man außerdem die Kontrolle über Fluggleiter, Skorpion-ähnliche Spähpanzer, dicke Tanks und einige Vehikel mehr. Die erwähnten Kaperaktionen sind allerdings mit Vorsicht zu genießen: Wer sich einem Riesenrobbi in Bewegung nähert, dessen Lebensgeister werden sehr schnell unter tonnenschweren Gehwerkzeugen begraben. Als letzter Rettungsanker bleibt dann nur der nach Abschluß der letzten Mission angefertigte Spielstand. Gelegentlich setzt auch das Programm dem Bewegungsdrang Grenzen, indem es den Möchtegern-Piloten mit der Behauptung „Sie können das Gefährt nicht steuern" wieder aus dessen Cockpit wirft.

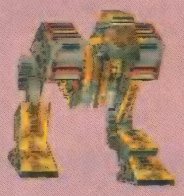


Auf Herz und Nieren durchgetestet: Noch flugs über den Lavafluß, dann naht das große Finale

DIE BESTEN MECHS



Darken Wach-HAWC: Codename Talon, schwer gepanzert, 75 km/h, 2 Laser, 50 Raketen



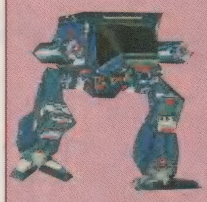
Darken Verteidigung-HAWC: Codename Stalker, schwer gepanzert, 68 km/h, 2 Laser, 2 Maschinenkanonen mit je 200 Schuß



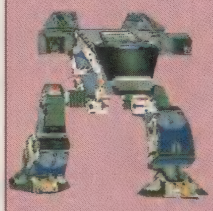
Union Wach-HAWC: Codename Prowler, leicht gepanzert, 70 km/h, 2 Laser, 2 Maschinenkanonen mit je 200 Schuß



Union Verteidigung-HAWC: Codename Rampage, leicht gepanzert, 60 km/h, 2 Granatwerfer, 2 Maschinenkanonen mit je 150 Schuß, 36 Raketen



Merc Wach-HAWC: Codename Ogre, 85 km/h, leicht gepanzert, 2 Laser, 25 Raketen, kein Schleudersitz



Merc Verteidigung-HAWC: Codename Minotaur, mittel gepanzert, 72 km/h, 1 Laser, 2 Maschinenkanonen mit je 300 Schuß, 80 Raketen, kein Schleudersitz

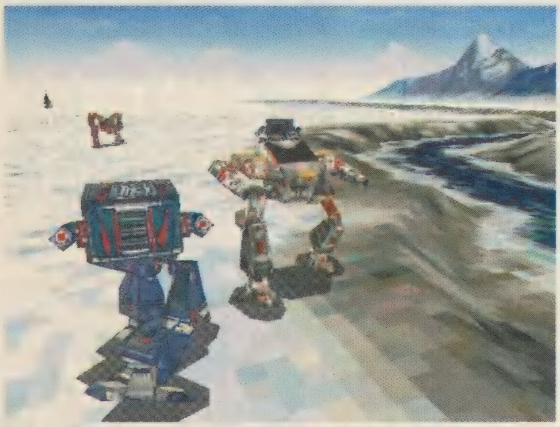


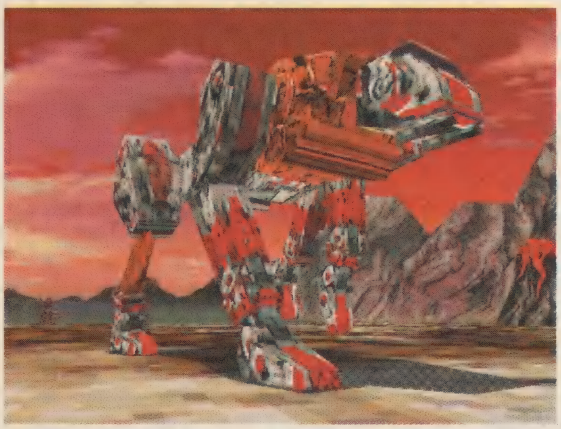
Scorp Wach-HAWC: Codename Jinx, mittel gepanzert, 56 km/h, 2 Laser, 2 WASP-Maschinenkanonen mit je 200 Schuß, 20 Raketen



Scorp Verteidigung-HAWC: Codename Predator, schwer gepanzert, 54 km/h, 2 Laser, 2 WASP-Maschinenkanonen mit je 500 Schuß, 15 Raketen







Egal wohin die Kamera dreht und zoomt, die Außenansichten sind eine Schau

KÖNNER IM COCKPIT

Den Vorhaben sind meist auch zeitliche Grenzen gesetzt, sei es, weil die Truppen des Feindes unaufhaltsam heranrücken oder weil ein Transporter nur kurz an einer Wegmarkierung wartet. Eine entscheidende Rolle spielt daher die Kommunikation: Ohne Bitte um Flankenschutz ist der vorherrschenden Übermacht des Gegners kaum beizukommen, häufig erteilt man seinen computergesteuerten Mitstreitern auch den Befehl zur Okkupation eines Gebäudes – oder gar zum Mech-Harakiri, quasi als Ablenkungsmanöver.

Die Kämpfe an sich sind etwas sehr hektisch geraten und arten gelegentlich zur ziellosen Ballerei aus, für die die Standardbewaffnung dann eine Nummer zu klein geraten ist. Ein Shop für Waffeneinkäufe ist aber leider ebenso wenig vorhanden wie herumliegende Ausrüstungsgegenstände, die man aufsammeln könnte. Die Geschütztürme, das Fußvolk und die stählernen Kampfkolosse der Aggressoren reagieren meist clever, nur gelegentlich doof. Jedenfalls greift der Feind stets hart durch, verfügt über schwer zu knackende Schilde und generell meist überlegenes Equipment. Diesen Nachteil muß der Spieler durch Köpfchen, sprich taktische Überlegungen wettmachen. Weshalb es etwa durchaus wichtig sein kann, aus welcher Richtung man sich gut bewachten Zielen nähert.

Doch bevor der Mech seine Waffenarme auch nur um einen Millimeter hebt, hat man sich durch ein Konfigurationsmenü mit sage und schreibe 72 Steuerkommandos zu kämpfen! Klar, daß sich all diese Funktionen nur via Tastatur *und* Maus oder Flightstick mit Coolie-Hat, Ruder und Gashebel wirklich optimal in den Griff bekommen lassen. Dankenswerterweise sind vier Voreinstellungen sofort abrufbar, außerdem können fixfertige Steuerkonfigurationen aus ähnlichen Programmen wie „Mechwarrior 2", „Shattered Steel" oder „Earthsiege 2" übernommen werden. Dank einer Hilfe-Funktion ist im Spiel die komplette Belegung jederzeit abrufbar, ebenso eine begehbare und automatisch mitgezeichnete Karte samt Aufzählung der Einsatzziele. Netzwerker dürfen darüber hinaus mittels einer Chatfunktion miteinander plaudern. Weniger komfortabel ist der Autopilot, der sich nur auf sichtbare Ziele einpeilen läßt. Er taugt also weder als echte Navigationshilfe, noch erleichtert er die mitunter langwierigen Märsche durch sich hinziehende Canyons.

KESSER BORDCOMPUTER

Eine kleine Schwäche leistet sich das Spiel beim knappen Drumherum der Präsentation: Movies sind Mangelware, meist dichten nur Texte die nicht sonderlich packende Story weiter. Die eigentliche 3D-Grafik von G-Nome ist aber famos. Die bunten Kulissen sind reichhaltig ausstaffiert, die darin agierenden Geräte astrein animiert, und alles zoomt ab einem P133 selbst bei voller Detailtreue flott. Daß sich noch mehr Tempo durch Abschaltung von Texturen erkaufen läßt, ist ohnehin selbstverständlich. Augenwischerei sind jedoch die allgegen-

VERSTECKTE GAGS, GIMMICKS & CHEATS

Wer intensiv danach sucht, findet im Spiel nicht nur die genreüblichen Cheats für unbegrenzte Waffenkraft etc. (für den nächsten Lösungsteil bereits fest vorgemerkt), sondern auch eine Menge netter Grafikgags. Hier nur zwei Beispiele: Wird im Hauptmenü die Tastenkombination Strg und F1 gedrückt, fordert ein Cursor zur Eingabe eines Schummeltextes auf. Tippt man hier „Mother Mourn Us" ein und startet die Mission 1.5, werden die **Konterfeis der Programmierer auf der Rückseite einer Bergkette** à la Mount Rushmore eingemeißelt. Wer lieber die Grafiker des Programms kennenlernen möchte, textet stattdessen „Swiss Throat". Anschließend betritt man im Rahmen der Mission 2.6 die Burg und kann dort via TAB-Taste zwischen den **Grafiker-Portraits** umschalten.



Die Konterfeis der Programmierer und Grafiker sind gut im Spielcode versteckt

wärtigen Berge, denn tatsächlich begehbar sind nur Höhenunterschiede auf dem Niveau der Lüneburger Heide. Der Rest vom Gipfelfest steht bloß im Weg und verbaut den Blick auf das Kanonenfutter. Dafür sind die Außenansichten eine wahre Pracht: Die Außenkamera läßt sich beliebig drehen, zoomen und schwenken. Richtiggehend schade, daß ein Videorekorder zur Aufnahme der tollen Schwenks fehlt.

Die Soundkulisse steht dem in nichts nach, sie dürfte im Gegenteil zu den genialsten Vertonungen der PC-Historie zählen. Jeweils passend zum aktuellen Geschehen am Screen erklingt da ein feines Potpourri aus orchestralen Klassik-, Flamenco- oder Fernost-Stücken, schwillt zum dramatischen Crescendo an und geht nahtlos in das Gitarrengekreische des Kampfgetümmels über. Parallel dazu ertönen z.B. Wind- und Schußgeräusche beim Blick auf die Außenansicht. Und der Bordrechner des Mechs kommentiert das Geschehen mit einer weiblichen Stimme, die fast schon unverschämt sexy ist. Das soll sich auch bei der für Mai angekündigten Eindeutschung nicht ändern, für deren Synchronisation der Hersteller neben dem Disney-Sprecher David Williamsen auch Susie Müller (die Off-Stimme aus der TV-Show „Herzblatt") gewinnen konnte.

Die opulente Grafik und der gewaltige Sound machen G-Nome dann letzten Endes auch zum Erlebnis: Es wartet eine ernstzunehmende Action-Simulation, die sich auch ohne üppiges Videobeiwerk die Bezeichnung „Spiel-Film" verdient hat. (rl)



Solche Zugbrücken trifft man im Spiel an jeder Ecke



Etwas agiler könnte der träge Blechkasten bei solchen Scharmützeln schon reagieren

G-Nome
(7th Level)

Actionreiche, aber dennoch komplexe SF-Simulation für Robo-Jockeys

GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	82%



81%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch. Komplett deutsche Version für Mai geplant
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 im IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.7thlevel.com



Ein Heavy Armor Weapon Chassis: HAWC in Angriffsposition



Eine Standardsituation: Der Kampfroboter des Spielers wird von allen Seiten heftigst attackiert

Tel.: 02762 490450
Fax: 02762 490460
Mo-Fr : 10 - 19 Uhr
Sa : 10 - 15 Uhr
BTX : MHC#

MHC Computer Discount
Hard u. Software Versand
Inh. Michael Hucksteln
Ladenlokal: MHC Koblenzer Str. 54 57482 Wenden - Gerlingen

486er Upgrade
Motherboard 486 bis 133 Mhz, 256Kb Cache, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, komplett mit: AMD CPU 486 DX4-133 5x86 Aktivkühler und 8 MB Ram 60ns
329.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 512Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit AMD CPU 586 K5 100 MHz Aktivkühler und 16 MB EDO Ram
549.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 512Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit Intel CPU Pentium 133 MHz Aktivkühler und 16 MB EDO Ram
699.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 512Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit Intel CPU Pentium 150 MHz Aktivkühler und 16 MB EDO Ram
789.-

Alle Pentium Boards mit Intel VX Chipsatz !!
1 Jahr Garantie auf Hardware !

Soundkarten:
Soundkarte 16 PnP 69,95
Orig. Soundblaster 16 PnP 139,95

Grafikkarten PCI:
Cirrus Logic 1MB DRAM 59,95
S3 Trio 64 V 2MB EDO 99,95
S3 Virge 3D 2MB EDO 129,95
Elsa Winner 2MB DRAM 139,95

CD-Rom LW:
8 fach Speed 189,95
12 fach Speed 229,95

CPU's, Simm's und Festplatten zu Top - Tagespreisen !!! ANRUFEN !!!

Wir führen:
Controller, CD-Rom, CD-Writer, Drucker, Festplatten, Gehäuse, Grafikkarten, Mainboards, Modem, Mäuse, Monitore, Netzwerk, Scanner, Speicher, Soundkarten, Streamer, Tastaturen u.v.m.
Natürlich auch Komplettsysteme, Notebooks, Software, und Spiele.
Lassen Sie sich beraten.

Versand per Nachnahme, Versandkosten 14,90 + 3,- NN
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30,- Kostenpauschale.
Lieferzeit 2 – 5 Werktage
Express Lieferung (3 Std.) + 18,-

STARS!

Hochkonjunktur für die interstellare Wirtschaft: In Kürze will Perry Rhodan am PC die „Operation Eastside" starten, und „Pax Imperia II" ist nun auch schon überfällig. Hier und heute haben die Strategen von Empire in die Eroberung des Alls investiert.

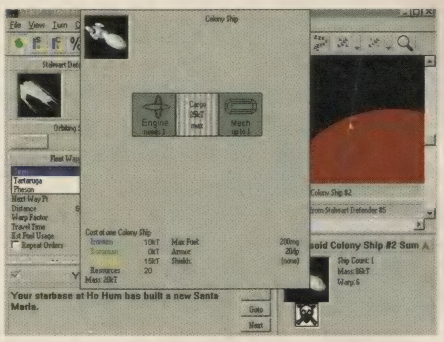
URKNALL IM NETZ

Wer die unendlichen Weiten des Internets bereist, mag bereits über eine Sharewareversion dieses Titels gestolpert sein – und sie womöglich schon durch Registrierung zum Vollspiel aufgewertet haben. Jetzt hat Empire die futuristische Wirtschaftssimulation aber als nochmals erweiterte Fassung in den regulären (Import-) Handel gebracht. Dabei merkt man dem umfangreichen und höchst komplexen Projekt der beiden Autoren Jeff McBride und Jeff Johnson seine Vergangenheit als Multiplayer-Onlinegame freilich noch recht deutlich an. Und das birgt Vor- wie Nachteile...

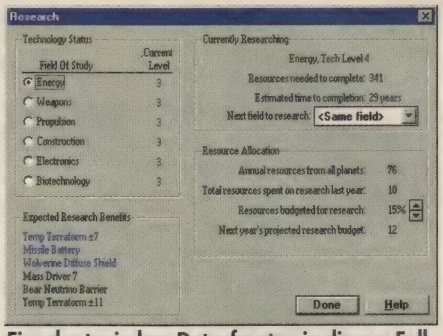
GRIFF NACH DEN STERNEN

Zunächst schüchtert Stars! seine Benutzer mit einer total überladenen Oberfläche ein. Hier weist sich das Programm als die typische „Ein-Zug-pro-Tag-Software" aus, die sie mit Blick auf ihre Online-Herkunft ja auch ist. Ohne das dicke Handbuch wäre man verloren, von intuitivem Handling keine Spur. Andererseits wurde auch ein wirklich exquisites Schritt-für-Schritt-Tutorial integriert.

Wie im Genre allgemein üblich, beginnt man das Spiel mit einem Planeten, der zunächst ausgebaut werden muß. Raumschiffbau ermöglicht die Erforschung und Kolonisierung von Nachbarwelten, neue Erfindungen sorgen (hoffentlich) für die entscheidende Nasenlänge Vorsprung vor der Konkurrenz. Diese besteht aus bis zu 15 menschlichen oder Computergegnern, wobei jede einzelne Rasse anhand von vielfältigen Variablen maßgeschneidert werden darf. Die hohe Widersacherzahl deutet schon an, daß hier selbst die „kleinen" Universen groß sind



Eine gegnerische Einheit wird analysiert



Eins der typischen Datenfenster, in diesem Fall für den Forschungsbereich

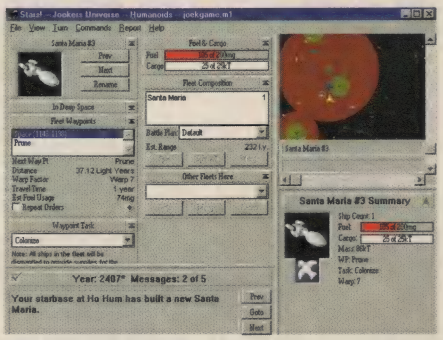
Fleet Summary Report – 8 Fleets

Fleet Name	ID	Location	Destination	ETA	Task	Fuel	Cargo
Teamster #4	4	Space (1134, 1212)	3M TA3	2y	QuikDrop	420	0 0
Stalwart Defender #5	5	Space (1100, 1358)	Sad	1y	(no task here)	306	0 0
Santa Maria #8	8	Ho Hum	--	--	(no task here)	200	0 0
Santa Maria #7	7	3M TA3	--	--	(no task here)	23	0 0
Santa Maria #3	3	Space (1148, 1198)	Prune	1y	Colonize	105	0 0
Long Range Scout #2	2	Space (1049, 1060)	Graz	2y	(no task here)	244	0 0
Cotton Picker #6	6	Space (1107, 1259)	Siren	?y	Remote Mining	146	0 0
Armed Probe #1	1	Space (1176, 1199)	Ho Hum	2y	(no task here)	15	0 0

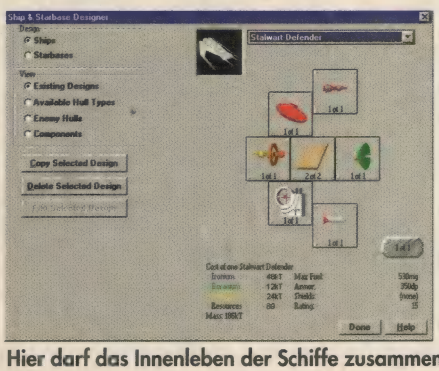
Die Tabelle der momentan existierenden Schiffe

STARS! ONLINE

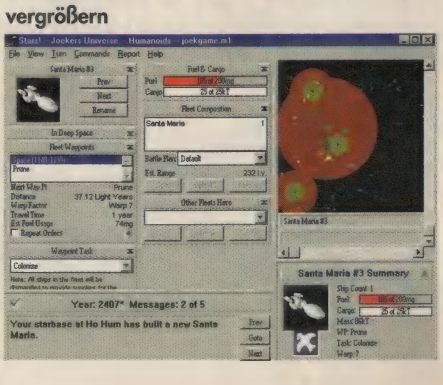
Unter der Web-Adresse des Herstellers (s. Bewertungskasten) findet sich u.a. eine Seite mit Links zu etlichen Sites für Sternenstrategen, von denen viele auch **Online-Partien** anbieten. Dabei werden in regelmäßigen Abständen (üblicherweise täglich) die **Speicherstände mit dem jeweils aktuellen Zug eingeschickt**; der Host errechnet dann die neue Lage. Es gibt allerdings verschiedene Versionen des Spiels, und jeder Betreiber möchte seine Züge in anderer Form haben: als E-Mail, als WWW- oder FTP-Upload.



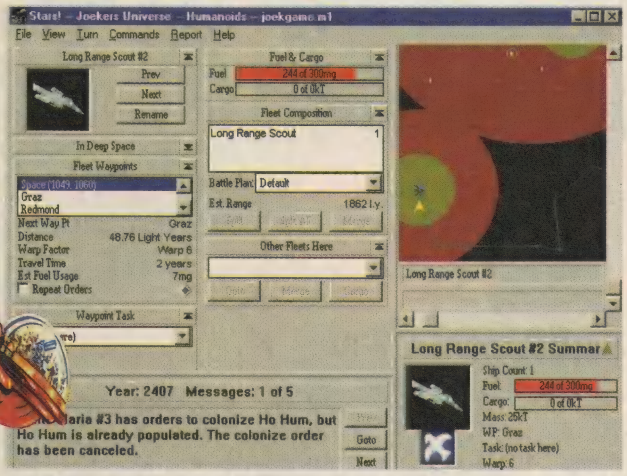
Mit einem Klick läßt sich der Kartenausschnitt vergrößern



Hier darf das Innenleben der Schiffe zusammengestellt werden







Die Vergabe komplexer Flugrouten ist möglich

– von den wirklich großen ganz zu schweigen.

Doch man muß ja nicht den ganzen Sternenhaufen erobern, um zu gewinnen: Es lassen sich territoriale Prozentzahlen, technische Entwicklungen oder andere Siegbedingungen festlegen. Treffen verfeindete Schiffe aufeinander, so ermittelt der Rechner entsprechend der Kräfteverhältnisse den Ausgang der Schlacht. Recht variable Vorgaben zu den Primär- und Sekundärzielen oder auch unterschiedliche Taktiken geben dem Spieler aber trotzdem einigen Einfluß auf die Gefechte. Und für die Forscher stehen schließlich sechs Gebiete (Antrieb, Waffen usw.) zur Wahl.

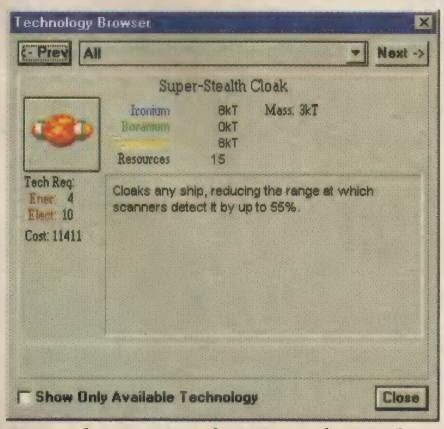
Aufgrund der enormen Kapazitäten der hiesigen Fabriken dauert der Bau von Schiffen höchstens anfänglich mal länger als ein Jahr, sprich einen Zug. Damit kommen natürlich rasch große Flottenverbände zusammen, was die Fans einer gemächlicheren Gangart, wie sie „Master of Orion II", die derzeitige Genrereferenz von MicroProse, propagiert, ein wenig irritieren mag.

EIN FALL FÜR FANS

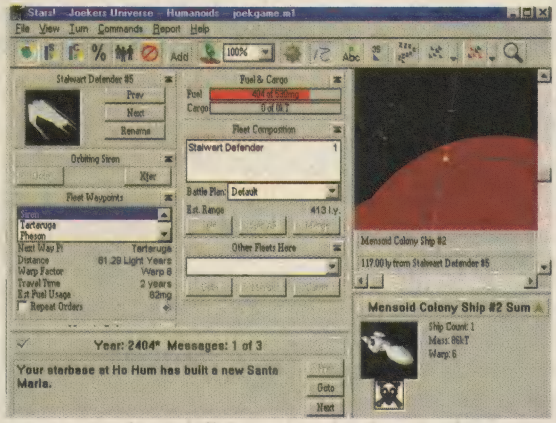
Kurzum, dies ist gewiß kein Spiel für jedermann, wovon schon die allenfalls zweckdienliche Optik auf unterstem PD-Niveau zeugt. Immerhin darf das Screenlayout ein wenig abgeändert werden: Weil so furchtbar viele Funktionen auf einen Bildschirm gequetscht wurden, sollte die Auflösung zumindest 800 x 600 Bildpunkte betragen. Und selbst dann noch zeigt die Karte jeweils nur einen kleinen Ausschnitt der Galaxis, was recht störend sein kann. Zum Glück läßt sie sich aber ohne großen Aufwand komplett ausdrucken. Auch die mit viel Geklicke und Tastatureinsatz verbundene Handhabung verdient keine Bestnoten. Akustisch ist immerhin ordentliche Untermalung mit Musik und Effekten geboten, doch das dürfte wiederum die angesprochene Zielgruppe der Hardcore-Tüftler nur am Rande interessieren. (jn)

DIREKTVERGLEICH: STARS! VS. MASTER OF ORION II

Präsentation: MASTER OF ORION ist dem Newcomer grafisch um Lichtjahre voraus.
Bedienung: Auch diese Disziplin geht an den weitaus handlicheren MASTER OF ORION.
Umfang: Obzwar bei STARS! noch die Formel „eine Sonne – ein Planet" gilt, bietet es doch die bisher gigantischsten Galaxien.
Aliens: Beim flexiblen STARS! ist keine Rasse *fest* vorgegeben, beim Konkurrenten sind es alle bis auf die eigene.
Ökonomie: Während im Orion-Universum konkrete Erfindungen praxisgerecht umgesetzt werden, entscheiden im volkswirtschaftlichen Empire-Spiel die Anzahl der Minen und Fabriken sowie Menge und Art der verfügbaren Rohstoffe. Ein klares UNENTSCHIEDEN.
Forschung: MASTER OF ORION bietet die variantenreicheren Entwicklungen.
Flotten und Krieg: Wiederum ein UNENTSCHIEDEN. Schiffe können hier wie dort nach eigenen Wünschen gebastelt werden. Die Spiellogik von Stars! erlaubt aber gigantische Flotten, während Master of Orion mehr Gewicht auf einzelne Einheiten und spezielle Designs legt. Daher wird in Stars! rein strategisch (wenn auch mit variablen Vorgaben) gekämpft, beim Konkurrenten ist auch taktisches Verschieben der Einheiten erlaubt.
Handel und Diplomatie: sind unter den neuen Sternen nur im Multiplayer-Modus möglich, andererseits jedoch das A und O von MASTER OF ORION. Dort kann man sogar gewinnen, ohne einen einzigen Schuß abgefeuert zu haben!



Die Tarnkappe: Eines der Geräte, die man hier entwickeln kann



Ein gegnerisches Schiff der Mensoiden dringt in das eigene Territorium ein

Stars!
(Empire)

Hochkomplexe Sternenstrategie für Hardcore-Tüftler.

GRAFIK	22%
SOUND	60%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	74%



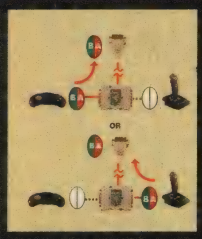
68%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	jeder 486er mit Win 95 genügt
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (möglichst 800 x 600)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus ,Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 16 Spieler nacheinander, im Netzwerk oder im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.empire.co.uk

Alfa

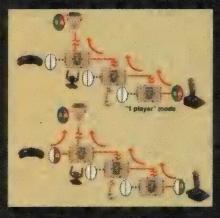
Der fabrikatunabhängige, multi



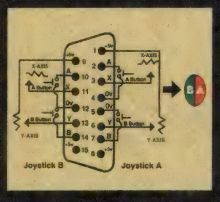
„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung. (!) Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß natürlich der Gameport selbst auch alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen.



Ein vollkompatibler Gameport (z. B. Soundkarte) mit AlfaTwin unterstützt im 2 Player-Modus zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen.



Geschütztes Gebrauchsmuster

Aussage eines Herstellerkollegen:

„Just to let you know that the AlfaTwin Joystick-switch arrived intact. At this moment I have connected 7 (!) joysticks to the AlfaTwin :-) and it works perfectly...

Computer - - - AlfaTwin
- Gravis Phoenix
- Gravis GrIP
- Gravis GamePads

This all works without having to pull out all the cables, einfach wunderbar! I cannot say anything else as „Congratulations with a very nice product."
With kind regards, Edu Oskam „Technical Support Specialist", (Gravis Europe/Holland)

Pressestimmen:

„Einfach genial ..." (PC Action 8/96)

„Das neue Zauberwort... heißt AlfaTwin..." (PC-Spiel 6/96)

„Für Vielspieler unentbehrlich" (PC Games 9/96)

„AlfaTwin...bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar" (CD ROM today 6/95)

„... empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler." (PowerPlay 9/95)

„... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte." (PC-Player 7/96)

Fachhandel Deutschland: Zur 1A Die Welt der Computerspiele · Wachsmuthstr. 10 · **04229** Leipzig-Plagwitz · 0341/4250735 • Soft & Sound Software GmbH · Oldenburger Str. 44 · **10551** Berlin · 030/39731363 • Prompt Berlin:**10623** Filiale Charlottenburg, 030/3139193, **12099** Filiale Tempelhof, 030/75702590, **13597** Filiale Spandau, 030/3338477, **13347** Filiale Wedding, 030/45606311, **12351** Filiale Rudow, 030/60008504, **10435** Filiale Prenzlauer Berg, 030/4482141 • Spiele-Netzwerk · M. Löther GmbH · Kleiner Schäferkamp 24 · **20357** Hamburg · 040/45038210 • Mecomp Handelsges. mbH · Wandsbeker Marktstr. 164 · **22041** Hamburg · 040/689109-91 • Comsoft · Knaperweg 144 · **24105** Kiel · 0431/578180 • Lap Computer & Videospiele · Faulenstr. 67 · **28195** Bremen · 0421/167393 • Witte · Kapmanshof 69 · **31785** Hameln · 05151/94440 • VICo Multimedia GmbH · Opernstr. 8 · **34117** Kassel • EDV-Systeme Krenn & Co GmbH · Marktplatz 1 · **34225** Baunatal 0561/9495990 • VICo Multimedia GmbH · Jüdenstr. 10 · **37073** Göttingen · 0551/541471 • Joysoft GmbH · Am Wehrhahn 24 · **40221** Düsseldorf · 0211/364445 • PC Specialist Computervertriebs GmbH · Obere Münsterstr. 33-35 · **44575** Castrop-Rauxel 02305/18043 • Joysoft GmbH · Viehofer Str. 17 · **45127** Essen · 0201/2437295 • Cross Computer System GmbH · Körnebachstr. 95 · **44143** Dortmund · 0231/5311334-335 • Tripl S · Limbecker Platz 9 · **45127** Essen · 0201/20500 • Software House · Auf dem Dudel 8 · **46483** Wesel · 0281/25922 • Vesalia Computer · Industriestr. 25 · **46499** Hamminkeln 02852/9140-(10) · (11) · (14) • Tripl S · Sonnenwall 30 · **47051** Duisburg · 0203/24051 • Viewcom · Dr. Wilhelm-Roelen Str. 386 · **47179** Duisburg · 0203/485485 • Software Discount · Neue Linnerstr. 95 · **47798** Krefeld · 02151/20119 • Radio Weiss Complay · Hauptstr. 91 · **50226** Frechen • Multicom Computerlösungen · Mühildenstr. 10 · **50259** Pulheim · 02234/81873 • Radio Weiss Complay · Hohenzollernring 24 · **50672** Köln · 0221/252457 • Radio Weiss Complay · Severinstr. 192 · **50676** Köln • Joysoft GmbH · Matthiasstr. 24-26 · **50676** · Köln · 0221/9231545 • Joysoft GmbH · Aachener Str. 1004 · **50858** Köln · 0221-94861214 • Radio Weiss Complay · Wiesdorfer Platz 4 · **51373** Leverkusen • Software Corner Kuhn GmbH · Goerdeler Str. 3a · **52066** Aachen · 0241/533131 • Versand 99 GmbH · Bergrather Str. 16 A · **52249** Eschweiler · 02403/21188 • Multimedia Soft · Josef Schregelstr. 50 **52349** Düren 02421/28100 • Joysoft GmbH · Münster Str. 11 · **53111** Bonn · 0228/659726 • Joysoft GmbH · Kaiser Str. 54 · **53721** Siegburg · 02241/68045 • Joysoft GmbH · Schloß St. 16 · **56068** Koblenz · 0261/309634 • Rocketware · Massenerstr. 77 · 59423 Unna · 02303/257383 • Joysoft GmbH · Fahrgasse 87 · **60311** Frankfurt · 069/91398371 • Arxon GmbH · Assenheimer Str. 17 · **60489** Frankfurt · 069/978410-0 • Soft & Sound Software GmbH · Bahnhofstr. 13 · **66538** Neunkirchen · 06821/26797 • Soft & Sound R. u. T. Brust · Kreisstr. 1A · **66578** Schiffweiler · 06821/632163 • Point of Media · Marstall 48 · **71634** Ludwigsburg · 07141/924566 • Schmidt & Fuchs Computertechnik · Hauptstr. 17-19 · **73092** Heiningen · 07161/94321-0 • PC Fun Computerspiele · Vertrieb GmbH · Schillerstr. 22 · **80336** München · 089/591269 • Games World · Schillerstr. 23a · **80336** München · 089/557665 • Game It! · **87488** Betzigau · 0831/575157 • CD ROM-CENTER · Dennerstr. 4 · **90429** Nürnberg · 0911/28770-83 • CD ROM-CENTER · Heuwaagstr. 20 · **91054** Erlangen • Okay Soft · Am Graben 2 · **92557** Weiding · 09674/1279 • Sympatec · **930XX**, 3 mal in Regensburg · 0941/43454 • PC Multimedia · Hebbelstr. 14 · **94315** Straubing · 09421/55090 • **Großhandel Deutschland:** PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH · Ruhrorten Str. 9 · **46049** Oberhausen · 0208/201788 • HORMA-Computerware · Daimlerstr. 7 · **77285** Pfalzgrafenweiler · 07445/2204 • Groß Electronic · Passauerstr. 13 · **94133** Röhrnbach · 08582/9605-0

SATURN

Saturn Technomarkt Düsseldorf · Am Wehrhahn 1 · **40211** Düsseldorf • Saturn Technomarkt Mönchengladbach · Stresemannstr. 1-7 · **41236** Mönchengladbach • Saturn Technomarkt Neuß · Breslauer Str. 2 · **41460** Neuß • Saturn Technomarkt Köln · Hohe Str. 41-43 · **50667** Köln • Saturn Technomarkt Köln · Maybachstr. 115 · **50670** Köln • Saturn Technomarkt Leverkusen · Wiesdorfer Platz 82 · **51373** Leverkusen • Saturn Technomarkt Aachen · Adalbertstr. 20 · **52062** Aachen • Saturn Technomarkt Düren · Wirteltstr. 38-42 · **52349** Düren • Saturn Technomarkt St. Augustin · Rathausallee 2 · **53757** St. Augustin • Saturn Technomarkt Siegen · Hauptmarkt/Poststr. · **57076** Siegen

Großhandel Österreich: Nowotny · Datensysteme GesmbH · Goldschlagstr. 93 · **1150** Wien · 0043-1-9821005 · **Fachhandel Österreich:** Computer Circle · Vorgartenstraße 211 · **1020** Wien · 0222/7265368 • CCA Computer · Commissions Austria · Margarethenstraße 160 · **1050** Wien · 0222/5448388 • Comp Delphin · Türkenstraße 11 · **1090** Wien · 0222/3174442 • SAM Systeme-Applikationen-Methoden · Inzersdorferstraße 101/23 · **1100** Wien · 0222/6069767 • CCA Computerland · Flachgasse 11/43 · **1150** Wien • Pro Software · Flachgasse 11/43 · **1150** Wien · 0222/9851650 · http://www.via.at/prosoft • CCA Computerland · Feßtgasse 10 · **1160** Wien · 0222/4844801 • Jemelka Computer · Dr. Wilhelm Exner Platz 6 · **2230** Gänserndorf · 02282/2900 • DLCOMP, David Leisch · Computer & Zubehör · Mankerstraße 84 · **3380** Pöchlarn · 02757/8501-0 • Gameware · Andechsstraße 85 · **6020** Innsbruck · 0512/392626 • SAM Systeme-Applikationen-Methoden · Bichlweg 2 · **9500** Villach · 04242/311390 • A.R.T. Computeranimation GmbH · Feldstraße 13 · **3300** Amstetten · 07472/635660 • **Großhandel Schweiz:** AHA CD-ROM Spiele+ · **3662** Seftigen · 033 457001 · **Fachhandel Schweiz:** ENTER Spiel & Lernsoftware · Löwenstrasse 22 · **8001** Zürich · 01/2122010 · sowie Filialen in Bern, Basel, Luzern, Winterthur • Directmedia Mailorder AG · Postfach · CH-**8306** Brüttisellen · 01/8222255 · Fax: 01/8222256

(Groß-)Händleranfragen erwünscht

ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH · Lise-Meitner-Str. 1 · 85716 Unterschleißheim · Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 · Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F, No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Twin

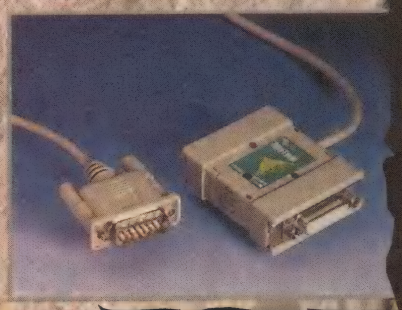
- funktionelle Game Control Manager

Best of 1996 HARDWARE

Erstaunlich, wie viel und doch wenig sich im Sektor Hardware getan hat. Bei den Soundkarten gab es keine Sensationen mehr, CD-ROM-Laufwerke wurden zwar schneller, aber auch fehleranfälliger. Und die meisten 3D-Grafikkarten erwiesen sich als Flop. So hatte die Redaktion echte Probleme, unsere Favoriten aus Produkten zu wählen, die 1996 erschienen sind. Also haben wir hier die Regel aufgehoben und präsentieren auch Produkte, die es schon seit 1995 gibt, aber immer noch unschlagbar gut sind.

ALFATWIN

Das Kästchen ist so klein und doch genial: Der AlfaTwin ist ein Joystick-Umschalter. Sie können mit diesem Kabel einfach zwei Sticks an einen PC anschließen oder besser noch einen Stick und ein Gamepad. Wenn Sie jetzt eines der beiden benutzen wollen, genügt ein Druck auf den Feuerknopf – AlfaTwin schaltet automatisch um. Ein Segen für jeden, der sonst unter seinen Tisch und hinter das Tower-Gehäuse kriechen muß, um Pad gegen Stick zu tauschen. Und wenn Sie mal zu zweit spielen wollen, legen Sie einfach einen kleinen Schalter um: Schon wird aus dem AlfaTwin ein Y-Kabel, mit dem Sie zwei Sticks oder Gamepads gleichzeitig betreiben können. Für 40 Mark ein ideales Weihnachtsgeschenk oder Mitbringsel für befreundete Spieler.



AlfaTwin

wurde neben vier anderen

Produkten (Sidewinder 3DPro Joystick, ElsaTQV28.8

Modem, VOODOO-FX-Chip und Yamaha DB-50XG Wavetablekarte)

zur „besten Hardware des Jahres 96" gewählt

(PC Player 1/97)

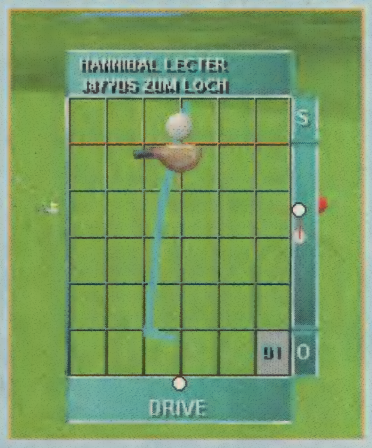


Bewegungsstudien eines leicht verwaschenen Golfers



Simsalabim: Was haben Spiele wie „Sim City 2000" oder „Sim Isle" mit diesem PC-Golfplatz zu tun? Bis auf Maxis als Hersteller und das firmentypische Kürzel im Titel nichts – hier wird nicht gebaut, sondern gesportelt.

DA SWINGT DIE MAUS



Golfen mit dem „Mouse Swing"

Höchste Zeit, dem Genre mal eine **neue Steuerung** zu spendieren: Der bisher übliche Klick auf einen schnell ablaufenden Powerbalken stammt noch aus dem 64er-Klassiker „Leaderboard Golf" und hat damit bereits zehn Jahre am Buckel. Bei der von Maxis jetzt unter dem Namen **„Mouse Swing"** patentierten Methode reagiert der in einem kleinen Fenster eingeblendete Schlägerkopf direkt auf die Bewegung des Eingabegeräts. Schlagstärke und -richtung hängen somit davon ab, wie schnell und wohin man den Nager über die Matte zieht. Davor kann der Spin eingestellt werden, und eine Verschiebung des kleinen Balls am rechten Bildrand nach oben läßt die Murmel beim Auftreffen eher springen denn rollen.



Die 1987 für „Leaderboard Golf" am C-64 erdachte Steuerungsmethode wird in aller Regel heute noch angewendet

Golfsimulationen gibt es mittlerweile wie Grashalme auf einem englischen Rasen, und rein optisch hätte dieser Titel gegen Konkurrenten wie „Links LS" von vornherein nur Außenseiterchancen. Statt sich auf opulente Präsentation zu konzentrieren, setzten die amerikanischen SIMulanten bei ihrem sportlichen Debüt auf schnellen Bildaufbau und eine innovative Steuerung. Davon abgesehen hielt man sich natürlich an die genretypischen Standards: Bis zu vier menschliche Golfer dürfen an einem Monitor oder im Netzwerk ihre Schläger auspacken, und das Internet dient hier immerhin noch zwei Kontrahenten als Spielwiese – geeignete Partner sind über die Web-Adresse von Maxis (**http://www.maxis.com**) zu finden.

Ein Birdy für die neue Steuerung

Zwei US-Kurse wurden für das Programm digitalisiert; zudem lassen sich über den integrierten Editor eigene Plätze anlegen. Das hochkomplexe Tool stellt dazu über 100 Elemente wie Bäume, Büsche oder Häuser bereit. Für das eigentliche Spiel stehen vier Modi vom Training auf einem separaten Gelände bis hin zum kompletten Turnier zur Verfügung. Zu Beginn darf ein Handicap voreingestellt werden, danach pickt man sich aus 18 verfügbaren Schlägern seine 14 Wunschmodelle heraus. Auch die Windstärke sowie die Platzverhältnisse (trocken, feucht etc.) obliegen über stufenlose Schieberegler den Ansprüchen des Spielers.



Der Editor konfrontiert den Kursarchitekten mit einer Flut von Icons

Das mit Bunkern, Seen und Wegen garnierte Gelände läßt sich per simplem Mausklick von jeder beliebigen Perspektive aus betrachten. Ein einblendbares Gitternetz informiert hier wie auf dem Grün über eventuelle Unebenheiten des Bodens. In der Bildmitte prangt ein etwas verwaschen digitalisierter Golfer. Mittels Maus und einer Vielzahl von Icons lassen sich um ihn herum fünf beliebig vergrößer- aber leider nur teilweise verschiebbare Minifenster plazieren. Diese informieren etwa



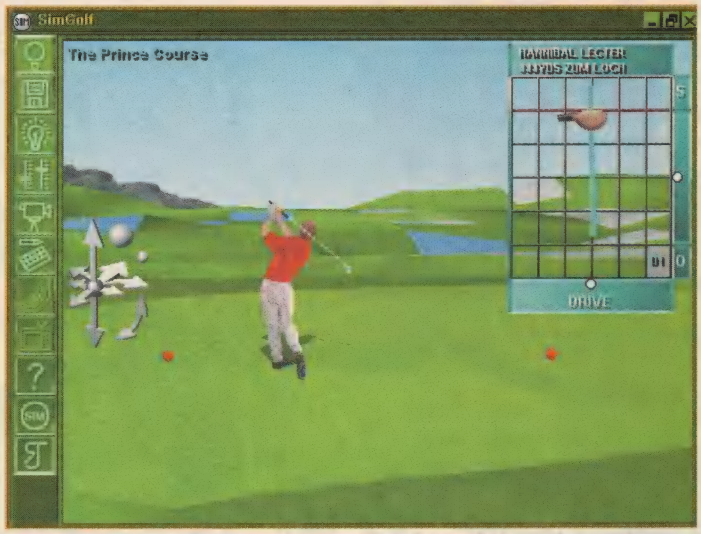
Wer mag, darf auch mit dem traditionellen Powerkreis zuschlagen

über die Ballage oder den Standort der Fahne. Auf Wunsch gibt zudem ein eingeblendetes Minivideo Tips bezüglich der Tücken des jeweiligen Parcours.

Jetzt aber zur Innovation des Spiels, nämlich der Schlagausführung. Sie kann sowohl nach der klassischen Methode (ein schnell ablaufender Powerkreis ist mittels zweier Mausklicks möglichst punktgenau zu stoppen) als auch so vorgenommen werden: Um das Holz bzw. Eisen zu schwingen, zieht man die Maus in die gewünschte Richtung – je schneller, desto stärker der Schuß. Das Einputten schließlich ist trotz des sehr grobmaschigen Gitternetzes nicht allzu schwer, da das Programm hier kleinere Ungenauigkeiten gnädig akzeptiert.

Ein Bogey beim sonstigen Handling

Wenig mehr als akzeptabel ist auch die hochauflösende, aber relativ detailarme Grafik. Und sieht man einmal von den mit deutscher Sprachausgabe versehenen Videos ab, dann beschränkt sich die Akustik auf das sattsam bekannte Vogelgezwitscher. Die neue Steuerungsmethode klappt zwar ausgezeichnet, aber in der Summe hat das Handling dann doch unter einem Übermaß an Icons und Fenstern, die das Blickfeld einschränken, zu leiden. Ein ordentlicher Versuch also, aber längst kein Geniestreich, wie sie Maxis mit den SIMulationen bereits öfter abgeliefert hat. (md)



Für langsame Rechner können die wenigen Details der Grafik nochmals stufenlos heruntergeschraubt werden



Die Platzunebenheiten sind manchmal allzu kraß...



Die rechts oben postierte Übersichtskarte ist stufenlos zoombar

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Mein erster Gedanke vor dem Test war: „Oh Gott, nicht schon wieder eine Golfsim!". Die neue Steuerung hat mich dann aber doch persönlich interessiert und weitestgehend sogar überzeugt. Nach kürzester Eingewöhnung kann man hier den Ball viel direkter beeinflussen als das selbst bei der Genre-Referenz „Links LS" möglich ist. Dies schlägt sich in der Note für das Handling nur scheinbar nicht nieder, da ja auch die teils nicht verschiebbaren und daher oft störenden Einblendfenster und die häufig nur schwer auszumachende Fahne berücksichtigt werden mußten. Daß die hiesigen Golfplätze mit ihren horrenden Platzunebenheiten häufig eher schon einem Gebirgsmassiv gleichen, drückte zusätzlich auf die Gesamtnote. Schade um die so verschenkten Möglichkeiten.

Sim Golf
(Maxis)

Solide Golfsim mit neuartiger Steuerung

GRAFIK	66%
SOUND	59%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	68%



67%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2-Local Bus mit Win 95
SPEICHER:	ab 12 MB RAM, 50 bis 75 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben bis 32 Bit Farbe)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler im Netzwerk, zwei Spieler per Modem
ONLINE-INFO:	http://www.maxis.com

BAZOOKA SUE



Was lange währt, wird endlich wahr: Das von Starbyte bereits 1994 angekündigte Comic-Adventure sollte dieser Tage zu haben sein. Wir haben bereits vorab Schwein gehabt – und das im wahrsten Sinne des Wortes.



Ein schwieriges Rätsel: Wie braut man dem sächselnden Penner eine Pulle Schnaps?

Die titelgebende Heldin der witzigen Veranstaltung ist nämlich eine Sau, noch dazu eine mit sehr ansehnlichen Rundungen: Bazooka Sue erinnert mit ihrer Steckdosennase zwar ein wenig an die Muppet-Dame Miss Piggy, hat es dank ihrer Gardemaße aber bereits zum Playmate des Monats gebracht. Und so nimmt es nicht Wunder, daß diese Babe von einem Schweinchen zum Blickfang für die rund 60 übrigen Charaktere des Spiels wird – zumal diese meist allzu menschlich sind.

Weil Sue als Schwarzbrennerin und Temposünderin gesucht wird, hat sie bereits im Intro das FBI und einen Dorfsheriff auf den Fersen. Ihre Flucht endet vorerst in Swamp Rock, einer typisch amerikanischen Kleinstadt. Hier beginnt das eigentliche Spiel, wo in drei Tagen bzw. Kapiteln eine große Schweinerei aufzuklären ist, in die so einige der ansässigen Ehrenbürger verstrickt sind. Zu diesem Zweck sind insgesamt 130 Örtlichkeiten zu besuchen, manche davon mehrmals. Frisörsalon, Apotheke, Erotikshop etc. werden dabei bildweise umgeschaltet, gelegentlich gibt es auch (etwas zähes) Scrolling. Die Tour führt aber nicht nur durch die fünf Bezirke von Swamp Rock, denn auch zwei Labyrinthe (eines davon voller Krokodile mit Appetit auf Schweinshaxen!) sowie eine Spukvilla im Stil von Bates' Motel aus Hitchcocks „Psycho" stehen am Programm. Das Geschehen wird ebenso bunt wie detailreich präsentiert und belegt rund zwei Drittel des Bildschirms. Damit der Spieler auch lange etwas davon hat, wurden gut und gerne 20.000

Ein zweieinhalbstündiger Trickfilm mit 20.000 Einzelbildern, 100.000 Animationen und ein paar schweineschweren Rätseln

SCHWEINEREI: DER ERSTTEST

Stammleser werden sich wundern, wurde das Spiel doch **bereits in der Ausgabe 12/94 getestet**. Kurz vor der für Januar 1995 angekündigten Veröffentlichung kam es jedoch zum Zerwürfnis zwischen Starbyte und dem Programmierer Volker Zinke, der daraufhin mitsamt seiner Entwicklungsengine das fast fertige Projekt verließ. Es folgte ein zweijähriger Gerichtsstreit um die Rechte, der nun mit einer Einigung endete. Die mittlerweile angeheuerten Programmierer Carsten Wienand und Axel Plinge („Hollywood Pictures") haben die **Grafik nochmals überarbeitet sowie neue Rätsel und Animationen eingefügt**. Im Gegenzug wurden die zuvor beabsichtigten multiplen Lösungswege ebenso storniert wie die seinerzeit von uns getestete Diskversion. Da zudem die **Akustik komplett runderneuert** wurde (sie belegt nun über 200 MB auf der CD-ROM), war unser Alttest endgültig überholt – was ja insbesondere Neulesern nur recht sein kann, auch und gerade wenn die damalige Gesamtwertung von 83 Prozent aufgrund der gestiegenen Ansprüche nicht mehr ganz zu halten war.





An wichtigen Stellen öffnet sich auf einen Mausklick hin ein Bild im Bild



Sexy Sue mag politisch nicht korrekt sein, perspektivisch ist sie es: Sie wird größer, sobald sie in den Bildvordergrund tritt



Die zu Beginn eingesammelte Landkarte ist erst im späteren Spielverlauf aktivierbar



Vom Finanzbeamten erhält man einen wichtigen Gegenstand

KOMFORT FÜR SCHWEINEPRIESTER: DIE STEUERUNG

Zwar sind einige der Gegenstände im Spiel arg winzig und die Steuerung etwas unpräzise geraten, doch ist das Konzept simpel: Der **Zeiger in Gestalt eines Schweinekopfes** öffnet die Augen, wenn ein Gegenstand oder eine Person von Bedeutung im Visier ist. Dann kann per rechter Maustaste automatisch das jeweils passende Befehlsicon (nehmen, benutzen, anwenden, reden...) eingeblendet werden. In einigen Fällen öffnet sich so auch per Lupe ein kleines Bild im Bild. Items die nicht mehr benötigt werden, verschwinden von selbst aus dem Inventar oder können nicht mehr aufgehoben werden. Zwar darf man einmal abgelegte Gegenstände bis auf wenige Ausnahmen nicht nochmals näher betrachten, doch ist ihr Zweck aufgrund der detailreichen Zeichnung zumeist ohnehin leicht zu erkennen.



Mit der rechten Maustaste wird in jeder Situation automatisch das passende Befehlsicon eingeblendet

Einzelbilder sowie 100.000 Animationen auf der CD-ROM untergebracht. Das macht summa summarum rund zweieinhalb Stunden Trickfilmspaß, selbst wenn sämtliche Rätsel auf Anhieb gelöst werden. Aber natürlich werden sie das nicht, denn der Schwierigkeitsgrad dieses Adventures ist nicht von Pappe. Neulinge im Abenteuergeschäft mögen sogar bereits bei der ersten Hürde stolpern: Sue braucht eine Bleibe für die Nacht, doch das einzige Hotel am Platz wird von einer Horde Japaner belegt. Und der Bulle sitzt ihr ja nach wie vor im Schweinenacken. Das Mixen eines bizarren Cocktails aus Schweiß und Fliegen, oder der Kampf gegen einen bissigen Briefkasten machen die Sache später keinesfalls leichter.

Die Sprachausgabe mit ihren vielen Dialekten gehört zu den besten des Genres

Die etwas träge herumstolzierende Wutz wird mittels Maus im Point & Klick-Verfahren durchs Dorf getrieben, wo sie die etwa 50 Einheimischen anmacht – wahlweise mittels Sprachausgabe oder eingeblendeter Textzeilen. Die per Klick abkürzbaren Gespräche mit den örtlichen Bordsteinschwalben, Filmdiven oder Rockern laufen automatisch ab und sorgen dank der vielfältig eingesetzten Dialekte für viel Gelächter jenseits des Monitors. Fundstücke wie Schlamm, Dosen oder Äp-

fel gibt es auch reichlich, so daß das unbegrenzt aufnahmefähige Inventar stets gut gefüllt ist. Immer vorausgesetzt, der Spieler hat es nicht bei einem Aufklaubversuch belassen, da sich manche Gegenstände erst einsacken lassen, wenn zuvor an anderer Stelle ein Rätsel gelöst wurde. Auch die meisten Örtlichkeiten sind zu Beginn noch verschlossen und können erst betreten werden, sobald einige Gespräche geführt, Mitbringsel ausgetauscht und Aktionen getätigt wurden. Daß hier ebenfalls nicht immer ein Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung auszumachen ist, dürfte die größte Schwäche des Spiels sein.

Auf der Habenseite weist Bazooka Sue eine überaus witzige Story und die liebevolle, wenn auch mittlerweile etwas altbackene Präsentation aus. Wem dabei die abwechslungsarme Countrymusic auf die Nerven geht, der darf die Lautstärke der Soundeffekte getrennt von der Musik (stufenlos) regeln. Man muß also kein Schwein sein, um das mit unzähligen Gags und Anspielungen auf Filme gespickte Spiel zu lieben – selbst wenn uns diese Prachtsau oft ein wenig sexistisch daherkommt. Apropos sexistisch: Starbyte plant, die Sau auch mit bzw. auf zwei Spezialversionen rauszulassen, denen ein schweinischer Kugelschreiber respektive ein Mauspad beiliegen werden. (md)



Wer sich gegen die Sprachausgabe und für die Textzeilen entscheidet, verpaßt das Beste!



Vorsicht: Nur die wenigsten Gegenstände lassen sich vom Inventar aus nochmals unter die Lupe nehmen



Starbyte residiert in einer abgetakelten Kaschemme – was hoffentlich nur für dieses Spiel gilt...

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Vor zweieinhalb Jahren war Sexy Sue dank ihrer damals umwerfenden Präsentation noch für eine 80er Wertung gut, heute repräsentiert sie trotz der gelungenen Sprachausgabe nur noch gehobenen Durchschnitt. Auch scrollen die Bilder arg langsam, und die Sau läuft selbst auf schnellen Rechnern noch eher träge. Da fallen kleine Ungereimtheiten im Design natürlich umso stärker ins Gewicht. So läßt sich etwa eine Flasche Fleckenwasser erst dann aufnehmen, wenn man zuvor andernorts ein paar Äpfel zermatscht hat – was soll das? Und warum lassen sich Gewaltmärsche erst relativ spät mit einer anklickbaren Übersichtskarte abkürzen? Das weibliche Gegenstück zu Sierras Wüstling Larry muß man also schon ein bißchen mögen, um es wirklich zu mögen...



Brigitta

Im Gegensatz zu meinem pedantischen Kollegen mag ich Bazooka Sue sogar sehr gerne. Was macht es schon, daß der Wonneproppen kein Rennschwein ist, wenn man dafür mit einer derart genialen Sprachausgabe entschädigt wird: Für die Heldin wurde z.B. eine WDR-Radiomoderatorin mit einer sehr erotischen Stimme verpflichtet, und auch die übrigen zehn Sprecher sind Profis – das US-Städtchen wird scheinbar von Sachsen, Pfälzern, Rheinländern, Berlinern sowie allerlei ausländischen Bürgern bevölkert, die allesamt in feinster Mundart daherbabbeln! Und das optische Vergnügen steht dem akustischen dank der detailverliebten Grafik kaum nach. Nennt mich ruhig altmodisch, aber mir ist Bazooka Sue trotz ihrer kleinen Schwächen sehr viel sympathischer als etwa ein mondäner Grafikblender wie „Die Stadt der verlorenen Kinder".

Bazooka Sue
(Starbyte)

Klassisches Grafikadventure der witzig-vertrackten Art.

GRAFIK	74%
SOUND	80%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	76%



75%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit MS-DOS oder Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 6 bis 230 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI, MPU 401, Pro Audio 16, Soundscape, MS Sound System, Roland RAP-10, Turtle Beach
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.starbyte.de

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr
Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

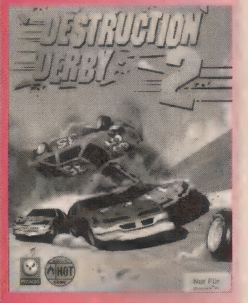
Internet-Email: info@playcom.de

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

CD-ROM Spiele

"Z"	DV	74.00
Adams Family Pinball	DA	74.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DV	64.99
Angel Devoid	DA	54.99
Armored Fist 2.0	EV*	74.99
Assassin 2015 Win95	DV	69.99
ATF Gold (Win95)	DV*	79.99
Atomic Bomberman	DA*	54.99
Bad Mojo (Win3.1/95)	**DV**	**69.99**
Baphomets Fluch	DV	69.99
Battlecruiser 3000AD	**DV**	**69.00**
Betrayal at Antara	DV	79.99
Birthright	DA	79.99
Blam Machine Head	DV	64.99
Blood & Magic AD&D	DV	74.99
Bundesliga Manag. 97	DV	69.99
Caesar 2	**DV**	**59.99**
Caveland	DV	59.99
Civilization 2 (Win)	**DV**	**54.99**
Comanche 3.0	DV*	79.99
Comm. & Conq.Red.A	EV	84.99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84.99**
Command & Conquer	DV	79.00
Comm. & Conq.Win95	DV	89.00
Conquest o.t.n.World	**DV**	**79.00**
Creatures (Win95)	DV	64.99
Crow: City of Angels	DA	69.99
Cyber Gladiators W95	**DV**	**69.99**
Daggerfall	DV	74.99
Daytona USA	DV	54.99
Deadlock	DV	74.99



Destruction D.2 W95	DA	74.99
Destruction Derby 2	DA	69.99
Diablo (Win95)	DA	74.99
Die fünfte Dimension	DV	74.99
Die Stadt d.verl.Ki.	**DA**	**74.99**
Discworld 2	**DV**	**79.99**
Dominion (Win95)	DV*	79.00
Down in the Dumps	DV	74.99
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Need for Speed 2	DV*	89.00
Dungeon Keeper	DV*	74.99
Ecstatica 2	**DA**	**74.99**
Endorfun	DA	54.00
Evidence	DA*	74.99
F1	**DV**	**89.00**
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
Fallout	DV*	69.00
Fifa Soccer 97	DV	74.99
Firo & Klawd	**DV**	**59.00**
Flight Simulator 6.0	**DV**	**99.00**
Flottenmanöver Win95	DV	69.99
Flying Corps	**DV**	**89.00**
GigaPak 1	**DV**	**84.99**
Grand Prix Manag. 2	**DV**	**85.00**
Hattrick Wins (Win)	DV*	69.99
Have a N.I.C.E. Day	DV	59.99
Heart o.t. Darkness	DV*	89.00
Hexen	EV	54.99
Hind	DA	64.99
Holiday Island	**DV**	**69.99**
Hugo 3	DV	69.99
Hugo 4	DV	69.00
Hunter Hunted	DV	79.99
iM1A2 Abrams	DA	94.99
Intern. Motocross	DV	74.00
Iron & Blood	DV	69.99
Iron Man XO	DV	59.99
Jagged Aliance 2	DV	79.00
Jedi Knight	DA*	79.00
KKND	DA*	59.99
Lands of Lore 2	**DV***	**89.00**
Larry 7	DV	74.99
Lighthouse	DV	79.99
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lords of the Realm 2	**DV**	**74.99**
Lost Vikings 2	DV	69.00
M.A.X.	DV	74.99
Magic the Gathering	DV	69.99
Master of Antares	DA*	84.99
MAXX	DV*	79.00
MDK	DV	77.99
Mechwarrior 2 Merce.	DV	79.99
MegaPak 6	DA	79.99
Monster Truck	DA	79.99
Mutant Penguins	DA	54.99
Nascar Racing 2	DA	79.99
NBA Jam Extreme	DA	69.99
NBA Live 97	DV	74.99
Necrodome (Win95)	DA	64.99
Nemesis/Wizardy Adv.	DV	69.99
Nemesis (Zork)	DV	84.00
Net Zone	DA	59.99
NHL Hockey 97	DV	74.99
NHL Hockey 95	DA	69.99
Olympic Games	DV	64.99
Olympic Soccer	**DA**	**64.99**
Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	**DV**	**79.99**
Panzer Dragoon	DV	69.99
Pax Imperia 2	**DV**	**84.99**
Phantasmagoria 2	DA	79.99
Privateer 2 The Dark	**DV**	**79.99**
Quest for Glory 4	DA*	79.00
Rally Racing 97	DA	69.99
Re-Loaded	DV	60.99
Rendevouz im Weltra.	DV	79.99
Return Fire (Win 95)	**DV**	**69.99**
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Risiko (Win95)	DV	69.99
Safecracker	DA	69.99
Sampras Extreme Ten.	DV	79.00
Schleichfahrt	DV	64.99

TOP SPIEL DES MONATS



MDK DV 77.99 DM

Scorched Planet	DV	64.99
Sega Rally	DV	69.99
Shattered Steel	DV	69.99
Shine	DA	79.99
Siedler 2	DV	69.00
Sim Copter	DV	69.99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89.99
Sim Park	**DV**	**69.99**
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**79.00**
Star Control 3	DA	74.99
Star General	DV	64.99
Star T.Starfleet Ac.	DV*	69.99
Starcraft	DV*	84.99
Steel Panthers 2	DV	64.99
Super Eurofighter 2.	**DV**	**79.99**
Syndicate Wars	DV	74.99
T-Mek	DA	74.00
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Simpsons	**DA**	**59.99**
Theme Hospital	DV*	74.99
Time Commando	DV	79.00
Tomb Raider	**DV**	**64.99**
Toonstruck	DV	74.99
Tunnel B1	DV	64.99
US Navy Fighters 97	DV	79.99
Warcraft 2 Exclusiv	DV	84.99
Warhamm. - Im Scha.	**DV**	**64.99**
Warwind (Win95)	**DV**	**64.99**
Wing Commander 4	DV	59.99
Wipe Out 2097	DA	79.00
Worms Spezial Ed.	DV	69.99
WWF in Your House	DA	59.99

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

11th Hour (kp.dt.)	**DV**	**24.99**
Z Director's Cut	**DV**	**14.99**
A-Train	**DV**	**24.00**
AH-64D Longb. Miss.	**DV**	**44.99**
Albion	**DV**	**32.99**
Asterix & Obelix 2	DA	49.00
Batman Forever Bla.	DA	24.99
Battle Beast	DV	24.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bermuda Syndrom	DV	24.00
Bloodwings	EV	34.99
Bug	DV	49.99
Bureau 13	DA	34.99
Buried In Time	**DV**	**19.99**
Chesshousers	**DA**	**19.00**
Civilisation 2 Data	DV	39.00
Come G. Some!Level	**DV**	**19.80**
Comm. & Conq. Ed.3	DV	19.99
Comm. & Conq.Level	**DV**	**9.99**
Comm. & Campanion	DV	24.00
Comm. & Conq.2 Mi.	DV*	29.00
Comm.&Conquer Data	DV	29.00
Comm. & Conq.2 Le.	DA	19.00
Comm. & Conq.2 Lev	DA	19.00
Commander Blood	DV	34.99
Conquest o.t.n.W.Del	DV	49.99
Creature Shock	DV	19.00
Crystal Blaster	**DA**	**19.00**
Cyberia 1	DV	24.99
Cyclones	DA	19.99
D (Dining Table)	DV	29.99
Dark Sun 1	DV	9.95
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das schwarze Auge 3	DV	39.99
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1	DA	24.99
Descent 1 Level-CD	DV	14.99
Die Fugger 2	**DV**	**49.99**
Digital DOS Games	DV	9.99
Doppelkopf f.Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	24.99
EA Sports Rugby	DA	32.99
Eishockey Manager Cl	DV	19.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
F1 Grand Prix 2 Fah.	DV	24.00
Frankenstein Win'95	DV	29.99
Games Gold 1	DA	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Helicopter Mania	**DA**	**19.00**
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd PC	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom: Far Reaches	DA	19.99
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Loadrunner	DV	24.99
Magic Carpet 2	DV	29.00
Menzoberranzan	DA	34.00
Morph	**DA**	**19.00**
Nascar Racing	DA	19.00
Nato Fighters ATF D.	DV	39.00
NBA Jam Tournament	DA	24.99
Noctropolis	**DV**	**19.99**
Onside Soccer	DV	29.99
Panzergeneral2 Win95	DA	29.99
PC Games Cheat 2	**DA**	**25.00**
Perfect Grand Prix	DA	24.00
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Primal Rage	DA	24.99
Pro Pinball	DV	29.99
Race Mania	DV	39.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 Resurection	DA	29.99
Rol Crusaders	**DA**	**19.00**
Scenariomania (Level)	DA	19.00
Sensible W.o. Soccer	DV	14.99
Sensible Golf	**DA**	**44.99**
Shockwaves Express	**DA**	**19.00**
Siedler 2 Datadisk	DV	29.99
Silent Hunter Patro	**DV**	**24.00**
Sim Ant Classic	**DV***	**24.00**
Sim City Classic	**DV**	**24.00**
Sim Earth	**DV***	**24.00**
Sim Farm	DV*	24.00
Sim Life	**DV***	**24.00**
Skat für Windows	DV	34.00
Soccer Pros'96	**DA**	**19.00**
Space Jam	DA	49.99
Speed Rage	DV	29.99
Spiele Hits 1 Level	**DV**	**12.99**
Star Trek: Next Gen.	DV	39.00
Star Trek Klingonen	DA	49.99
Starfighter 3000	DV	29.99
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Stonekeep kp.dt.	DV	34.99
Striker 96	DV	24.99
Terminator Skynet	DA	39.00
Time Paradox	DV	39.99
Torin's Passage	DV	24.99
Tracer	DV	49.99
Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
Virtuoso Classic	DV	19.00
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 1	DA	24.99
Warriors	DV	19.99
Whale's Voyage	**DA**	**19.00**
Windows Spiele 97	**DV**	**24.99**
Winter Supersports	DA	19.00
WWF Wrestlem. Arca.	DA	24.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerospac.Boxen 2*5W	DV	29.00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Gamepad Pro	DV	64.00
Joypad JT 266 Swift	**DV**	**25.00**
Joypad JT 264 Action	**DV**	**17.00**
Joyp. JT 267 Master	**DV**	**34.00**
Joystick JT 271 Chan	**DV**	**44.00**
Joystick JT 273 Ter.	**DV**	**74.00**
Joystick JT 254 Str.	**DV**	**17.00**
PC Maus Glider	DV	19.00
Sidewinder Game Pad	DV	69.99
Soundkar. Anschlußk.	DV	7.00
Speedmaus LG 21	DV	17.00
Truedox Joypad TJ-50	EV	19.99

Kostenlos!

Schicken Sie uns den ausgefüllten Coupon und Sie erhalten kostenfrei und unverbindlich das neueste Playcom Magazin mit Spieletests, Lösungshilfen und einer Riesenauswahl der neuesten Spiele für alle Systeme.



Gleich abschicken! limitierte Auflage!

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026*
*Versand für **Deutschland**, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** an*
- *Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme. Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom Magazin Cupon
ausfüllen und zurücksenden an
Playcom GmbH
Leibnitzstr. 30 80686 München.

Name

Straße, HausNr.

PLZ, Ort

ERADICATOR

Ein Buch sollte man nie nach seinem Cover, ein Game nicht nur nach der Grafik beurteilen: Hinter optisch kargen 3D-Gemäuern hält sich hier erstaunlich viel Action, Tempo und Spielwitz versteckt.



Eine der 15 aufrüstbaren Waffen in Aktion



Bereits in skizzierter Form haben die Monster üble Laune

Farbenprächtiges SVGA ist auch im Kerker-Genre längst Standard, nicht wahr? Warum Accolade den Spieler hier also durch 25 grobpixelige, zumeist gräuliche und generell optisch total veraltete VGA-Dungeons hetzt, verstehe, wer kann. Zumal es sonst an gute Ideen nicht mangelt. Prima ist z.B. die jederzeitige Umschaltmöglichkeit zwischen der üblichen Ego-Perspektive und der „Tomb Raider"-Sicht, wo die Kamera etwas hinter dem Helden, der Heldin oder einem echsenähnlichen Kämpfer schwebt. Je nach Figur durchdringt man die hiesige Minenkolonie von verschiedenen Ausgangspunkten aus mit etwas anderen Waffen. Großzügig verteilte Info-Terminals erleichtern dabei den Einstieg, indem sie Schalter und Türen erläutern, den Missionsverlauf protokollieren oder auf prall mit Energieriegeln, Muni und anderen Sammeleien gefüllte Bonuskammern und -abschnitte hinweisen. Mancherorts kann auch kurzzeitig ein Minimonitor zugeschaltet werden, der dann als Bild im Bild entscheidende Geschehnisse an anderen Stellen aufzeigt – etwa, ob die Zielsuchrakete auch da einschlägt, wo sie soll.

Optisch banal, inhaltlich radikal

Timing und Geschick stehen beim Hüpfen über die Plattformaufzüge der zunächst feindarmen Labyrinthe auf der Probe, beim Lösen kleinerer Knobeleien (Schalter A öffnet Tor B) dann auch der Denkapparat. Parallel zur Anzahl und Größe der angreifenden Roboter, Echsen und Oberbosse wächst das eigene Waffenarsenal. Da werden aus schwächlichen Äxten und Minikalibern bald Bumerangwaffen, Flammenwerfer oder Rollminen. Auch die einprägsame Steuerung hat uns überzeugt, dito das sehr übersichtliche, flott begehbare Automapping und der Leveleditor. Fein auch, daß jeder der maximal acht Netzwerker seine Figur individuell lackieren darf, um sie in den speziellen Arenen für Death- oder Team-Matches stets wiederzufinden.

Fazit: Ein häßliches Entlein (mit immerhin sehr ordentlichen Stereoeffekten), das in der spielerischen Praxis zwar nicht zum Schwan, aber doch zu einem strammen Actiongame mutiert. (rl)

Eradicator
(Accolade/Eidos)

Futuristischer 3D-Ballerkerker mit Tempo und Spielwitz, grafisch antiquiert.

GRAFIK	51%
SOUND	69%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	70%



68%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 (P75 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	(Null-) Modem, 8 Spieler im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com



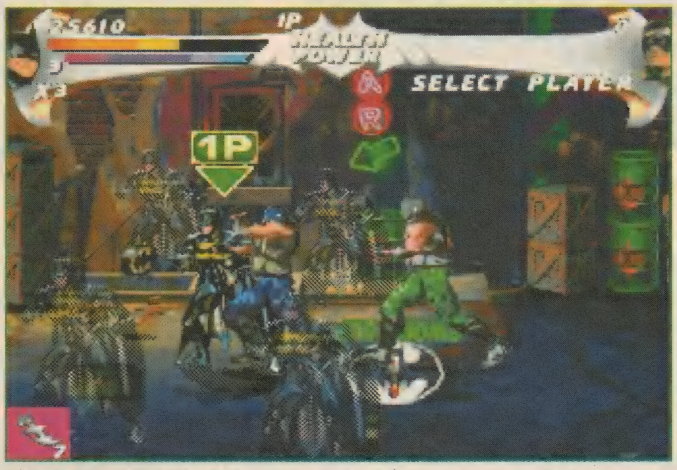
Über das Bild im Bild wird ein ferngelenkter Roboter an seinen Platz gelotst



Mal wieder ein schöner Heldenrücken

Die „Acclaim Advanced Technologies Group" war bereits für die Spezialeffekte des dritten Batman-Films verantwortlich, was lag da näher, als gleich ein Spiel hinterherzuschicken? Oder auch zwei...





Mit aktivierten Heldenhologrammen ist die Verwirrung perfekt

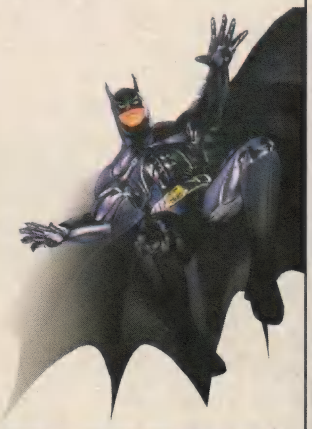
Ein Jahr nach der ersten Umsetzung des Streifens folgt nun also ein weiterer Aufguß nach bekanntem (Action-) Muster. Die geistigen Fähigkeiten des Comic-Detektivs im Fledermausdreß werden somit wieder unter den Teppich gekehrt, hier stehen einzig und allein die körperlichen Qualitäten des dynamischen Duos im Vordergrund:

Auf der Suche nach den Oberbösewichten Doppelgesicht und Riddler kämpfen sich Batman und/oder sein Lehrling Robin nach und nach durch ganz Gotham City. Auf eine wüste Kneipenschlägerei folgt die wilde Jagd über die Dächer der Stadt, danach wird das Ritz Hotel von Gangstern gesäubert, bevor man über eine U-Bahnstation in das Versteck von Doppelgesicht gelangt. Auch der Bat-Höhle wird ein kurzer Besuch abgestattet, und am Ende finden sich alle Beteiligten im Thronsaal des Riddlers zum großen Showdown ein.

Der dunkle Ritter als graue VGA-Maus

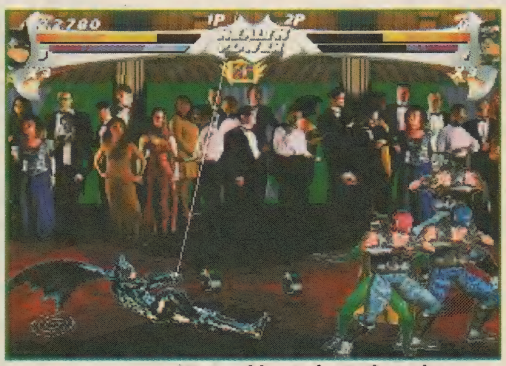
Der Möglichkeiten, seine Gegner zu traktieren, gibt es reichlich: mit Schlägen, Tritten, herumliegenden Batarangs, Bat-Bolas oder gar einfachen Holzkisten. Besonders effektiv sind die durch spezielle Joystickbewegungen ausgelösten Combo-Attacken, für die allerdings zuvor ausreichend Power-Ups gesammelt werden müssen.

Die grob gerenderte VGA-Grafik wirkt ähnlich steril wie der zugrundeliegende Film, und die Soundeffekte sind geradezu unsäglich – immerhin paßt sich die CD-Musik sehr schön dem jeweiligen Abschnitt an. Dank der drei Schwierigkeitsgrade und bis zu sieben Continues überleben auch Anfänger die ersten Levels, und viel länger hält die Motivation hier ohnehin nicht vor. (mz)





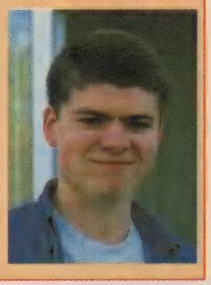
Power-Ups zeigen drastische Wirkungen



Battys klassische Seilattacke

GANZ PERSÖNLICH

Woran liegt es nur, daß aus Superhelden fast nie brauchbare Spielehelden werden? Auch diese wüste Klopperei macht nur kurze Zeit Spaß, dann fordern unfaire Gegnerformationen, die etwas hakelige Steuerung und die ständige Hektik ihren Tribut. Zwar gefällt mir diese Konsolenkonvertierung erheblich besser als das erste „Batman Forever", doch hätte man über Combos und Extrawaffen nicht die spielerische Abwechslung vergessen sollen. Schwach finde ich auch, daß auf Zwischensequenzen aus dem Kinostreifen komplett verzichtet wurde.



Markus

Batman Forever – The Arcade Game
(Acclaim)

Hektische Render-Randale für zwischendurch

GRAFIK	57%
SOUND	59%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	57%



58%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 19 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler simultan
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com



Als der Briefträger jüngst ein Päckchen von Starbyte anschleppte, machte sich Staunen unter den Redaktionsveteranen breit: Die Weinbauern-Sim hat doch bereits über fünf Jahre am Buckel?! Freilich nicht in der luxuriösen Variante...

Im Wein liegt die Wahrheit: Winzer Deluxe ist wieder einmal ein Oldie im modernen Gewand, so wie man das von der Konkurrenz (etwa Ascarons „Hanse – Die Expedition" oder „Die Fugger II") bereits kennt. Eigentlich sogar ganz so, wie man es kennt, denn auch hier beschränken sich die Neuerungen weitgehend auf das Outfit.

In der Redaktion wurde zwecks Test also der Ältestenrat konsultiert und schließlich meine Wenigkeit aus dem Rollstuhl gescheucht, um erneut ein heruntergekommenes Weingut zu erben. Damit dieses alsbald erblühe und gedeihe, erfordert das im monatlichen Rundenrhythmus abgewickelte Geschäftsjahr die verschiedensten Tätigkeiten: Rebenpflanzung von Januar bis März, die Lese im September und Oktober, anschließend dann das Keltern. Nun muß der Saft noch ein Weilchen im Faß lagern, ehe er im Rathaus als Tafelwein, Q.b.A. oder Prädikatswein angemeldet und dann in Flaschen abgefüllt werden darf. Weiters sollte das mehr oder minder edle Tröpfchen vor dem Verkauf natürlich nochmals reifen, je länger, desto besser.

Soweit der Ablauf in seinen groben Grundzügen, denn Winzer Deluxe bietet den bis zu vier Spielern genügend Komplexität für ein ausgefülltes Berufsleben vor dem Monitor. Nicht umsonst liefert eine auf der CD-ROM im Manual-Ordner befindliche Dokumentation all die Tabellen und Hinweise, nach denen schon vor der Lese erkennbar ist, was aus den diesjährigen Früchtchen alles werden oder nicht werden könnte. Besonders spannend ist dabei stets im Oktober die Frage, ob man die Trauben noch ein oder zwei Monate hängen läßt. Geduld mag da zum hochpreisigen Eiswein führen, falls Petrus nicht mitspielt aber durchaus auch zu einer Mißernte.

Weine reifen mit dem Alter – Spiele auch?

Während der Erntezeit erweisen sich die Monatsrunden für die vielen Feinheiten des Gameplays freilich als zu grob. Und wenn mich mein betagter Gedächtnisspeicher nicht trügt, war das bereits anno 1991 nicht anders – schade, daß die Neuauflage nicht zumindest diesbezüglich auch für inhaltliche Verbesserungen genutzt wurde. Denn an Optionen herrscht ja nun seit je-



Der Hauptbildschirm des Weingutes



Im Rathaus werden Weine für bestimmte Qualitätsstufen angemeldet – auch eine kleine Bestechung ist drin



Der Weinberg im Detail: Der Info-Button liefert genaue Tabellen über den Zustand der Trauben

TIP FÜR DEN EINSTIEG

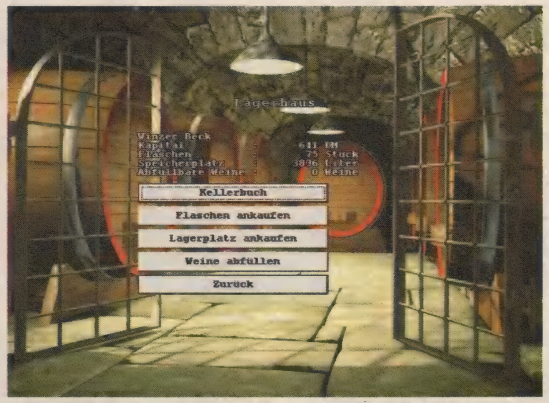
Man sollte **anfangs auf keinen Fall mehr als 200 Sträucher pflanzen**. Die sonst erforderlichen Investitionen in Personal und Anlagen nagen zu sehr an den finanziellen Rücklagen, und man wäre gezwungen, seine Produkte frühzeitig unter Wert zu verscherbeln. Der beste Weg in den frühen Ruin!

KLEINE WEIN-KUNDE

Tafelwein: Die unterste Kategorie darf sogar ganz legal ein wenig verschnitten werden.

Q.b.A.: Der „Qualitätswein besonderer Anbaugebiete" benötigt einen Mindestzuckergehalt im Traubenmost (Öchslewert) und muß sortenrein sein.

Prädikatswein: Im Gegensatz zu den beiden vorherigen Typen dürfen diese Weine nur aus reifen bzw. überreifen Trauben gewonnen werden und müssen auch wesentlich länger im Faß lagern. Je nach den Kriterien, die sie erfüllen, erhalten sie dann ein Prädikat vom Kabinett bis zum Eiswein.



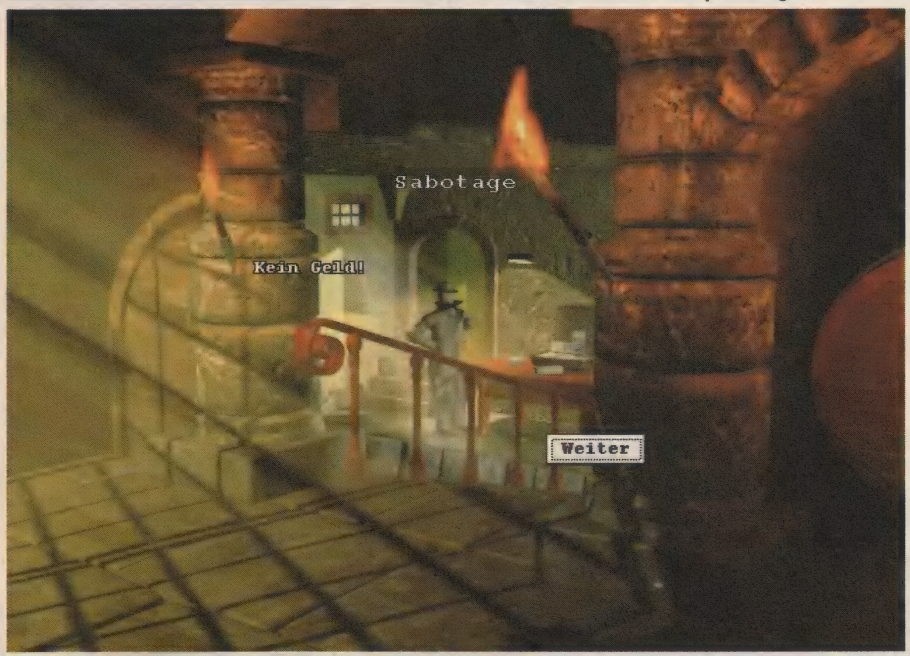
Das Lagerhaus: Hier landet der Vino nach der Kelterung



Dieses Pansch-Menü ist nahezu komplett illegal

her kein Mangel: Man darf sich für einen Start in Rheinhessen, Rheinpfalz, Württemberg oder Franken entscheiden und kann sechs verschiedene Reben anbauen. In der Stadt wäre Personal einzustellen, Weine dürfen angemeldet und verkauft werden; sogar bis nach Amerika. Bank und Werbebüro stehen für Kredite bzw. Marketing bereit. Auf dem heimischen Gut kann schließlich auch Sekt produziert werden, und wer die allfällige Inspektion nicht scheut, mag vielleicht sogar ein wenig nachzuckern. Zufallsereignisse und Landversteigerungen sorgen zu guter Letzt für Abwechslung im (W)Einerlei.

Abgesehen von marginalen Verbesserungen bei der Maussteuerung funktioniert das alles weitgehend so (gut) wie gehabt, sieht nun aber deutlich besser aus. Man sitzt jetzt überwiegend vor gerenderten Fullscreengrafiken, deren Elemente teils beklickbar und für bestimmte Funktionen zuständig sind. Die weinselige Musik ist ebenfalls neu, klingt recht nett und wird zudem von jeweils passenden Effekten begleitet. Und weil Starbyte last not least auch ein im Stil der Windows-Hilfe aufgebautes Weinlexikon implementiert hat, mag der Titel trotz seines Alters noch munden. Prösterchen. (jn)



In dunklen Gewölben darf man Saboteure anheuern

DIE ERSTE LESE: WINZER JAHRGANG 1991



Der hier abgebildeten Ur-Version attestierte der Amiga Joker anno 1991 einen Gehalt von 69 Prozent

Zur Jahreswende 91/92 veröffentlichte Starbyte auf den damaligen Homecomputern (C-64, Amiga, Atari ST) die erste Weinbauernsimulation der Welt. Auch eine PC-Version wurde seinerzeit schon erstellt, sie arbeitete jedoch lediglich mit **EGA-Grafik**. Das Programm konnte damals auf allen Systemen zusammen immerhin 100.000 Mal verkauft werden und entwickelte sich zu so etwas wie einem heimlichen Klassiker. Falls die neuerliche Vermarktung erfolgreich sein sollte, plant der Hersteller im Zuge der Oldie-Renaissance weitere Modernisierungen; etwa von „Black Gold" oder „Space Max".

Winzer Deluxe
(Starbyte)

Herausgeputzte Neuauflage der (wein)geistreichen Wirtschaftssim, wegen ihrer umfangreichen Dokumentationen sehr bekömmlich

GRAFIK	64%
SOUND	62%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	73%



70%

USK-Freigabe: o. Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX 2 mit Win 3.x/95
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 3.x/95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier nacheinander
ONLINE-INFO:	http://www.starbyte.de

GRID RUN



Entsinnen Sie sich noch der unbeschwerten Kindertage, die man mit Fangenspielen und dem Erobern des gegnerischen Hauptquartiers verbrachte? Diese Zeiten läßt Virgin hier wieder auferstehen – zumindest beinahe.



Auf Glatteis kommen selbst Profis ins Schleudern

Im Laufe des wohl überflüssigsten Renderintros aller Zeiten wird der Raumschiffpilot Axxel auf höchst unfreundliche Art als „Grid Runner" angeworben: Auf einem vorgegebenen Wegenetz, dem Grid, soll er fortan eine bestimmte Anzahl an Flaggen umfärben. Eine vergleichsweise simple Aufgabe, würde da nicht ein Gegenspieler exakt dasselbe Ziel verfolgen. Um die Sache weiter zu komplizieren, kann immer nur einer der beiden die Fahnen erobern.Der andere muß ihn zuerst berühren, um seinerseits zum Zuge zu kommen.

Da der jeweilige Kontrahent natürlich nicht untätig herumsteht, verfügt jeder Teilnehmer über ein kleines Arsenal an offensiven und defensiven Fertigkeiten. Dazu gehören Feuerbälle und Minen, das Überbrücken von Löchern im Wegegitter und ein zufallsgesteuerter Teleport für ganz brenzlige Situationen. Diese Aktionen entziehen dem Spieler Energie, welche mittels der überall verstreut liegenden Sammelicons wieder aufgefrischt werden kann. Kleinere Feind-Aliens, Teleporter, Rutsch- und Beschleunigungsfelder runden das Spielgeschehen ab.

Nach jeder der 16 Welten dürfen der Spielstand gespeichert und eine Bonusrunde bestritten werden; insgesamt warten somit 57 Levels auf den (nach Möglichkeit mit einem Sechs-Button-Pad bewaffneten) Gitterläufer. Ist ein menschlicher Mitspieler zur Hand, dürfen weitere 28 Arenen am horizontal geteilten Screen gemeistert werden. Nur leider bietet sich überall das gleiche Bild: Auf abwechslungsarmen VGA-Wegen mit dezentem 3D-Touch liegen stets dieselben Extras. Auch die zweite Parallaxebene vermag den optischen Eindruck nicht zu verbessern, und Soundeffekte sowie CD-Begleitmusik kommen kaum über das Mittelmaß hinaus. Vor allem aber beschleicht den Spieler schon nach wenigen Welten das Gefühl, bereits alles gesehen zu haben.

Fazit: Lediglich die Gegner, deren individuelle Taktiken sich in der Tat deutlich voneinander unterscheiden, vermögen den Solisten eine Zeitlang an den Bildschirm zu fesseln. Mehr Trost bezüglich der arg schwachen Präsentation bieten nur die launigen Splitscreen-Duelle für Multiplayer. (mz)



Gepflegte Hektik am Splitscreen

Grid Run
(Virgin)

Digitales „Räuber und Gendarm" in futuristischen Arenen

GRAFIK	42%
SOUND	58%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	46%



48%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win95
SPEICHER:	8 MB RAM, 11 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler am Splitscreen
ONLINE-INFO:	http://www.vie.com/low/games/grid.html

Stadt der verlorenen Kinder







Schwätzchen per Sprachausgabe und eingeblendetem Text

Auf Basis des gleichnamigen Films von Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro, den Schöpfern der tiefschwarzen Kultkomödie „Delikatessen", entwickelte Psygnosis dieses atmosphärische Abenteuer.

Als neunjährige Waise Miette soll der Spieler hier dem wahnsinnigen Wissenschaftler Krank das Handwerk legen. Weil der kranke Krank selbst nicht träumen kann, entführt er nämlich Kinder, um ihnen die Träume zu stehlen.

Dank der Unterstützung von Drehbuchautor Caro und den originalen Produktionsskizzen konnte das düstere Szenario aus Frankreich in England optisch hervorragend umgesetzt werden. Die auf SGI-Workstations gerenderten 3D-Schauplätze durchstreift man im Stil des Klassikers „Alone in the Dark" via Tastatur. Für offene Münder sorgen dabei nicht nur die detaillierten Animationen der Heldin, sondern auch schicke Perspektivenwechsel. Letztere werden entweder automatisch oder beim Erscheinen des Kamera-Icons von Hand durchgeführt.

Bloß muß Miette häufig pixelgenau bewegt werden, um gut versteckte Gegenstände zu entdecken. Das gilt auch für das Untersuchen oder Manipulieren von Objekten, wobei hartnäckiges Ausprobieren im Vordergrund steht. Da mag die Stimme des Mädels noch so herzig sein, auf die Dauer sorgen Kommentare wie „Ich kann das nicht tun" oder „Ich schaffe das nicht" nur noch für Frust. Die übrige Soundbegleitung ist ebenso beschränkt wie der Wortschatz der Heldin: Außer stimmigen Effekten (Meeresrauschen, Möwengekreische etc.) gibt's nur ab und an hübsche Musik. Weitere Einschränkungen muß man beim platzarmen Inventory hinnehmen, das den Spieler oft dazu verdammt, seine Fundstücke am Boden zwischenzulagern. Und die gerade mal sieben Spielstände der Speicheroption sind auch nicht gerade üppig.

Daß hier kaum Schwätzchen zwecks Informationsbeschaffung am Plan stehen, macht angesichts der wenigen Rätsel allerdings nur die Hälfte. Das somit halbierte Gameplay ist aber trotz vollem Präsentationsgenuß ärgerlich: Wenn geübte Abenteurer bereits nach ein paar Stunden den Abspann sehen, bleibt der bittere Nachgeschmack, eine spielbare Demo zum Vollpreis erworben zu haben. (st)









Umwerfende Optik im ständigen Wechsel der Perspektive



Um im knapp bemessenen Inventory Platz zu schaffen, werden Items am Boden abgelegt

Stadt der verlorenen Kinder
(Psygnosis)

Ein „blendendes" Adventure: Viel Grafik um wenig Spiel

GRAFIK	86%
SOUND	68%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	59%



65%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit MS-DOS 5.0 oder Win 95/3.1
SPEICHER:	8 MB RAM, 42 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Pro Audio, Roland RAP-10, Gravis Ultrasound, Ensoniq SoundScape bzw. alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

FALLEN HAVEN



Ein Strategiespiel kann gar nicht komplex genug sein, stimmt's? Stimmt, jedoch bestätigen Ausnahmen auch hier die Regel: Interactive Magic und Micomeq zeigen sehr eindrucksvoll, daß auch ein vergleichsweise simpel strukturiertes Gameplay seine Reize hat.



MENSCH ODER ECHSE?

Die Hintergrundgeschichte des im Rundentakt ablaufenden Geschehens ist von ergreifender Schlichtheit: Im 23sten Jahrhundert rangeln die Menschheit und die echsenartigen Tauraner um die Macht auf dem Planeten Haven, basta. Nach Ablauf des etwas grobkörnigen Renderintros erhält der Spieler die Möglichkeit, sich für



„Ein gutes Spiel muß leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern sein!"



Projektleiter Marc Edmond

?: *Sie sind Magister der Psychologie und haben an Schulen und Universitäten gelehrt, jetzt sind Sie Chef bei Micomeq und bringen Spiele wie Fallen Haven auf den Markt – eine ganz normale Karriere?*
M.E.: Was soll ich sagen? Ich bin 20 Jahre alt, dazu kommen noch 24 Jahre Lebenserfahrung: macht in der Summe 44 Lenze. Ende der 70er Jahre kaufte ich mir einen Computer, um überholte Erziehungsmethoden durch Edutainment-Software zu ersetzen. 1981 gründete ich in Kanada schließlich Micomeq. Und letzten Endes programmieren wir immer noch Lernspiele.

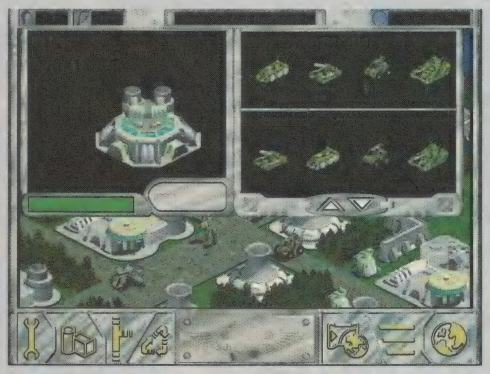
?: *Sie sehen also auch in einer Konfliktsimulation noch pädagogischen Nutzen?*
M.E.: Aber natürlich. Gerade gute Strategiespiele bieten eine echte intellektuelle Herausforderung! Genau wie ihre geistigen Urväter Schach und Go sind sie leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern.

?: *Sie wollen Fallen Haven allen Ernstes mit Schach oder Go vergleichen?!*
M.E.: Natürlich nicht so direkt. Der rundenbasierte Ablauf wurde von „X-Com" inspiriert, die isometrische Ansicht von „Sim City 2000" und die Forschungsarbeit von „Master of Orion". Die taktischen Schlachten schließlich basieren auf Spielen wie „Battle Isle" oder „Allied General".

?: *Zu guter Letzt würde es unsere Leser sicher interessieren, ob sie sich anläßlich einer Datadisk berechtigte Hoffnungen auf den schmerzlich vermißten Multiplayer-Modus machen dürfen?*
M.E.: Die Entscheidung über eine Datendisk obliegt allein unserem Publisher Interactive Magic. Wir hier bei Micomeq arbeiten bereits mit Hochdruck an dem eigentlichen Nachfolgeprogramm. Und Fallen Haven II wird nicht nur selbständig agierende Einheiten und damit mehr Komfort für den Spieler, sondern auch die versprochene Multiplayer-Option enthalten.



Raketentürme sind reine Verteidigungswaffen, die auf Beschuß automatisch reagieren



In den Fabriken lassen sich beliebig viele Einheiten produzieren



Per Online-Enzyklopädie läßt sich jede Einheit näher unter die Lupe nehmen

eine der beiden Parteien zu entscheiden; die andere übernimmt der Rechner. Zur Wahl stehen sodann zwei unterschiedlich schwierige Kampagnen, in denen es jeweils darum geht, den Gegner komplett zu vernichten und seine Heimatbasis einzunehmen.

Je nach gewähltem Szenario verfügt der Planet Haven über 21 oder 22 in Iso-3D gezeigte Provinzen. Die Territorien sind in drei Größen und ebensovielen Designs (Fels, Wald und Wüste) vorrätig und verfügen über Berge und Meere. Vor allem in Hinblick auf die Eroberung wichtigstes Unterscheidungsmerkmal ist jedoch der jeweilige Bestand an Ressourcen der Bereiche Energie, Material und Forschung. In einer dieser Regionen befindet sich das Hauptquartier des Spielers, die restlichen sind bei Spielbeginn entweder vom Gegner oder einer neutralen Partei besetzt. Letztere greift zwar nicht an, ist aber durchaus geneigt, sich mit Waffengewalt zu verteidigen. Weiterhin gilt grundsätzlich, daß dem Spieler nur die bereits von ihm besetzten Gebiete auf der anklickbaren Übersichtskarte zugänglich sind.

WEGE ZUM RUHM

Als erstes muß die zu Beginn nur rudimentär vorhandene Basis ausgebaut werden: Per Maus und Icons legt man Straßen an und errichtet einige der in elf Sorten verfügbaren Bauten – etwa Mauern, Wachtürme, Radaranlagen oder gar Raketensilos. Das hierfür benötigte Material liefern frei vom Spieler plazierte Minen und Energietürme. Besonders wichtig sind die Forschungsgebäude, deren Menge darüber entscheidet, wie schnell Fortschritte in sechs entscheidenden Bereichen wie Schußkraft, Energieeffizienz oder Bewegung erzielt werden. Auch Fabriken dürfen nicht fehlen, werden hier doch die neun Truppengattungen vom einfachen Infanteristen bis hin zum mächtigen Panzer produziert. Dies gilt in jeweils individuellen Versionen für Menschen wie Tauraner, während die neutralen Kräfte nur über vier Fahrzeugtypen gebieten.

Alle in Auftrag gegebenen Einheiten und Bauwerke werden binnen einer Runde fertiggestellt, so daß man schon bald die erste Invasion wagen kann. Bis zu acht Einheiten passen in ein Transportschiff und bis zu drei dieser Flieger dürfen für einen Überfall eingesetzt werden. Dazu wählt man auf der Karte ein direkt benachbartes Gebiet an und plaziert nach dem automatisch erfolgten Flug seine Truppen am Terrain des Gegners. Die kluge Standortwahl entscheidet über den Erfolg der Unternehmung – man sollte sich also bereits vorab genauestens über die Verteidigungseinrichtungen und Stellungen des Feindes informieren.

FEUER FREI!

Auch die Konfrontationen laufen im Rundentakt ab, wobei solange gekämpft wird, bis sich entweder der Feind ergibt oder man selbst zum Rückzug bläst. Jede Einheit verfügt dabei über ein bestimmtes Kontingent an Aktionspunkten und wird auf Wunsch über zwei Icons nur so weit bewegt, daß noch genügend Punkte für einen Angriff mit leichten oder schweren Waffen zur Verfügung stehen. Ein umsichtiges Vorgehen unter Ausnutzung sämtlicher Deckungsmöglichkeiten (Bäume, Felsen, Mauern...) ist hier der Schlüssel zum Sieg, denn es kann nur unter Beschuß genommen werden, was sich in der direkten Feuerlinie befindet. Einzige Ausnahme von dieser Regel ist die Artillerie. Der Verteidiger wiederum nimmt den gerade aktiven Angreifer automatisch und mit sämtlichen Mitteln unter Feuer, sobald der erste Schuß gefallen ist.

Ob nun alle Gegner vernichtet oder auftragsgemäß ein bestimmtes Gebäude zerstört wurden, nach erfolgreich geschlagener Schlacht gebietet man über einen weiteren Stützpunkt, der auf die gleiche



Die riesigen Transportschiffe können nur an wenigen Stellen landen. Für eine Invasion dürfen auch nur maximal drei davon eingesetzt werden



Mittels Schiebereglern läßt sich die Forschung gezielt einsetzen



Die Geschwindigkeit der Animationen, Schüsse und des Scrollings kann dreifach variiert werden

Weise wie die Heimatbasis zu verwalten ist. Da der Rechner im Gegensatz zum Spieler auch nicht angrenzende Territorien angreifen kann (unfair, aber so ist das Leben), darf die Verteidigung der Eroberungen keinesfalls vernachlässigt werden. Und so dauert es nicht lange, bis man alle Hände voll damit zu tun hat, einerseits die feindlichen Invasoren abzuwehren und andererseits neue Regionen aufs Korn zu nehmen.

NACHWUCHS AN DIE FRONT

Dank der überaus einfachen Bedienbarkeit und dem leicht durchschaubaren Gameplay ist Fallen Haven auch und gerade für Neulinge im Genre bestens geeignet. Erfahrene Strategen dürften mangels taktischer Finessen aber ein wenig unterfordert sein. Daß die beiden Kampagnen recht schnell durchgespielt sind, ist halb so wild, da der CPU-Gegner bei jedem Neustart völlig anders agiert. Last but not least ist die Grafik schwach animiert, aber ansprechend gezeichnet und wird von deutscher Sprachausgabe sowie acht hammerharten Tekknotracks akustisch stilvoll umrahmt.
Fazit: Ein interessantes und ausbaufähig konzeptioniertes Spiel, das für Nachschub in den Reihen der PC-Strategen sorgen kann. (md)





Die schwach gepanzerte Artillerie empfiehlt sich als ideale Defensivwaffe



Invasionen werden über die anklickbare Übersichtskarte in Gang gesetzt

Die Bildschirmtexte werden natürlich auch noch eingedeutscht

GANZ PERSÖNLICH

Die Programmierer schwer verdaulicher Strategicals wie „Steel Panthers" oder „American Civil War" könnten von diesem Erstlingswerk noch etwas lernen – beispielsweise, daß Spielspaß sich nicht nach dem Gewicht des Handbuchs bemißt. Denn auch mit nur einer Handvoll Befehlen kann das Kommandieren Freude machen, wenn der CPU-Gegner so geschickt wie hier agiert und jedes Versäumnis des Spielers sofort bestraft. In der Tat spielt sich Fallen Haven genial einfach und damit einfach genial. Hätte der Hersteller nicht die versprochenen Multiplayer-Abschnitte ersatzlos gestrichen und eine Möglichkeit zur Zugrücknahme sowie Angaben zur Reichweite der gegnerischen Einheiten eingebaut, wäre auch ein Hit drin gewesen!



Manfred

Fallen Haven
(Interactive Magic/Micomeq)

Wenig komplexe, aber unterhaltsame Rundenstrategie für Genre-Einsteiger

GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	77%



78%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/50 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www. imagicgames.com

☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats März:

C&C 2 Data* 27,95

im Bundle mit C&C 2 99,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Return to Krondor*	64,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.2.97 - * = *noch nicht verfügbar am 13.2.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*
Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	24,95
Amored Fist	29,95
Apache Longbow light	29,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Batman Forever	24,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	24,95
Bitmap Brothers Compilation	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Crusader Classic*	29,95 N
Cyberia	24,95
D	29,95
Daedaious Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Destruction Derby	24,95
Discworld	24,95
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dungeon Master 2	24,95
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic*	29,95 N
Eishockey Manager	19,95
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Grand Prix Manager	24,95 N
Hand of Fate	29,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Indiana Janes 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Judge Dredd PC	24,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyranidia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic*	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet 2 Classic	19,95 N
Maniac Mansion 2	29,95
Micro Machines 2	24,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	29,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classics	29,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95 N
Outpost 1.5	19,95
Pirates e	29,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	19,95
Silent Service 2	19,95
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Farm*	19,95
Sim Life Classics*	29,95
Simon the Sorcerer 1	29,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	9,95 P
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	19,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	8,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Commander	29,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
Theme Park	29,95
Till	19,95
Top Gun	19,95
Tornado	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 1+2 Underworld	19,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Pool*	24,95 N
Virtual Tennis	14,95
Voligas	29,95
Warcraft	24,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95 N
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95 N
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3 Skulls of the Toltecs	69,95
9 - The last Resort	69,95
A 10 Cuba*	64,95 N
Abuse	59,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95 N
Admiral Sea Battles*	79,95 N
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Age of Sail*	79,95 N
AH 64 Longbow Gold*	69,95 N
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2	79,95
Alien Trilogy	64,95
Animal	64,95 N
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	67,95
Arc of Time	69,95 N
Armored Fist 2*	79,95
Assassin 2015	74,95
Asterix & Obelix*	49,95 N
ATF Gold*	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95 P
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	49,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95 P
Battle Sport*	69,95 N
Bedlam	74,95
Betrayal in Antara*	74,95
Biest Chamber*	64,95 N
Birthright*	79,95
Bleifuss 2	49,95
Boong	44,95
Bubble Bobble	59,95
Bug	59,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	49,95
Capitalism	69,95
Catz	24,95
Chessmaster 5000 Win95	69,95
Chewy*	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Clue	74,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA*	79,95 N
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data*	27,95 P
C&C 2 + Data*	99,95 N
Commando Aces of t.Deep	74,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest de Luxe*	49,95
Conquest of t. New World	79,95
Creatures	64,95
Crow: City of Angles*	79,95
Crusader 2: No regret	69,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Darklight Conflict*	69,95
Das Amt	29,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	24,95 P
Daytona USA	24,95
Deadline	34,95
Deadlock	69,95 P
Deadly Skies*	74,95
Deadly Tide*	69,95 N
Death Gate	69,95
Deathdrome*	49,95
Demonworld*	64,95 P
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	69,95
Destiny	59,95 N
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Panzer Dragoon	64,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95

Die gr. Schlacht um Shiloh*	64,95 N
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Hard Trialogy*PC	69,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe	49,95 N
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Down in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2	64,95
Dragonheart*	64,95
Dschungelbuch 3,5	44,95
Dungeon Keeper*	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecstatica 2	69,95 N
Elisabeth I	64,95
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
Night of the Monsters*	79,95
OBelix Win95*	44,95 N
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Olympic Soccer	64,95
Orionburger	62,95
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon	64,95 P
Panzer General 2	39,95
PC Games Cheats	24,95 N
Perfect Weapon*	59,95 N
Petka*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	69,95 P
Pinball 97*	52,95
Pinball 95 Trybid*	39,95 N
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.

Kundenservice groß geschrieben:

1. Billiger bestellen: 0180-Servicerufnummer

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

F 1 GP 2 dt.	79,95
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95 N
F 1 Manager 96	69,95
F 1 Manager Professional*	69,95 N
F1 Racing	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95 N
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Turbo*	64,95
Gabriel Knight	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats 2	24,95 N
G-Nome	69,95
Gene Machine	69,95
Gene Wars	74,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Win*	64,95
Have a N.I.C.E. Day	54,95 N
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o Might&Magic	49,95
Heroes of Might & Magic 2.a.A.	
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Hugo	59,95
Hugo 4	59,95
Hunter hunted	79,95
Hyperblade	79,95
I have no mauth but I must*	69,95
Imperium Galactica 2	74,95 P
Independence Day Win95*	69,95 N
Interstate '76*	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Isnogud*	64,95 N
Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knight*	74,95 N

Geheimtip des Monats:

Deadlock 69,95

Sie besiedeln und erobern einen Planeten um eine neue Heimat zu finden.
Diese klassische Idee wird hier mit einer brillianten Wirtschaftssimulation verknüpft. Für Hardware ab 486/66, 8MB geeignet, mit Modem- und Netzwerkoption bis 8 Spieler.
Unsere Meinung:
Sehr einsteigerfreundlich trotz des komplexen Systems.
Die enorme Spieltiefe sorgt auch bei verwöhnten Strategen und „Häuslebauern" für langanhaltende Spielmotivation.

Jetfighter 3	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
KKND*	57,95 N
Krazy Ivan Win95	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Last Rifles*	44,95 N
Leisure Suit Larry 7	69,95 P
Lighthouse	79,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2	69,95 P
Lost Vikings 2*	59,95 N
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
Magic the Gathering*	79,95
Marble Drop*	54,95 N
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK	79,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	49,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Metal Lords*	77,95
Mission Force Cyberstorm	69,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks Madness	69,95
Monty Pythom's Ritter d. Kok. bat 3 Win 95*	64,95 69,95 N
Moto X	69,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
NBA Hangtime Win95*	69,95 N
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	69,95 P
NBA Live 97	69,95
Need 4 Speed Special Ed.	74,95
Need 4 Speed 2*	a.A.
Nemesis*	54,95
Net Zone*	69,95
Nihilist	54,95 P
Normality	74,95
NFL Quaterback 97	64,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Open Ice*	69,95
Pirates! Gold	34,95
Pocahontas	79,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Chess*	84,95 N
Power Play Hockey*	59,95
Privat Eye*	64,95 N
Privateer 2: The Darkening	79,95
Privateer 2 Special (+Priv 1)	94,95 N
Project Paradise	64,95
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad*	69,95
QAD*	64,95 N
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	79,95
RAMA Compilation	39,95
Raven Project*	57,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1 + The Dig e.	49,95 N
Rebel Assault 1+2 e.	49,95 N
Reloaded*	64,95 N
Rendezvous im Weltraum	79,95
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Riot*	59,95 N
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	59,95 P
Risiko Win95	69,95 N
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95 N
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Worriors	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Schleichfahrt	69,95
Scorcher*	69,95 N
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Sentiene*	69,95 N
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95 P
Sim Tunes*	54,95 N
Sim Paket	64,95
Sonic	44,95
Sonic & Nuckles Collection*	49,95 N
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Trader Win95*	59,95 N
Speedster*	64,95 N
SPQR*	69,95 P
Star Control 3	79,95
Star Gate	44,95
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Steel Panthers 2*	64,95 N
Sub Culture*	54,95 N
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Swiv 3D*	69,95 N
Syndicate Wars	69,95
Synergist*	69,95 P
Terminator Sky Net	39,95 P
Terror Trax*	34,95
Terra Nova	69,95 N
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Muppets inside	64,95
The Neverhood*	74,95 N
Tie Fighter SVGA	69,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95 N
The Fallen*	64,95 N
The Mutation of J.B.	39,95 N
The Simpsons*	59,95
Theme Hospital*	54,95 N
Think-X	37,95
Time Commando	69,95
Time Gate Win95	64,95 N
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Control	42,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Trash It!*	69,95 N
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95
Tunnel B1	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
UEFA Champions League 97*	a.A.
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer*	54,95 N
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	64,95 P
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Wing Commander 1-3*	54,95 N
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95 P
Wizardry Gold*	69,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem	29,95
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95 N
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95 N
Z	64,95
Z Director's Cut	29,95
Z + Z Director's Cut Bundle	69,95 N
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95 N
Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

PGA Tour 486 Classic	29,95
Links LS	84,95
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Teag Hill	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Pelican Hill*	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95 P
Flugsimulator 5.1 dt	49,95 P
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95 N
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Moving Map 2.0	69,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Commander	59,95
Scenery & Object Design.	79,95
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49,95

Szenerien:

Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Multimedia München 2	49,95
Griechenland*	59,95 N
Kanarische Inseln	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig*	54,95 N

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
C & C 2 + Data	99,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	54,95

Funsoft Compilation *PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*	74,95 N
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser 3*	49,95
funsoft Simulations Edition *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49,95
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Tornado 2, NY Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logicus, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	39,95
Gigapack *CMNet, Umis386, Pro Pinball, Megnasty, TFI GP, Hattricki, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America*	79,95
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Bhar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39,95
Lucas Arts Air Combat *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39,95
Megapack 6 *Riddle of Master Lu, PZ. General 2, Kyranidia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79,95
Westwood Compilat *Kyranidia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten *Entdecke das Land der Pharaonen*	64,95
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs *u.A. Wordstar 7, Win 2.0, Borland Paradox*	39,95

Muß ein Office Paket 500 DM kosten?!

SoftMaker Home Office 9,95

= Logo Maker, 500 Cliparts, 200 Fotos, 300 Schriften und ...

TextMaker Home Textverarbeitung	DataMaker Home Datenbank	PlanMaker Home Tabellenkalkulation
Dokumentvorlagen, Einbindung von Grafik, OLE 2.0, Rechtschreibprüfung	dBase kompatible Datenbank mit max. 200 Sätzen, Berichtseditor, etc.	84 Rechenfunktionen, benannte Bereiche, Zielwertsuche, 16 Diagrammtypen, etc.

Win. Harvard Graphics, Winclean uninstaller	
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*	79,95
Lexikon des intern. Films *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*	119,95
Ultra Pack 2 *Chronik d. 20 Jhr., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*	79,95
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95 N
Autoroute Europa 5.0	109,95 N
Cinemania 97	59,95 N
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95 N
Encarta Weltatlas	94,95 N
Music Central 97 Win95	59,95 N

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	44,95
16 MB EDO	109,95
32 MB EDO	224,95

günstige Tagespreise erfragen! nur Markenware!

Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95

PCMCIA II Karte für 2 Joysticks

Alfa Dread Joypad	29,95
Alfa Twin Box	29,95
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	169,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals+Nascar Rac. light	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95 P
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95 P
Blackhawk	49,95
Thunderbird	29,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	119,95 P
Grip 2er Pack	49,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	69,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54,95 P
Sidewinder Pro	79,95 P
Sidewinder Pro+Heilbender	99,95 P
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95

Soundkarten

SB 16 VE IDE Plug&Play	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6





DSF Fußball-Manager

Vor anderthalb Jahren war „Der Meister" von Impressions noch ein wenig meisterlich präsentierter Fußballmanager, jetzt haben sich der DSF und Sierra des Programms angenommen – mit deutlich sichtbarem Erfolg.



Vom Provinzsportplatz...



...zum Spitzenstadion



Der Ausbaukasten für Stadion nebst Peripherie

SONDERTRAINING FÜR GRAFIK UND SOUND

Nur was die grundsätzliche Programmstruktur betrifft, erhält der Käufer hier für knapp 30 Mark eine sportliche Wirtschaftssim Jahrgang 95, Grafik und Soundbegleitung wurden aber bereits komplett überarbeitet. Die vielen, teils animierten Menüs erstrahlen nun in hübschem SVGA, es gibt ein paar kleine, gerenderte Ereignisvideos, und die Aktionen werden von deutscher Sprachausgabe, ordentlicher Musik sowie passenden Effekten begleitet. Vor allem auf dem Rasen selbst hat sich einiges getan. Vorbei sind die Zeiten, als man seine grobpixelig stilisierten Schützlinge aus der Vogelperspektive hin- und herruckeln sah – die Kicker gehen jetzt auf einem von der Seite dargestellten Iso-Feld deutlich hübscher bewegt ans Werk. Dabei gibt es wie gehabt eine Wiederholungsfunktion, und die Spielgeschwindigkeit darf auf das Zwei-, Vier- oder Achtfache beschleunigt werden. Ganz Ungeduldige holen sich stattdessen gleich das Endergebnis mit den Statistiken auf den Screen. Ein Service, der allerdings mit dem Verzicht auf Eingriffsmöglichkeiten wie Auswechslungen, Taktikänderungen etc. bezahlt werden muß.

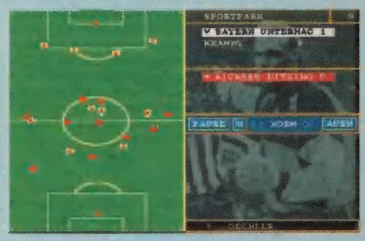
GESELLIGES MANAGEMENT FÜR AMATEURE UND PROFIS

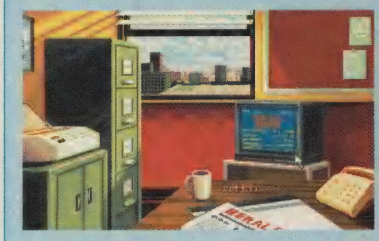
Auch am Gameplay haben die Impressionisten inzwischen tüchtig gefeilt. Neuerdings dürfen daher bis zu acht Manager hintereinander die Geschicke ihres Wunschvereins aus den diversen deutschen, französischen sowie englischen Ligen lenken. Dabei lassen sich vor Spielbeginn u.a. die Spielernamen, ihre zehn Attribute, Nationalität und Charakter per Editor beliebig manipulieren. Doch nicht nur das Basteln eines

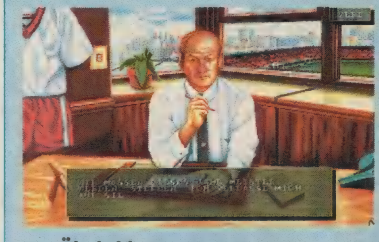
ES WAR EINMAL... DER MEISTER

Beim Vorgänger **„Der Meister"** ging das Gameplay anno 1995 dank hoher Komplexität bereits in Ordnung, die Präsentation dagegen in die Hose: Dürftige VGA-Optik, nerviger Dudelsound und eine umständlich zu bedienende Menülawine vermiesten dem Spieler die Laune. Vergleicht man die Screenshots des Oldies mit denen der überarbeiteten Version, werden die krassen Klassenunterschiede deutlich. Zudem konnten einst **nur Solisten** im Managersessel Platz nehmen – und das gegenüber dem Nachfolger **zum dreifachen Eintrittspreis**.







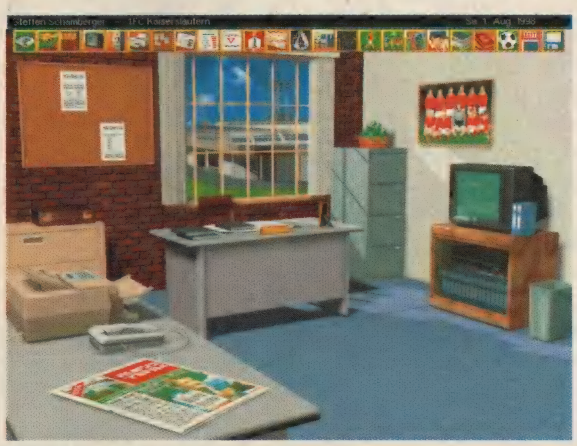


Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger lassen sich rein äußerlich nur noch erahnen

Dreamteams hat Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad. So kann man sich als Startkapital sechs verschiedene Beträge von 100.000 bis 20.000.000 Märkern aufs Konto packen, Bau und Verwaltung der Stadionperipherie dem Rechner überlassen und wahlweise faule Tricks wie Bestechungsgelder genehmigen.

KOMPLEXITÄT MIT KLEINEN MÄNGELN

Dank der omnipräsenten Iconleiste bekommt der Manager seine Aufgaben nun auch bequemer in den Griff. Bei den genreüblichen Features wie Werbung, Stadionausbau, Festlegung der Eintrittspreise etc. stehen zudem Assistenten hilfreich zur Seite. Das gilt auch für den sportlichen Bereich: Bis zu fünf Kotrainer, drei Talentsucher und ein Physiologe landen auf der Gehaltsliste. Das Organisieren des Trainings, die Mannschaftsaufstellung und vor allem das Hantieren mit dem Taktikeditor gestalten sich bisweilen trotzdem immer noch überkomplex bis umständlich.
Leider trüben weitere kleinere Mängel den ordentlichen Gesamteindruck. So gibt es nur einen nationalen Transfermarkt, keine Winterpause und damit auch keine Hallenturniere. Auf welcher Position ein Kicker eingesetzt werden sollte, darf man sich anhand seiner Fähigkeiten selbst zusammenreimen. Und die Zeitungsmeldungen oder Präsidentenstatements sind ab und an recht merkwürdig. Beispielsweise gratuliert der Chef schonmal zum Aufstieg, wenn man die Meisterschaft gewonnen hat. Oder die Presse proklamiert ein packendes Duell um die Spitze, weil der Zweitplazierte nach drei Viertel der Saison „nur" 21 Punkte Rückstand auf den Tabellenführer hat...



Der Arbeitsplatz des Managers



So verfolgt man die Begegnungen

EINE EMPFEHLENSWERTE INVESTITION

Zum Ausgleich wartet ein ganzer Berg an Statistiken und Tabellen in Aktenschrank bzw. Videotext. Dazu kommen die Teilnahme an den gängigen Pokalwettbewerben, Vertragsverhandlungen, Wetten, Bankgeschäfte und überhaupt so ziemlich alles, was sportliche Wirtschaftssimulanten brauchen. Aufgrund des erstligatauglichen Preis/Leistungsverhältnisses werden diese Finanzexperten aber ohnehin zugreifen – was sie freilich nur beim Exklusivanbieter Karstadt können. (st)



Ein Blick in die Umkleidekabine



Hier wird der wöchentliche Trainingsplan zusammengeklickt



Die Arbeit mit dem Taktikeditor gestaltet sich kompliziert

DSF Fußball Manager
(Sierra)

Viel Fußballmanagement für wenig Geld

GRAFIK	64%
SOUND	68%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	73%



70%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 30,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/33 mit MS-DOS bzw. Win 3.1/95
SPEICHER:	8 MB RAM, 22 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.de

GANZ PERSÖNLICH

Meiner Meinung nach ist die preiswerte Schillerscheibe eine vollwertige Alternative für Patch-gestreßte Vereinsmanager: Zwar erreichen die Sierra-Kicker nicht die Spieltiefe von „Bundesliga Manager 97", doch dafür sind hier auch keinerlei Systemabstürze zu befürchten. Und die oft unfreiwillig komischen Rechtschreib- und Übersetzungsfehler (z.B. „Parkplatzs" statt „Parkplätze") der Erstauflage sollten mittlerweile ebenfalls ausgebügelt sein. Wer dem fast geschenkten Gaul also nicht zu tief ins Maul schaut, kommt hier ganz sicher auf seine Kosten.



Steffen

Vor vier Jahren noch dümpelte das Subgenre der wirtschaftlichen Eroberung des Alls im Shareware-Pool, heute erfreuen sich Programme wie „Master of Orion 2" größter Beliebtheit. Ein Erfolg, der auch auf das Konto dieser Reihe von New World Computing geht.

SPACEWARD HO!™

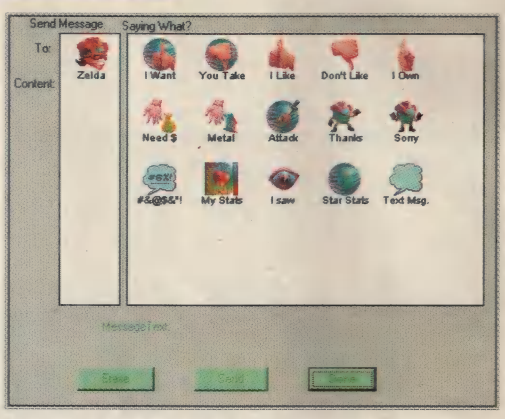
Freilich war der erste Spaceward mehr Pionier denn Bestseller, und so fanden seine zwei direkten Nachfolger auch nicht mehr den Weg über den großen Teich. Mittlerweile rechnen sich die Programmierer aus der Neuen Welt aber auch hierzulande Chancen für den vierten Akt ihres historischen Space-Dramas aus – zumal inzwischen doch so etliches verbessert wurde.

Aggressionsabbau für flinke Strategen

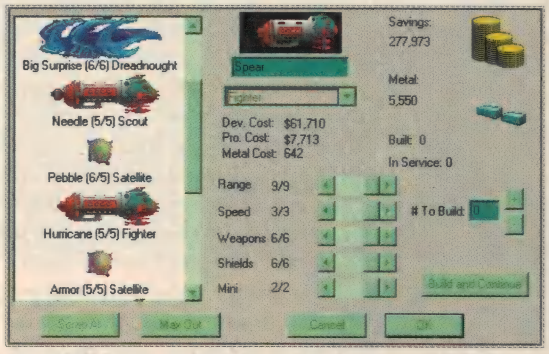
Für den Spieler geht es grundsätzlich nach wie vor darum, im Wettstreit mit bis zu 19 Widersachern eine variabel große und nach freiem Wunsch geformte Galaxis (Scheiben, Spiralen, diffuse Nebel...) unter seine Fuchtel zu bringen. Dabei stellen die begrenzten Metallvorkommen selbst für diplomatische Eroberer eine kritische Größe dar, denn sie zwingen alle Imperatoren zu aggressivem Spiel. In diesem Sinne klappt der Schiffsbau ruckzuck, von einem Zug zum nächsten sind die in Auftrag gegebenen Kreuzer fertig. In Wahrheit ist das Game also keine tiefgründige Wirtschaftssimulation; eher schon eine fixe Strategieknobelei, bei der es darum geht, seinen Nachbarn die Rohstoffe abzujagen.

Eine Statistik zeigt den Fort- oder Rückschritt des Reiches auf lange Sicht, man kann in Grenzen handeln, und einige grundsätzlich neue Techniken (wie z.B. biologische Raumschiffe) wurden untergebracht. Zudem erlaubt ein recht geschicktes Kommunikationssystem mit Hilfe von Piktogrammen Unterhaltungen mit den „Kollegen". Wer eine Netzwerkpartie spielt, wird hier durchaus Probleme haben, die menschlichen Gegner von denen der CPU zu unterscheiden!

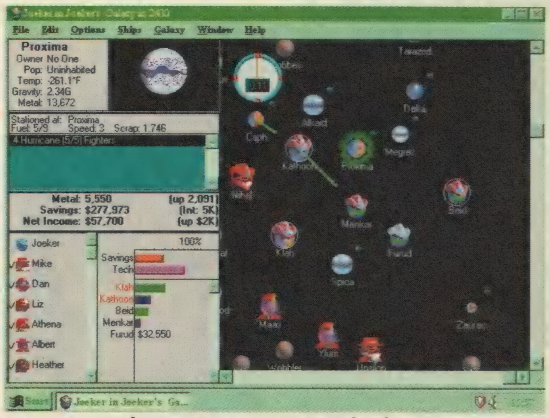
Obzwar kleinere optische Retuschen für verbessertes Handling sorgen, gleicht die Präsentation aber noch stark dem kargen Urgroßvater. So tragen etwa die Planeten zur Kennzeichnung nach wie vor Cowboyhüte, und der Sound besteht wie gehabt nur aus einem herzhaften „Yeah!" bei der Auftragsbestätigung und ähnlichen Kurzdigitalien. Kurzum, ein Spiel für den kleinen Strategiehunger zwischendurch. (jn)



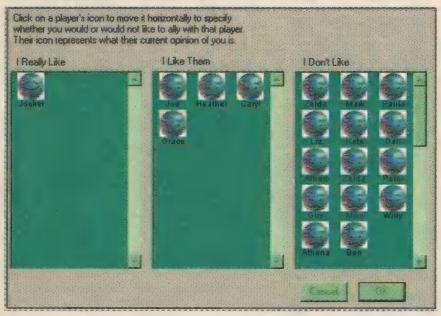
Die ausgeklügelte Funkkabine



Das Schiffsbaumenü bietet kaum Spielraum: Lediglich die Technologiestufen von insgesamt fünf Bereichen sind variabel



Ein gut ausgebautes Imperium mit ordentlichen Metallreserven (links im Bild angezeigt)



Der simple Diplomatiebildschirm

Spaceward Ho! IV
(New World Computing)

Flotte SF-Strategie in rückständiger Präsentation

GRAFIK	28%
SOUND	19%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	60%

55%



USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 65,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486/33 mit Win 95/NT 4.0
SPEICHER:	8 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 20 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.nwcomputing.com



Die Kriegskonstrukteure von SSI/Mindscape sind am Rückzug in die Vergangenheit: Waren bei dem 1994 erschienenen Vorgänger noch moderne Panzerschlachten zu schlagen, so geht es nun ins neunzehnte Jahrhundert.

Sämtliche Konflikte basieren auf historischen Fakten und sind zwischen den Jahren 1846 und 1905 angesiedelt. Im Rundentakt bekommen es die ein bis zwei Feldherren vor dem Monitor hier mit acht kompletten Kampagnen zu tun, deren 62 Szenarien aber auch einzeln aufgerufen werden können. Und weil es sich hier schließlich um ein „Wargame Construction Set" handelt, darf auch ein Editor für eigenhändig entworfene Schlachten nicht fehlen.

Apropos Schlachten: Es siegt jeweils, wer nach einer vorgegebenen Rundenzahl den höchsten Geländegewinn oder die meisten erlegten Feinde vorzuweisen hat. Zu diesem Zweck warten über 80 Waffengattungen vom simplen Musketier über Kanonenboote bis hin zum schweren Mörser auf die Befehle des Spielers. Der wiederum kann sich anhand eines Online-Lexikons über die geschichtlichen Hintergründe seines Treibens informieren. Vordergründig wartet eine von oben zu betrachtende Hexfeldkarte darauf, als maus- und tastaturgesteuerter Rangierbahnhof für die Truppen mißbraucht zu werden. Wer nach der Bewegungsphase noch ausreichend Zugpunkte übrig hat, darf entdeckte Feinde auch sofort unter Beschuß nehmen.



Feinde tauchen erst auf, sobald man in deren Nähe steht

Die deutsche Übersetzung erinnert an die Anleitung eines koreanischen Weckers

Nach jedem Scharmützel wird dann eine akribisch genaue Verlustliste eingeblendet. Die gerenderten Einheiten und Wabenfelder sind zwar sehr groß, für den Kartenausschnitt gilt aber eher das Gegenteil. Auch wird das allzu sehr auf taktische Spitzfindigkeiten ausgerichtete Gameplay durch eine überkomplizierte Steuerung behindert. Und die mißverständliche Übersetzung der Texte ist allenfalls unfreiwillig komisch. Trotz der recht stimmigen Akustik greift der kluge Stratege daher besser zur englischen Version – oder gleich nach einem zeitgemäßeren Programm wie beispielsweise „M.A.X.". (md)



Ein Blick auf die Übersichtskarte ist des öfteren erforderlich



Mit dem Editor lassen sich sogar Uniformen entwerfen

Das Gewehr
(SSI/Mindscape)

In jeder Hinsicht angestaubte Hexfeld-Strategie

GRAFIK	50%
SOUND	66%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	55%



53%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2
SPEICHER:	8 MB RAM (DOS) bzw. 12 MB RAM (Win 95), 45 bis 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner oder per E-Mail
ONLINE-INFO:	http://www.ssionline.com/

PINBALL 97

Auf „Pinball 95" folgt nun übergangslos der 97er-Flipper von Maxis. Für inhaltliche Verbesserungen sollte also über ein Jahr Zeit gewesen sein – schade, daß sie nicht genutzt wurde.

Einmal mehr stehen schlappe drei Tische zur Auswahl: „Mad Scientist" erweckt das gute alte Frankenstein-Monster zu kugeligem Leben, in „Alien Daze" ergreift man die Paddles für bzw. die Partei von Außerirdischen, und bei „Captain Hero" macht @-Man (sprich: At-Man) das Tableau unsicher.

Freilich sind bei allen Flippern die Rampen im oberen Teil des Screens mit dem fein animierten, aber etwas klobigen Ball nur schwer zu treffen. Da der Blickwinkel außerdem deutlich flacher geworden ist, verschwinden jetzt auch einige Targets in der dreidimensionalen Umgebung. Daran können selbst die drei Grafikauflösungen (640 x 480 bis 1024 x 768) nichts ändern. Effektiver

Silberkugeln mit matten Stellen

sind da schon optionale Texteinblendungen, die über aktivierte Ziele informieren. Untermalt wird das Spielgeschehen von abwechslungsreichen Soundeffekten und netten CD-Audiotracks bzw. normalen Musikstücken der eher scheußlichen Art.

Leider ist hier auch spielerisch nicht alles rund, was silbrig glänzt: Einerseits läßt sich die Steuerung frei über Tastatur, Maus und sogar Joystick verteilen, andererseits unterscheiden die genreüblichen Shift- und Strg-Tasten nicht zwischen links und rechts. Um also auch die Abschuß- sowie die drei Rüttelfunktionen sinnvoll auf dem Keyboard unterzubringen, werden fast alle Sondertasten belegt, was nicht selten zu Fehlgriffen führt.

Hinzu kommt, daß sich die drei Tische sehr ähnlich spielen: Stets gibt es eine Kugelfalle zum Aktivieren der Aufgaben, bei denen unter Zeitdruck auf vorgegebene Ziele und Rampen geschossen wird. Nach Erledigung dieser Jobs darf noch kurz um den Superjackpot geflippert werden, und die Sache beginnt wieder von vorn. In Ermangelung einer Scoreleiste wird dieses Einerlei weder von Animationen noch von Zwischenspielchen unterbrochen, lediglich Multibälle sorgen ab und an für etwas Abwechslung.

Wer also einfach zu spielende Tische für gelegentliche Partien mit bis zu drei Kumpels sucht, für den mag sich die Anschaffung dieses Programms lohnen. Echte Pinball Wizards finden allerdings in der digitalen Konkurrenzkneipe von „Slamtilt" die schöneren Herausforderungen. (mz)



Der verrückte Doktor „versilbert" sein Monster



Untertitel erleichtern die Übersicht



Bei Multiballspielen geht es hoch her

Pinball 97
(Maxis/Virgin)

Grafisch anpassungsfähige, aber unspektakuläre Flippersimulation.

GRAFIK	69%
SOUND	70%
STEUERUNG	61%
MOTIVATION	58%



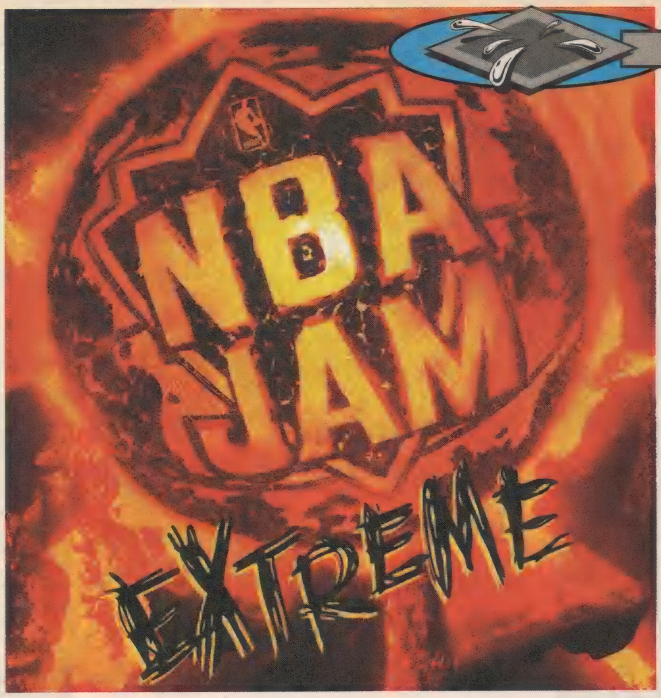
62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 3.X/95
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB für Win 95), 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Windows/95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	4 Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	nein

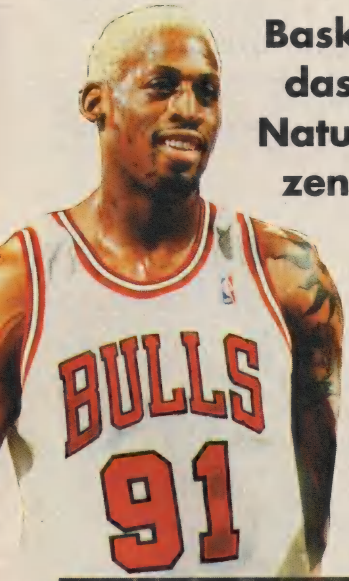
Gegen solche Aktionen ist die Verteidigung meist machtlos





Basketball und kein Ende: Neben den Toons aus „Space Jam" schickt Sculptured Software auch den Nachfolger zu „NBA Jam" auf den Platz. Auf daß Bälle und Funken erstmals in der dritten Dimension fliegen mögen!

Das eigentliche Spielprinzip wurde freilich unverändert vom Vorgänger übernommen: Auf einem schräg von oben gezeigten Court liefern sich bekannte Originalgesichter aus den amerikanischen Basketballdivisionen hektische Two-on-two-Duelle. Es stehen alle 29 NBA-Teams zur Auswahl, von denen jedes sechs auswechselbare Spieler umfaßt. Sitzen weniger als vier Menschen vor dem Monitor, so übernimmt der Rechner die Rollen der fehlenden – und das schon auf dem niedrigsten der zehn Schwierigkeitsgrade recht ordentlich.

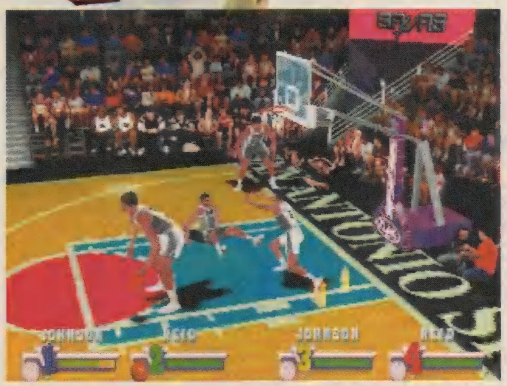


Basketball, das allen Naturgesetzen trotzt

Entgegen allen Naturgesetzen, aber sehr zur Freude des johlenden Publikums sind die leidlich animierten Vektorsportler nicht an die regulären Spielzüge und Würfe gebunden: Durch den Einsatz der Turbo- und Extreme-Tasten sprühen sie Funken, verdoppeln ihre Geschwindigkeit und springen zum Dunk mal eben durch das Hallendach. Gelingen einem gar drei Körbe oder drei Blöcke am Stück, so ist er vorübergehend „on fire", wodurch noch spektakulärere Würfe und Fouls möglich werden.

Daß der spielerische Funke dennoch nicht recht überspringt, liegt an der auch mit abgeschalteten Details noch viel zu langsamen Grafik. Sogar wenn das Bild verkleinert wird, ruckeln die Bildschirmakteure noch munter vor sich hin. In der so entstehenden Verwirrung fällt es oft schwer, überhaupt den Ball auszumachen – im Mehrspielermodus entsteht so ein totales Chaos. Hinzu kommt, daß eine Liga oder vergleichbare Wettbewerbe komplett fehlen. Als Trost darf man lediglich gegen alle Teams nacheinander antreten und auf einen Highscore-Eintrag hoffen, was im Vergleich zur Optionsvielfalt von „NBA Live 97" mehr als nur ein bißchen mager wirkt.

Trotz der mitreißenden Soundkulisse nebst englischen Kommentaren sowie einer gelungenen Padsteuerung (das Keyboard ist nur zweite Wahl) können Acclaims Ballartisten also nicht an vergangene Glanzzeiten auf der Konsole anknüpfen. Wenn ein Spiel nur auf wirklich *extrem* ausgestatteten Rechnern so richtig Feuer fängt, kühlt die Motivation eben schnell aus... (mz)



Auch gleiche Teams dürfen gegeneinander antreten



Jeder Spieler verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten

NBA Jam Extreme
(Acclaim)

Spielerisch dezent überarbeitete Neuauflage von „NBA Jam" in ruckeligem 3D

GRAFIK	59%
SOUND	76%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	42%



47%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: 10 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Joypad, Tastatur
AUSGABE:	Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com

AREA 51



Agent Moulder und alle übrigen UFO-Gläubigen sind fest davon überzeugt, daß die gleichnamige US-Luftwaffenbasis seit Jahrzehnten Aliens beheimatet. Midways neue Arcade-Ballerei wird aber selbst sie nicht überzeugen können...



Ob die mit sich reden lassen?

Die 90 Seiten des Handbuchs täuschen nicht darüber hinweg: Die Story vom Alienüberfall auf eine Basis der U.S. Air Force bildet einen schlichten Rahmen für noch schlichteres Gameplay. Ohne Unterlaß müssen da heranzoomende Mutanten, hinter Kisten verschanzte Außerirdische und deren vorbeihuschende Vorgesetzte via Fadenkreuz aufs Korn genommen und weggesprengt werden – Ende Gelände.

Der Schußwechsel findet inmitten vorberechneter VGA-Kulissen statt, die während des Spielablaufs als CD-Movie abgespult werden. Das hat einerseits rasante Kamerafahrten, andererseits einen linearen Spielablauf zur Folge: Nie ist ein Abweichen von der vorgegebenen Marschroute möglich. Nur selten, wenn man eher zufällig Fenster oder Benzinfässer in undurchschaubarer Kombination trifft, wird plötzlich zu einer versteckten Bonus-Szene umgeschaltet.

Die ödesten Aliens, seit es Automaten gibt

Hier wie dort wechselt nach Abschuß von Munitionskisten gelegentlich die Waffe und damit allein die Zahl der rund fünf bis neun, am Stück abzugebenden Schüsse. Wie bei der Automaten-Vorlage muß der Cursor alle paar Zehntelsekunden zwecks Nachladen zum Bildrand bewegt oder der zweite Mausknopf gedrückt werden. Steigt ein Mitspieler in die Schlacht ein, hat er mit der trägen Pad- bzw. Tastatursteuerung und das Team mit heftigeren Alien-Attacken zu kämpfen. Der launigen Musik zum Trotz nervt zudem auch die Soundkulisse, und da besonders das ständige „Reload"-Kommando. (rl)



Wer das Benzinfaß trifft, erlebt eine feurige Überraschung



Von wegen Rettung: der Heli karrt noch mehr Aliens heran!

GANZ PERSÖNLICH

Der Gral aller UFO-Gläubigen, mißbraucht für eine tumbe 3D-Ballerei! Mehr als der lineare Spielablauf, die veraltete VGA-Optik oder die Beinahe-Vernichtung meines Win 95 durch üble Programmroutinen ärgern mich die Schlampereien in der Area 51. Warum kann der zweite Spieler seine Smartbombe nicht via Pad, sondern nur per Keyboard zünden? Wozu Continues, wenn die Abfrage bereits nach Sekundenbruchteilen einem unwiederbringlichen Game Over weicht? Und weshalb ist diese Spielebox keine ungeöffnete X-Akte geblieben?



Richy

Area 51
(Midway/GT Interactive)

Einfältige und lieblos gestaltete 3D-Ballerei.

GRAFIK	60%
SOUND	58%
STEUERUNG	54%
MOTIVATION	36%



39%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.gtinteractive.com

Information
Präsentation
Unterhaltung

Wollen Sie auf dem wachsenden Multimediamarkt präsent sein?
Ob bei der Gestaltung einer Anzeige oder Messepräsentation, der Herstellung einer Zeitschrift bis hin zur Entwicklung eines interaktiven Multimedia-Magazins für CD-ROM: in jedem Fall sind Entwurf, Konzept und Umsetzung aus einer Hand die Gewähr für eine schnelle und problemlose Verwirklichung Ihrer Medienprojekte.

- **Anzeigengestaltung**
- **Interaktive CD-ROMs**
- **Messe**
- **Prospekte**
- **Plakate**
- **Zeitschriften**

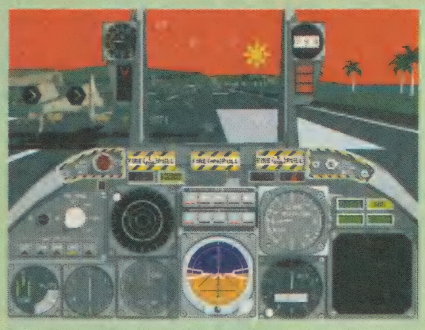
Dank unserer jahrelangen Erfahrung im Bereich der Printmedien und seit geraumer Zeit auch in der CD-ROM-Herstellung sind wir ein Unternehmen, das flexibel und effizient die traditionellen wie auch die neuen Möglichkeiten der Präsentation zu nutzen versteht. Wenn Sie also einen kompetenten Partner suchen, der Sie gern fachkundig berät und in dessen Händen Ihr Projekt von der Planung bis zur Herstellung gut aufgehoben ist, dann sollten Sie sich an die nachfolgende Adresse wenden.



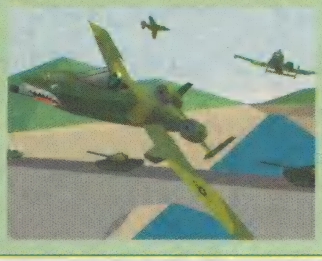
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: 08106 / 899510
FAX 08106 / 899511

e-mail:
100423.1306@compuserve.com

A-10 CUBA!



Mittels Joystick und Hotkeys gilt es, den kubanischen Luftraum in zwölf Missionen zu überfliegen, um böse Russen abzuschießen. Bevor man ihnen jedoch mittels Autopilot und über 20 Waffensystemen zu Leibe rücken kann, sollte man sich in vier separaten Trainingsmissionen mit der ultrakomplizierten Steuerung anfreunden. Und bis zu acht Piloten können per Modem oder Netzwerk in vier weiteren Spezialszenarien antreten. Ob sie das wollen, hängt auch von ihrer Toleranz gegenüber einer kaum konturierten Polygongrafik ab, die 1:1 von der MAC-Version umgesetzt wurde.



A-10 Cuba!
(Activision)

Kompliziert bedienbare Flugsim mit grober Polygonoptik

URTEIL: 64%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX/2 Local Bus mit 8 MB RAM, 40 MB auf der HD und Win 95

WAR DIARY



Willkommen zur AOK-Version von Blizzards „Warcraft": Die hiesige Echtzeitstrategie erstreckt sich über eine Kampagne mit zwölf Szenarien. Auf einer zunächst abgedunkelten Karte soll der Solospieler da eine Basis aus elf Gebäudetypen errichten. Dazu bewirtschaften Bauern Felder, Wälder und Minen, um die Erträge gegen Gold einzutauschen. Dieses fließt dann in die Produktion von Soldaten, Waffen und Schiffen, die einzeln oder als „umrahmte" Verbände gen Feind gehetzt werden. Die Maussteuerung ist leider etwas umständlich und die Präsentation alles andere als zeitgemäß, aber der Preis stimmt. Da nimmt man auch die fehlende Multiplayer-Option in Kauf.

War Diary
(CDV)

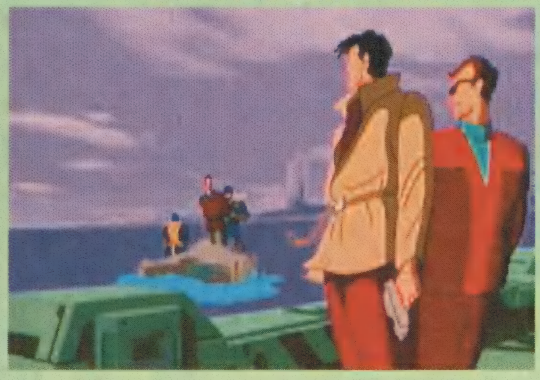
Echtzeitstrategie im Stil von Warcraft

URTEIL: 50%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 40,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX mit 8 MB RAM und MS DOS

NEO HUNTER



Die Co-Designer von „X-Wing" und „Tie Fighter" entwarfen diesen hierzulande nur als Import erhältlichen Action-Krimi. In rund 50 Missionen soll man als Detektiv auf einem anklickbaren Stadtplan die Ganoven aufspüren und dann aus der Ich-Perspektive mit Bleipusten unschädlich machen. Dazu kommen Schießstände und haarsträubende Mathematik-Logeleien. Die kunterbunten Comic-Bilder ruckeln auf einem P100 noch ganz fürchterlich, und eine gräßlich schwammige Mausbedienung macht die Katastrophe komplett.

Neo Hunter
(Virgin)

Grausig schlechte Krimi-Action mit Puzzleeinlagen

URTEIL: 28%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM (P90 und 16 MB für Win 95), 5 MB auf der HD, MS-DOS

FANTASY FOREST



Dieser gewaltfreie Plattformer ist für private Zwecke frei kopierbar, nervt aber mit aufdringlichem Product placement für „Toffifee". In den neun Abschnitten eines Märchenwaldes sucht der mit drei Leben ausgestattete Spieler per Joystick oder Tastatur nach seinen entführten Freunden, bewirft Bösewichter mit Nüssen und klaubt möglichst viel Karamell auf. Dabei trösten Extras wie Sprungstiefel, Bonuslevels, Endgegner, Parallaxscrolling, problemlose Bedienbarkeit und der günstige Preis über ein allzu biederes Gameplay hinweg.

Fantasy Forest
(Related Designs)

Biedere PR-Plattformen

URTEIL: 46%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 12,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 386 DX mit 4 MB RAM und 5 MB auf der HD

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE



Neben der altbackenen Hintergrundstory um einen Erzschurken mit Welteroberungsplänen präsentieren sich auch VGA-Grafik und Steuerung dieses Adventures ziemlich angestaubt. Man verklickert Teeny Bud Tucker Anweisungen mittels der Befehle und (aufgeklaubten) Gegenstände am unteren Bildrand, knackt die üblichen Rätselnüsse und quält sich durch nervige Multiple-Choice-Verhöre. Dazu gibt's abwechslungsreiche Musik, aber unmotivierte deutsche Sprachausgabe voll müdem Humor.

Bud Tucker in Double Trouble
(Merit Studios/TopWare)

Cartoon-Adventure mit der Lizenz zum Gähnen

URTEIL: 54%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Anfänger
Preis:	ca. 50,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/33 mit 8 MB RAM, 5 MB auf der HD und MS-DOS 5.x

L.A. BLASTER



Ob man die Mutanten im Los Angeles des Jahres 2048 nun in VGA und 256 Tönen, einer der höheren Detail- und Farbstufen oder gar am hochauflösenden Truecolor-Asphalt jagt, ist relativ egal, die Grafik dieses Rennspiels reißt keinen Baller-Piloten aus dem Schalensitz. Gleiches gilt für den ziemlich unspektakulären Sound. Zudem lassen sich die sechs aufrüstbaren Boliden nur recht mühsam durch die Straßen der sechs Abschnitte bugsieren. Freie Fahrt haben sich rücksichtslose Raser da anno „Megarace" schon unterhaltsamer geschossen.



L.A. Blaster
(Cryo/CDV)

Anspruchslose Baller-Raserei

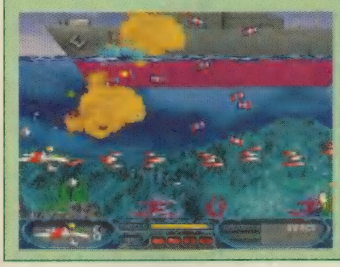
URTEIL: 52%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 60,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P60 mit 8 MB RAM, 35 MB auf der HD und MS-DOS

STARGUNNER

In drei Schwierigkeitsgraden ballert man sich hier flott und flüssig durch 34 VGA-Abschnitte mit dreifachem Parallaxscrolling – vom Weltraum bis hinab in Meerestiefen. Begleitet von fetziger Musik, passenden Soundeffekten und männlicher oder weiblicher Sprachausgabe geht es gegen hübsch gerenderte und teils sogar morphende Gegner sowie dicke Obermotze. Käufliche und sammelbare Goodies nebst hunderterlei versteckter Boni komplettieren diesen gelungenen, weil auch preiswerten Vertikal-Shooter.





Stargunner
(Apogee)

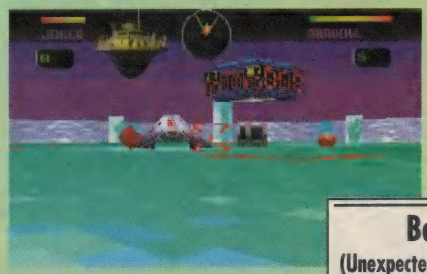
Rasantes Shoot 'Em Up der Macher von „Raptor"

URTEIL: 65%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 12 MB auf der HD und MS-DOS 5.x

BATTLE SPORT





In 50 Arenen tritt man gegen Kumpel oder Compi an, um mit seinem bewaffneten Gleiter den Ball ins Tor zu befördern. Ein Match kann auf Zeit oder Ergebnis über drei Drittel gespielt werden. Daß dabei wenig Freude aufkommen will, liegt zum einen an der hakeligen Steuerung, zum anderen an der äußerst dürftigen und zudem ruckeligen VGA-Grafik. Immerhin weiß der Sound mit packenden Kommentaren zu gefallen, und an Optionen herrscht kein Mangel: Es gibt unterschiedliche Fahrer, Untersätze, Tuningteile, Spieldauer und Modi.

Battle Sport
(Unexpected Development/Acclaim)

Optisch öder SF-Sport à la „Ballblazer"

URTEIL: 52%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 8 MB auf der HD und MS-DOS

AMBER – REISEN INS JENSEITS

Der Titel dieses esoterischen Adventures im Stil von „Myst" steht für „Astrale Mobilität Bei Elektrodynamischer Resonanz" – im Klartext sind virtuelle Geistreisen gemeint. Man durchwandert also mittels Mausklicks vier bildweise umschaltende Parallelwelten aus der näheren Vergangenheit eines englischen Spukhauses, um die mysteriösen Todesfälle seiner Bewohner aufzuklären.





Sowohl die mit über 250 Animationen ausgestatteten Lokalitäten als auch die Akustik sind der jeweiligen Epoche (von der Jahrhundertwende bis heute) angepaßt. Die gute deutsche Übersetzung sowie die einfache Bedienbarkeit wissen zu gefallen, das eigentliche Spiel aber weniger: Über weite Strecken regiert gepflegte Langeweile. Schuld daran tragen neben den verschnarchten Gruseleffekten die ebenso öden wie schwierigen Rätsel. Das Aufzeichnen von Astralschwankungen ist für uns Normalsterbliche nunmal ebensowenig abendfüllend wie das Lösen des x-ten Schiebepuzzles.



Amber – Reisen ins Jenseits
(NBG/Caps Software)

Esoterisches Spukabenteuer für Win 95

URTEIL: 59%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 25 MB auf der HD und Win 95

DIE PHANTASTISCHE REISE NACH TERRA-GON

Seit sie mit einem riesigen Kometen kollidiert ist, ist die Erde wüst und leer. Um die Katastrophe nachträglich ungeschehen zu machen, muß der Spieler hier mit einer Zeitmaschine fünf alte Zivilisationen (Ägypten, Griechenland etc.) und das Sonnensystem des Sirius besuchen. Die Präsentation wirkt dabei etwas antiquiert: Die etwa den halben Bildschirm einnehmenden Renderbilder schalten per Mausklick bildweise um und bergen manch mäßige Animation, sind jedoch hübsch anzusehen. Die Iconsteuerung ist okay, was die mit Zahlenlogeleien garnierte Zeitreise selbst in den unübersichtlichen Labyrinthen zu einer unterhaltsamen Erfahrung werden läßt. Ach, soll die Erde doch untergehen...

Die phantastische Reise nach Terra-Gon
(Modern Games)

Umfangreiches Zeitreise-Abenteuer

URTEIL: 64%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: für Könner
Preis: ca. 79,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2/66 mit 16 MB RAM und Windows 3.1 /95



TIME TROUBLE – DIE JAGD NACH DER FORMEL

Und noch eine Zeitmaschine. Die hiesige ist allerdings verschwunden, weshalb der Spieler sie in Heidelberg und Salzburg suchen darf. Die Fahndung wurde im Auftrag der chemischen Industrie programmiert und führt durch 35 hübsch gezeichnete Locations. Dabei kann man jederzeit zwischen drei Spürnasen (Laborassistent, Freundin und ein Professor) umschalten, Anklicksatzgespräche führen und Gegenstände aufklauben. Freilich ist die Iconsteuerung gleichermaßen umständlich, unpräzise und träge geraten; zudem sind die Animationen der 20 digitalisierten Akteure ebenso bieder wie die Handlung an sich. Als größter Pluspunkt bleibt somit der günstige Anschaffungspreis.

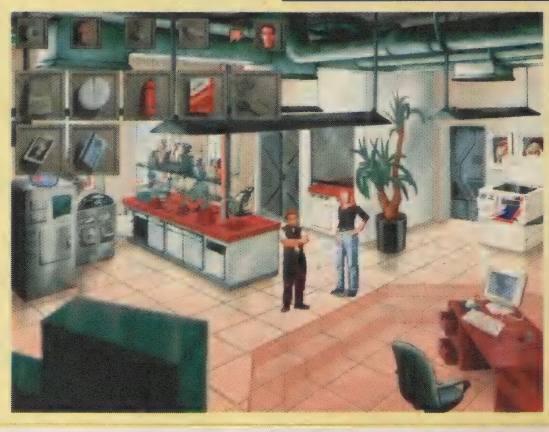
Time Trouble – Die Jagd nach der Formel
(Westka Kommunikation)

Biederes Grafikadventure mit leichten Rätseln

URTEIL: 50%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 18,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 386 DX mit 4 MB RAM, 0 bis 300 MB auf der HD, DOS oder Win 95

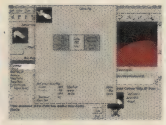


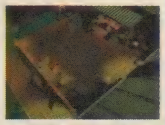
REDAKTIONSEINDRÜCKE

pos.: positiv beeindruckt
neg.: negativ berührt

JOE





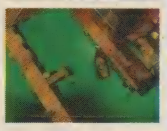


pos.: STARS!
neg.: DIE STADT DER VERLORENEN KINDER

MANFRED







pos.: FALLEN HAVEN
neg.: DIE STADT DER VERLORENEN KINDER

MARKUS







pos.: ULTIM@TE RACE
neg.: WINZER DELUXE

MICHAEL



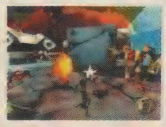




pos.: ECSTATICA 2
neg.: STARS!

RICHY





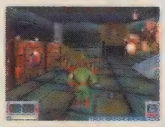


pos.: M.D.K
neg.: SPACEWARD HO!

STEFFEN







pos.: DIE STADT DER VERLORENEN KINDER
neg.: ERADICATOR

BRIGITTA





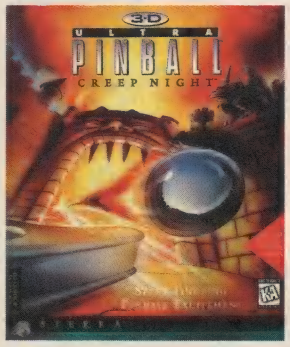


pos.: BAZOOKA SUE
neg.: AREA 51

Unsere monatlich aktualisierten Bestenlisten bedürfen eigentlich keiner langen Erklärungen, dennoch seien hier nochmals die Grundlagen aufgeführt: Die Verkaufscharts basieren auf den Absatzzahlen diverser Versandhändler, für die Lesercharts hingegen sind wir auf Ihre direkte Unterstützung angewiesen. Alles, was Sie dabei zu tun haben, ist, eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen an die nachfolgende Adresse zu schicken.

Joker Verlag • „Charts" • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne







Die Anzahl der Nennungen spielt ebensowenig eine Rolle wie deren Reihenfolge. Wesentlich wichtiger wäre da schon ein gut leserlicher Absender, da wir unter allen Teilnehmern Monat für Monat drei hochkarätige Spiele verlosen. Falls angegeben, werden eventuelle Wunschtitel nach Möglichkeit berücksichtigt. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (9) TOMB RAIDER

2. (2) DIE SIEDLER II
3. (1) COMMAND & CONQUER 2
4. (13) BLEIFUSS 2
5. (10) NHL 97
6. (–) BAPHOMETS FLUCH
7. (–) DAS SCHWARZE AUGE III
8. (8) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
9. (–) BUNDESLIGA MANAGER 97
10. (3) WARCRAFT II
11. (7) Z
12. (5) WING COMMANDER IV
13. (–) TOONSTRUCK
14. (19) SCHLEICHFAHRT
15. (4) CIVILIZATION II
16. (16) WORMS
17. (–) DIABLO
18. (–) CREATURES
19. (6) COMMAND & CONQUER
20. (11) FIFA 97

VERKAUFSCHARTS



1. (1) COMMAND & CONQUER 2

2. (2) DIABLO
3. (3) MASTER OF ORION 2
4. (–) FLYING CORPS
5. (–) LORDS OF THE REALM 2
6. (5) DAS SCHWARZE AUGE III
7. (–) HAVE A N.I.C.E. DAY
8. (4) PRIVATEER 2
9. (6) FIFA 97
10. (7) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
11. (15) JAGGED ALLIANCE 2
12. (8) SCHLEICHFAHRT
13. (13) DIE SIEDLER II DATA
14. (9) NHL 97
15. (17) M.A.X.
16. (10) NBA LIVE 97
17. (–) HUNTER HUNTED
18. (–) DRAGON LORE 2
19. (12) ALIEN TRILOGY
20. (16) DAGGERFALL

Das Bessere ist des Guten Feind, das Preiswerte des Sparers Freund: In diesem Sinne präsentieren wir Ihnen hier und heute viele brandaktuelle Schnäppchen, Compilations, Add-Ons sowie lokalisierte und verbesserte Spiele auf einen Blick.

FUN COMPILATION VOL. 1

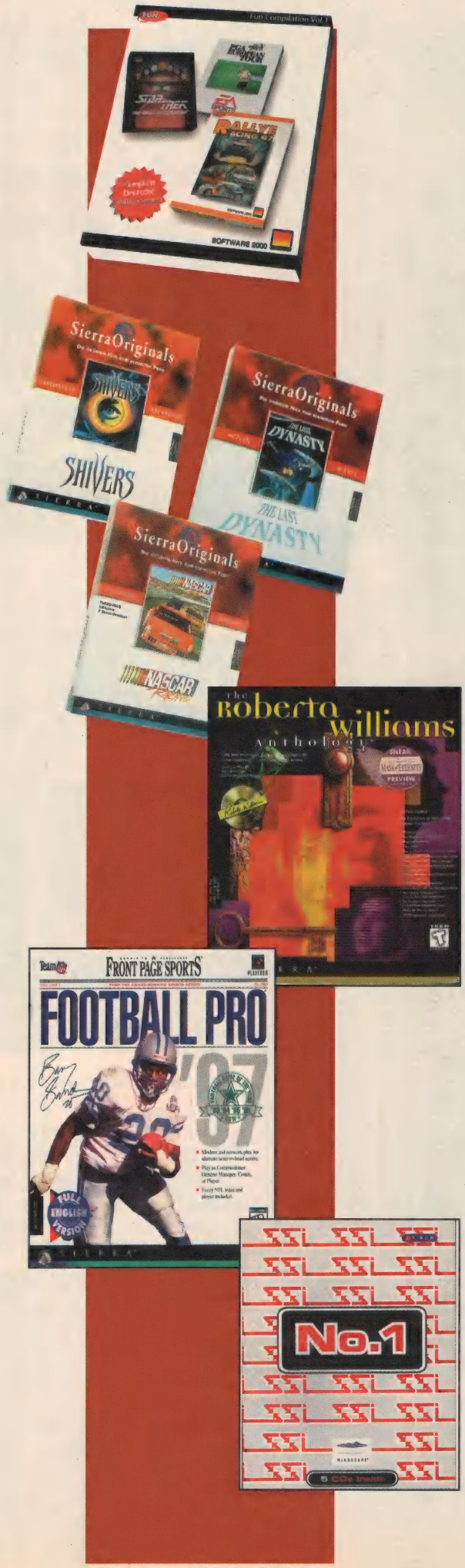
Software 2000 hat hier ein feines, komplett deutsches Spieletrio versammelt. Neben der hauseigenen Rennsportsim **Rallye Racing 97** finden sich da Spectrum Holobytes Adventure **Star Trek – A Final Unity** sowie die Golf-Sim **PGA European Tour** von Electronic Arts. Zum sportlichen Preis von 99,– DM ein Angebot, das man nicht ablehnen kann bzw. sollte.

MEHR SIERRA ORIGINALS

Sierra hat die hauseigene Budgetserie wieder um drei Titel erweitert. Für die gewohnt günstigen 29,95 DM pro Spiel gibt es neben dem (nicht so tollen) abenteuerlichen **Shivers** nun auch den Genre-Mix aus Adventure und Weltraumballerei **The Last Dynasty**. Noch niedriger, nämlich bei 19,95 DM, liegt das Startgeld für die Stockcar-Versoftung **Nascar 1 und Track Pack**.

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO '97 SEASON

Während sich bei der jährlichen Neuauflage von Sierras Footballsimulation in punkto Präsentation traditionell wenig geändert hat, nimmt die Spieltiefe stetig zu. So dürften sich angesichts der mittlerweile unüberschaubaren Komplexität nur geduldige Hardcore-Sportler auf dem Weg zum Superbowl nicht im Optionsdschungel verlaufen. Das komplett englische Programm verfügt nun auch über einen Mehrspielermodus per Modem bzw. Netzwerk und kostet 99,95 DM.



ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY

Auf vier Silberlingen erhalten Sammler hier nahezu das komplette Werk der Sierra-Chefin. Neben Interview-Videos enthält die Packung 14 Vollversionen, darunter natürlich die beiden **Laura Bow**-Krimis sowie alle sieben Teile der legendären **King's Quest**-Saga. Zusätzlich macht ein AVI-Filmchen vorab auf **King's Quest VIII – Mask of Eternity** Appetit. Vom Debüt **Mystery House** anno 1980, das hier per Macintosh-Softwareemulator über den Screen flimmert, bis hin zum (spielbaren) ersten Kapitel des Grusicals **Phantasmagoria** bekommt man so zum Preis von 99,95 DM einen repräsentativen Querschnitt durch die Entwicklungsgeschichte des Grafikadventures.

DIE NUMMER EINS VON SSI

Hinter dem vielversprechenden Titel **No. 1** verbergen sich fünf Schillerscheiben mit Klassikern der amerikanischen Spieleschmiede SSI: Simulanten schlagen bei **Burning Steel IV** komplexe Seeschlachten zu Wasser oder beweisen ihr strategisches Geschick als **Panzer General II** bzw. in **Steel Panthers** an Land. Das 49,95 DM billige Quintett wird durch die beiden Fantasy-Rollenspiele **Thunderscape** und **Entomorph** komplettiert und ausschließlich bei Karstadt verkauft.

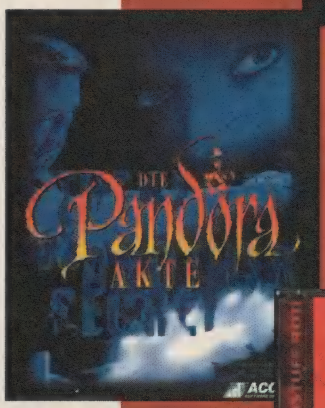
SILENT HUNTER PATROL DISK

Für nur 29,95 DM können U-Boot-Kapitäne mit der **Silent Hunter Patrol Disk** erneut Richtung Pazifik auslaufen. Das Add-On zu SSIs lautlosem Jäger erweitert das Revier um zwei Patrouillengebiete. Man taucht nun also auch in den stillen Wassern rund um Malaysia sowie der Sulu-See; zudem stehen 15 neue Szenarien auf dem Einsatzplan.



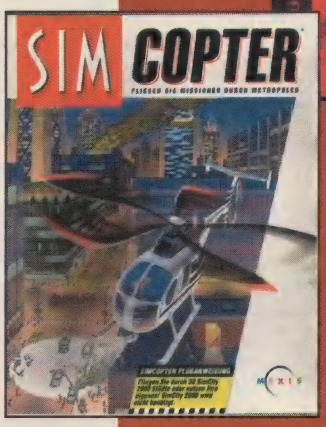
DIE PANDORA AKTE

Wer **Die Pandora Akte** (der Nachfolger zum Multimedia-Krimi „Under A Killing Moon") von Access Software aufschlägt, kann das Rätsel um Roswell ab sofort komplett deutsch lösen. Für 109,– DM inklusive Spesen startet der futuristische Privatschnüffler Tex Murphy die Ermittlungen zur UFO-Kultstätte in diesem interaktiven Spielfilm.



SIM COPTER

Englischkundige Piloten wachen bereits geraume Zeit über die kleinen SIMs in ihren Baukastenmetropolen, löschen Brände, machen Verbrecher dingfest und absolvieren derlei Missionen mehr. Für 99,– DM hebt jetzt die deutsche Version von Maxis' **Sim Copter** ab.



FLYING CORPS

Für 99,– DM sind nun die lokalisierten Oldtimer der Lüfte aus Empires **Flying Corps** erhältlich. Hinter dem Steuerknüppel von Fokker Dreidecker, Albatros DIII, Sopwith Camel und anderen Maschinen aus den Pioniertagen des Luftkampfes wird in Trainingsflügen sowie vier Kampagnen Realismus pur geboten.



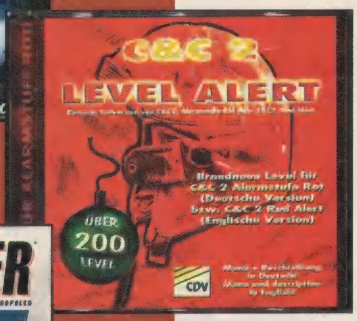
FX FIGHTER TURBO

Die Polygon-Prügler von Philips Media/GTE Entertainment schlagen zurück: Mit Kwondo und Linna betreten zwei neue Kampfaliens die 3D-Arenen mit der flüssig zoomenden und an Win 95 angepaßten Grafik. Wer trotz der gesteigerten Gegnerintelligenz stets Sieger bleibt, kann sich für 89,– DM nun auch unter seinen Freunden einen würdigeren Sparringspartner suchen, denn **FX Fighter Turbo** ist netzwerktauglich.



C&C 2 – LEVEL ALERT

Lediglich 19,95 DM verlangt CDV für diese Sammlung mit von Usern gestrickten Missionen für Westwoods Strategie-Hit „Command & Conquer 2". Auf der CD-ROM warten über 200 brandneue Aufgaben für Multiplayer und Solisten, die sich via grafischer Benutzeroberfläche unter Windows mittels inkludierter Kopier- und Suchfunktion komfortabel in das Originalprogramm einbauen lassen. Das gilt übrigens sowohl für die deutsche, als auch für die englische Fassung des populären Echtzeitstrategicals.



WARCRAFT II – LEVEL CD

Pagedown Software serviert für 29,95 DM über 1350 neue Aufgaben für Solospieler bzw. jede nur erdenkliche Kombination der maximal acht möglichen Echtzeitstrategen via Netzwerk oder (Null-) Modem. Der Silberling ist auf PC und Macintosh lauffähig und enthält auch gleich noch einen hilfreichen „Strategy Guide" sowie diverse Spielstände aus dem Kampf zwischen Orcs und Menschen. (st)



DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 12/95 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%
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 Tottecs	10/96	Abenteuer	72%
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	69%
A.T.F.	8/96	Simulation	76%
Abaron	3/96	Action	55%
Absolute Pinball	11/96	Simulation	55%
Absolute Zero	6/96	Action	56%
Abuse	6/96	Action	78%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%
Afterlife	9/96	Simulation	76%
Agent-XXL	6/96	Abenteuer	67%
AH-64D Longbow	**8/96**	**Simulation**	**87%**
Albion	**12/95**	**Abenteuer**	**89%**
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%
Allied General	2/96	Strategie	82%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%
Alien Virus	1/96	Abenteuer	59%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%
American Civil War	11/96	Strategie	16%
American Dream	2/97	Simulation	52%
Amok	3/97	Action	54%
Angel Devoid	4/96	Abenteuer	48%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	80%
Arcade America	4/96	Action	56%
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Archibald Applebrook's Abent.	12/95	Abenteuer	70%
Aro & Elmi gegen die Bakterien	11/96	Action	28%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend
Auf der Suche n d Ultimate Mix	9/96	Abenteuer	57%
Azrael's Tear	11/96	Abenteuer	62%
Bad Mojo	6/96	Abenteuer	75%
Baku Baku Animal PC	9/96	Strategie	33%
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%**
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%
Battleground Ardennes	8/96	Action	68%
Battleground: Gettysburg Vol. II	3/96	Strategie	53%
Battle Race	9/96	Sport	68%
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%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**88%**
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boing!?	10/96	Sport	59%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
Brain Dead 13	4/96	Action	38%
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%
Bug!	**11/96**	**Action**	**85%**
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Caesar II	**1/96**	**Simulation**	**85%**
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
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%
Clif Danger	10/96	Action	63%
Close Combat	11/96	Strategie	59%
Colony Wars 2492	4/96	Strategie	70%
Comix Zone	4/96	Action	54%
Command & Conquer 2	**1/97**	**Strategie**	**87%**
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%
Creatures	2/97	Genre-Mix	66%
Crusader - No Regret	10/96	Verschiedenes	70%
Cyber Gladiators	2/97	Sport	32%
Cyber Judas	9/96	Simulation	56%
Cyberia II: The Resurrection	6/96	Action	58%
CyberMage:Darklight Awaking	2/96	Action	65%
Cyber Speed	2/96	Sport	52%
Cyril Cyberpunk	6/96	Action	55%
D	6/96	Abenteuer	66%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%
Daley Thomp. Olymp Zehnk	9/96	Sport	29%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
Das Dschungelbuch	1/96	Action	73%
Das Hexagon-Kartell	1/97	Simulation	76%
Das Geheimnis von Foody	10/96	Action	72%
Daytona USA	1/97	Sport	53%
Deadline	8/96	Strategie	50%
Deadlock	11/96	Simulation	75%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%
Deadly Tide	3/97	Action	72%
DeathKeep	9/96	Abenteuer	63%
Death Rally	3/97	Sport	70%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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 Planer 2	11/96	Simulation	71%
Der Produzent	8/96	Simulation	76%
Der Ring der Nibelungen	4/96	Abenteuer	40%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
Descent II	4/96	Action	80%
Destiny	1/97	Simulation	58%
Destruction Derby	1/96	Sport	70%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%
Detritus	6/96	Abenteuer	15%
Deus	1/97	Abenteuer	67%
Diablo	**2/97**	**Abenteuer**	**87%**
Die Atombombe	3/97	Multimedia	83%
Die Fugger II	6/96	Simulation	72%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
Dime City	12/95	Simulation	80%
Discworld 2	1/97	Abenteuer	81%
Down in the Dumps	2/97	Abenteuer	65%
Dragonheart	2/97	Action	44%
Dragon Lore II	2/97	Abenteuer	77%
DSA III - Schatten über Riva	2/97	Abenteuer	74%
Duden	10/96	Anwender	bes. unentbehrlich
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%
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extreme Games	4/96	Sport	77%
Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%
Fable	1/97	Abenteuer	52%
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA 97	**2/97**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
Fire Fight	9/96	Action	73%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%
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
Gearheads	8/96	Strategie	52%
Gender Wars	8/96	Strategie	75%
Gene Machine	10/96	Abenteuer	72%
Gene Wars	10/96	Strategie	66%
Gex	2/97	Action	73%
Golden Gate Killer	10/96	Abenteuer	73%
Grandmaster Chess Ultra	3/97	Strategie	69%
Grand Prix 2	**4/96**	**Sport**	**85%**
Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%
Grand Prix Manager 2	2/97	Sport	78%
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
Haie	11/96	Anwender	bes. informativ
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
Hardline	11/96	Verschiedenes	61%
Hariboy's Quest	1/97	Abenteuer	60%
Have a N.I.C.E.day	2/97	Sport	75%
Hellbender	3/97	Action	80%
Heroes of Might and Magic II	1/97	Strategie	74%
Herzog	2/96	Simulation	50%
Hexen	1/96	Abenteuer	69%
Hind	9/96	Simulation	80%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Human Recall	2/96	Abenteuer	27%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
I Have No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
Indycar Racing II	2/96	Sport	81%
In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%
Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%
Johnny Bazookatone	4/96	Action	76%
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 O'Magic	6/96	Abenteuer	77%
KKND	3/97	Strategie	79%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Krazy Ivan	1/97	Action	66%
Lemmings for Windows 95	8/96	Strategie	61%
Legends	9/96	Abenteuer	60%
Leisure Suit Larry 7	1/97	Abenteuer	82%
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 the Realm II	2/97	Strategie	63%
Madden NFL '97	1/97	Sport	83%
Mad TV 2	3/97	Simulation	61%
Mag!!!	4/96	Simulation	72%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%
Manic Karts	4/96	Sport	56%
Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	**85%**
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	**86%**
Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%
Mechwarrior 2 Mercenaries	11/96	Simulation	77%
Megarace 2	11/96	Sport	62%
Mephisto Genius 3.5	3/97	Strategie	78%
Microsoft Fußball	1/97	Sport	56%
Microsoft Golf 3.0	3/97	Sport	73%
Millennia	12/95	Strategie	73%
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%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%
MTV Unplugged	4/96	Anwender	bes. stromlos
Mummy - Tomb of the Pharao	1/97	Abenteuer	69%
Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch
Mutant Penguins	11/96	Verschiedenes	66%
Muzzle Velocity	3/97	Strategie	49%
NASCAR Racing 2	**1/97**	**Sport**	**85%**
NBA Full Court Press	3/97	Sport	64%
NBA Live 96	**4/96**	**Sport**	**86%**
NBA Live 97	3/97	Sport	82%
Nemesis	2/97	Abenteuer	77%
Net: Zone	1/97	Abenteuer	60%
NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%
NHL 97	**1/97**	**Sport**	**91%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Nine	1/97	Abenteuer	58%
Normality	9/96	Abenteuer	80%
Offensive	9/96	Strategie	71%
Olympic Games	9/96	Sport	78%
Olympic Soccer (U.S.Gold)	10/96	Sport	71%
Orion Burger	1/97	Abenteuer	68%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedial
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
PGA European Tour	4/96	Sport	81%
Phantasmagoria II	**2/97**	**Abenteuer**	**86%**
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%
Pinball Prelude	9/96	Simulation	68%
Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
Piranha	8/96	Action	57%
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**85%**
Police Quest Swat	2/96	Verschiedenes	55%
Pool Champion	2/96	Sport	63%
Power Chess	3/97	Strategie	80%
Power F1	2/97	Sport	76%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Privateer 2	1/97	Genre-Mix	82%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%
Qwirks	12/95	Strategie	39%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
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%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Return Fire	8/96	Action	69%
Revolution X	8/96	Action	28%
Ripper	6/96	Abenteuer	70%
Rise 2 - Resurrection	**3/96**	**Sport**	**85%**
Risiko	3/97	Strategie	67%
Road Rash	11/96	Sport	77%
Road Warrior	1/96	Action	65%
Robot City	3/96	Abenteuer	44%
Rock Encyclopedia	4/96	Anwender	bes. informativ
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	**87%**
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Secrets of the Luxor	2/97	Abenteuer	67%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sega Rally	3/97	Sport	81%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shine	2/97	Abenteuer	51%
Shivers	1/96	Abenteuer	56%
Shockwave Assault	2/96	Action	65%
Silent Hunter	6/96	Simulation	82%
Silent Thunder	**4/96**	**Simulation**	**86%**
Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic CD	10/96	Action	72%
Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Space Bucks	4/96	Simulation	71%
Space Hulk: Vengeance o.t. Blood Angels	8/96	Verschiedenes	60%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
Star Control 3	1/97	Genre-Mix	62%
Star General	2/97	Strategie	79%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Sling: All this time	8/96	Anwender	bes. bestechend
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
S.T.O.R.M.	8/96	Action	66%
Street Racer	2/97	Sport	74%
Strife	11/96	Verschiedenes	59%
Strike Base	8/96	Verschiedenes	62%
Strikepoint	3/97	Action	51%
Striker 96 (Acclaim)	10/96	Sport	78%
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
Super Stardust	4/96	Action	68%
Super Street Fighter II	8/96	Sport	49%
Surface Tension	1/97	Action	58%
SWIV 3D	1/97	Action	68%
Syndicate Wars	10/96	Strategie	70%
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	66%
Talisman	1/96	Abenteuer	76%
Teamchef	**3/96**	**Sport**	**85%**
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Tempest 2000	4/96	Action	63%
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 Crow: City of Angels	3/97	Action	77%
The Crystal Skull	3/97	Abenteuer	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 Machines	1/96	Action	39%
The Martian Chronicles	3/96	Abenteuer	39%
The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
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%
THINK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
This Means War	2/96	Strategie	75%
Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
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%
Tomb Raider	**1/97**	**Action**	**88%**
Tommy	8/96	Anwender	bes. rockig
Toonstruck	**1/97**	**Abenteuer**	**89%**
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 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%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
Turrican II	1/96	Action	67%
Tyrian	8/96	Action	66%
TZ Sexy Minigolf	3/96	Verschiedenes	46%
Ultim@te Race	**3/97**	**Sport**	**85%**
Ultrapack Vol. 2	10/96	Anwender	bes. praxisnah
Unnecessary Roughness '96	6/96	Sport	64%
Unterwasserwelt	6/96	Anwender	bes. feucht-fröhlich
Urban Runner	8/96	Abenteuer	81%
Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Victory	10/96	Strategie	46%
Virtua Fighter PC	9/96	Sport	81%
Virtual Corporation	4/96	Abenteuer	28%
Virtual Karts	2/96	Sport	45%
Virtual Snooker	6/96	Sport	80%
War College	6/96	Strategie	44%
Warcraft II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
Warhammer	2/96	Strategie	69%
War Wind	1/97	Strategie	72%
Wayne Gretzky a. I. NHLPA All Stars	4/96	Sport	57%
Welcome to the Future	3/96	Abenteuer	69%
Wetlands	12/95	Action	75%
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 in Your House	3/97	Sport	57%
XS	3/97	Action	57%
Z	9/96	Strategie	74%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. Urlaubsreif
Zeddas	6/96	Abenteuer	44%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Chefredaktion



Richard Löwenstein (rl)



Joachim Nettelbeck (jn)
Stellvertreter

Die Redaktion



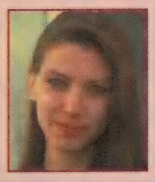
Markus Ziegler (mz)



Steffen Schamberger (st)



Manfred Duy (md)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Redaktionsass.

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607
Anzeigenbetreuung

Textchef
Oskar Dzierzynski

Freie Mitarbeiter
Manuel Semino
Max Magenauer

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„M.D.K.", Acclaim
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

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

Aktuelle Auflage IV/96
Verbreitung: 140.632

Erscheinungsweise
PC JOKER Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben):
DM 77,– / Ausland: DM 85,–. 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: Postbank 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 PC Joker Heft & Spiel. 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 Heft und Spiel 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 Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Compuserve:
104125,1742

Internet:
104125.1742@ compuserve.com

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

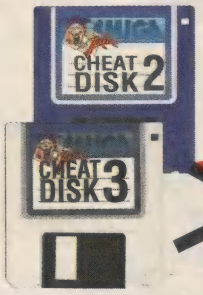
AMIGA
Restbestände superbillig!



AMIGA JOKER
Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96 (ab 10 Hefte ist ein Sammelordner inklusive)

~~7.–~~

5.–
DM pro Heft



Cheat Disks 2 oder 3; jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

~~15.–~~ **10.–**
DM pro Stück



Diskettenaufkleber
für 5 Bögen (= 40 Stück)

~~20.–~~ **10.–** DM

Bestelladresse: Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10.– DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

Ich bestelle: _____

_____

_____

Name _____

Straße/Hausnr. _____

PLZ.– Ort _____

Unterschrift _____

Ich bezahle:
- ❑ per Nachnahme (nur im Inland möglich)
- ❑ per Überweisung nach Rechnungserhalt
- ❑ per Vorkasse

SPRACHE: englisch

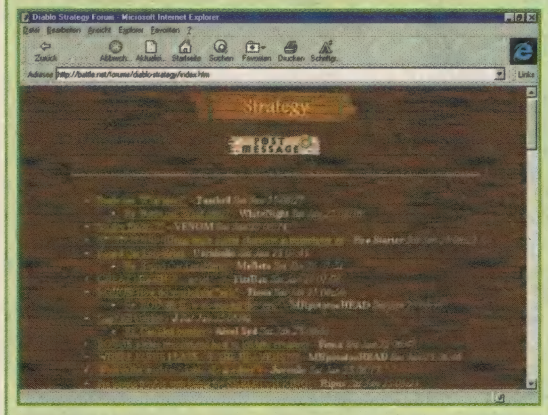
Preisgünstige Online-Metzeleien in den Multiplayer-Dungeons von „Diablo"

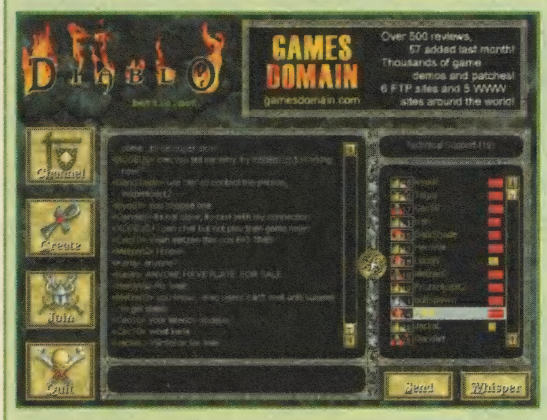
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●●	●●○

DIABLO

http://www.battle.net







Das in der Februar-Ausgabe getestete Diablo von Blizzard Entertainment ist im Einspielermodus, zu zweit per Modem oder zu viert im lokalen Netzwerk ein tolles Game. Die wahren Qualitäten der diabolischen Dungeons kann man aber nur in **Battle.Net** ausleben, dem kostenlosen Online-Spielservice des Herstellers. Wer von diesem für „große" WWW-Spiele lobenswert günstigen Angebot Gebrauch machen will, benötigt ein Exemplar des Echtzeitrollenspiels und natürlich einen Internet-Zugang, wobei 14.400 bps durchaus genügen. Da von den Betreibern allerdings ein 32 Bit-Account vorausgesetzt wird, müssen AOL-User (ihr Client arbeitet lediglich mit 16 Bit) wohl leider vor der Kerkertüre bleiben. Alle übrigen Provider bieten (auch) eine 32 Bit-Connection. Davon abgesehen startet das auf der Spiel-CD mitgelieferte Einwahlprogramm übrigens automatisch.

Zunächst landet man in einem allgemeinen Chatbereich, von wo aus zu speziellen Smalltalks verzweigt werden kann – etwa zu den Magiern oder in die Veteranenhochburg, bei der Abenteurer unter Level 20 keinen Zutritt finden. Alle laufenden Spiele haben einen Namen und sind teilweise über ein Paßwort gesichert, so daß man vor Störenfrieden geschützt bleibt. Zudem stuft der Server die Verbindungen der Diaboliker ständig neu ein (grüne Markierungen stehen für besonders schnelle und störungsfreie Connections), was als Orientierungshilfe für die Partnerwahl sehr nützlich ist.

Wer Glück hat, bekommt dann während der Partie von netten Kollegen auch mal ein wichtiges Ausrüstungsteil geschenkt. Andererseits sollte man sich vor blutrünstigen „Killern" hüten, die den staubigen Boden der Verliese gern mit dem Blute unschuldiger Mitspieler tränken. So ist jede Partie ein neues Erlebnis: Man weiß nie wirklich vorher, was einen erwartet. Aber gottlob kann man bei Diablo ja auch bestens offline üben. Schwachstellen hat dieses Online-System freilich dennoch. So sind etwa richtige Missionen im Multiplayer-Modus selten – letzten Endes kann man hier das Spiel oft nur in allen drei Schwierigkeitsstufen austesten. Zudem werden die Spielerdaten nicht (wie bei anderen vergleichbaren Veranstaltungen üblich) vom Server verwaltet, weshalb hier leider Schurken mit Cheat-Programmen durchaus erfolgreich ihr Unwesen treiben. Auch sind die bei Problemen ausgeworfenen Fehlermeldungen nicht unbedingt aufschlußreich, wie die Handhabung alles in allem übersichtlicher sein könnte.

Aber sei's drum, nicht zuletzt aus Kostengründen wartet hier derzeit das angesagteste Online-Erlebnis überhaupt. Außerdem sammelt Blizzard bereits Anregungen für die Onlineversionen von „StarCraft" und „Diablo 2"; um das Kampfnetz für die Zukunft zu rüsten. (Max Magenauer)



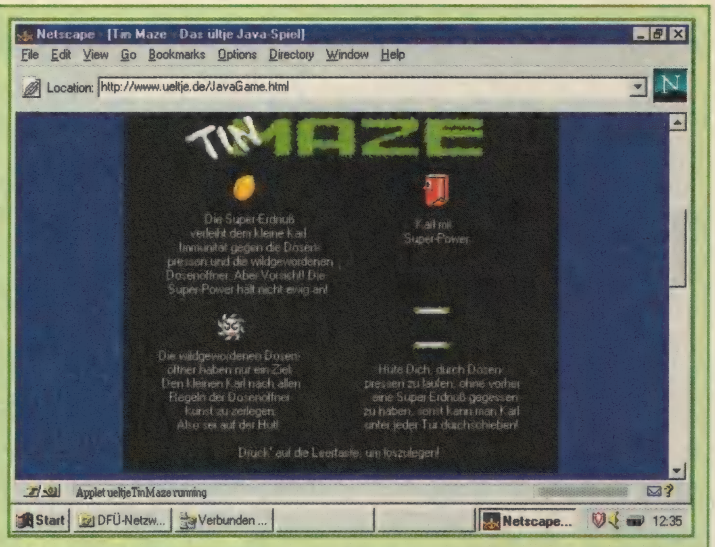


WENN BATTLE.NET STREIKT

...gibt es immer noch etwas zu tun. Erstens kann man den Blizzard-Website (**http://www.battle.net**) besuchen und dort z.B. nachlesen, warum und wie lange der Server down ist. Außerdem dürfen (nur) Surfer mit dem Internet Explorer 3.0 unter **http://www.sas-soac.com/diablo** auf einer Fan-Homepage über ihre Abenteuer chatten.

TIN MAZE

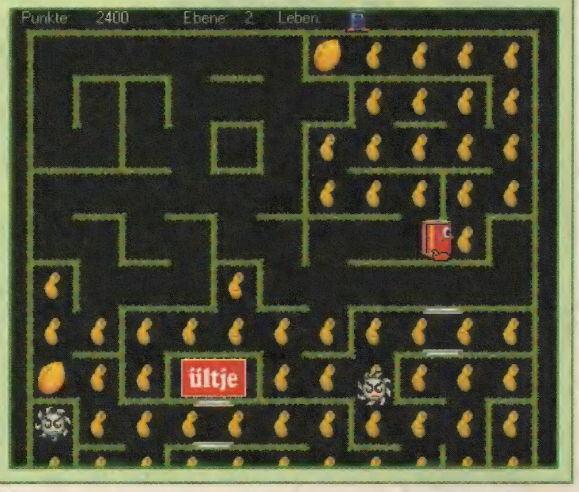
http://www.ueltje.de



Die systemunabhängige Programmiersprache JAVA hat sich in Spielerkreisen mittlerweile einen eher durchwachsenen Ruf erworben. Kein Wunder, denn erstens gehört sie nicht gerade zum Schnellsten im Netz, zweitens wurde in den Zeiten der JAVA-Euphorie häufig, aber weitgehend erfolglos versucht, komplexe Genres wie Rollenspiele, Grafikadventures oder gar Simulationen zu JAVAnisieren – wofür dieses Instrument schlicht ungeeignet ist. Umso erfreulicher, wenn man da neuerdings wieder öfter auf kleine, aber feine JAVA-Zockereien trifft. Und soooo klein ist dieses Werbespiel des Knabberkonzerns Ültje gar nicht einmal.

In der Praxis geht es mal wieder darum, im Stil des guten alten „PacMan" tastaturgesteuert durch Labyrinthe zu geistern und das am Boden verstreute Futter aufzumampfen. In diesem Fall handelt es sich natürlich stilecht um Erdnußkerne, während der „Held" die Form einer Ültje-Dose hat. Der Spieler wiederum hat drei Leben und muß es unbedingt vermeiden, rotierenden Sägeblättern und unfreundlichen Schrottpressen in die Fänge zu laufen. Es sei denn, er hätte gerade eine der besonders großen Power-Nüsse geschluckt, welche ihm zeitlich begrenzte Immunität verleihen.

Das Ganze sieht hübsch aus und ist nett animiert, wenn der Rechner auch etwas in die Knie geht, sobald mehr als zwei oder drei Objekte am Screen sind. Die Erdnußfreunde dürfen sich anschließend in eine Highscoreliste eintragen, deren zehn Erstplazierte Monat für Monat mit einem Knabberpäckchen beglückt werden. Und wer angesichts dessen erstmal üben möchte, kann das Game sogar als Zip-File downloaden.



SPRACHE: deutsch

Nett gezeichnete und gut spielbare „Pac-Man"-Variante, JAVA-Unterstützung erforderlich

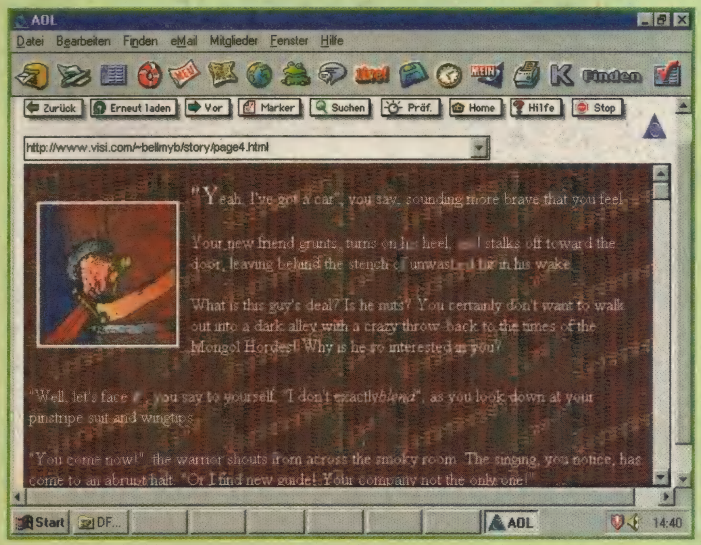
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●○	●●○	●●○

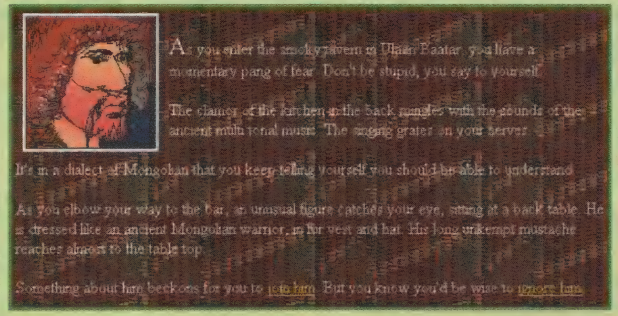
PREVIEW: THE MOUNTAINS OF MONGOLIA

http://www.visi.com/~bellmy/story

Bei den mongolischen Bergen handelt es sich um eine dieser interaktiven Abenteuergeschichten, die mangels Umfang und größeren Einflußmöglichkeiten häufig nicht mit überzeugender Komplexität glänzen können. Hier wird sich dieses Manko aber unter Umständen vermeiden lassen, denn der Autor Bruce Bell-Myers gibt sich erkennbar Mühe: Seine Situationsbeschreibungen von epischer Breite lassen durchaus eine spannende und geheimnisvolle Atmosphäre aufkommen. Pro Monat will der Mann nur einige weitere der sparsam illustrierten Seiten ins Netz hängen, so daß auch künftig auf Qualität gehofft werden darf. Momentan ist die Story freilich noch zu kurz und zu wenig verzweigt, um wirklich begründete Noten zu rechtfertigen. Wir stellen den Site daher kurzerhand als Preview vor.

Doch nun zum Inhalt: In einer verräucherten Kneipe der mongolischen Hauptstadt Ulan Bator macht der Spieler die Bekanntschaft eines seltsam und irgendwie archaisch gekleideten Einheimischen. Dieser hält ihn offenbar für einen gewissen Mr. Nelson und fordert ihn zu einer Autofahrt auf. Neugierig geworden folgt man dem mysteriösen Fremden... und wartet auf die Fortsetzung. Sie sollte bereits zugänglich sein, wenn dieses Heft erscheint. Also nicht vergessen, ein Bookmark auf die letzte Seite legen, so daß nicht immer wieder alles von vorn beginnt. Und gute Fahrt!





EMPIRE

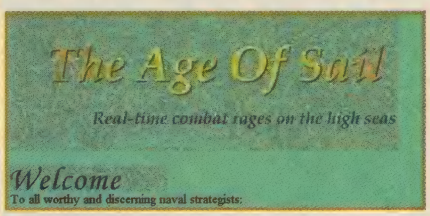
http://www.empire.co.uk

Der Website der britischen Strategiespezialisten wurde mit landestypischem Understatement gestaltet: Abgesehen von der halbwegs nett anzusehenden Hauptseite bekommt es der Besucher überwiegend mit Text zu tun. Es sei denn, er begibt sich in die Tiefe und klickt die Links zu den diversen älteren und neuen Titeln des Hauses an. Hier zeigt sich dann die wahre Stärke dieser Adresse in Form umfassender Information. Zwar gibt es dementsprechend immer noch viel zu lesen, aber die Designer hatten bei den Produktpräsentationen auch das eine oder andere Wörtchen mitzureden – von den Bildschirmfotos der Spiele ganz zu schweigen. Im Falle von „Stars!", der firmeneigenen Novität für Hardcore-Strategen, bedeutet das z.B. eigene Seiten zu den Features des Spiels, zu Hintergrund und Vorgeschichte, für die Screenshots, zu Online-Spielmöglichkeiten oder zum downloadbaren Demo.

SPRACHE: englisch

Nicht immer sehens-, dank vieler Informationen aber stets lesenswert

Präsentation | Inhalt | Bedienung



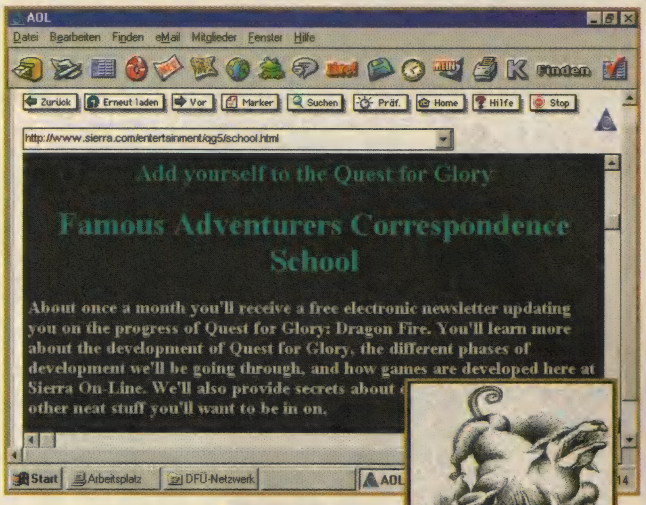


Der Site insgesamt ist durch einen Guide zu den Höhepunkten gut erschlossen und bietet auch noch interessante Spezialitäten wie etwa eine umfangreiche Sammlung an Links oder Stellenangebote. Die amerikanische Internetadresse von Empire (**http://www.empire-us.com**) ist übrigens praktisch identisch.



QUEST FOR GLORY 5

http://www.sierra.com/entertainment/qg5/





Schon vor einiger Zeit startete **Sierra** die Entwicklung eines Spiels im ständigen Online-Dialog mit den Usern. Inzwischen gibt es etliche Infos zum Background, Bilder und recht genaue Vorstellungen von den Features des neuesten Teils der Abenteuersaga mit Rollenspielelementen. Exemplarisch seien eine dreidimensionale Welt mit wechselnden Perspektiven, der selbstkonfigurierende Schwierigkeitsgrad oder der (heutzutage schon beinahe selbstverständliche) Multiplayer-Modus genannt. Die „Image Gallery" hat dazu momentan etwa zehn vergrößerbare Bildschirmfotos bzw. Skizzen zu bieten. Und wer sich in die „Adventurers Correspondence School" einschreibt, mischt zukünftig eben selbst mit: Man kann Vorschläge einreichen, wird vom Hersteller zu diesem oder jenem befragt und erhält einen monatlichen Newsletter mit den aktuellen Fortschritten des Projekts.

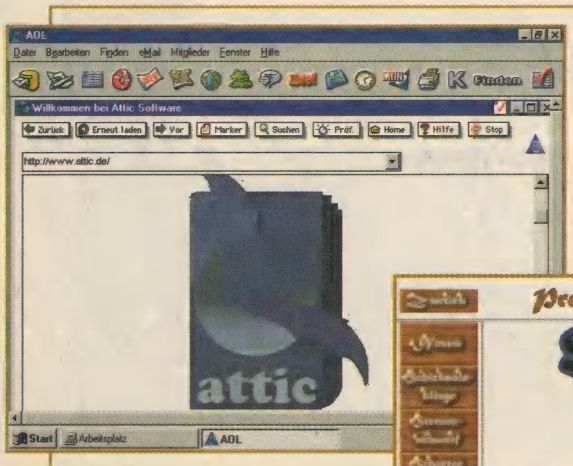
SPRACHE: englisch

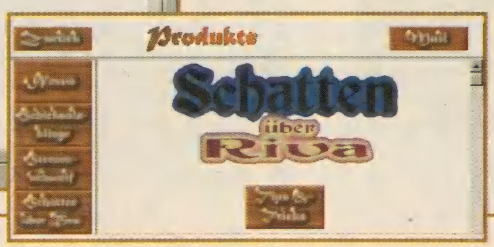
Lobenswertes Projekt zur spielernahen Softwareentwicklung

Präsentation | Inhalt | Bedienung

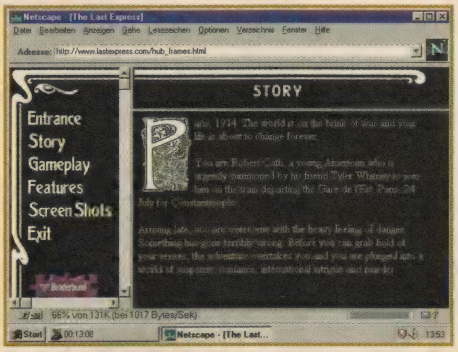
PREVIEW: ATTIC

http://www.attic.de





Während diese Zeilen entstehen, befindet sich der Site des deutschen Herstellers noch im Aufbau, hinterläßt aber bereits einen recht vielversprechenden Eindruck. Zunächst finden sich natürlich ausgedehnte, mit Screenshots bebilderte Informationen zum aktuellen „DSA III: Schatten über Riva" – die Schwarzaugen um Guido Henkel wollen hier demnächst noch ähnlich gestaltete Seiten zu den beiden ersten Teilen der DSA-Trilogie sowie zu dem Adventure „Der Druidenzirkel" ins Netz hängen. FAQs zu (technischen) Problemen aller Art werden ebenfalls abgehandelt, zudem können jetzt schon nützliche Tools wie z.B. Patches, (Ent-) Packer, „DSA 2"-Treiber für AWE 32-Karten oder verschiedene Maustreiber heruntergeladen werden.



THE LAST EXPRESS

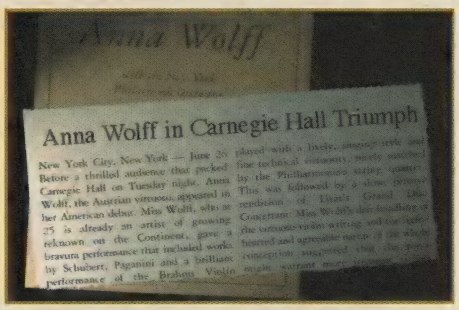
http://www.lastexpress.com

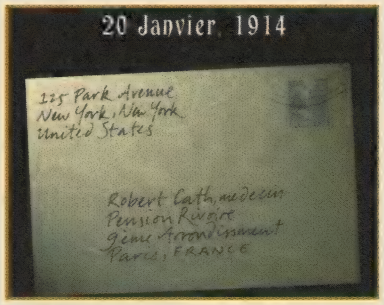
Daß größere Spiele ihre eigenen Websites bekommen, ist mittlerweile ja schon längst ein alter Hut. Neuerdings wird im Netz jedoch bereits die Werbetrommel gerührt, wenn ein Programm noch gar nicht erschienen ist. Und zwar weit über das gewohnte Maß (ein paar Zeilen auf dem Firmensite plus einige Screenshots) hinaus. Groß im Trommlergeschäft sind die Jungs von **Broderbund** mit zwei für dieses Frühjahr avisierten Adventures.

Passend, weil sehr geheimnisvoll kommt dabei die Adresse dieser Mystery-Geschichte daher, wo es um die letzte Fahrt des Orientexpresses vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs geht. Der Hersteller spielt hier sehr geschickt mit unklaren Andeutungen, nebligen Fingerzeigen und mehrdeutigen Hinweisen. So wird beispielsweise bis zur Veröffentlichung jede Woche ein im Spiel vorkommendes Dokument eingespeist, das eine neue Facette der Story beleuchtet. Um zweifelhafte medizinische Forschungen geht es da, um eine österreichische Operndiva oder um europäische Anarchisten. Doch worin die Aufgabe des Spielers, eines Passagiers dieser letzten Fahrt von Paris nach Konstantinopel (das heutige Istanbul), auch letzten Endes bestehen mag – der Zug nähert sich unaufhaltsam seinem Ziel...

Optisch wird dem opulenzgewohnten User übrigens etwas Neues geboten, denn die gerenderten Waggons sind mit Figuren bevölkert, die auf den ersten Blick gezeichnet wirken. In Wahrheit jedoch wurden hier Schauspieler gefilmt und anschließend „cartoonisiert". Ein gewöhnungsbedürftiger, aber äußerst interessanter Effekt! Neben Hinweisen zu den Features und zum Gameplay lagern natürlich auch einige sehenswerte (und zoombare) Bildschirmfotos unter dieser Adresse. Ganz im Sinne der Betreiber weiß man nach der Besichtigung zwar gar nicht mal so viel mehr über diesen letzten Expreß, hat aber das Gefühl, etwas zu verpassen, falls man ihn verpassen sollte.







SPRACHE: englisch

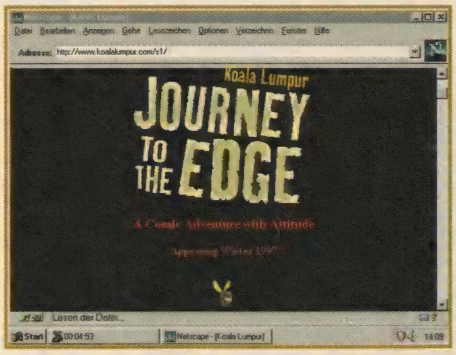
Ausgefeilter Preview-Site zum kommenden Adventure von Broderbund, Shockwave erforderlich

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●●	●●

KOALA LUMPUR: JOURNEY TO THE EDGE

http://www.koalalumpur.com

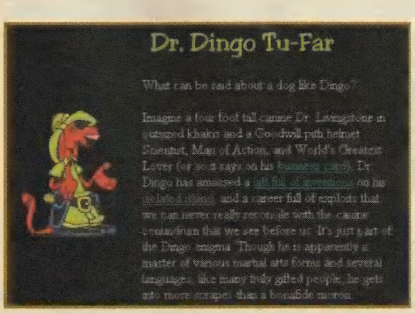
Die zweite Abenteuer-Novität von **Broderbund** hat trotz des Titels nichts mit der malaysischen Hauptstadt Kuala Lumpur zu tun. Vielmehr wird das Spiel von einem Koalabären, einem Dingohund und einer Fliege handeln, die sich auf eine bizarre Comic-Reise begeben. Worum es dabei nun wirklich geht, bleibt einstweilen verborgen, denn vorerst beschränkt sich das Informationsangebot auf Produktbeschreibungen (bzw. das, was die Koalationäre dafür halten), FAQs, FAAs („Frequently Answered Answers") und FUDs („Frequently Uttered Dingoisms"). Dazu kommen einige Gimmicks wie downloadbare Bildschirmhintergründe oder kleine Videos zum Spiel. Das mag zwar alles etwas arg krude wirken, doch verspricht das Programm bei ähnlicher Gestaltung eine starke Nonsense-Attacke auf die Zwerchfelle der Nation zu werden.

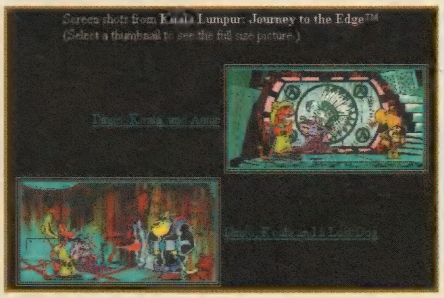


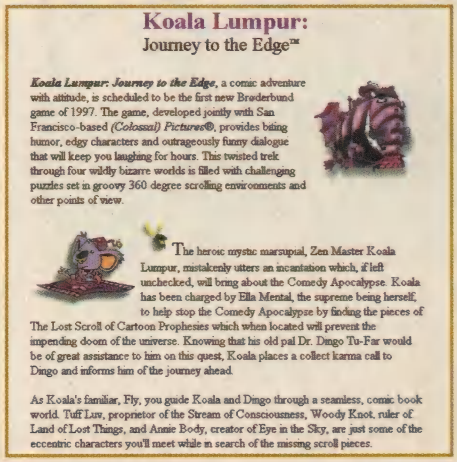
SPRACHE: englisch

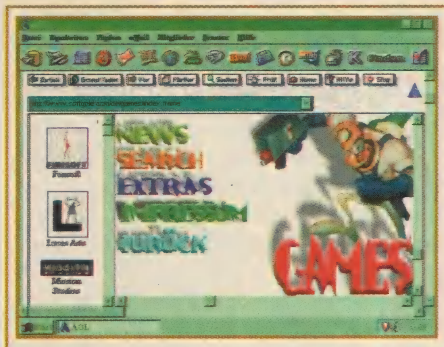
Fröhlicher Kuddelmuddel als Vorbereitung auf ein abgedrehtes Spiel, Shockwave erforderlich

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●	●●









SOFTGOLD

http://www.softgold.com

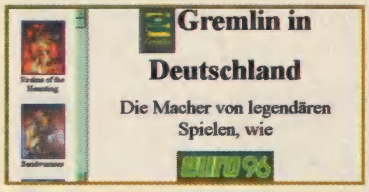


Der Homepage von **Funsoft** (die Konzernmutter von Softgold) haben wir vor zwei Ausgaben ein eher mangelhaftes Zeugnis ausgestellt, jetzt werden die Zensuren besser. Freilich ist der deutsche Spielekonzern an diesem Dilemma gänzlich unschuldig, denn es handelt sich bei **http://www.funsoft.de** gar nicht um einen offiziellen Site der Funsoftler – der präsentiert sich unter der oben genannten Adresse.
In Sachen multikultureller Vielfalt sind derzeit landesspezifische Seiten für zehn europäische Staaten im Aufbau, aber auch die teutonische Abteilung allein vermag mit ebenso durchdachter wie durchstylter Architektur zu überzeugen. Aufgeteilt in die Bereiche Games, Soft für Kids und Hardware werden gesonderte Seiten der jeweiligen Hersteller (Gremlin, The Logic Factory, Lucas Arts usw.) präsentiert, denn Softgold/Funsoft arbeitet ja in erster Linie als Distributor bzw. Lokalisator für auswärtige Companies. Hier kann man dann auch auf Demos, Patches oder sonstige Informationen zu den stets ausführlich erläuterten Programmen zurückgreifen. Kurzmeldungen, Firmeninfos, eine Suchfunktion sowie die in Konstruktion befindliche Abteilung für Extras (Gewinnspiele, Homepages der Mitarbeiter, kluge bzw. dumme Sprüche und andere Erbaulichkeiten) runden das gut sortierte Angebot ab.

SPRACHE: deutsch

Offizieller Konzern-Site in ansprechender Qualität, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

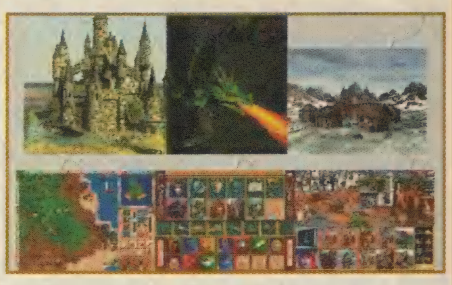


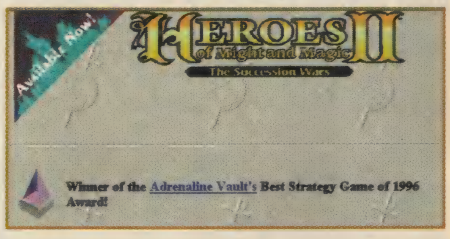
NEW WORLD COMPUTING

http://www.nwcomputing.com

Das Angebot aus der Neuen Welt kann in zwei Versionen aufgerufen werden: als karge, aber schnelle Text-only-Fassung sowie als prächtig bunte und auch nicht viel langsamere Seiten der illustrierten Art. Zunächst stößt man so oder so auf die aktuellen Highlights der Firma (z.B. „Heroes of Might & Magic II" oder „Wages of War"), deren Aufruf ausführliche, wenn auch etwas standardisierte Dokumentationen und zoombare Screenshots zutage fördert. Weiter unten verzweigen dann die Links zu älteren bzw. kleineren Produkten, brav sortiert nach Strategie, Fantasy und General Interest. Demos, Patches und FAQs werden auf separaten Seiten angeboten, Links zu interessanten Web-Adressen fehlen ebenfalls nicht. Und last but not least gerät man auch in den Online Shop von Studio 3DO, mit dem NWC neuerdings zusammenarbeitet.







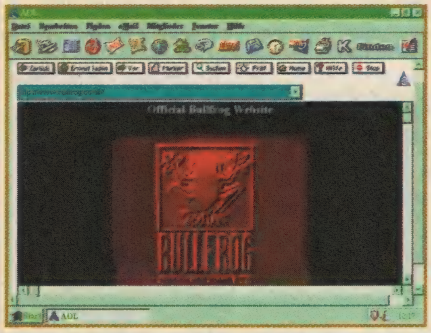
SPRACHE: englisch

Brauchbarer, aber etwas biederer Hersteller-Site, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●	●●

BULLFROG

http://www.bullfrog.co.uk



Im Aufbau ähnlich wie der Site von NWC, aber in der Gestaltung einen Tick frischer kommt die Adresse der britischen Ochsenfrösche daher. Zunächst also auch hier die momentanen Schwergewichte „Syndicate Wars" und „Gene Wars" – schick illustriert und animiert, pfiffig gestaltet und mit den branchenüblichen Infos, AVI-Trailern und dergleichen versehen. Die übrigen Projekte wie der Dauerbrenner „Dungeon Keeper" oder das bereits in diesem Heft getestete „Theme Hospital" sind in einer hübschen Anklick-Collage versammelt. Cheats, Hints und Tips lagern weniger spektakulär auf einer textlastigen Download-Seite.



SPRACHE: englisch

Solide Informationen hübsch verpackt, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●●	●●



CYAN

http://www.cyan.com

SPRACHE: englisch

Präsentation ●●○ Inhalt ●●● Bedienung ●●●

Schlicht, aber edel gestalteter Site der Myst-Macher



Übersichtlich und nicht überladen stellen sich die Macher von Broderbunds Hit-Adventure „Myst" auf ihrer Homepage vor. Mittels einer Spy-Cam, die alle 30 Sekunden ein neues Bild aus dem Firmensitz liefert, kann man den Programmierern hier bei der Arbeit am Nachfolger des Megasellers über die Schultern schauen. Witzig aufbereitete News von „Riven" bietet auch „Spyder's", ein ständig aktualisierter Spionagereport. Making of-Berichte, Sounds, wunderschöne HiRes-Bilder nebst Entwicklungsskizzen, eine „Myst"-Lösung, Links, FAQs, Infos über die „D'ni"-Romane und etliches mehr machen den Site zu einer wahren Fundgrube für Mystiker.

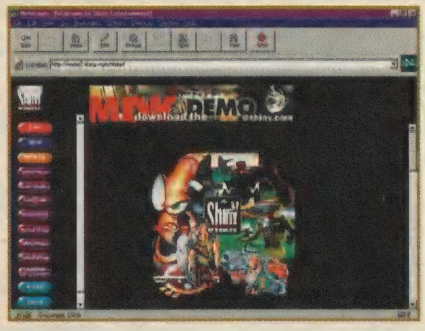
SHINY ENTERTAINMENT

http://www.shiny.com

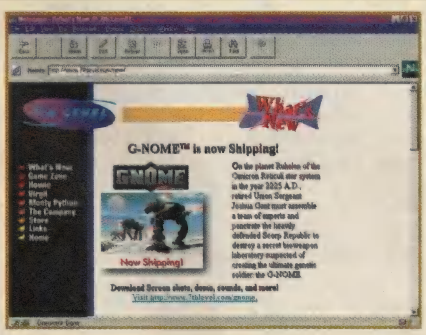
SPRACHE: englisch

Präsentation ●●○ Inhalt ●●● Bedienung ●●○

Alles um Earthworm Jim, M.D.K. & Co., Netscape 3.0 enhanced



Der aktuelle Titel „M.D.K." wird hier mit einem Demo und hunderten von Screenshots beworben. Daneben spielt in den Büros am Laguna Beach natürlich Plattformheld „Earthworm Jim" die Hauptrolle. So erfährt man u.a., daß der wehrhafte Wurm mittlerweile sein Einsatzgebiet auf die Comics des Marvel Verlags, Cartoons und eine eigene Spielzeugserie ausgedehnt hat. Und auf das brandneue Projekt „Wild 9's" darf der Besucher ebenfalls schon einmal einen kurzen Blick werfen.



7TH LEVEL

http://www.7thlevel.com

SPRACHE: englisch

Präsentation ●●○ Inhalt ●●○ Bedienung ●●○

Mittelprächtiger Website der G-Nome, Netscape 2.0 enhanced

Zur Zeit dreht sich unter dieser Adresse viel aber nicht alles um das Mech-Gemetzel „G-Nome". Auch andere Spiele wie „Ace Ventura" oder „Helicops" sowie die Edutainmentpalette werden mit Demos, Screenshots und Sounds vorgestellt. Und wem das alles nicht lustig genug ist, der kann via Link-Abteilung gleich weiter zu den Monty Pythons surfen.

VIACOM NEWMEDIA

http://www.viacomnewmedia.com

Die New Yorker informieren auf ihrem bisweilen etwas chaotisch wirkenden Website über sich sowie ihre bereits erhältlichen und geplanten Produkte – etwa „Beavis & Butthead", „Deep Space Nine Harbinger" oder „MTV's Aeon Flux". Dazu finden sich Screenshots, Hints, Patches, etc. Anspruchsvolle Surfer können zudem von hier aus viele brauchbare Tools in Sachen ActiveX, Java, Shockwave usw. aus dem Netz saugen.



SPRACHE: englisch

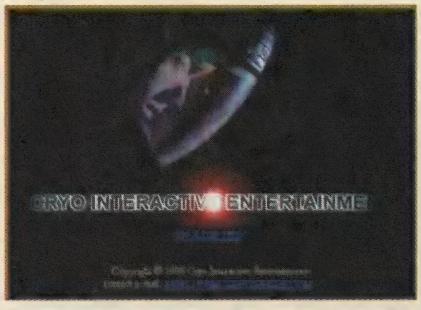
Präsentation ●●○ Inhalt ●●○ Bedienung ●●○

Futuristisch-flott aufgemachte Firmenpage

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

http://www.cryo-interactive.fr

Die Franzosen laden zum „Virtual Visit" in ihre beeindruckenden Pariser Räumlichkeiten ein. Neben einem Blick auf die mit High-Tech vollgestopften Arbeitsplätze wartet hier nicht allzu umfangreiches Material zu den Games der Pariser Spieleschmiede.„Darunter z.B. „Dragon Lore II", „Megarace 2" oder das Edutainment-Abenteuer „Versailles 1685".



SPRACHE: französisch, englisch

Präsentation ●●○ Inhalt ●●○ Bedienung ●●○

Durchschnittliches Angebot in eigenwilligem SF-Styling, Netscape 2.0 enhanced

LÖSUNGSHILFEN 4/97



Markus

Da Zeit bekanntlich Geld ist, will ich hier nicht um den heißen Brei herumreden: Mit unserer ständig expandierenden Online-Hotline im Nacken, brauchen wir Ihre Tips und Tricks dringender denn je. Ab sofort werden deshalb auch Tips und Cheats auf unseren Website verfrachtet, für die es nicht mehr zum Abdruck im Heft gereicht hat. Falls jemand etwas dagegen haben sollte, seinen Namen im Internet zu sehen – kein Problem: Mitteilung genügt, und der Brief verschwindet auf Nimmerwiedersehen in unseren Archiven...

Hier noch einmal die Kurzzusammenfassung: Sie schicken uns Ihre Tips, Cheats, Lösungen und Karten, wir bewerten sie nach Aktualität, Nutzen und Umfang und zahlen bei Abdruck im Heft **bis zu 300 DM**, in Einzelfällen auch mehr. Ein weiteres Kriterium hierbei ist auch unser Arbeitsaufwand, deshalb sollten längere Texte stets auch als ASCII-Text und Grafiken nach Möglichkeit in einem der gängigen Bildformate vorliegen. Sollte uns ein Tip sinnvoll erscheinen, aber nicht für den Heftlösungsteil ausgewählt werden, wandert er unter Nennung des Einsenders direkt in die Tips&Tricks-Abteilung unserer Homepage. Bei Einwänden kann dies selbstverständlich auch anonym geschehen oder gänzlich unterbleiben. Diese „Online-Hotline" ist 24 Stunden am Tag unter der Überadresse **http://www.cinetic.de/joker** erreichbar. Falls Sie weitere Fragen zu Spielen haben oder nicht über einen Internetanschluß verfügen, stehen Ihnen die gestreßten Redakteure auch **jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03** zur Verfügung. So, fehlt eigentlich nur noch die altbekannte Adresse, an welche Ihre Schummeleien geschickt werden sollten:

Joker Verlag · „Lösungshilfen" · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham

Gelöst

Command & Conquer 2
Das Schwarze Auge 3
Discworld 2

Codes und Cheats zu

Alien Trilogy
Batman Forever Arcade
Bundesliga Man. 97
Command & Conquer 2
Die Siedler II Mission
Gene Wars
Gex
Have a N.I.C.E. Day
Hyperblade
Mad TV 2
NBA Jam Extreme
Privateer 2
Sim Copter
Syndicate Wars
XS



Wie in der letzten Ausgabe versprochen, veröffentlichen wir diesmal den zweiten Teil von Tilman Riegers Komplettlösung zu Westwoods Stretegiehammer, genauer gesagt die Sowjet-Missionen. Doch zuerst ein paar...

Tips für die sowjetischen Missionen

In vielen sowjetischen Levels sind, meist in Häusern verborgen, kleine Pakete versteckt, die beim Einnehmen einen "Atomring" erscheinen lassen. Suchen Sie diese Pakete und sammeln Sie alle ein, indem Sie eine Ihrer Einheiten daraufbewegen. Sie benötigen diese Pakete, um am Schluß der Sowjet-Missionen die Raketensilos bauen und die Atombombe werfen zu können. Versetzen Sie Ihre Wachhunde, die Sie zum Schutz Ihrer Basis unbedingt verwenden sollten, in den Guard-Modus, indem Sie die Hunde anwählen und G drücken. Sie erreichen dadurch, daß sie selbständig angreifende Cyborgs ausschalten. Errichten Sie in den Missionen, in denen Sie einen Bauhof zur Verfügung haben, recht früh ein Flugfeld, um so schnell wie möglich Zugriff auf das Spionageflugzeug, die Fallschirmtruppen und Fallschirmbomben zu bekommen (je nach Levelniveau unterschiedlich). Mit diesen Hilfen können Sie schneller die Landkarte aufdecken und entlegene Ziele ausschalten. Die Flugzeuge (Yaks + MiGs) fliegen vor und nach dem Angriff auf ein Ziel einen großen Bogen um dieses und sind deshalb beliebte Ziele für Flak-Stellungen und Rak-Zeros. Vergewissern Sie sich deshalb, daß Sie vor einem Angriff auf ein bestimmtes Ziel die Flak-Stellungen in der Nähe zerstört haben.

Gelöst



Nur wenn alle Pakete gefunden werden, geht die Bombe hoch

Die V2-Raketenwerfer sind bestens zum Zerstören abseits gelegener Ziele geeignet. Möchten Sie eine alliierte Basis angreifen, dann können Sie mit den V2-Werfern einige der lästigen Geschütztürme oft schon aus großer Entfernung beseitigen. Fahren Sie dazu mit dem V2-Raketenwerfer, der natürlich ständig von Panzern und Cyborgs beschützt werden sollte, gerade so nah heran, daß Sie nicht erreicht werden können, und geben Sie Feuerbefehl. Die höchste Schußkraft und -genauigkeit erreichen Sie, wenn Sie sich auf einer senkrechten oder waagrechten Linie zum Angriffsziel befinden. Sind Ihre Mammut-Panzer stark beschädigt, so stellen Sie sie abseits vom Kampfgeschehen ins Feld. Mit der Zeit erholen und reparieren sie sich von selbst, bis sie wieder über die Hälfte ihrer Energie verfügen.

Sowjet-Missionen

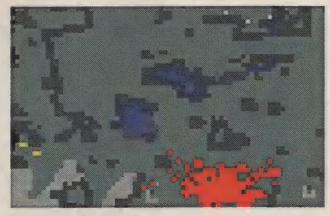
Level 1
Schwierigkeit: leicht
„Machen Sie Bots und Gebäude unbrauchbar"
Marschieren Sie mit den vorhandenen Einheiten in Richtung Norden. Zerstören Sie alle feindlichen Einheiten und Gebäude. Dabei unterstützen Sie Fallschirmjäger und die großen Explosionen, die von den herumstehenden Ölfässern ausgelöst werden. Zerstören Sie ebenfalls die Kirche, da Sie hier ein Atompaket finden werden.

Level 2 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: leicht/mittel
„Alliierte Einheiten und Gebäude zerstören"
Vernichten Sie am Anfang die links unten neben der Basis liegende Brücke, indem Sie ein Ölfaß zerstören. Die Basis erweitern Sie nun um zwei Raffinerien, um sich mit Geld zu versorgen. Zum Schutz der Basis bauen Sie einen Flammenturm am oberen und einen am unteren Teil Ihrer Basis. Die kleinen Angriffe des Gegners werden leicht von den Flammentürmen und ein paar Grenadieren abgewehrt. Bauen Sie sich nun eine ganze Armee aus Grenadieren auf, und bewegen Sie diese in nordwestlicher Richtung, wo sie bald auf die feindliche Basis treffen wird. Mit Hilfe der noch einfallenden Fallschirmjäger dürfte es kein Problem sein, die Basis und alle feindlichen Einheiten zu zerstören.

Level 3
Schwierigkeit: leicht/mittel
Zeitmission: 15 Minuten
„Zerstören Sie den feindlichen Spion"
Gehen Sie nach der Explosion Ihrer eigenen Gebäude mit den Hunden aus dem umzäunten Bereich Ihrer ehemaligen Basis, und begeben Sie sich nach rechts. Nach dem Hinmeucheln der feindlichen Cyborgs und der Zivilisten werden aus einem Haus fünf Grenadiere als Ver-

stärkung kommen. Begeben Sie sich mit einem Grenadier geradewegs nach unten, und zerstören Sie ein auf der anderen Seite des Gebirghügels stehendes Ölfaß. Mit der Explosion der anderen Ölfässer wird auch der Bunker eingeäschert, der einem vorher den Weg versperrt hat. Gehen Sie nun mit allen Einheiten am zerstörten Bunker vorbei, und vernichten Sie die Gebäude; in einem befindet sich ein Atompaket. Wenn Sie über eine Brücke Ihren Weg fortsetzen, verschwindet der Spion in der Kirche. Greifen Sie diese an und zerstören Sie alle auftauchenden Einheiten. Der Spion flüchtet mit einem Landungsboot nach oben. Mit den eintreffenden Verstärkungen bewegen Sie sich am See entlang ihm nach. Am Zielpunkt angelangt, müssen Sie noch einige feindliche Einheiten zerstören, bevor Sie im Westen den Spion erledigen können.

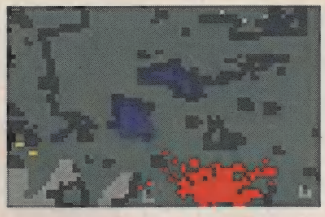
Level 4 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: leicht/mittel
Bauen Sie sofort eine Basis auf, wobei Sie gleich



Sowjet-Level 4
Radarbild

zu Anfang drei Raffinerien einsetzen sollten. Sichern Sie Ihre Basis mit Flammentürmen und Hunden. Bauen Sie auch ein Flugfeld, damit Ihnen das Spionageflugzeug und die Fallschirmjäger zur Verfügung stehen. Die ersten zur Verfügung stehenden Fallis setzen Sie ganz links oben auf der Karte ein: hier befindet sich die feindliche Radarzentrale, deren Eliminierung Ihr Primärziel ist. Bauen Sie sich nun eine Armee aus Panzern und V2-Raketenwerfern zusammen, mit deren Hilfe Sie erst die feindlichen Angriffe abwehren, dann die Erzfelder sichern und schließlich, wenn die Armee stark genug ist, den finalen Großangriff auf die nördliche Basis starten. Schalten Sie hier zuerst die Schattengeneratoren aus, dann wird der Kampf übersichtlicher.

Level 5
Schwierigkeit: mittel
„Übernehmen Sie die Radarzentrale. Übernehmen Sie die Insel in der Mitte."
Bauen Sie gleich am Standort des MBF eine Ba-



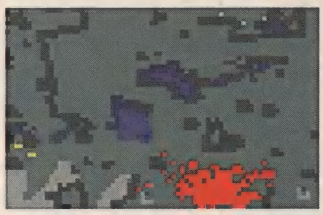
Sowjet-Level 4
Radarbild

sis mit zwei Raffinerien auf. Nach oben hin sichern Sie die Basis mit zwei bis drei Flammentürmen und Hundehütten (mitsamt der Hunde, natürlich) ab. Erweitern Sie Ihre Basis unter anderem durch ein Flugfeld und eine Waffenfabrik. Sammeln Sie mit Ihren Erztransportern erst die Edelsteine im Süden, dann das übrige Erz. Wenn Ihre Transporter anfangen, im Norden zu sammeln, sichern Sie sie durch einige Einheiten, da immer wieder Angriffe des Gegners zu erwarten sind. Bauen Sie sich eine Armee aus Panzern, V2-Raketenwerfern, Grenadieren und einigen Invasoren zusammen, und stürmen Sie die erste feindliche Basis im Nordosten. Nehmen Sie dabei die Radarstation (hiermit haben Sie Ihr erstes Missionsziel erledigt) und den Bauhof ein, die übrigen Gebäude können Sie zerstören. Bauen Sie nun bei der eben eingenommenen Basis eine U-Boot-Werft, bei der sie ein oder zwei Landungsboote in Auftrag geben. Auf diese Landungsboote können Sie nun Panzer und das inzwischen neu eingetroffene MBF laden und zur in der Mitte der Karte gelegenen Insel fahren. Ein Anlandeplatz befindet sich im Südwesten der Insel. Bauen Sie dort eine neue Basis auf, die am Anfang mit den mitgebrachten Panzern verteidigt wird. Die neue Basis sollte über zwei Raffinerien, eine Cyborg- und eine Waffenfabrik sowie zwei Flammentürme verfügen. Wenn nötig, können auch noch Einheiten mit den Landungsbooten vom Festland herübergebracht werden. Nachdem Sie sich eine kleine Armee aufgebaut haben, stürmen Sie die im Nordosten der Insel gelegene Basis. Jetzt sind vom Feind nur noch einige Kanonenboote und Zerstörer vorhanden. Diese können mit Leichtigkeit ausgeschaltet werden, indem mehrere U-Boote auf sie angesetzt werden.

Level 6 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: mittel
„Bringen Sie den Wagen aufs andere Ufer"
Passen Sie während der ganzen Mission auf Ihre zwei Lastwagen auf, und beschützen Sie sie gut, da bei ihrem Verlust die Mission verloren ist. Zerstören Sie die am Anfang vorhandenen Einheiten, und bewegen Sie anschließend Ihr MBF mit allen Truppen in Richtung Norden am Gebirge entlang, dann nach links unten. Hier ist eine geeignete Stelle zum Aufbau Ihrer Basis. Sorgen Sie für gute Verteidigung, und bauen Sie eine Panzerarmee auf. Sammeln Sie mit den Fallschirmtruppen auf der Insel im Norden das Atompaket (unter einem Haus) und das Geldpaket ein. Fahren Sie nun zur im Osten gelegenen Brücke, und zerstören Sie die vor der Brücke postierten feindlichen Einheiten. Passen Sie dabei auf, daß die Brücke nicht zerstört wird. Ist das erledigt, stellen Sie die Panzer ein kleines Stück von der Brücke entfernt ans Ufer. Dort werden sie das Feuer der Kreuzer auf sich lenken. Fahren Sie schnell mit den zwei Lastern über die Brücke auf die andere Seite. Falls auf der anderen Seite feindliche Truppen stehen, so fahren Sie an ihnen vorbei. Mindestens einer der zwei Lastwagen müßte den Beschuß überstehen, und die Mission ist erfolgreich beendet.

Level 7
Schwierigkeit: leicht/mittel
Indoor-Mission (Zeitlimit: 30 Minuten)
Begeben Sie sich mit Ihren Cyborgs sofort nach rechts, da Sie sonst von der Explosion erfaßt werden. Gehen Sie den Gang hinunter, bis Sie eine Biegung erreichen, und sprengen Sie eines der Ölfässer hinter Ihnen, um Ihre Verfolger aus dem Weg zu räumen. Dann rücken Sie immer weiter nach links vor, bis Sie an Raum A (auf der Karte) vorbeikommen, in dem mehrere feindliche Einheiten eine Kiste bewachen. Schleichen Sie sich auch hier vorbei und dann nach links. Jagen Sie ein Ölfaß in die Luft, dadurch wird der feindliche Bunker zerstört, und Sie haben Zugang zu Ihren Hunden. Nehmen Sie fünf Hunde und die Hälfte der Cyborgs mit, und bewegen Sie sich nach links. Schalten Sie die feindlichen Cyborgs aus, und marschieren Sie ganz links zwischen den Kisten nach oben. Hier werden Sie fünf Invasoren antreffen. Nehmen Sie sie mit, und begeben Sie sich zu den vorhin zurückgelassenen Einheiten. Benutzen Sie alle Hunde, um die Bewacher der Kiste in Raum A zu erledigen, woraufhin Sie ein Atompaket einsammeln können. Stellen Sie nun jeweils einen Invasor auf die gelb umrandeten Felder bei den Reaktorblöcken (R1, 2, 3 und 4 auf der Karte). Es erscheinen zwei Flammentürme, die die feindlichen Cyborgs und Tanya in der Mitte vor dem Hauptreaktor vernichten. Gehen Sie nun mit einem Invasor auf das freigeräumte letzte gelbe Feld (R5 auf der Karte), und die Mission ist geschafft.

Level 8 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: leicht/mittel
„Elba: Gegnerische Gebäude und Einheiten zerstören"
Reparieren Sie Ihren Bauhof, und geben Sie eine Cyborg-Fabrik in Auftrag. Produzieren Sie mehrere Grenadiere, mit denen Sie die angrei-



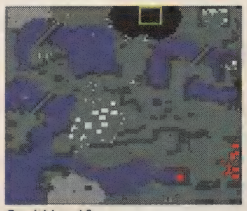
Sowjet-Level 4
Radarbild

fenden Einheiten zerstören, hernach sollten Sie zwei Raffinerien bauen und Ihre Basis gut verteidigen. Besetzen Sie die Erzfelder ebenfalls mit mehreren Einheiten, um Ihre Erztransporter zu schützen. Rüsten Sie dann nach und nach Ihre Basis auf, und bauen Sie so früh wie möglich ein Flugfeld: Dadurch stehen Ihnen Fallschirmjäger, das Spionageflugzeug und zum ersten Mal auch Fallschirmbomben zur Verfügung. Nun dauert es längere Zeit, in der Sie sich eine Panzerarmee aufbauen und zahlreiche Angriffe abwehren müssen. Fangen Sie an, mit Ihren U-Booten die Seekarte aufzudecken. Haben Sie genug aufgerüstet, so stürmen Sie erst die kleinere Basis des Gegners in der Mitte, danach die des anderen Gegners im Nordwesten der Karte. Ist dies geschehen, so müssen noch die Wassereinheiten des Gegners aufgerieben werden. Dazu sollten die vorhandenen U-Boote ausreichen (zwischendurch können sie ja repariert werden).



So hat eine aufgerüstete Basis auszusehen

Level 9
Schwierigkeit: mittel/schwer
„Zerstören Sie den LKW-Konvoi"
Klicken Sie gleich zu Beginn mit dem Reparieren-Symbol auf alle Gebäude, um sie wieder instandzusetzen. Hetzen Sie alle Einheiten samt



Sowjet-Level 9
Radarbild
Hier in diesem Viereck befindet sich der zu zerstörende Konvoi (Schattengeneratoren versperren die Sicht)

den Mammut-Panzern auf die feindlichen Einheiten, welche gerade versuchen, Ihre Basis zu vernichten. Erweitern Sie nun Ihre Basis durch ein bis zwei Raffinerien. Eine davon plazieren Sie an der südwestlichen Mauerbegrenzung Ihrer Basis. Schießen Sie dann ein größeres Loch in die Mauer, so daß die Erztransporter bequem nach unten zum Sammeln fahren können. Si-

chern Sie Ihre Basis mit mehreren Tesla-Spulen und Flammentürmen, gegen die alliierten Hubschrauber verwenden Sie Flaraks. Jetzt gibt es mehrere Möglichkeiten:
1. Bauen Sie früh ein Flugfeld, und warten Sie, bis die Fallschirmjäger zur Verfügung stehen. Plazieren Sie dann die Abwurfstelle rechts oben auf dem Radar – einer noch schwarz (Schattengenerator!) verdeckten Stelle – ca. drei Zentimeter vom rechten Rand entfernt . Die Truppen werden abgeworfen und müßten in der Nähe eines umzäunten Bereiches erscheinen, in dem ein paar Wissenschaftler und der Konvoi zu sehen sind. Rücken Sie zum Konvoi vor, und zerstören Sie ihn.
2. Rüsten Sie immer weiter auf, und wehren Sie sich gegen die zahlreichen kleineren Angriffe des Gegners. Bauen Sie unter anderem auch eine U-Boot-Werft, und decken Sie mit Hilfe der U-Boote, der Fallschirmtruppen und des Spionageflugzeugs die Karte auf. Bauen Sie sich eine große Armee auf, und nehmen Sie den oberen Weg, um von der Basis aufzubrechen. Arbeiten Sie sich nach Westen vor, und eliminieren Sie auf dem Weg alle Einheiten und Gebäude. Haben Sie die westliche Basis zerstört, so fahren Sie weiter nach Nordosten: Dort werden Sie eine kleinere Stellung vorfinden, in der mehrere Panzer Geldpakete und ein Atompaket bewachen. Erobern Sie die Pakete, und setzen Sie Ihren Weg über die Brücke zur letzten Basis im Nordosten fort. Zerstören Sie alles, vor allem die Schattengeneratoren, um eine bessere Übersicht zu haben. Irgendwann werden Sie auf den Konvoi treffen, den es dann als letztes zu zerstören gilt.

Allgemeine Tips zur Mission

Passen Sie auf die feindlichen Hubschrauber auf: außerhalb Ihrer Basis sind Sie nahezu ungeschützt. Die Alliierten werden Landungsboote verwenden, um Angriffe gegen Sie von der südlichen Halbinsel zu starten. Sehen Sie sich deshalb vor: Bei heftigen Kämpfen oder wenn Sie dem Konvoi (= blauer Lastwagen) zu nahe kommen, wird er versuchen, nach Osten oder Westen zu fliehen. Können Sie das nicht verhindern, so ist die Mission verloren.



Der hier geparkte Konvoi kann einfach durch Fallschirmtruppen ausgeschaltet werden

Level 10

Schwierigkeit: mittel
Zeitmission (teilweise am Ende): 15 Minuten
„Bringen Sie die Konvois durch"
Hinweis: Die drei Konvois können Sie nicht direkt steuern, sie ziehen immer mit der am weitesten im Osten liegenden Einheit. Speichern Sie die am Anfang vorhandenen Flugzeuge ein, so daß Sie schnell über sie verfügen können. Begeben Sie sich mit den Panzern und den Konvois in Richtung Süden. Schalten Sie die feindlichen Cyborgs und Fahrzeuge aus, und ziehen Sie um den See herum nach Norden. Vor Ihnen erscheinen eine feindliche Radarzentrale und ein Geschützturm. Zerstören Sie diese mit Hilfe der Flugzeuge. Begeben Sie sich nun weiter nach Westen, bis der Teil einer Basis/eines Bauhofes sichtbar wird. Lassen Sie das Spionageflugzeug die ganze Basis aufdecken. Schalten Sie in mehreren Etappen mit den MiGs erst die Flak-Stellungen und dann die Geschütztürme aus. Alle feindlichen Bodeneinheiten, die sich Ihrem Konvoi nähern, werden mit den Panzern und Flugzeugen dem Erdboden gleichgemacht. Fahren Sie nun in die Basis. Daraufhin werden Fallschirmtruppen (Invasoren) eintreffen, mit denen Sie auf jeden Fall den Bauhof, evtl. auch die Cyborg-Fabrik und ein Kraftwerk (der Gegner wird versuchen, Sie vorher zu verkaufen) übernehmen sollten. Alle übrigen Gebäude können zerstört werden.
Bauen Sie sich aus dem vorhandenen Geld eine Cyborg-Armee auf. Die zwei Kreuzer ober- und unterhalb Ihrer Basis zerstören Sie mit den MiGs. Decken Sie durch das Spionageflugzeug die Karte weiter im Westen auf, und jagen Sie mit den Flugzeugen alle möglichen Ölfässer, die sich im Westen befinden, in die Luft, auch die neben den vier Geschütztürmen. Damit ist der Weg fast leergeräumt für den Konvoi. Setzen Sie sich mit allen Einheiten in Richtung Westen in Bewegung. Die restlichen Einheiten, die Ihnen dabei begegnen, können leicht durch Ihre Truppen zerstört werden. Ganz im Westen treffen Sie auf eine Mauer; zerstören Sie sie, und fahren Sie mit dem Konvoi an den linken Bildschirmrand. Die Mission ist geschafft.



Die Uhr bestraft Trödeleien gnadenlos

Level 11 (oberes Ziel)

Schwierigkeit: mittel
„Zerstören Sie die alliierte Werft."
Fahren Sie mit Ihrem Landungsboot nach Norden, bis Sie die Küste erreichen. Laden Sie Ihre

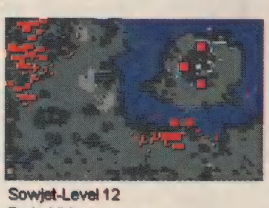


Sowjet-Level 11
Radarbild

Einheiten aus, und bauen Sie Ihre Basis gleich neben dem Erzfeld auf. Da sich links und rechts ausreichend Erz befindet, können Sie zwei bis drei Erzraffinerien einsetzen. Kleinere Angriffe von Panzern und Cyborgs werden auf Ihre neugebaute Basis erfolgen; sie abzuwehren wird nicht allzu schwer sein. Wenn Sie nach und nach die Karte aufdecken, werden Sie feststellen, daß Sie sich alleine auf einer im Süden liegenden Insel befinden. Bauen Sie eine U-Boot-Werft unterhalb Ihrer Basis und mehrere Flugfelder mit einer MiG-Staffel. Neben den großen Erzvorkommen auf Ihrer Insel findet sich nordwestlich davon noch ein kleines Eiland mit drei Geldpaketen, die sich am besten mit den Fallschirmjägern einsammeln lassen. Stationieren Sie zwei U-Boote im Südosten, da hier immer wieder ein Kreuzer eintreffen wird, um Ihre Basis zu zerstören. Nun geht es darum, erst einmal alle Marineeinheiten auszuschalten: Gegen die Kreuzer können Sie Ihre U-Boote verwenden, da sie keine Wasserbomben an Bord haben. Gegen alle anderen Schiffe kommen die MiGs zum Einsatz. Um das Missionsziel zu erfüllen, müssen jetzt noch die Werften ausgeschaltet werden. Sie befinden sich beide im Norden – eine unter-, die andere oberhalb der gegnerischen Insel. Sie auszuschalten wird schon schwieriger, da in diesem Gebiet Flak-Stellungen und Schattengeneratoren stehen. Bauen Sie sich eine Panzerarmee auf, und setzen Sie diese mit Hilfe von Landungsbooten auf dem Ihrer Basis gegenüberliegenden Strand ab. Fahren Sie mit den Panzern in Richtung Nordosten, und schalten Sie den Schattengenerator (und wenn möglich die Flak-Stellungen) aus. Nehmen Sie nun die MiGs zu Hilfe, und zerstören Sie alles, was Ihnen gefährlich werden könnte, inklusive der Werften. Jetzt müßte die Mission laut Missionsauftrag geschafft sein, was aber höchstwahrscheinlich nicht der Fall sein wird. Um den Einsatz zu beenden, müssen sämtliche feindlichen Einheiten und Gebäude eingeäschert werden. Setzen Sie also noch einmal Bodentruppen mit den Landungsbooten über, und vernichten Sie mit ihnen und den MiGs alles, was sich auf der Insel befindet. Sie haben alle Gebäude/Einheiten vernichtet, und die Mission ist noch immer nicht beendet? Dann haben Sie die kaum sichtbaren Tarnbunker, die auf der feindlichen Insel verstreut sind, übersehen. Um sie aufzuspüren, lassen Sie am besten Ihre Einheiten alles auf der Insel abfahren. Die Tarnbunker werden sich bemerkbar machen, wenn sie vorbeifahren, indem sie sie unter Beschuß nehmen. Haben Sie alle Tarnbunker zerstört, ist die Mission endgültig bewältigt.

Level 12

Schwierigkeit: mittel
Zerstören Sie mit den eintreffenden Panzern den linken Geschützturm und mit Ihren Cyborgs den anderen. Dann vernichten Sie mit Ihren Einheiten alles, was sich im sichtbaren Bereich befindet. Bauen Sie Ihre Basis oben links auf (am An-



Sowjet-Level 12
Radarbild

Die einzunehmenden Tech-Zentren sind pink markiert.

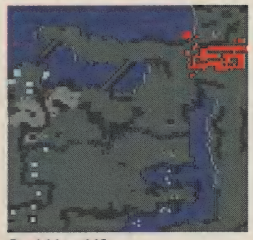
fang nur Kraftwerk, Erzraffinerie und Cyborg-Fabrik). Weisen Sie Ihren Erztransporter an, die wertvollen Mineralien, die im Osten Ihrer Basis liegen, zu sammeln. Erweitern Sie Ihre Basis und bauen Sie eine gute Verteidigung (Wachhunde, Flaraks und Tesla-Spulen) auf. Setzen Sie dann drei Erztransporter ein, um Erz im Osten zu schürfen. Rüsten Sie mit der Zeit auf, und erstellen Sie eine große Panzerarmee. Mit ihr fahren Sie nach Süden, wo sich das erste Tech-Zentrum befindet. Schalten Sie auf Ihrem Weg alle Einheiten aus, einschließlich die neben dem Tech-Zentrum stehenden (darunter ein mobiler Schattengenerator). Schießen Sie das Tech-Zentrum an, so daß Sie es später bequem mit einem Invasor einnehmen können. Fahren Sie dann mit Ihren Panzern weiter nach Osten in die Basis des Gegners, und beseitigen Sie in einem Kampf bis zum bitteren Ende alle Geschütze, die Schattengeneratoren, die Flak-Stellungen, die Tarnbunker – generell soviel wie möglich. Auf keinen Fall dürfen Sie aber den alliierten Bauhof in die Luft jagen! Sammeln Sie nun weiter Erz, und bauen Sie sich eine zweite kleine Panzerarmee und eine MiG-Staffel auf. Fahren Sie mit den Panzern in die Basis (oder das, was davon übriggeblieben ist), und zerstören Sie alles bis auf den Bauhof. Vom oberen See aus werden Sie von Kreuzern beschossen. Versenken Sie diese und alle anderen Schiffe mit Hilfe

der MiGs. Dann nehmen Sie mit zwei Invasoren das Tech-Zentrum im Südwesten Ihrer Insel und den Bauhof ein. Bauen Sie neben dem Bauhof eine zweite kleine Basis auf (mit einer Cyborgfabrik, einer Waffenfabrik, einer Erzraffinerie und einer alliierten Werft. Geben Sie jetzt in der Werft fünf Kreuzer in Auftrag. Mit diesen Superschiffen und ihren 20cm-Artilleriegeschützen wird es ein leichtes, alle Kraftwerke und alle erreichbaren Einheiten auf der Insel zu zerstören – verschonen Sie aber die Tech-Zentren und das Forschungslabor in der Mitte, ansonsten ist die Mission gescheitert. Da die Schattengeneratoren nun ausfallen, können Sie mit dem Spionageflugzeug die Insel aufdecken. Zerstören Sie mit den MiGs zuerst alle Flak-Stellungen, dann die Geschütztürme und zuletzt die Tarnbunker. Bauen Sie nun zwei Landungsboote, und bringen Sie die Panzerarmee auf die Insel. Löschen Sie die restlichen feindlichen Einheiten auf der Insel aus. Bringen Sie Invasoren auf die Insel, und nehmen Sie mit Ihnen die Tech-Zentren ein. Haben Sie das erste erobert, beginnt ein Countdown von fünf Minuten. So lange haben Sie noch Zeit, die anderen ebenfalls einzunehmen. Ist das letzte in Ihrem Besitz, kommt es zu einer Explosion, und die Mission ist geschafft.

Level 13 (oberes Ziel)

Schwierigkeit: mittel/schwer

Wehren Sie mit Ihren Panzern die am Anfang erfolgenden Angriffe ab. Fahren Sie dann mit Ihrem MBF ein Stück nach links, bis Sie das Erzfeld zu Gesicht bekommen. Bauen Sie Ihre Basis mit zwei Erzraffinerien auf, und erweitern Sie sie nach und nach. Verteidigen Sie sie nach un-



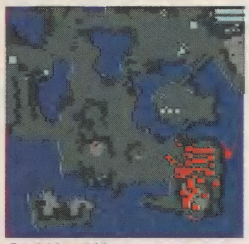
Sowjet-Level 13
Radarbild

ten hin gut, oben reichen ein paar Hunde. Besetzen Sie das Ufer links neben Ihrer Basis mit einigen Panzern, damit Landungsboote, die später anzulanden versuchen, schon im Ansatz gestoppt werden. Sind Ihre Streitkräfte etwas stärker geworden, dann fahren Sie nach Osten und den Landstrich nach unten. Hier befindet sich ein weiteres großes Erzfeld. Besetzen Sie auch hier mit den Panzern die Ufer, denn auch hier werden mehrere Landungsboote anlegen. Nun können Sie zusätzliche Raffinerien bauen und nach und nach eine MiG-Staffel und eine Panzerarmee auf die Beine stellen. Rücken Sie mit den Panzern nach Südwesten vor und schalten Sie alles aus, was Ihnen in den Weg kommt. Hier befindet sich die erste Basis mit der ersten Radarzentrale. Machen Sie sie dem Erdboden gleich, und fahren Sie weiter nach Süden, wo Sie auf die zweite Radarzentrale stoßen. Schalten Sie sie mit den MiGs aus, aber Achtung: Fahren Sie jetzt auf keinen Fall weiter nach Westen! Hier befindet sich die Chronosphäre, die sich selbst zerstören würde, da Sie noch nicht alle Radarzentralen ausgeschaltet haben. Marschieren Sie mit Ihren Einheiten wieder zur Basis zurück. Von dort fahren Sie gen Westen, bis Sie zur äußersten Brücke gelangen. Fahren Sie mit soviel Panzern wie möglich auf die andere Seite (wird dabei die Brücke zerstört und Sie haben noch nicht genügend Einheiten hinübergebracht, so müssen Sie diese mit Landungsbooten übersetzen). Zerstören Sie die gesamte Basis mit allen Einheiten (haben Sie den Schattengenerator und die Flak-Stellungen ausgeschaltet, so können Sie Ihre Flugzeuge benutzen), und fahren Sie am Gebirge entlang nach Süden, bis Sie auf die Radarzentrale stoßen. Zerstören Sie sie mitsamt der Tarnbunker. Laut Missionsziel haben Sie nun alle drei Radarzentralen ausgeschaltet und müßten nur noch die Chronosphäre, die sich im Südwesten befindet, einnehmen. Wie Sie aber später aus dem Video entnehmen werden, hat Ihnen die Gefechtszentrale falsche bzw. unzureichende Informationen gegeben. Deshalb ist die Mission, wie im Auftrag vorgegeben, nicht zu schaffen. Um die Mission abzuschließen, müssen Sie statt dessen nach dem Ausschalten der drei Radarzentralen alle feindlichen Einheiten (auch Marineeinheiten) und alle Gebäude (bis auf die Chronosphäre) zerstören.

Level 14

Schwierigkeit: schwer

Zerstören Sie mit Ihren Panzern alle Einheiten, die im Norden stehen. Die Verstärkungen, welche eintreffen werden, unterstützen Sie dabei. Haben Sie die ersten Panzerangriffe von Norden und Westen abgewehrt, dann bauen Sie gleich über dem Erzfeld Ihre Basis auf (mindestens zwei Raffinerien). Sorgen Sie für eine gute Verteidigung gegen Panzer (Tesla-Spulen) und gegen die lästigen Hubschrauberangriffe (Fla-



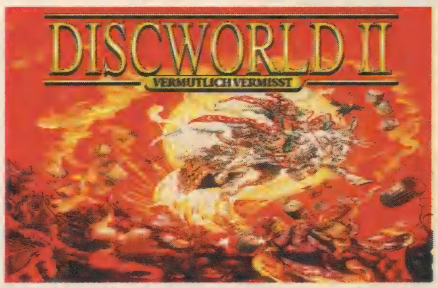
Sowjet-Level 14
Radarbild

raks)! Passen Sie auch auf die Küste auf, hier werden mehrere gegnerische Landungsboote anlanden. Erweitern Sie Ihre Basis nach Westen hin. Jetzt haben Sie einiges zu tun, um sie gegen Angriffe zu verteidigen. Bauen Sie eine U-Boot-Werft sowie die dazugehörigen U-Boote, um die Kreuzer, die um Ihre Basis herum verstreut sind (und diese auch angreifen) auszuschalten. Auf der Insel im Süd-Westen können Sie mit Hilfe der Fallschirmtruppen Geldpakete und ein Atompaket einsammeln. Bauen Sie nun eine Panzerarmee auf, wobei unter ihnen einige Mammut-Panzer sein sollten, damit Sie sich gegen die alliierten Luftangriffe verteidigen können. Fahren Sie mit diesen Truppen in den Westen, und sichern Sie die dortigen Erzfelder.Plazieren Sie die Panzer so, daß sie die feindlichen Erztransporter angreifen und zerstören können, gleichzeitig aber die eigenen schützen. Mit ein paar zusätzlichen Raffinerien oder Transportern können Sie das Erz im Westen gut abbauen. Erweitern Sie Ihre Panzerarmee, und stellen Sie eine MiG-Staffel auf. Fahren Sie mit Ihren Panzern nach Westen, und räumen Sie sich den Weg nach Norden frei. Hier treffen Sie auf eine kleine Basis, die Sie vollständig zerstören; nur den Bauhof lassen Sie übrig und nehmen ihn mit einem Invasor ein. Dadurch haben Sie neue Bauoptionen: Errichten Sie neben Ihrer Hauptbasis eine alliierte Werft mit einigen Kreuzern und Zerstörern. Vernichten Sie mit Ihren Booten und Ihren MiGs alle feindlichen Marineeinheiten. Jetzt können Sie die große und vernichtende Gegenoffensive starten, bei der Sie alle Ihre gewonnenen Fähigkeiten einsetzen müssen. Nehmen Sie die gegnerische Basis bzw. das Festland mit den Kreuzern unter Beschuß (um an das Festland zu kommen, müssen Sie eventuell Brücken zerstören). Ziehen Sie Ihre Panzer vom eingenommenen Bauhof aus nach Osten vor, wobei Sie alles zerstören, was Ihnen begegnet. Weitere Unterstützung beim Kampf geben Ihnen Ihre MiGs. Unter einem Gebäude der nördlichen Basis befindet sich das letzte Atompaket, das nötig ist, um die Raketensilos zu bauen und Atombomben abzuwerfen. Haben Sie in den vorausgehenden Levels alle erforderlichen Atompakete eingesammelt, so können Sie jetzt Raketensilos aus dem Boden stampfen und bei Ihrem weiteren Kampf einsetzen.



Trotz des Sieges ist Stalin am Ende

gelöst



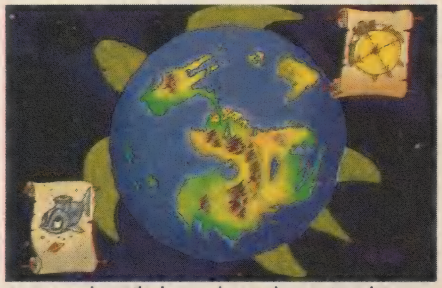
Tot, töter, Rincewind! Um diese Wortfolge wieder in den Urzustand zu versetzen und den Gevatter zurück zur Sense zu zwingen, war Claudia Czarnetzki kein Weg zu weit und kein Dialog zu nervtötend. Nachfolgend ihre Wegbeschreibung für angehende Sensenmänner und ausgebrannte Magier:

1.Akt:

Die Sache mit dem Ritus

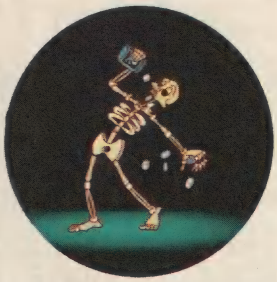
Tod ist spurlos verschwunden. Um ihn aufzuspüren, muß der Ritus von Ashk-Ente durchgeführt werden. Dazu benötigt Rincewind folgende Zutaten: **Mäuseblut, Glitzerstaub, Geruch, 3 gleich lange Stöcke** und **tropfende Kerzen.**

Im Forschungstrakt der Universität werden zunächst **Reagenzglas**, **Blasebalg** und der **Magnet** mitgenommen. Außerhalb der Universität besucht man daraufhin die Schatten. In der Leichenkammer betrachtet man die schlafende Hexe und nimmt das **Messer** mit. Auf zur Kneipe. Dort befindet sich ein liebestoller Zwerg, dem man von der Hexe erzählt, er überläßt uns dafür seine **Leiter**. Außerdem bestellt man ein **Bier** und nimmt die **Streichhölzer** mit. Rechts in den Schatten stibitzt man sich den **Topf** und die **Säge** des Entenmannes. Bei der Wahrsagerin



Frau Kuchen (links in den Schatten) sieht man sich die Dschinn-Flasche an und redet in der Reihenfolge 2,3,4,1 mit ihr, damit eine vernünftige Unterhaltung möglich wird. Sie verlangt für die Flasche etwas Ektoplasma. Aus ihrem Wandschrank nimmt man das **Bügelbrett**, außerdem **Schere** und **Unterrock**; mit der Säge

schneidet man noch den **Holzarm** der Puppe und die Füße des Bügelbretts ab. Bei Gimlets (ganz rechts in den Schatten) bestellt man am Tisch sitzend einen **Mäuseburger** und nimmt den **Pfeffer** mit. Auf zum Kinoplatz, wo wir vom



Schnapper **Maiskörner** und einen **Prospekt** bekommen.
Dort sehen wir auch das Milchmädchen aus Discworld 1 wieder, die inzwischen Karriere beim Film gemacht hat und ein glitzerndes Kleid trägt. Um den Glitzer zu bekommen, müssen wir uns zunächst zur Narrengilde begeben, wo wir **Tröte** und **Ziegelstein** (links an der Mauer) nehmen und diesen nach einem Gespräch mit dem Geist auf ihn benutzen. Dann den Gully hinunter und weiter bis zum Gitter, über dem das Milchmädchen steht. Mit dem Blasebalg pusten wir etwas von ihrem **Glitzer** herunter. Nun zum Laden, wo wir einen **Fisch**, einen **Flamingo** und **Räucherstäbchen** bekommen. Für ein paar Kerzen muß man der Verkäuferin jedoch zunächst etwas Wachs besorgen. An den Docks öffnet man das Netz mit dem Messer und nimmt den herausfallenden **Hammerhai**. Den Fisch aus dem Laden benutzt man mit dem **Vogel** auf dem Dach, der danach aufgenommen werden kann. Die drei Tiere, die wir nun bei uns haben (Flamingo, Hai und Watvogel) werden im Universitätspark nach einem Gespräch mit den drei Crocketspielern gegen ihre **Stöcke** eingetauscht: Hai an Quästor, Flamingo an Dekan und Watvogel an Bibliothekar. Über die Blumen links wird der Pfeffer gestreut, und nach einem Gespräch mit dem Imker übergibt man ihm den Prospekt, worauf er seine Bienen alleine läßt. Danach benutzt Rincewind den Unterrock als Schutz und vertreibt mit den angezündeten Räucherstäbchen die Bienen. Mit den Händen wird etwas **Wachs** herausgeholt und der Topf mit **Honig** aufgefüllt.
Ganz weit rechts im Park benutzt man den Magneten mit dem Kobold, um seine **Schuhe** zu bekommen. Um den **Hahn** auf dem Labyrinth zu fangen, mischt man die Maiskörner und das Bier und legt sie ihm vor. Nüchtern wird er wieder, wenn er in die Kaffeekanne von Henry Husten in den Schatten gesteckt wird. Mit dem krähenden Hahn täuscht man dem Vampir in der Kneipe den Sonnenaufgang vor, der sich sofort aufmacht, in seine Gruft am Friedhof zu kommen. Wir folgen ihm dorthin, nehmen noch schnell die **Spitzhacke** auf und stellen die Leiter an seine Gruft, um das Wasserglas zu erreichen. Daraus wird sein künstliches **Gebiß** ge-



nommen. Hiermit kann der Maus ihr **Blut** abgezapft werden und von den Zähnen ins Reagenzglas gefüllt werden. Im Laden wird schnell noch das Wachs gegen ein paar **Kerzen** eingetauscht, bevor im Forschungstrakt der bespukte Stein in den Beschleuniger geworfen wird. Wir erhalten **Ektoplasma**, welches bei Frau Kuchen gegen ihre **Flasche** eingetauscht wird. Dort hinein werden die Schuhe gestopft und dem üblen Geruch vom stinkenden Ron unter die Nase gehalten. Der **Geruch** wird gefangen, und nun können alle Zutaten dem Erzkanzler im Speisesaal übergeben werden.

2. Akt:

Komm und stirb mit mir!
Tod wurde durch den Ritus zwar aufgespürt, hat aber keine Lust zum Arbeiten und verzieht sich wieder an einen noch unbekannten Urlaubsort. Um diesen zu finden, müssen wir ebenfalls sterben.
Man spricht zunächst mit dem Leichensammler in den Schatten und dem Leichenbestatter in der Leichenhalle und erfährt, daß man sich einen Totenschein besorgen muß. Im Tunnel bei der Narrengilde wird in der oberen Kammer etwas **Eis** mit der Spitzhacke abgeklopft. Zurück in der Leichenkammer wird schnell der **Spiegel** über dem **Bunsenbrenner** erhitzt, dann legt Rincewind sich auf die freie Platte, schiebt sich das Eis in den Allerwertesten und benutzt den Holzarm. Nach diesen Vorbereitungen wird der Leichenbestatter gerufen und nach einer eingehenden Untersuchung erhalten wir tatsächlich unseren **Totenschein**. Mit ihm erhalten wir nun auch Eintritt in den Geheimorganisation hinter der Tür ganz links in den Schatten. Dort trifft man auf ein paar alte Bekannte und ein schwarzes Schaf im Schrank. Nach einigem Geplauder zeigt man dem Leichensammler den Totenschein, der uns zum Schiff in den Docks bringt. Damit segeln wir zu Tods Urlaubsort. Er möchte jedoch nicht mit uns zurückkommen, weil die Menschen ihn alle nicht mögen. Rincewind verspricht ihm also, ihm zu helfen, indem er einen Film über ihn dreht und ihn damit populär macht.
Ab jetzt stehen einige neue Orte zur Verfügung: In Holywood betrachtet man das Pferdekostüm im Schloß und redet mit der Zwergin darüber. Sie verlangt im Tausch ein orientalisches Schmuckstück, das wir im Moment jedoch noch nicht besitzen. Draußen nimmt man das **Gewicht** und die **Nummer** vom Briefkasten. Weiter rechts wird die **Kamera** eingepackt und alle kleinen Kobolde angesehen. Wir bitten den Dompteur um eines dieser Tierchen, das jedoch in ein Bild des Drehorts flüchtet. Momentan können wir es noch nicht herausholen. Im Park der Universität werden schnell die **Crockettore** aufgesammelt, bevor wir uns nach Djelibeby aufmachen. Dort wird zuallererst ein **Kamel** gekauft, so können die Orte in der Wüste bereist werden. Im dortigen Laden klaut man das **Plakat** mit der Pyramidenskizze. Der Schnapper am Basar weiß einiges über die Kraft der Pyramiden zu erzählen. Uri Djeller verbiegt mit seiner Willenskraft die Crockettore zu geraden **Drähten**, aus denen mit Hilfe des Pyramidenplans eine kleine **Pyramide** gebastelt werden kann. Außerdem kennt er den Aufenthaltsort eines weisen Mannes. Danach betrachten wir den Zuckerstein und versuchen, ihn zu kaufen. Er wird uns vor der Nase weggeschnappt. Weiter hinter dem Basar nehmen wir den **Pfahl** aus der Erde und zeigen ihn der Demonstrantin, die sich momentan unter dem Vogelhäuschen im Unipark befindet. Dann wird er in den Komposthaufen gesteckt, mitsamt angebundener Demonstrantin wieder aufgenommen und an seinem ursprünglichen Platz wieder aufgestellt.
Nach dem folgenden Steinigungsversuch sind wir um **Zuckerstein** und ein **Seil** reicher. Nun zur Pyramide: Man nimmt den **Klebetopf** und schneidet mit der Schere etwas **Verband** der Mumie ab, der um den Holzarm gewickelt wird. Diesen vertauscht man an der Oase mit dem **verwesenden Arm**. Der **Ring** daran wird abge-



zogen. Dann zu den Skeletten am Hügel und mit allen reden. Mit dem Messer löst man sie von den Bäumen und besitzt nun eine eigene **Musikband**. Weiter zum weisen Greis auf dem Wagenrad. Er und Angus wollen die ultimative Antwort auf die Frage 'Warum' als Gegenleistung für die Filmmusik. Zurück in Holywood wird erst einmal der Ring gegen das **Pferdekostüm** eingetauscht, welches mit Klebe und der Tröte in ein **Einhornkostüm** verwandelt wird. Anschließend geht's über die See zur Küste. Am Laden betrachtet man die **Stöcke** und **Körbe** und redet mit dem Verkäufer, um diese Dinge zu erhalten. In den Korb können in dem Speisesaal der Uni die **Torten** gepackt werden. Außerdem betrachtet man das Einhornkostüm und redet mit dem Affen darüber, er wird in das Kostüm gesteckt. Wieder in Holywood wird der **Bumerang** in die Farbe der Kobolde gesteckt und damit der **Kobold** aus dem Bild herausgeholt. Dieser wird in die Kamera verfrachtet.
Erneut zum Strand, wo die Klebe mit dem Surfbrett benutzt und dann in der Brandung gesurft wird. Rincewind findet eine kleine Höhle mit Höhlenmalereien von Schafen, die er mit der Kamera fotografiert. Zurück am Strand geht er rechts den Hügel hoch und fängt die **Ameisen** mit dem gefüllten Picknickkorb ein. Dieser wird im Forschungstrakt am HEX abgelegt, und mit dem Honig werden die Ameisen in den HEX hineingelockt. Rincewind bittet Skaz den Apparat zu bedienen, um die Antwort für den Weisen zu bekommen. Doch die Berechnung würde zu lange dauern. Also wird die zeitbeschleunigende Pyramide darübergestülpt, und wir erhalten



in Nullkommanichts die Antwort, welche wir ihm natürlich sofort überbringen. Zurück nach Ankh-Morpork, wo bei den Docks das Gewicht an den Haken gehängt wird. Da es zum Einreißen der Wand noch nicht schwer genug ist, wird noch der Aufkleber mit der Nummer draufgepappt und so die Wand eingerissen. Aus ihr fallen einige kleine **Spielschneestürme**. Auf nach Holywood. Der Zuckerstein wird dem Troll gegeben, und er verletzt sich dadurch an einem Zahn. Durch eine simple Unterhaltung rückt er den **Türschlüssel** zum Wohnwagen heraus. Die Tür wird aufgeschlossen und das Seil auf den Troll benutzt. So wird sein **Zahn** gezogen. Im Wohnwagen befindet sich das Milchmädchen, das gerne einen Edelstein für ihren Ring hätte. Der Trollzahn ist genau passend. Aus Dank spielt sie in unserem Film mit.

Nun werden alle Requisiten beim Regisseur abgegeben: Milchmädchen, Sandstürme, Melodie und die Band. Jetzt müssen wir noch den Hauptdarsteller im Schminkraum aufsuchen (rechts hinter dem Briefkasten). Seine Maskenbildnerin verlangt Elfenbilder, um ihn richtig schminken zu können. Sie meint, wir sollten eine Hexe nach dem Aufenthaltsort der Elfen fragen. Also auf zur Hexe in der Leichenkammer. Diese wird inzwischen von Casundra, dem liebestollen Zwerg belagert, wir schicken ihn schnell nach Djelibeby. Sie erzählt uns den Ort der Elfen. Im Wald steckt Rincewind die Kamera und das Einhornkostüm mit Affen in seine Taschen und betritt den Steinkreis. Dahinter stülpt er sich das Kostüm über, betritt das Schloß und schießt einige **Bilder** von der Elfenkönigin. Diese werden der Maskenbildnerin übergeben, einige behält man automatisch für sich. Nun bittet Rincewind den Regisseur fortzufahren. Aufgrund der vielen Gefahren beim Dreh verlangt Tod nun auch noch ein Double. Dazu ist das schwarze Schaf im Schrank im Geheimbund bestens geeignet. Man unterhält sich mit ihm und übergibt ihm die Fotos von der Höhlenmalerei. Endlich kann der Film zu Ende gedreht werden. Da er beim Publikum jedoch nicht allzu gut ankommt, muß Rincewind ihn noch ein wenig verbessern. Er nimmt die **Rolle** vom Projektor und legt sie auf den Schneideapparat, wo er die restlichen Bilder der Elfenkönigin untermischt. Die Rolle wird wieder auf den Projektor aufgesetzt. Doch was nun? Tod wird ein großer Star und will seinen alten Job nicht weiter ausführen. Also übernimmt Rincewind diese Aufgabe.

3. Akt:

Rincewind der Schnitter

In Tods Stall nimmt er das **Seil** und geht dann zum Haus. Unter der Matte befindet sich ein **Schlüssel**. Drinnen nimmt Rincewind die **Sense** aus dem Schirmständer und den linken **Vorhang**. Im linken Zimmer erzählt Albert, was uns nun erwartet. Wir brauchen einen schwarzen Mantel, eine Sense, eine tiefe, gebieterische Stimme und einen Beweis unserer Reitkunst, um Tod vertreten zu können. Man nimmt außerdem den öligen **Lappen** und öffnet den Ofen. Im rechten Zimmer wird Rincewinds **Biographie** genommen und der Alkoven mit dem Schlüssel aufgeschlossen. Es ist allerdings zu finster, um etwas zu sehen. Aus dem rechten oberen Zimmer, in dem sich ein **Pyjama** mit Spitze befindet, werden **Schnur** und **Kaninchen** genommen. Im oberen rechten Zimmer die **Tinte** nehmen, einen Blick ins Hauptbuch werfen und an der Kordel ziehen. Albert verläßt seinen Platz, also schnell runter und das **Zuckerschälchen** nehmen. Der Zucker wird ans Pferd verfüttert, dann der Sattel mit Klebe eingeschmiert und aufgesetzt. Das Reiten ist kein Problem mehr. Im Garten schützt Rincewind sich vor den Bienen mit dem Pyjama und vertreibt sie mit dem angezündeten öligen Lappen. Wie gehabt holt er mit den Händen etwas Wachs aus den Bienenstöcken und füllt den Eimer mit Honig.

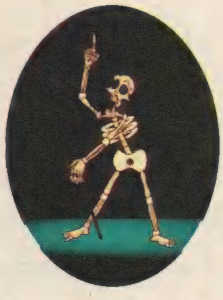
Außerdem nimmt er die **Angelrute** des Gartenzwergs, sieht sich den Handkarren an und redet mit Susanne. Sie verlangt zunächst seine Biographie als Tauschgegenstand, doch nach einem Blick in unsere ist sie nicht gut genug, und sie möchte lieber eine uralte. Also wird aus Wachs und Schnur eine **Kerze** gebastelt und angezündet. Rincewind steckt sie in seine Taschen, um im Alkoven etwas sehen zu können. Er nimmt die **Tafel** rechts und tauscht sie bei Susanne gegen den **Karren** ein. Er zeigt Albert die Sense und den schwarzen Stoff. Doch der Stoff ist ihm nicht schwarz genug, und mit der Sense soll er erst noch ein wenig üben. Also begeben wir uns zum Getreidefeld im Süden. Da der Umgang mit der Sense Rückenschmerzen verschafft, wird die Sense mit dem Karren verbunden. Mit diesem Mäher wird das Feld ohne Probleme gemäht. Der Stoff wird tiefschwarz, indem man die Tinte in den Gartenteich gießt und den Stoff hineinhält. Nun wird noch das Seil mit dem Bumerang verbunden und am Schornstein des Hauses benutzt. Wir klettern hoch und rufen hinein. Unsere Stimme wird durch das Ofenrohr gebieterisch verzerrt. Nachdem wir daraufhin die Sense und den Mantel Albert vorzeigen, verlangt er zum guten Schluß noch, daß wir als Übung 100 Seelen fangen und ihm vorzeigen. Also gehen wir in den Garten und hängen den Honigtopf an die Angel. Damit können wir die 100 **Ameisenseelen** aus der Seelengrube rechts herausangeln und Albert übergeben. Er weist uns unseren ersten richtigen Auftrag zu.

4. Akt:

Bis daß der Tod uns scheidet!

Auf Tod wurde ein Attentat verübt, er liegt im Sterben. Wir müssen schleunigst versuchen, seine Lebensuhr wieder aufzufüllen, wenn wir nicht bis in alle Ewigkeit seine Arbeit übernehmen wollen.

Zu Beginn wird der **Korken** von seinem zerfetzten Hut genommen. In Djelibeby zeigt man Uri Djeller die Sanduhr, er meint, wir sollten sie am Jungbrunnen wieder auffüllen. Er hat nur leider den Ort vergessen, aber ein Prospektor, der ab und zu die Gegend besucht, würde ihn kenne. Wir sehen uns also eine Weile in Djelibeby um, bis der Prospektor irgendwann mit seinem Kamel eintrifft. Dann klauen wir ihm schnell seine **Wasserflasche** aus der Satteltasche und legen stattdessen den verwesenden Arm hinein. Sobald der Prospektor nun die Stadt verläßt, verfolgen ihn die Gei-



er des Geruchs wegen, bis er sich zum Jungbrunnen begibt. Wir folgen ihm dorthin, und der Brunnen wird mit dem Korken verstopft. Mit dem **Sand** am Grund kann die Lebensuhr wieder aufgefüllt werden. Tod ist gerettet.

Epilog:

Queen Kong

Zu allem Übel wird am Schluß noch der Bibliothekarsaffe von der Elfenkönigin entführt, die erbost darüber ist, daß ihre Bilder für den Film mißbraucht wurden.

Sie verschanzt sich mit dem Affen auf den Uniturm. Dort kauft Rincewind dem Schnapper eine **Blase** ab, füllt sie mit dem Wasser aus der Feldflasche und steckt sie in seine Tasche. Man sieht sich Turm und Raben an und redet mit den Leuten. Sobald er Oma Wetterwachs auf den Raben anspricht, versetzt sie sich in das Tier und läßt ihren **Besen** los. Mit diesem kann Rincewind auf den Turm fliegen und die Hexe besiegen. Ende gut, alles tot!

gelöst



Das Schwarze Auge 3 Schatten über Riva

Endlich ist es soweit: Dank Arne Bergers Komplettlösung werden auch die letzten Schatten erhellt, und bald schon herrscht wieder eitel Freude und Sonnenschein über dem schönen Städtchen Riva.

Allgemeines

Die Gruppe sollte aus mindestens 2 Kriegern und 2 magiekundigen Charakteren bestehen. Außerdem sollten je ein Zwerg und Elf der Party angehören.

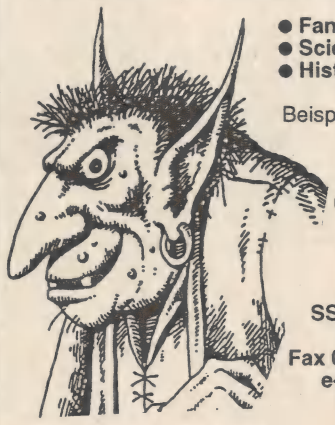
Die wichtigsten Talente sind: Schlösser knacken, Krankheiten heilen, Gefahrensinn, Sinnesschärfe, Schwimmen und die jeweiligen Waffentalente. Es sollten mindestens zwei Helden mit Schußwaffen umgehen können und diese auch besitzen.

Unverzichtbare Zauber sind: Foramen, Ruhe Körper, Invisibili, sowie die Kampfzauber Ignifaxius und Fulminictus.

Erste Schritte

Um sich eine Stadtkarte zu besorgen, folgt man

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 1205a
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 0316/910318, BBS 0316/9193274
e-mail: klaus.bachler@telecom.at
http://www.telecom.at/ssv-graz/

vom Marktplatz aus dem östlichen Weg. Sobald dieser nach Westen führt, ist das Geschäft der Kartenzeichnerin das dritte Haus an der nördlichen Wand. Mit Hilfe der Karte sollte man sich nun in den wichtigsten Einrichtungen der Stadt (Tempel, Tavernen, Rathaus, Gericht usw.) umhören. AT-/PA-Werte können bei den kostenlosen Wehrübungen in der Feste um jeweils einen Punkt gesteigert werden. Die erste kleine Aufgabe besteht darin, die Stadt von einem angeblichen Gespenst zu befreien. Hierfür begibt man sich in drei Nächten gegen Mitternacht zum Wachturm am Hafen und befolgt die Anweisungen des merkwürdigen Geistes. Nach dieser kleinen Anstrengung kann man sich neuen Aufgaben zuwenden.

Boronsacker

Im Firun-Tempel erfährt man, daß auf dem Boronsacker (Friedhof) schon mehrfach Untote gesichtet worden seien. Thorgrim, ein südlich des Marktplatzes wohnender Zwerg, ist eine willkommene Verstärkung der Gruppe. Auf dem Friedhof begibt man sich zunächst zur Holzhütte, in welcher der Boronsdiener wohnt. Nach Betreten des Gebeinhauses läßt er seine freundliche Maske fallen, und es kommt zum Kampf mit ein paar Skeletten. Durch die Untersuchung des Grabsteines südlich vom Eingang entdeckt man den Zugang zur Gruft des Boronsackers. Beim Durchsuchen der Gruft werden die Helden mehrmals von Untoten attackiert und stoßen auf die Leiche des echten Boronsdieners. Außerdem findet man noch eine Zange und einen Schlüssel, die man an der Wand mit dem Goldemblem benutzt, um Zugang zu der Gruft des Vampirs zu bekommen. Um dem Spuk endgültig ein Ende zu setzen, begibt man sich wieder zur Holzhütte und tötet den Druiden, der für alles verantwortlich war.

Zwergenmine

Nun kann man sich dem Angriff der Orks auf die Zwergenmine nordwestlich Rivas zuwenden, allerdings ohne die Hilfe Thorgrims. In der Mine kommt es beim Durchsuchen der ersten Ebene auch zu einem erbitterten Gefecht mit ca. 15 Orks. In der zweiten Ebene befindet sich außer einer Spinnengrube auch ein gutes Schwert, das zusammen mit einem gefräßigen Wassertier in einer Pfütze liegt. Den Weg zur dritten Ebene versperrt eine riesige Statue, die einem fünf Fragen stellt, die man ehrlich beantwortet. Die dritte Ebene besteht aus einem mit Fallen gespicktem Gang, an dessen Ende man die mittlere von drei Türen um "VERGEBUNG" bitten muß. Jetzt kann man den Hebel an der gegenüberliegenden Wand betätigen. So erreicht man einen Raum, in dem man gegen einen Minotauren kämpfen muß (ca. 110 LP und nur durch Magie verwundbar). Hat man diesen besiegt, werden die Helden sofort vom Anführer der Orks (Manresh) und zwei Helfern attackiert. Auf einem Altar findet man ein Dämonenbuch, nach dem offenbar alle gesucht haben. Leider ist es unmöglich, das Buch aus dem Raum zu entfernen, also wird es kurzerhand zerstört. Nach vollendeter Arbeit kann man die Mine nun verlassen.

Umland von Riva

Auf dem Rückweg zur Stadt kann man sich noch ein paar Zauberstiefel (+ 5BP) besorgen. Hierzu bewegt man sich an der westlichen Wand ein paar Meter südlich des Mineneinganges entlang. In der nun sichtbaren Höhle trifft man auf einen nicht zu unterschätzenden Gegner, dessen Todeswunsch man erfüllen sollte, um die Stiefel zu bekommen. Außerdem gibt es beim Stoerrebrandt-Kolleg (Gutshof) vor Riva noch einen



Das Bootshaus ist einer der wenigen sicheren Rastplätze

magischen Schild zu verdienen. Dazu muß man allerdings einem angehenden Magier bei seiner Abschlußprüfung helfen. Diese besteht aus vier Rätseln bzw. vier Orten, an die man sich begeben muß, und zwar

1. die zwei Trauerweiden im Südwesten der Karte
2. der östliche Turm am nördlichen Stadtausgang (hochgucken)
3. der Eingang zur Höhle mit den Zauberstiefeln
4. der kaputte Steg im Süden.

Nachdem man diese Aufgaben gelöst hat, kehrt man zum Gutshof zurück, wo man sich den Holzstapel vor der Hütte genauer ansieht und hernach den magischen Schild in Empfang nimmt.

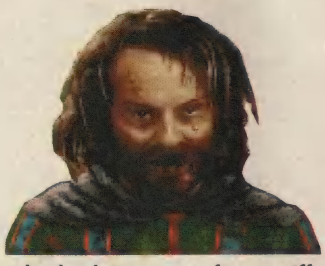
Die Gilde und das Monster

Wieder in der Stadt angekommen, geht man zu Tarik, dem Informationshändler von Riva. Man findet ihn entweder in der „Hafenmaid" oder in seinem Haus direkt nebenan. Er erzählt vom Handelsherrn und Gildengründer Lothur, nach dem man alle drei Kanalisationstrakte genauestens absucht. Zugang zu ihnen erhält man über die verschiedenen Kanaldeckel. Hierbei dürfte einem auch der städtische Rattenfänger begegnen, allerdings trifft man auch ein Monster, von dem man bisher nur als Gerücht gehört hatte. Wieder an der Oberfläche angekommen, sollte man erst einmal eine Nacht schlafen. Am nächsten Tag begegnet der Gruppe ein aufgeregter junger Mann, der sie zu einer Elfe führt, die von einem Vampir getötet wurde. Nicht weit von der Stelle, an der man schon das Monster gesehen hat, trifft man nun auf eine ausgehungerte Elfe, die sich als Mandara vor- und als Elfenvampir herausstellt. Sie führt die Helden zum Versteck der Gilde. Der Empfang ist nicht gerade herzlich, aber mit Mandaras Hilfe gelingt der Party die Flucht. Auch in Riva wird man schon bald aus dem Hinterhalt attackiert.

Trotzdem wird der Gruppe später von Lea, der Bettlerin, ein Treffen mit dem Handelsherrn angeboten. Als man schließlich gegen Mitternacht in der Lagerhalle neben dem Efferd-Tempel erscheint, wird man in einen unfreiwilligen Schlaf versetzt und zum Versteck der Gilde gebracht. Nach einem längeren Gespräch wird die Mannschaft als freie Mitarbeiter in die Gilde aufgenommen. Allerdings verlangt der Handelsherr als Gegenleistung eine Liste mit den Namen von Kontaktleuten der Piraten in Riva. Um diese zu erhalten, stattet man Adran Seehoff, der in der Nähe des Travia-Tempels wohnt, einen Besuch ab. Nachdem man an der Tür nicht allzuweit kommt, versteckt man sich in der Nähe des Hauses und wartet, bis Adran des Nachts dieses verläßt. Seehoff führt einen nun direkt zum Versteck der Piraten, wo man nach einem kleinen Kampf das gesuchte Dokument findet. Dieses bringt man nun zu Tarik, der einem als Dank den Hinweis auf die alte Kanalisation gibt.

Holberker und Magierturm

Jetzt sollte man sich auf den Weg zum Marktplatz machen, wo man einen Holberker namens Ordo Gulek durch ein Ablenkungsmanöver vor dem wütenden Mob rettet. Als Dank nimmt er die Helden mit zu sich nach Hause und erzählt von einem Magier, der die Hunde der Holberker entführt. Am nächsten Tag kommt man wieder und erhält von Ordo den Auftrag, im Magierturm nach den Hunden zu suchen. Nachdem ein Verwandter von Ordo die Gruppe zum Magierturm gebracht hat, durchquert man den Sumpf Richtung Westen zur südlichen Seite des Grundstücks, wo sich die einzige Tür befindet. Durch sie kommt man in das Gartenhäuschen, in dem man die Hunde befreit, um anschließend durch die Nordtür in den Garten zu gelangen. Auf dem Weg wird der Verwalter des Grundstücks kurz und schmerzlos beiseite geräumt, bevor man sich den Turm im Südwesten vornimmt. Die Tür muß man an beiden Schlössern gleichzeitig öffnen, und schon steht einem Toranor, der Magier, gegenüber. Besiegt man ihn, verwandelt er sich wie der Verwalter in eine Fledermaus und fliegt davon. Einer der Helden muß zurückbleiben, um den Aufzug zu bedienen, mit dem die anderen in die zweite Etage gelangen. Hier muß man vier Kämpfe gegen Skelettkrieger bestehen, um an jeweils zwei rote, blaue, gelbe



Den undurchsichtigen Rattenfänger trifft man in der Kanalisation

und grüne Diamanten zu gelangen. Diese benötigt man an den Türen mit den Statuen.

Bei der südlichsten der drei Türen benutzt man zuerst einen roten, dann einen gelben Diamanten. An der nächsten, westlichen Tür einen blauen und grünen, und an der letzten einen blauen und roten Diamanten. Unterwegs findet man ein paar Statuen, welche Teile des Satzes verraten, den man bei der letzten Statue eingeben muß („Feuer reinigt Blut wäscht"), um Zugang zur dritten Ebene zu erlangen. Dort sucht man den Raum von Toranor, wobei man darauf achten sollte, die Gänge mit Luftzug zu meiden. Der schwere Kampf gegen Toranor ist nur mit Fernwaffen und Magie zu gewinnen. Hat man ihn vernichtet, kann die Gruppe sich in seinen Gemächern umsehen, wobei man sich die Geheimtür im westlichen Raum nicht entgehen lassen sollte. In der vierten Ebene trifft man merkwürdigerweise wieder auf Toranor, der sich nach seinem „Tod" abermals in eine Fledermaus verwandelt. Nun durchquert man nacheinander die drei Türen, hinter denen die Helden jeweils gegen zwei Elementargeister antreten müssen. Nach dem letzten Kampf führt der Teleporter in ein unbekanntes Zimmer.

Von dort aus geht es den Gang entlang und an der ersten Gabelung nach Süden in den Raum, wo sich das Geheimnis um den Gestaltwandler lüftet. Um diesem endgültig das Handwerk zu legen, muß man das Puzzle an der südlichen Wand wieder richtig zusammensetzen. Dabei sollte man sich nach Möglichkeit beeilen, denn in bestimmten Abständen erscheint der Widersacher zu einem kleinen Zwischenkampf. Mit der Vollendung des Puzzles vernichtet man auch ihn. Jetzt kann man die Ebene noch nach nützlichen Gegenständen absuchen, anschließend können die Helden den Turm durch den Telepor-

ter im Norden verlassen (nicht den zurückgelassenen Kameraden vergessen!). Zurück in Riva erzählt man Ordo vom Erfolg der Mission. Unterwegs erfährt die Gruppe von einem weiteren



Die Kämpfe im Magierturm erfordern einige Heiltränke

Mord, und die Holberker erzählen von einem Händler, der Geschenke an die Orks verteilen läßt.

Unfreiwillige Schiffsfahrt

Also begibt man sich zum Laden von Gorm Doldrecht, der sich links von der Kartenzeichnerin befindet. Nach einer unorthodoxen Befragung verrät er, daß der Stadt- und Landesrichter Bosper Jarnug hinter der Verteilung der Geschenke steckt. Jetzt geht man solange von Tür zu Tür, bis man von einem weiteren Mord hört. Kurz darauf wird die Gruppe von Tarik angesprochen, der ein Treffen mit Malmodir Elin arrangiert. Bevor man die „Hafenmaid" betritt, sollte sich die Gruppe noch mindestens ein vierblättriges Kleeblatt besorgen. Das Treffen selbst entpuppt sich wieder einmal als Falle, und die Gruppe findet sich gefesselt auf einem Schiff wieder. In der Stunde Bedenkzeit sollte man eilig seine Fesseln lösen und den Raum verlassen. Direkt hinter der Tür kommt einem Yann, der Schiffsjunge, entgegen, den man seiner Schiffskarte wegen mitnimmt. Nun sucht man seine Ausrüstung, welche sich auf derselben Ebene befindet, und erforscht danach die anderen Räume, wobei gelegentlich auftauchende Matrosen unbedingt auszuschalten sind.

In der nächsten Ebene wird zunächst der Kobold im Südwesten aufgesucht, um sich eine halbe Stunde Zusatzzeit zu verschaffen. Hierfür gibt man ihm die Antworten „Nase", „Schwamm" und „Klabautermann". Um das Schiff manövrierunfähig zu machen, geht man in den östlichsten Raum und kappt das Seil. Will man sich noch mit Kräutern und Geld eindecken, nimmt man die östliche Leiter nach oben, wo sich die Kajüten des Kapitäns und des Schiffsmagiers (hier braucht man das Kleeblatt) befinden. Jetzt wird es langsam Zeit, das Schiff zu verlassen, was nur mit dem Beiboot möglich ist. Dazu betritt man die mittlere Leiter auf der zweiten Ebene, welche aufs Oberdeck führt. Oben angekommen, stellt man sich dem ersten Matrosen entgegen, kappt das erste Tau, rennt Richtung Hinterdeck, kappt das zweite Tau und springt nahe dem Beiboot über Bord. Im Wasser müssen sich die Helden einiger Gegenstände entledigen, um nicht unterzugehen. Jeder hat dafür drei Versuche! Daraufhin klettert man auf das Beiboot und steuert den sicheren Hafen von Riva an, wo sich Yann von der Gruppe verabschiedet.

Unschuldig angeklagt

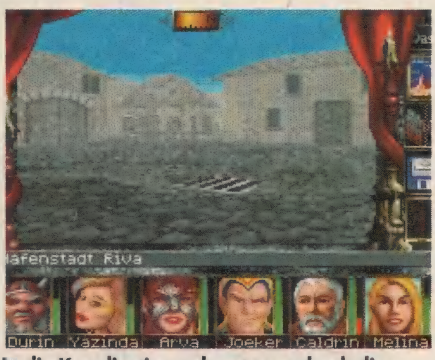
Am nächsten Tag geht man solange in der Nähe des Badehauses spazieren, bis man erfährt, daß man des Mordes an Malmodir Elin angeklagt ist. Zwar kann die Anklage jedoch nicht aufrecht erhalten werden, doch man hört von Tarik, daß den Helden ein weiterer Mord angehängt wird. Jetzt machen die Gardisten Jagd auf die Gruppe, und man ist gezwungen, erst einmal in den Untergrund abzutauchen. Glücklicherweise verrät Tarik den Helden den Zugang zum neuen Versteck der Gilde, welches sich unter dem Marktplatz befindet.

Mandaras Vernichtung

In der Kanalisation bekommt man den Auftrag, Mandara zu finden und unschädlich zu machen. In Begleitung Eleanas von Arivor, die man zuvor als Lea kannte, wird das Versteck des Elfenvampirs heimgesucht. Vom Versteck der Gilde aus hält man sich nördlich und entdeckt an der westlichen Wand einen Eingang. Hat man einen Helden zurückgelassen, um im Schlupfwinkel den Schalter rechts zu betätigen, marschiert der Rest der Gruppe durch das Gitter im Süden zum zweiten Schalter. Jetzt sollte man der Gestalt, welche man kurz vorher durch die westliche Wand verschwinden sah, folgen. In der ersten Zelle findet man den Rattenfänger, mit Hilfe von Dietrichen außerdem noch ein paar Anti-Hypnotikum Pillen, einen kleinen Schlüssel, ein silbernes Armband und eine Mondlampe. Hat man alle Gegenstände gefunden, stellt man sich vor einen der drei Spiegel, die einen unerreichbaren Raum umgeben. Bevor nun ein Held in den Spiegel tritt, sollte er das silberne Armband tragen, die Anti-Hypnotikum-Pille geschluckt haben sowie den kleinen Schlüssel und die Mondlampe mit sich führen. Auf der anderen Seite öffnet er die Truhe, zieht das grüne Armband an und nimmt den Rest mit. Hat man die Truhe wieder geschlossen, taucht plötzlich Mandara auf und wirft einen durch den südlichen Spiegel. Hier trifft man den Rattenfänger und Eleana wieder, die einem rät, die Mondlampe zu benutzen. Gesagt, getan, und schon ist Mandara vernichtet. Jetzt vereinigt man seine Gruppe wieder und geht zurück zum Handelsherrn.

Die Feste

Dieser hat mittlerweile in Erfahrung gebracht, daß eine Gruppe von fremden Magiern in die Feste verschleppt worden ist. Man wartet zwei



In die Kanalisation gelangt man durch die Gullies

bis drei Tage, bis Lothurs Männer einen Tunnel zur Feste gegraben haben, geht dann zurück zu Mandaras Versteck und betritt ihn. Sobald man das Floß betreten hat, stellt sich einem ein Wasserdrache (180 LP) in den Weg, der nur mit Fernwaffen und Magie bekämpft werden kann. Jetzt kann man über eine Wendeltreppe die Feste betreten. In dem folgenden Raum findet die Gruppe bei genauerer Untersuchung der östlichen Wand eine Geheimtür. Von hier aus geht man nach Süden und findet im ersten westlichen Raum einen Universalschlüssel. Auf dem weiteren Weg nach Süden entdecken die Helden einen Gang, der nach Osten führt. Diesem folgt man und betritt den ersten Raum auf der linken Seite. Hier steigt man auf die Balustrade und wartet, bis der Magier in den Raum geführt wird. Nach seiner Rettung bittet er einen, seine Kameraden ebenfalls zu befreien. Dafür besorgt man sich den Schlüssel vom Obergardisten, nördlich des Hofes. Mit diesem Schlüssel öffnet man die auf der Automap blau gekennzeichnete Tür im Zellentrakt. Von den geretteten Magiern bekommt die Gruppe den Auftrag, die Urnen in Bosper Jarnugs Zimmer zu entwenden. Also erpreßt man den Koch, der sich im nordwestlichen Raum des Hofes befindet, mit den Frauenklamotten in seinem Quartier im Norden. Bevor die Gruppe Bosper Jarnugs Zimmer im Südosten betritt, sollte man die Löcher gegenüber der Tür zustopfen. Die Truhe läßt sich mit dem Schlüssel im Schreibtisch öffnen. Die Urnen bringt man den Magiern, die in dem Raum mit der Wendeltreppe warten, und geht zusammen zurück zum Versteck der Gilde.

Im Reich der Wassermenschen

Um für die Magier einen Stab vom Meeresgrund zu bergen, werden die Helden mit einem Zauber belegt, der sie zwei Stunden unter Wasser atmen läßt. Unter Wasser wird die Party gleich von bösen Neckern (Wassermenschen) angegriffen. Auf dem Weg nach Westen trifft man auf einen Schwarm friedlicher Vertreter ihrer Art, die einen zu ihrem Tempel führen. Dort unterhält man sich mit dem Neckerkönig, der einem seine Hilfe anbietet – verbunden mit einer Aufgabe. Als Begleitung vertraut er der Gruppe seine Tochter an. Um die Necker zu vereinen, betritt man das Haus, dessen Eingang eine giftige Pflanze versperrt, steigt durch die Geheimtür hinab, sucht den Weinkeller auf und vernichtet die vollen Flaschen. Kehrt man nun zum



Neckerkönig zurück, überläßt er der Gruppe als Dank einen leuchtenden Stab, mit dem sich die Helden auf den Weg zum versunkenen Schiff im Norden machen. Um im Schiff durch die unter der Decke gelegene Tür zu gelangen, muß man sich der Bleischuhe entledigen. Die Tür öffnen die Helden mit dem Stab des Neckerkönigs. In dem dahinter liegenden Raum findet man eine Pyramide, welche die folgenden Türen öffnet. Hat man den Raum mit den Elementargeistern erreicht, begeben sich ein bis zwei Mitglieder der Party zur Truhe, während sich die anderen zum Schutz um die Königstochter plazieren. Hat ein Mitglied der Party die Truhe erreicht, ist der Spuk vorbei und man findet heraus, daß diese leer ist. Es bleibt einem nichts anderes übrig, als zurück zum König zu gehen, der einem nunmehr den gesuchten Stab überreicht. Fragt sich nur noch, ob man zu fünft oder sechst zurück zum Versteck der Gilde auftauchen möchte.

Das Nest der Königin

Für die letzte Aufgabe wird die Gruppe verkleinert, wodurch leider alle Gegenstände verloren gehen. In der ersten Ebene des Nestes geht es hauptsächlich darum, sich für die regelmäßigen Kämpfe gegen die Würmer provisorische Waffen und Rüstungen zu besorgen (Steine, große und kleine Stacheln, Y-Ast, Ast, Spinnweben, Gebißwerkzeuge und Insektenpanzer 1.Stufe). Aus dem Y-Ast und den Spinnenweben bastelt man sich eine Schleuder, mit der die Steine als Geschosse verwendet werden können. Die Insektenpanzer dienen als Rüstung und die gefundenen Pilze als Heilmittel. Durch eine Öffnung in der Wand rutscht man eine Etage tiefer. In der zweiten Ebene trifft die Gruppe nacheinander auf drei Hindernisse (Feuer, Grube und Abgrund mit Balken), die sich jedoch als Illusionen entpuppen. Der erste interessante Raum liegt ganz im Norden. Hier finden die Helden bessere Rüstungen und Pflanzenstiele, die mit Hilfe der Stachel in Blasrohre und durch Einsatz der Gebißwerkzeuge in eine Flöte verwandelt werden können. Um sich auch bessere Heilmittel zu beschaffen, darf der Raum im Süden nicht ausgelassen werden, wo man den Stalaktit restlos abbricht.



Nur mit gut trainierten Recken hat man eine Chance gegen die Königin

Wenn die Gruppe bei ihrer Erkundung einen Raum betritt, in dem 15 Würmer „lernen", ist es ratsam, diesen vorsichtig zu durchqueren. Jetzt kann die Heldengruppe den Raum mit den Fragen betreten, die man so beantwortet, wie man es eigentlich nicht tun würde. Dieses Spiel wiederholt man so oft, bis die Gruppe zu dem südwestlichen Gang teleportiert wird. Diesem folgt man, bis die Helden in ein Labyrinth teleportiert werden. Da es hier keine vollständige Automap gibt, empfielt es sich, einer äußeren Wand permanent zu folgen, bis man schließlich einen Lichtschimmer (wie beim Eingang) entdeckt, der den Weg zum Ausgang weist. Nach dieser Fleißarbeit behindert bald eine Wand das Weiterkommen, die man mit Hilfe der Flöte öffnet. Nach dem darauffolgenden Kampf mit einem roten Wurm benutzt man erneut die Flöte und gelangt so in die dritte Ebene. Bevor die Helden hier einen Schritt vorwärts gehen, muß man sich zwischen zwei Lösungswegen entscheiden. Entweder ein Zauberer macht sich unsichtbar und durchschreitet den Spiegelraum, oder die gesamte Gruppe geht vorwärts. Im ersten Fall hat man das Spiel ohne Endkampf gelöst, bei der zweiten Möglichkeit stehen den Helden noch zwei schwere Kämpfe bevor: Zuerst müssen die eigenen Spiegelbilder in drei Runden besiegt werden. Ist dies nicht der Fall, kommen alle drei Runden neue Spiegelbilder hinzu. Hat man es dennoch geschafft, ist noch das Gefecht gegen die Königin zu bestehen, bevor man den Abspann genießen darf.

TIPS & CHEATS

Alien Trilogy

Besser spät als nie, hier sind einige Cheatcodes für Acclaims Filmdungeons:

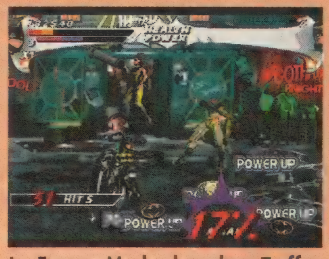
COMEANDHAVEAGO:	alle Waffen
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH:	unbegrenzte Munition
nadiapopovX:	Levelwarp (X zwischen 1 und 34)

Batman Forever Arcade

Ganz nette Combos kommen zustande, wenn man die in der Anleitung genannten Specialmoves (vor, vor, Punch/Kick) mehrmals hintereinander ausführt. Jeder Charakter verfügt außerdem über eine lange Combo:

Batman: zurück, vor, Kick, Punch, Punch, runter, runter/vor, vor, Kick, Kick, runter, runter/vor, vor, Punch, Punch. Die letzten Aktionen lassen sich mehrmals wiederholen. Nach einem Sprungtritt läßt sich durch Drücken des Schlag-Knopfes übrigens ganz leicht eine Mini-Combo einleiten.

Robin: runter, runter/vor, vor, Kick, Punch, Punch, Kick, Kick, Punch, Punch, runter, runter/vor, vor, Kick, Kick. Die letzte Aktion läßt sich wiederholen. Nach einem Sprungtritt sollte man einen Flashkick (runter, runter/vor, vor, Kick) einleiten, um ganze Gangsterhorden auszuschalten.



Im Frenzy-Modus hagelt es Treffer

Bundesliga Manager 97

It's not a bug, it's a feature! Obwohl die echten Programmfehler in der Version 1.30 tatsächlich verschwunden scheinen, bleiben noch etliche spielerische Merkwürdigkeiten übrig. Der Kuriosität halber sei hier Irene Pohls Entdeckung genannt:

Zunächst stellt man einen hochdotierten Spieler ins Tor, danach läßt sich bei Vertragsverhandlungen (2-Jahres-Vertrag) das Gehalt kontinuierlich auf 200 DM drücken. Witzig, was?

Command & Conquer 2

Zusätzlich zur Komplettlösung erreichte uns dieser nützliche Tip von Ilona Filter: Markiert man zunächst einige Einheiten und hält dann die „Q"-Taste gedrückt, kann man auf der Karte unsichtbare Wegmarken setzen. Dies ist besonders zum Aufklären der Karte und Einsammeln mehrerer Kisten sehr praktisch.

Die Siedler II Mission

Wie man die recht happigen Zusatzmissionen im programminternen Editor den eigenen Vorstellungen anpassen kann, verrät Sebastian Hegler. Hierzu müssen lediglich die Endungen der Missionsfiles von „.WLD" in „.SWD" umbenannt und die Datei selbst vom DATA\MAPS2-Verzeichnis in den WORLDS-Ordner kopiert werden. Nach den gewünschten Veränderungen werden die genannten Schritte einfach in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt.

Gex

Hier einige Paßwörter zu Microsofts Hüpfechse:

Cemetery:
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP

Jungle:
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP

Toonville:
RVTCSHGP
XVVBRHKP

Kung Fu Land:
YTCHPHKP
ZTDHPHKP

DXVGRHKP

Rezopolis:
GYVYRHKP

Spielende
PZYPRXYL

Have a N.I.C.E. day

René Allissat schickte uns die folgenden Cheats von Magic Bytes Sonntagsraserei, die sämtlich **in der Werkstatt eingegeben** werden:

HELPME	unbegrenzt Reparaturkits
MUCHMONEY	130.000 $
BOOSTER	beschleunigt das Spiel
DIRTYDUEL	beschädigt den Duellgegner
ALLWEAPONS	alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände
WRECKED	zerstört den eigenen Wagen
ALLOFF	macht Cheats rückgängig

Für die folgenden Codes haben wir leider keine Beschreibung parat:

AGRESSOR
SUCKER
HEAVYMISS
SCREENSHOT
NETWORKTIMERS

Gene Wars

Hier weiß Thomas Fuchs Rat: Einfach während des Spiels „SALMONAXE" eingeben, schon sind folgende **Tasten neu belegt**:

W:	Man gewinnt auf der Stelle
C:	Man bekommt alle reinen Rassen und Kreuzungen
L:	Verlädt alle Monolithen
T:	Durchleuchtet Gebäude
D:	Memory-Statistiken

Hyperblade

Und Thomas zum zweiten:

MDMKSB	Unverwundbarkeit und bessere Attacken
SHUIN	aktiviert versteckte Teams
GORILLA	Spieler wird zum Tier
SPICYBRAINS	stellt Spieler auf den Kopf
POTATO	schrumpft Spieler

Mad TV 2

Um bei Mad TV 2 für immer seine **Geldsorgen** loszuwerden, sollte man einmal Constantin Hencks HEXerei ausprobieren. Zunächst startet man das Spiel, kauft etwas und speichert dann ab. Nun öffnet man den Spielstand mit einem Hexeditor und begibt sich zu Offset 0006AF55. Dort ändert man die folgenden Stellen in „FFC99A3B" um, speichert ab, und schon sollte man um etliche Millionen reicher sein.

NBA Jam Extreme

Neben vielen anderen Teams gibt es auch das **Smiley-Team**, welches man erhält, indem man als Namen „GRR", als Monat Juni, und als Tag 19 wählt. Das **Eastern All-Star Team** gibt es als „EST" mit den Einstellungen März und 15.

Privateer 2

Dank Thomas gehören auch hier weltliche Sorgen nun der Vergangenheit an. Hierzu ruft man im All mittels Alt-N die Navigationskarte auf, drückt „F" und bestätigt folgende Cheats mit der Return-Taste:

NO TALENT	Unverwundbarkeit
REP ME UP	repariert Waffen und Schilde
PETY PETY	Nachbrennersprit
CHILL OUT	Laser wird gekühlt
NAPALM	unbegrenzt Nukes

Sim Copter

Neues gibt es auch von Maxis' Heli-Strategical zu vermelden. Zusätzlich zu den Cheats der Februarausgabe können in den Kommunikationskasten (Ctrl-Alt-X) noch die folgenden Codes eingegeben werden (auf Groß- und Kleinschreibung achten):

Shields up	Unzerstörbarkeit
Been there, done that	Level beendet
The map, please	Karte, auch zu Fuß
I love my helicopter	beamt einen zurück zum Hubschrauber
Warp me to career: X	bringt einen in Stadt X (1 bis 30)

Syndicate Wars

Nachdem sich die Anfragen nach Cheats häufen, wollen wir Ihnen diesen Trick nicht länger vorenthalten:
Man trägt sich als „POOSLICE" ein und wartet auf das Bestätigungsgeräusch. Daraufhin löscht man POOSLICE wieder und gibt seinen normalen Namen an. Im Waffenbildschirm leitet nun jeder Druck auf „." **10.000 Credits auf das Konto** um, während die „O"-Taste jedesmal eine **neue Waffe** bereitstellt. Im Forschungsscreen verfliegen dank „u" die Tage wie im Flug, während man am Kampfbildschirm lediglich Alt-C zu halten braucht, um die Mission zu bewältigen. Mit Alt-T teleportiert man den gerade aktiven Agenten zur momentanen Cursorposition, und Shift-Q **erweckt** gar **tote Krieger wieder zum Leben.**

XS

Wer sich als „PENSION" oder „MEDICAL" einträgt, erhält Zugriff auf zwei Geheimlevels



Als MEDICAL startet man in der Unterwelt

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 7/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
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
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Bad Mojo	9/96	Lösung
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
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
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bubble Bobble	2/97	Cheat
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
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader: No Regret	1/97	Tip
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
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
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
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Devil Land	1/95	Cheats
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
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
Elisabeth I	1/97	Tips
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
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hunter Hunted	3/97	Cheats
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
Larry 7	3/97	Lösung
Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	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
Master of Orion II	2/97	Cheat
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
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
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Raptor	8/94	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
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
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	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
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
Tom Long	10/94	Lösung
Toonstruck	2/97	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
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
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
War Wind	2/97	Cheat
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
„Z"	11/96	Lösung

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Missionforce: Cyberstorm gewinnt
Bernd Kruklinski, Celle

Die Siedler 2 bekommt
Oliver Herrmann, Hamm

The Neverhood geht an
Katrin Kammerer, Maulbronn

Sticks zu verschenken!

Je einen Sidewinder 3D Pro schicken wir an

Mathias Höhne, Lübbenau
Christel Kampmann, Dortmund
Veronika Magnet, Moosburg
Hans-Werner Mackowiak, Castrop-Rauxel
Bernd Götz, Gernsbach-Obertsrot

COMPUTERSPIELE AUF ABWEGEN



Vom Bildschirm zwischen die Buchdeckel

Daß ein Buch oder Film zu einem Computerspiel (versoftet) wird, ist längst alltäglich – der umgekehrte Weg indessen nach wie vor ungewöhnlich. Dieses mehrteilige Special ist jenen raren Programmen und ihren Helden gewidmet, denen der Sprung über den Rand des Monitors gelang. Interessant dabei, daß sich Software aus kopflastigen Genres wie Rollenspiele, Adventures, Simulationen und Strategicals anschließend auf konventionell bedrucktem Papier wiederfinden, während Action-, Hüpf- oder Prügelspiele in aller Regel Zelluloid, dessen TV-Gegenstück oder die Mischform des Comics vorziehen.

BARD'S TALE

Beginnen wir gleich mit einem Geheimtip: Hierzulande dürften die drei Romane zu den Rollenspielklassikern von Interplay nur Insidern ein Begriff sein. Als Lesestoff an sich sind die von Lackey und Sherman verfaßten Titel **Die Burg der Verräter**, **Festung aus Feuer und Eis** und **Gefängnis der Seelen** auch nur von begrenztem Reiz, als Pioniere des multimedialen Zeitalters aber doch zumindest für Kenner der Vorlage von einem gewissen historischen Interesse. Und in der Tat sind die Bände beim Verlag Bastei-Lübbe für 9,90 DM pro Stück nach wie vor lieferbar.



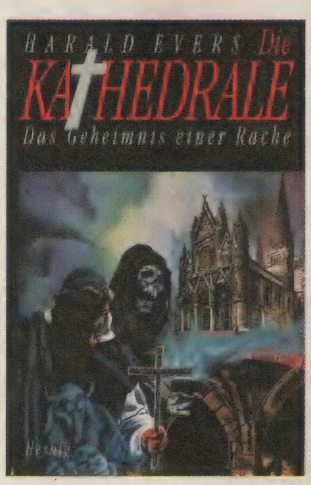


BATTLE ISLE

Als feststand, daß Blue Bytes Strategensaga zu einem der größten Verkaufserfolge hierzulande werden würde, machte sich ein Mitarbeiter des Mülheimer Softwarehauses an die „Romanisierung" des Stoffes: In **Eine Welt im Aufbruch** und **Aristos Diener** erzählt Stefan Piasecki die vom Spieler geschlagenen Schlachten nach und berichtet vor allem von ihren Hintergründen nebst Seitenlinien und Verzweigungen. Für Fans der Vorlagen ist das ganz amüsant, doch kommt die literarische Qualität der beiden Romane (Bastei-Lübbe, 9,90 DM bzw. 12,90 DM) nicht annähernd an die spielerische der Bestseller heran.

DIE KATHEDRALE

Der Autor dieses Romans hat auch Story und Dialoge des gleichnamigen Adventures verfaßt. Nach seinem Debüt „Das Stundenglas" schuf Harald Evers mit seinen Weltenschmieden hier im Auftrag von Software 2000 ein historisches, in manchen Details sogar authentisches Szenario: Der berühmte Baumeister Victor Paz erhält im 15. Jahrhundert den Auftrag, eine neue Kathedrale zu errichten. Paz steht jedoch mit der Inquisition auf Kriegsfuß und hat gute Gründe, die katholische Kirche zu hassen. Als Spieler wird man während einer Besichtigungstour in dem Gotteshaus eingeschlossen – gerade als der kritische Augenblick eines von Paz ersonnenen, über die Jahrhunderte greifenden Racheplans naht. Als Leser kann man der stimmungsvollen Handlung freilich weit weniger abgewinnen, dazu lehnt sie sich zu eng an das natürlich rätsellastige Gameplay des Spiels an und ist auch stilistisch nicht ausgereift genug. Vermutlich haben die Buchhändler den anno 1993 für 39 Mark im Herbig-Verlag erschienenen Hardcover mittlerweile aus dem Sortiment genommen.





MYSTeriöser Lesestoff auf deutsch und englisch.
Die „Knicke" der englischen Fassung gehören zum Outfit und sind nicht echt.

MYST – DAS BUCH ATRUS

Mit über zwei Millionen verkauften Exemplaren ist Broderbunds mystisches Renderabenteuer aus dem Jahr 1994 eines der erfolgreichsten Computerspiele überhaupt. Nun liegt die bizarre Puzzle-Geschichte um den Weltenschöpfer Gehn und seine Söhne auch in gedruckter Form vor. Der zum Preis von 39,– DM als Hardcover erhältliche und geschmackvoll auf antik getrimmte Roman von Rand und Robyn Miller (den Schöpfern des Spiels) liest sich spannend wie ein Krimi – auch oder vielleicht gerade weil er sich in weiten Teilen von der Vorlage löst. Hier wird eher der bislang nicht veröffentlichte Hintergrund verarbeitet. So macht es auch Sinn, daß die in den USA gerade erschienene Fortsetzung des als Trilogie angelegten Zyklus (**Myst II – The Book of Ti'Ana**) vor den hier geschilderten Ereignissen angesiedelt ist und nichts mit „Riven", dem für diesen Sommer angekündigten Nachfolger des Games, zu tun hat.

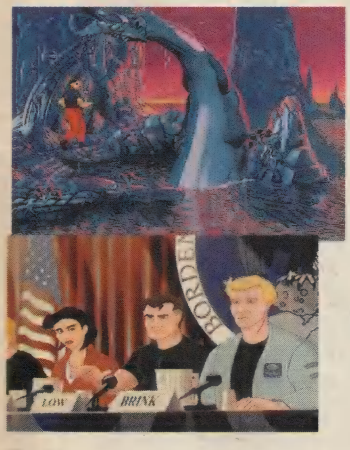
WING COMMANDER

Ähnlich gelagert wie die Saga um „Battle Isle" ist die von Lackey, Guon, Forstchen und Stasheff verfaßte Trilogie (**Die Befreier**, **Der Hinterhalt** und **Die Geheimflotte**) zu Origins populärer Space Opera. Es werden also Geschichten erzählt, die zwar denselben Hintergrund und teilweise auch dieselben Charaktere verwenden wie die Software, aber mit deren Handlung nicht identisch sind. Bei Bastei-Lübbe erschienen, sind die Taschenbücher für je 8,90 DM erhältlich, jedoch wiederum hauptsächlich für Freunde des Spiels geeignet. Da es davon freilich viele gibt, konnte das Trio zumindest in den USA starke Abverkäufe verzeichnen.



LITERARISCHE ZUKUNFTSMUSIK: THE DIG & BETRAYAL AT KRONDOR

Seit kurzem steht die amerikanische Romanfassung des SF-Adventures **The Dig** in fernen Regalen, geschrieben von keinem Geringeren als Allen „Alien" Dean Foster. Doch keine Bange, dieser Tage will der vgs Verlag auch deutschsprachige Bücherwürmer mit einer lokalisierten Fassung der literarischen Umsetzung des Lucas Arts-Spiels beglücken. Allein ungewiß ist im Augenblick noch das Erscheinen des von Raymond Feist geplanten Romans zu **Betrayal at Krondor**. Und eigentlich hätte der hier auch wenig zu suchen, denn das Midkemia-Szenario des Autors ist definitiv älter als der PC als solcher! Bloß, daß diese spezielle Geschichte eben zuerst 1993 als Computer-Rollenspiel im Hause Sierra/Dynamix erschien. (jn)



The Dig



Betrayal at Krondor

Gespräch mit Harald Evers

„Es verkauft sich nur noch Mord und Totschlag"

?: *Nach der „Kathedrale" vollendest du dieser Tage deinen zweiten Roman; worum geht's dabei?*

***HE:* „Die Adeptin" ist sogar bereits fertig, allerdings steht derzeit noch nicht fest, wo das Buch veröffentlicht wird. Es basiert auf dem Szenario des Adventures „Die Höhlenwelt", handelt jedoch in einer Zeit, die etwa 1000 Jahre davor anzusiedeln wäre.**

?: *Also keine direkte „Umschreibung" des Spiels, wie noch bei der „Kathedrale"?*

***HE:* Nein, die Geschichte ist in den allgemeinen Hintergrund eingeflochten, hat aber mit dem Adventure selbst wenig zu tun. Es dreht sich dabei um die Magieschülerin Leandra, welche auf die Spur einer dunklen Verschwörung gerät – ein modern geschriebener Roman, der nicht unbedingt der epischen Fantasy zuzurechnen ist. Vielmehr ist vom Alltag der Magier die Rede und dem Mißtrauen, das die Bevölkerung diesem Berufsstand entgegenbringt. Weil der Handlungsbogen recht weit gespannt und als Trilogie angelegt ist, habe ich auch bereits eine Fortsetzung in Arbeit.**

?: *Mit Computerspielen willst du demnach nicht mehr so viel zu tun haben?*



***HE:* Schon. Mir geht derzeit auch eine Fortsetzung der „Höhlenwelt-Saga" als PC-Game durch den Kopf; zudem lagert ein Magiekartenspiel zum Thema in meiner Ideen-Schublade. Andererseits habe ich tatsächlich so meine Probleme damit, was derzeit in der PC-Spielebranche läuft: Es verkauft sich ja wirklich nur noch Mord und Totschlag...**

WAS IST DIE HÖHLENWELT?

Dem breiteren Publikum ist die phantastische, von vielen Völkern bewohnte Hohlwelt bislang nur ausschnitts weise bekannt, nämlich in Form des Ende 1994 bei Software 2000 erschienenen Adventures **Die Höhlenwelt-Saga: der leuchtende Kristall**. Hier gerät ein Mensch von der Erde durch verwickelte Geschehnisse auf oder besser in die Höhlenwelt und muß deren Einwohner aus der Sklaverei einer echsenartigen Rasse befreien. Im ganzen gesehen umspannt das Hintergrundszenario jedoch volle 7.000 Jahre und bietet nach dem Willen seines Schöpfers Harald Evers noch Platz für viele Geschichten und Abenteuer. Wer sich davon selbst ein Bild machen möchte: Das spannende PC-Spiel ist **für nur 9,80 DM inklusive Anleitung, Hintergrund, Komplettlösung etc. als „Joker Hit Collection" ein paar Seiten weiter im Shop erhältlich.**



Inserenten-verzeichnis

AB Union	68, 69
Bican & Endres	129
Bomico	12, 13
Bücher + Software	29
Call & Play	59
CD-ROM Agentur	47
Digital X-Citement	21
Game It!	85
Hint Shop	41
Joker Verlag	37, 103
Jöllenbeck	127
Magic Bytes	43
Mallander	135
MHC Computer	65
Media World	117
MicroProse	7
Okay Soft	129
Philip Morris	136
Playcom	75
Prolit	93
Q-Tronic	29
Sega	2
Software 2000	52, 53
SSV	115

BIETE HARDWARE

Verkaufe: 486DX266MHz; 4 x CD-ROM, 450 MB Festplatte, S-VGA-Grafikkarte, 8MB-RAM + MS-DOS 6.22 und MS Windows 3.1 für 700 DM. Tel.: 07093/7821, Bernhard verlangen (Mo.-Fr.)

A 2000, 2 MB RAM, Maus, 2 Joysticks, Tastatur, Handbücher, Monitor, 35 Orig. Spiele + Anwendungen, kompl. Zeitschriften, alles im Topzustand, 250 Disks, 500 DM. 0711/7545877

T Karte 25 MHz, A600 4 MB RAM, 1 MB A 600, 2 LW extern, 4 Joysticks, 2 Trackbol, Preis VHB, HL 14-18, Siedler, Dune 2, D-Paint 4,5, Amiwright, X-Copy, Tools, G 2000, BLM Pro-Hattrick. 07741/7596

Verkaufe YC-Genlock von Electronic Design mit YHS und S-VHS sowie mit RGB-Splitter und Handbuch (NP 700 DM) für nur 299 DM. Tel.: 03423/759348

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, TB-Mod., Zubehör + Spiele, VB 500,-. Tel.: 0234/286753

Verk. A1200, A500, Preis VHB. Tel.: 03631/897915 ab 18 Uhr

Biete wegen Systemwechsel A1200 mit 200 Disketten + Mouse + 2 Joysticks. HD = 200 MB. Durch Monitoradapter an jedes Fernsehgerät anschließbar. Lösungen und Cheats gibts dazu! Tel.: 0201/292153, 400,-.

A500, 2 Laufwerke, Monitor, TV Modulator, Maus, 2 Joysticks, 3 volle Diskboxen, Handbücher, 400 DM. Tel.: 02163/7968

Intel P100 mit 8MB RAM, 850 MB HD, Soundblaster 16, 1 MB Grafikkarte und 4 CD-ROM, inkl. 15" Monitor, Tastatur, Maus, Boxen, Gamecard und 2 Originalen (Warcraft 2, Swat), VB 1500 DM. Tel.: 0234/472060

Escom Pentium 60, 256 Pipeline - Burst - Cache, 635 MB Festplatte, 8 MB EDORam, 3.5" Floppy, 4fach CD-ROM, 15" Monitor Energy Star 64 KHz, Soundkarte 16, Windows 95 - Tastatur, Maus, Joystick, Aktivboxen, Windows 95 + Excel 7.0 u.m., neuwertig, VB 1850,- DM. Tel.: 09353/6867 ab 19 Uhr

BIETE SOFTWARE

Verkaufe/tausche PC-Spiele aller Genres, meist schon etwas älter, und andere Unterhaltungssoftware. Preise von 5 bis max. 30 DM. Listen von und an: Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg

CD-ROM-Spiele: Tunnel B1 60 DM, Die Siedler 2 45 DM, Alien Trilogy 50 DM, Bleifuß 2 50 DM, Warcraft 2 incl. Expansion-Set 50 DM, Tilt Pinball 20 DM, Rebel Assault 15 DM, Cyberia 2 35 DM, Jagged Alliance 25 DM, Panzer General 2 30 DM, Microsoft Space Simulator 25 DM, Rebel Assault 2 30 DM, Mechwarrior 2 20 DM, Pearl Multi-Lenkrad mit Pedalen 45 DM. Tel.: 09353/6334 ab 18 Uhr

Biete für Amiga Fears + AB3D 1 u. 2, Gloom Deluxe, Ruff'n Tumble, Aladin, Sp. Legacy, Rise of the Robots, Odyssey, Jonathan. Pro Spiel 20-40 DM. 06486/1078

Verk. Techno-Maker 42,-, Day of the Tentacle 10,-. Bei Interesse ab 18 Uhr unter 03722/83811, nach Matthias fragen.

Verkaufe auf CD: Kings Quest 6 15,-, Der Patrizier 20,-, Theme Park 30,-, Wings of Glory 20,-, Stone Prophet 20,-, Creature Shock 15,-, Fade to Black 30,-, X-Wing + Rebel Assault 2 40,-. Tel.: 04361/ 1238

Flottenmanöver: 50 DM, Holiday Island: 50 DM, Z: 50 DM, Baulöwe: 30 DM, Mad News: 30 DM, Outpost: 20 DM, Transarctica: 15 DM, Sim City: 20 DM, Silent Service II: 10 DM, 2 x Missions-CdÄs für C&C 1: 20 DM. Tel.: 03573/662499

Verk. für Amiga Orig. von Eish. Man., Monkey 1, BM prof. je 15,-, Uridium 2, Goal, Int. S. Soccer, KGB je 20,-. Oder kompl. für 110,-. Verk. auch 2. LW für 60,-. Tel.: 0365/4205691

Das Rätsel des Master Lu, F1 Manager, Command & Conquer, Z, Warcraft II, Angst, Eurofighter 2000, NHL 96, NBA 96, Fifa 96, Megarace 2, Ripper, Phantasmagoria II, Bundesliga Manager 97, Grand Prix 2, Conquest of the New World, Lighthouse, Need for Speed Special Edition und viele andere je 50,- DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Verk./tausche: Time Commando, Die Fugger 2, Formel 1 Manager 96, The Last Dynasty u.a. Suche: Lords of the Realm 2, Master of Orion 2, Rally Racing 97, Bleifuß 2, C & C Win 95, Descent 2, F1 GP2, Earth Siege 2, Genewars, M.A.X., Sega Rally, Starcontrol 3. Tel.: 09228/ 5583

Biete auf CD-ROM. Fugger 2 30,-, Bundesliga Manager 97 40,-, Schlacht i.d. Ard. 40,-, Ufo 15,-, Pirates Gold 15,-, Pizza Connect. 15,- u.a. Tel.: 08031/94968, verlangt Alex.

Verkaufe Amiga Originale: A1200: Jurassic Park, Top Gear II, Overkill. Alle Amigas: Wing Commander, Sim Ant, Personal Paint (Malprogramm), Street Fighter II; F-19 Stealth Fighter. Jedes Spiel für nur 19,- DM. Ab 4 Spiele versandkostenfrei. Außerdem sämtliche Amiga Joker-Hefte, Scart-Anschlußkabel, A1200-Abdeckung, Gravis Joypad und Joysticks günstig zu verkaufen. Ab 100,- DM gibt es außerdem PD-Spiel im Wert von 20,- DM gratis dazu. Tel.: 07303/42514

Verkaufe Rallye Racing 97, Theme Park, UEFA Euro Soccer 96, Police Quest 1, Teamchef. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 07151/33705

Verkaufe: Amiga und PCIS Soft- und Hardware z.B. Siedler 2 + Datadisk für 40 DM. Alles 100 % OK und neu. Tel.: 069/6952730

Genewars, Larry 7, Bad Mojo, Links LS, Baphomets Fluch, Syndicate Wars, Crusader - No Regret, Normality, Civ II, Conqueror AD 1086, Elisabeth 1, Destruction Derby 2, Tunnel B1, Shannara, Zork Nemesis, Olympic Soccer, Olympic Games, Silent Hunter, Golden Gate Killer und viele andere je 50,- DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Down in the Dumps zu verkaufen für 60 DM oder Tausch gegen Master Lu oder Discworld 2 oder Orionburger. Verkaufe auch BM97 für 60 DM! Tel.: 035473/713 (Peter)

Biete Indycar Race, Desert + Jungle Strike, Comanche, GS 2000, TFX, F-14-III, F 1 GP, BMH, Battle Isle 2, Game Card, C&C, TFX EF 2000. Suche Airbus 1 und 2, FS 6.0 dt., C&C 2, Schleichfahrt, AH-64D. Tel.: 08141/30118

EA Sports: FIFA 97 für 60,- DM zu verk. 100 % neu (eingeschweißt), voll deutsch. Preis inkl. Versandkosten u. Nachnahme. Schreibt an: J.M. Braun, Gabelskamp 5, 45888 Gelsenkirchen

Rebell Ass. + X-Wing + Screens 30 DM; Tornado + Day o.t. Tentacle + Eishockey 20 DM; Kyrandia 2 + 7th Guest + Lands of Lore + Indy Car (engl.) 30 DM; Themepark (e.) 30 DM. Tel.: 07345/21486

Original PC-CD-ROMs (alles Deutsch): Bad Mojo 40,-, Dragon Lore 20,-, Dark Forces 30,-, Death Gate 40,-. Alle zus. = 100,-! Suche die alten Microprose-Sp. Return of Phant. + Legacy. Tel.: 0611/608385

Myst 30,-, Primal Rage 15,-, Kings Quest 7 15,-, Sim Town 30,-, X-Wing 20,-, Simon the Sorcerer 20,-, Command and Conquer 50,-, Gabriel Knight 1 20,-, Earth Siege 20,-, Druidenzirkel 25,- (Topw) Tel.: 06871/4249

Biete: Warcraft 2 + Exp. 55,-, Siedler 2 40,-, Tilt 20,-, Discworld 40,-, F1 Grandprix 2 50,-, Phantasmagoria 30,-, Terra Nova 35,-, Frankenstein 40,-, Realms of the Haunting 40,-. Tel.: 06302/7476 ab 18 Uhr (Marius)

Verkaufe CD-ROM Spiele, alle kompl. Dt: Vollgas DM 19,90, Myst DM 19,90, Day of the Tentacle DM 9,99, Monkey Island 1+2 DM 9,99, Discworld DM 14,99, Gabriel Night 1 DM 9,99, The 7th Guest (DA) DM 9,99. Alle zzgl. NN. Tel.: 089/6114964

CD-ROM: Flottenmanöver, Realms of t. Haunting, Fast Attack, Battle Isle 2+3, Harpoon 2 Deluxe, Combat Classics 3, Beneath a Steel Sky, Skunny Kart uvm. Preis VB. Tel./Fax: 09922/60224

Verkaufe Originalspiel "Nihilist" für DM 30,- + Porto. Tel.: 04181/30516

Caesar 2, Monopoly, Fugger 2 je 25,-, C&C2 Level CD, Planer 2 Mission CD je 15,-, PC Games Cheat 1 10,-, PC Games Cheat 2 15,-, D-Info 3.0 15,-, DB Medizin + Bewerbungsratgeber, NP: 138,-, FP 40,-. Tel.: 0261/81016 ab 17 Uhr

Larry 6: 30 DM, Battle Bugs: 30 DM, Deluxe Strip Poker 2: 20 DM, Blade Warrior: 5 DM, 12er Pack Shareware Disketten: 5 DM. Tel.: 03573/63564

Verk Disk: Ryder Cup 10 DM; Hurra Deutschland 10 DM; Rüsselsheim 15 DM; FIFA International Soccer 20 DM; König der Löwen für Win 95 30 DM. CD: Innocent Until Caught 20 DM; NHL Hockey 94 20 DM; Hardball 4 20 DM, MS Flight-Simulator 5.1 50 DM; alles Originale und komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung + 7 DM Versandkosten. Tel.: 0211/252316

PC Software. CD-ROM und Disk. Liste anfordern. Postfach 520, A-1100 Wien.

Verk/tausche: EF 2000, Siedler 2, Z, Bleifuß, Civilization 2, Biing, Quest for Fame, Novastorm, Panzergeneral, 3 neuwertige digitale Joysticks, z.B. Competition PRO mit Analog-Digital-Karte für 2 Joysticks, 07461/3976

Magic Carpet, BMH, Colonization, Heimdall, Return to Zork, Eric Unready, Veil of Darkness, Wiz 7, Prince of Persia, Project of the Shadow: je 20 DM, alles zus. nur 150 DM + NN. Tel.: 0211/ 721937

CD-ROM: Time Lapse DM 50,-, Golden Gate Killer DM 40,-, Die fünfte Dimension DM 50,-, Shine DM 50,-, Ace Ventura DM 30,-, Aliens A Comic Book Adventure DM 30,-. Alles komplett deutsch incl. Porto. Tel.: 05175/7606

Verk. auf CD Patrizier 15,-, Monkey Island 2 15,-, Discworld 30,-, Magic Carpet + Hidden Worlds 20,-, Action Soccer + Game

Pad 30,-, Biing 25,-, World of Lemmings 20,-. Tel.: 04361/1238

500 super Level zu DN3D auf 1 CD für nur 25 DM VK + 6 DM, NN + 12 DM; Tel.: 09628/ 8459

Biete aktuelle Spiele gü. u.a. Tomb Raider, Daytona-Final, Gene Wars, Grand Prix 2, Z, Att: Nato Fighters, AH 64D Longbow, Syndicate Wars uva. 0171/3468184 ab 16 Uhr

Verkaufe Z, C+C 2, Tombraider, Diablo, Cybermage, F2B Crusader 2 und DSA 3. Tel.: 05862/7453

Down in the Dumps, Baphomets Fluch, Toonstruck, Zork, Nemesis, Time Commando, Megapak 5, C&C 2, Larry 7, Simon 2, Chewy, Fade to Black. Suche Reals of the Haunting, M.A.X., Tomb Raider. Tel.: 05021/ 12676

350 Level für Warcraft 2 + 100 Level für C&C auf 1 CD; 800 Cities für Sim City 2000 auf 1 CD; je CD nur 25 DM; CivNet CD 29 DM; D/Generation CD 18 DM, Risiko (Win95) CD 69 DM, Mad TV 2 CD 69 DM: VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/ 8459

SUCHE HARDWARE

Suche billigen 486er (bis 500,- DM) mit anständiger Ausstattung (z.B. CD-ROM, Soundkarte usw.) Tel.: 0212/870507, nur Mo, Di, Do und Fr. bis 17 Uhr, Fax: 0212/ 810223

Suche 14" Monitor SVGA im Werra-Meißner-Kreis günstig + C&C1 + Panzer General 1 o. 2 + Dark Forces + 4 MB RAM im Werra-Meißner-Kreis günstig. Tel.: 05659/ 1398 Sa. 9-18 Uhr

SUCHE SOFTWARE

Suche billig PC-Spiele und Anwendungen auf CD-ROM zu kaufen! Angebote oder Listen bitte an: Wittenbecher, Fritz-Krumbach-Str. 2 c, 16303 Schwedt/O.

Suche Street Racer, Nascar Racing, Destruction Derby 1, Mad TV 2, Holiday Island. Tel.: 06221/801869

Suche für PC das Spiel Flashback. Tel.: 0704222983

Suche Software PC: Bards Tale Triologie, auch einzeln. Tel.: 069/358144

Suche CD-ROM Spiele für PC. Schickt Eure Listen an Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel./Fax 08374/ 9532. Kaufe auch ganze Sammlungen. Bitte alles anbieten. Zahle max. 40,- DM je nach Aktualität des Spieles. Suche insbesondere neuere Spiele wie z.B. Command & Conquer 2, Schleichfahrt, Diablo, Toonstruck, Discworld 2 und Holiday Island.

Suche verzweifelt DAS SCHWARZE AUGE: Die Schicksalsklinge - Diskettenversion - VHB - 18 DM. Bin auch an Sternenschweif (3 1/2) interessiert. Bitte nur Originale! Tel.: 0431/781934

KONTAKTE

Ich bin Storywriter und suche einen Job. Bitte meldet Euch bei Andreas Nabel, Sandstr. 8, 22175 Hamburg

An ALLE AMIGA-Fans! Stecke im Spiel "Ambermoon" fest. Bitte um Hilfe. Tel.: 06181/48705

Star Trek - Das Postspiel! Sei einer von 1000 Captain's in St-TNG-Universum und bewähre dich in vielen Missionen. Infos bei: K. Andrae, J. Mynsinger-Weg 17, 89075 Ulm

Suche Tauschpartner für PC-Games. Habe und suche neue Spiele. Liste oder Disk schicken. Martin Schumacher, Dossestr. 8, 16868 Wosterhausen

STAR-TREK-TNG - Das Postspiel. 1000 Spieler treten im authentischen St-TNG-Universum gegeneinander an, auch Du kannst Raumschiff-Captain werden! Kostenlos Infos ordern: Kevin Andrae, Johannes-Mynsinger 17, 89075 Ulm

TAUSCHE SOFTWARE

Battle Isle III, Space Marines, Simon I + II, Prince of Persia I + II, Conquer A.D. 1084, Der Reeder + Castles II, Anwenderprogramm (Data Becker Tools de Luxe 2) hat Hex u. Text Editor zu spielen, zu cracken und noch mehr. Tel.: 05427/1451 ab 18.00, Cihan

Biete Teamchef, Christoph Kolumbus, Der Produzent. Suche Command & Conquer 2, FIFA Soccer 97, Das Schwarze Auge 1-3, Syndicate 1+2, Jagged Alliance 1+2, NBA 97, Biiing, Tomb Raider. Kaufe auch Spiele auf. Tel.: 07352/2869

Magic Carpet, BMH, Colonization, Heimdall, Return to Zork, Eric Unready, Veil of Darkness, Wiz 7, Prince of Persia, Prophecy of the Shadow. Tel.: 0211/721937

VERSCHIEDENES

Biete Lösungen + Cheats für fast jedes Spiel. C + C, Warcraft 2 Spec. Disks 9,- DM und 7,- DM. Jede Lösung nur 2,- DM. Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707

Wir suchen zur Herstellung von Software bzw. Games Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter. Demos bzw. Vorschläge an: Michael Steinbrücker, Saalachau 93, 83404 Ainring, Tel.: 08654/5665

Cheats, Codes, Tips, Tricks usw. für über 250 aktuelle PC-Spiele in einem Heft. Nur 15 DM inkl. Porto. 15 DM an: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Wer hat Lust auf Postspiele über Internet? Habe Fußballmanager und versch. andere in Vorbereitung. Info unter Postspiel @AOL. COM

Verkaufe Master-System mit 7 Spielen und Game Boy mit 8 Spielen für je 150,- DM. Tel.: 05563/1320

Computer-Feriencamp, T. 05862/170, F 1697

52 Lösungen auf Diskette für nur 25,- DM! z.B. mit Police Quest 1-4, Space Quest 1-5, Kings Quest 4-7, Larry 1-6, Laura Bow 1+2, DSA 1+2, Sam + Max, Indy 3+4, M. Island 1+2 uva. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Levelkarten (je Spiel DM 10,-), Tips und Cheats (je Spiel DM 10,-) für aktuelle Spiele. Gratisliste von: Oliver Kampen, Dahlienweg 21, 52222 Stolberg

Super Grafikdemos aus der Demoscene. Atemberaubende Effekte! Außerdem: Trainer f. Spiele! Gratisliste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Jetzt anfordern!

Der Computer-Club 2000 sucht weitere Mitglieder. Infos und aktuelle Ausgabe (4 Disketten) gegen 5 DM in bar. An: Frank Lipowzcyk, Auf der Kiste 18, 44379 Dortmund. Jetzt anfordern!

Wer kann mir bei Basic helfen? Ich möchte ein Programm ohne Grafik schreiben mit einem Menü ähnlich wie Norton Commander. Schreibt mir ein Beispielprogramm für Basic! Tel.: 0203/587124

PC-Spiele, Hardware, neu & gebraucht superpreiswert! Kostenlose Liste anfordern! Auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten & Einscannungen aller Art (Fotos, Dias), sowie CD-Brennrohlinge sehr preiswert! H. Dietrich, Stegerwaldstr. 57, 12277 Berlin, Tel.: 030/7211918, Funk: 0171 5137994

Spielelösungen auf Diskette. Auch Cheats zu alten und neuen Games neu! Special C + C Disk! Pro Lösung o. Cheat 2,-. Mehr auf Anfrage. Christof Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, 0211/ 299707

Suche folgende guterhaltene PC Joker Ausgaben: 6/91, 1/92, 2/92, 3/92, 4/92, 5/92, 4/95, 6/95, Das Sonderheft Nr. 3. Bezahle gut! Meldet Euch bitte Mo-Fr. ab 18 Uhr unter der Nummer 02171/55609

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



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

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

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

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

Kleinanzeigen Coupon

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

PC Joker Heft & Spiel

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

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

Leserbriefe



Immer noch dominieren Statements zum neuen Heftkonzept die Zuschriften, immer noch sind sie ganz überwiegend positiver Natur – weshalb ich sie immer wieder mit Begeisterung abdrucke. Aber auch sonstige Kommentare, Fragen und Probleme zur Lage des verspielten Teils der Nation haben hier wieder ihren Niederschlag gefunden.

VOLL INS SCHWARZE

Bislang habe ich mir gar kein Computermagazin geholt, da neue Spiele für mich uninteressant sind – ich besitze leider nur einen 486er mit 40 MHz. Kein Wunder, daß Ihr mich mit Eurem neuen Konzept voll überzeugt habt: Dieses Heft ist genial!
jubelt Stefan Hesse aus dem Internet.

Danke, danke, bin vom Lob schon ganz rot unter dem Laken!

VOLL DANEBEN

Von der Idee mit den Vollversionen bin ich nicht so angetan. Man muß es doch mal realistisch sehen: Topaktuelle Spiele könnt Ihr nicht bringen, und ältere Programme entsprechen häufig nicht mehr den heutigen Standards in Sachen Optik und Präsentation. Und wenn ich ein Game im übrigen völlig gut fände, würde ich es ja bereits besitzen. Also ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, daß tatsächlich mal etwas dabei ist, das mich anspricht. Naja, die neue Druckqualität gefällt mir sehr gut, und so hoffe ich einfach mal, daß Ihr Eure gute, witzige Schreibe beibehaltet.
hofft wie gesagt Helmut Wigger aus Osnabrück via Internet

Ein Programm muß nicht zwangsläufig brandneu sein, um auch nach heutigen Maßstäben noch Klasse zu haben! Die „Anstoß World Cup Edition" auf der aktuellen Begleit-CD ist dafür doch das beste Bei-Spiel: Im Genre der komplexen Fußballmanager ist nach wie vor auch hinsichtlich der Präsentation kaum Schöneres zu finden. Darüber hinaus sind wir uns sicher, selbst alte Hasen wie Dich immer wieder mal mit einer neuen Perle überraschen zu können – von den stets brandaktuellen Demos auf der Beilagscheibe (und natürlich der erwähnten Witzischkeit der Texte) einmal ganz abgesehen.

PRINZIPIELL SEHR GUT

Also, prinzipiell gefällt mir die Idee mit dem Heft plus Vollpreisspiel sehr gut. Allerdings muß ich mich dem Leserbrief von Conny Krappatsch aus dem Februar-Heft anschließen: Die Siezerei finde ich einfach unpassend. Auch den Stromausfall vermisse ich jetzt schon. Ich habe einfach keine Lust, mir noch irgendein Heft für Rollenspieler zu kaufen, um da über Neuerscheinungen informiert zu sein. Ganz abgesehen davon, daß ich gar nicht wüßte, woher ich eins nehmen sollte.
Jetzt zu einigen Fragen: Woher kommt eigentlich dieser plötzliche Drang zur Anpassung? Sind Euch die Leser weggelaufen? Und wieso bringt Ihr das Märzheft schon Anfang Februar heraus? Meint Ihr, daß Ihr es durchhalten könnt, wie im Februar und März zwei oder gar drei Spiele auf die CD zu packen? Nicht, daß es mich stört, aber geht Euch da nicht bald das Pulver aus? Übrigens solltet Ihr wieder Virenscanner usw. mit auf die Scheibe pressen. Toll gefällt mir last but not least der Online-Guide – allerdings ist er schlecht für meine Telefonrechnung...
seufzt Florian Sonneburg aus Braunschweig via Internet

In manchen Punkten haben wir uns in der Tat den Ansprüchen der Mehrheit angepaßt – was ist daran verkehrt? Schön, den inzwischen allgemein üblichen „Etikettenschwindel" bei der Numerierung der Ausgaben finden wir eigentlich auch überflüssig. Andererseits fand es unser Chef noch viel überflüssiger, daß uns das jahrelange Beharren auf einem „späteren" Erscheinungstermin immer wieder Umsatzeinbußen gegenüber den Mitbewerbern gebracht hat.
Nun aber zu den guten Nachrichten: Wir zwei bleiben einfach weiterhin per du, an einem Stromausfall-Special wird wegen der großen Nachfrage gerade gebastelt, und die Begleit-CD soll durchaus häufig auch Nützliches wie Virenscanner oder Netz-Zugangssoftware enthalten. Und um unser Pulver brauchst Du Dich schon gar nicht zu sorgen, wie ein Blick auf die aktuelle Vorschau beweist.

BARES AUS DER BAR

Ich glaube nicht, daß fehlender Absatz der Grund dafür war, daß Michael alle seine Magazine bis auf eines eingestellt hat – ich kenne nämlich den wahren Grund: Wie beiliegendes Foto ganz klar beweist, betreibt Euer Herausgeber in Wirklichkeit in der Türkei unter Palmen und neben knackigen Girls noch einen Nachtclub! Immer in der Hoffnung, daß Brigitta es nicht merkt...
verrät uns Dennis Tippe nach seiner Rückkehr nach Uelzen

Sieht ja nicht gerade vertrauenerweckend aus, der Schuppen. Doch gut, daß Du uns das Foto geschickt hast. Der wahre Sachverhalt ist nämlich so: Mike hat das Anwesen als zweites Standbein erworben. Und für den Fall, daß Du nicht sofort das Heft abonnierst, müssen wir dort zukünftig mit den Palmen wedeln, während Brigitta (in Ermangelung einer teuren Schlange) als sexy Hundetänzerin gemeinsam mit Daisy auftreten soll.

SPIELT ALLES (K)EINE ROLLE?

Nach der Lektüre Eurer Februar-Ausgabe brennt mir etwas auf der Seele, das ich unbedingt herauslassen muß, und zwar geht es um den Testbericht zu „DSA III". Sicherlich kann man nicht vermeiden, daß Tests ein wenig subjektiv ausfallen, doch sollte wenigstens ein Mindestmaß an Objektivität gewahrt bleiben. Wie ist es also möglich, daß ein Redakteur, der wenige Seiten später „Sim Copter" zu seinem Favoriten kürt, ein traditionelles Rollenspiel wie dieses auf solch unkompetente Weise nahezu verreißt? Dazu einige konkrete Punkte:
1) Das Online-Handbuch erklärt keineswegs alles? Was denn nicht, bitteschön? Das





Manual wurde nahezu 1:1 vom Vorgänger übernommen – damals hat sich niemand daran gestört, und alle Neuerungen werden ausführlich erklärt.
2) Ich habe das Intro unter fünf verschiedenen Konfigurationen laufen lassen, und es ist nicht ein einziges Mal abgestürzt!
3) Ein Wackelkontakt in der Software? Ich bin zwar noch nie mit einer Fackel oder Laterne durch Dungeons gelaufen, würde dem Tester jedoch empfehlen, sich die dort herrschenden Lichtverhältnisse einmal auszumalen. Eine Rollenspielparty ist nun mal nicht mit Halogenstrahlern ausgerüstet!
4) Ich frage mich, wie weit der Tester überhaupt gespielt hat, schreibt er doch „Wir konnten nirgendwo im Spiel Rastmöglichkeiten entdecken." Wie kann jemand, der noch nicht einmal so weit in das Spiel vorgedrungen ist, daß er auf die genial verteilten Rastplätze gestoßen wäre, sich anmaßen, eine Bewertung dazuzuschreiben?!
5) Der Item-Verkauf wurde so gut wie gar nicht verändert, er wurde lediglich um einige wichtige Angaben erweitert. Nirgendwo erläutert? Wozu auch? Der Verkaufsbildschirm ist doch wohl völlig idiotensicher!
6) Daß vom Betrieb unter Win 95 abgeraten wird, steht für jedermann ersichtlich in der Dokumentation. Es gibt sie nämlich noch, die DOS-Spiele!
ärgert sich Oliver Kühne aus Vienenburg

Selbst wenn sich hier niemand den von Dir erwähnten Zusammenhang mit dem Test zu „Sim Copter" erklären kann, eines wissen wir genau: Eine Note von 74 Prozent kann nicht einmal annähernd als Verriß bezeichnet werden. Daß sie ziemlich in der Mitte aller in der Fachpresse für „DSA III" vergebenen Wertungen liegt, sei nur am Rande erwähnt. Nun aber der Reihe nach...
1) Daß der Deiner Ansicht nach narrensichere Item-Handel nicht im Manual erläutert wird, hast Du ja selbst geschrieben. Und was ist z.B. mit dem Handbuchabschnitt zur Regeneration der Helden, wo es u.a. heißt: „Warteoption: Die Helden warten eine bestimmte Zeit, wobei LE- und AE-Balken langsam anziehen." Wir durften jedoch nur dann mal ausruhen, wenn das Programm uns extra fragte, ob wir warten wollten, bis der abwesende XY eingetroffen ist. Und wer kam eigentlich auf die idiotische Idee, den Spieler beim Aufruf des Online-Handbuchs mitten hinein springen zu lassen, anstatt an den Anfang?
2) Schön für Dich! Möchte aber nicht wissen, wie Dein Kommentar ausgefallen wäre, wenn das Spiel bei Dir abgestürzt wäre – und wir das nicht erwähnt hätten.
3) Daß sich die Lichtverhältnisse in Dungeons viel schöner und besser lösen lassen, haben die direkten Vorgängerprogramme bereits vor Jahren bewiesen. Der im Test monierte Flash-Effekt hingegen trat bei uns mehrfach auf, sobald wir von der Automap auf den Normalbildschirm zurückschalteten.
4) Das von Dir völlig zu Recht geforderte Mindestmaß an Objektivität solltest Du bei der Kritik auch aufbringen und Zitate korrekt wiedergeben. In der Tat stand im Artikel nämlich Folgendes zu lesen: „Wo ist die STANDARDMÄSSIGE Rastfunktion außerhalb der Gasthöfe geblieben? ... Wir konnten sie nirgendwo im Spiel entdecken." Ein kleiner, aber wichtiger Unterschied! Zumal wir sogar einen Rastplatz abgebildet und mit dem Satz „Nur an wenigen Orten darf man sich ausruhen" untertitelt haben. Langsam frage ich mich daher, ob Du überhaupt den Test weit genug gelesen hast?!
5) Nun explizit zum angeblich narrensicheren Handelsscreen: Früher aktivierte man die Option „Verkaufen" und bekam anschließend das Inventory des gewünschten Charakters aufgelistet. Heute finden sich alle Gegenstände im Besitz der Party auf einem Schirm, und es bleibt dem Spieler überlassen, herauszufinden, nach welchen Kriterien sie geordnet sind und wie man es vermeidet, nicht zum Verkauf gedachte Dinge zu veräußern. „Idiotensicher" wäre hingegen die Verwendung eines abgewandelten Item-Verteilers gewesen – aber auch das stand

bereits im Test.
6) Nichts für ungut, aber nach heutigen Maßstäben muß ein Spiel nunmal problemlos und stabil unter Win 95 laufen. DOS ist halt nur noch zweite Wahl – wem das nicht paßt, der beschwere sich bitte bei Microsoft, nicht bei uns.

DIE MORAL VON DER MORAL

Zum Thema Indizierungen gibt es eigentlich nicht viel zu sagen: Ihr publiziert die Artikel, die Ihr für richtig haltet, und der Leser entscheidet dann, ob Ihr das richtige Magazin seid. Und wenn mir die ersten Ballerdungeons auch Spaß gemacht haben (ohne daß ich deshalb zum Killer wurde), so muß ich doch zugeben, daß die Nachfolger etwas fade geworden sind. Auch scheint mir eine gewisse Zensur zwar eher gefährlich als wünschenswert – aber anscheinend ist sie doch unumgänglich. Ob der Zusammenhang zwischen Gewalt am Bildschirm und Gewalt auf der Straße nun besteht oder nicht (mir scheint das sehr weit hergeholt zu sein), das Interesse an gewalttätigen Szenen oder anderem Verbotenen ist wohl da, sonst gäbe es das Angebot ja nicht. Aber in diesem Sinne an den Einzelnen zu appellieren, bringt wohl wenig. Also doch lieber von oben alles breitklopfen?
rätselt Raoul Schroeder aus Genf per Internet

Na, jetzt hoffe ich einfach mal, daß das mehrseitige Preview zu den neuen Ballerkerkern in dieser Ausgabe weder zu öffentlichen Ausschreitungen noch zu übertriebenen Aktivitäten bei der Staatsanwaltschaft führt. Klopf-klopf...

GEBRANNTES KIND

Ihr liegt schon richtig mit Eurer Meinung zum Thema Indizierungen. Es ist ja nicht so, daß Ihr den Lesern partout etwas vorenthalten wollt, aber wenn Ihr schon mal den Staatsanwalt im Haus hattet, müßte das eigentlich jeder verstehen...
finden Martin und Matthias Schikowsky aus dem Internet

Genau. Mal ganz davon abgesehen, daß Schnaps nunmal Schnaps und Gesetz eben Gesetz ist. Aber was erlaubt ist, das wird auch weiterhin geschluckt, äh, gedruckt: Prost!

KILLERINSTINKT

Ich finde es schon bedenklich, wenn Michael letzten Herbst im Editorial schrieb, daß man bei Euch keine Spiele mehr finden wird, die ausschließlich den Killerinstinkt ansprechen. Zumal es ja auch nicht stimmt, denn in der Februar-Nummer habt Ihr beispielsweise „Phantasmagoria II" getestet – und wenn das nicht brutal ist, dann kann ich Euch nicht helfen!
fürchtet Michael Heine aus Bad Bramstedt

Natürlich ist der Sierra-Schocker nicht gerade das Muster eines gewaltfreien Spiels. Er ist aber auch ein Adventure und spricht als solches weit eher den Knobelinstinkt als den Killerinstinkt im Spieler an.

TEMPO, TEMPO

Beim Online-Guide könntet Ihr doch mal ungefähre Angaben zur Übertragungsgeschwindigkeit des jeweiligen Angebots machen. Die Hardware spielt hier ja keine so große Rolle, weil das Netz ohnehin immer langsamer ist. Wenn Ihr also vielleicht von einem 14.400er-Modem als Standard ausgeht? Dann können sich alle mit besserer Ausrüstung freuen, daß es bei ihnen vielleicht noch ein bißchen fixer geht!
überlegt Thomas Zizlsperger via Internet.

In dieser Richtung haben wir auch schon nachgedacht, eine feste Angabe als Bewertungskriterium dann aber doch verworfen. Die Werte schwanken je nach Provider und aktueller Netzauslastung einfach zu sehr, als daß man hier auch nur halbwegs verläßliche Aussagen treffen könnte.

FERNSEH-WERBUNG

Das wurde aber auch langsam Zeit, verdammich! Während ich mitansehen mußte, wie die Konkurrenz meine Lieblings-TV-Serie präsentierte, hattet Ihr wohl gepennt, oder?
schnauft erleichtert Alexander Volk aus Neuss

Inzwischen sind wir ja aufgewacht und haben zur Januar- und Februar-Ausgabe insgesamt weit über 30 TV-Sendungen mit unseren Spots veredelt – darunter Kultserien wie „Eine schrecklich nette Familie" oder „Die Simpsons", Shows wie die von Harald Schmidt und Hugo sowie Spielfilme à la „Robocop III" und „Nightmare III". Uns würde aber mal interessieren, wie die Spots eigentlich so gefallen haben.

VORSCHLAG-HÄMMER

Wie wäre es mal mit ein paar hochkarätigen Spielen für Eure CD, wie ich sie auf der beiliegenden Liste gesammelt habe: Uninvited, Deja Vu, Shadowgate, alles von Magnetic Scrolls, die Level 9-Adventures, Times of Lore, Bad Blood, Planet's Edge, Lure of the Temptress, Amberstar, die Might & Magic-Reihe, die Magic Candle-Trilogie, Dungeon Hack, Legend of the Sword, Mines of Titan, Tangled Tales, Knights of Legend, Jim Power, First Samurai, Xenon II, die grafischen Versionen der Scott Adams-Adventures und Nova 9.
Die meisten dieser Spiele verdienen es, noch wirklich Spiel genannt zu werden und würden auch kaum Platz beanspruchen – im Gegensatz zu vielen Neuerscheinungen, wo ich alle zehn Minuten einmal mit der Maus klicke, um dann weitere zehn Minuten lang mehr oder weniger gut digitalisierte Videosequenzen mit meist gänzlich untalentierten Schauspielern anzuschauen!
urteilt Andreas Aumayr aus Engerwitzdorf in Österreich.

Manche Titel auf der Liste halten wir zwar schon für so verstaubt, daß sie allenfalls als Dreingabe zu neueren Spielen geeignet wären, aber warum nicht? Was meinen die anderen Leser? Und hat jemand noch weitere Vorschläge oder gar Wünsche? Einfach mal nachfragen, schadet schließlich nicht!

DER TESTLESER

Hi Ghost, nachdem Ihr jetzt das ganze Heft auseinandergenommen und wieder zusammengesetzt habt, muß ich wohl als treuer Leser auch mal meinen Senf dazugeben:
1) Deine „geistreichen" Sprüche unter den Briefen fehlen mir sehr – Du bist doch sonst nicht auf den Mund gefallen!
2) Auch wenn der Stromausfall nicht unbedingt in eine Computerzeitschrift gehört, so war er doch eine interessante Abwechslung für all jene Leser, die gern mal über den Teller- bzw. Bildschirmrand schauen.
3) Ist mit dem Wegfall der Dezember-Nummer auch die Wahl zum Spiel des Jahres unter die Räder gekommen? Wenn ja, dann sucht nach ihr, ich will nämlich „Schleichfahrt" oben sehen! Oder ist's inzwischen dafür zu spät?
4) „Battle Isle 2" auf der Januar-CD war klasse – im Februar war ich nicht so überzeugt, auch wenn die drei Spiele heutzutage als Klassiker gelten. Und im März sieht es leider auch nicht so rosig aus. Wünschenswert wäre übrigens, daß man die Spiele auch unter Win 95 benutzen kann.
5) Ich finde es sehr mutig von Euch, keine Spiele mehr zu testen, die nur aus bluttriefenden Pixelmännchen bestehen. Zwar steht Ihr nun wohl zwangsläufig als Moralapostel da, doch ich glaube, daß Ihr Euch richtig entschieden habt. Ob nun übereifrige Staatsanwälte, Peitschenhiebe oder Gewissensbisse zu Eurem Sinneswandel geführt haben, weiß ich nicht, aber jedenfalls muß ich Euch recht geben. Persönlich ziehe ich zwar hin und wieder auch ganz gerne durch die Ballerdungeons, aber einige Leserbriefe in der Januar-Ausgabe belegen nur allzu deutlich, daß indizierte Computerspiele nicht in Kinderhände gehören.
6) Im übrigen will ich Euch nicht vorenthalten, was Ober-Alien Wai-Gel aus „Alien Feed" (getestet im Amiga Joker 4/95) davon abhält, nur noch Software von steuerlich absetzbaren PCs zu testen. Seht Euch einfach mal das beigelegte Bild an.
7) Der Krieger-Comic sowie die Aktion Lesertest sollten unbedingt in den PC Joker übernommen werden. Um meiner Forderung Nachdruck zu ver-

Okay Soft

Inh. Herbert Wirnshofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

Spätschicht: Mittwoch bis 20.00 Uhr!
Mo.-Fr. 8:00 - 18.00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr

Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

BESTSELLER

A-10 Cuba - W95	DV	61.90
ATF Gold	DV	78.90*
Bazooka Sue	DV	69.90*
C & C Alarmstufe Rot	DV	82.90
C&C Alarm.-Gegenangriff	DV	29.90*
Daggerfall	DV	74.90
Das Gewehr (Age of Rifle)		69.90
Diablo	DA	73.90
Discworld 2	DV	79.90
Dominion	DV	77.90*
DSA 3- Schatten ü.Riva	DV	36.90
FIFA 97	DV	71.90
Formel 1	DV	79.90*
G-Nome - W95		62.90*
Grand Prix 2	DV	79.90
Have a N.I.C.E Day	DV	62.90
Heroes of Might & Magic 2		79.90
Jagged Al.2-Deadly Games		74.90*
KKND	DV	59.90*
Lord of the Realm 2	DV	75.90
Master of Orion 2	DV	76.90
MAX	DV	69.90
NBA Live 97	DV	71.90
NHL 97	DV	71.90
Pandora Akte	DV	78.90
Pod	DV	74.90*
Privateer 2-Darkening	DV	78.90
Warcraft 2 Exclusiv Ed.	DV	77.90
Wizardry Gold	DA	74.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Auszug aus unserem Lieferprogramm:

3D Game Greatures + Menü		29.90	Izmogoud *	DV	52.90
3D Ultra Pinball 2	DA	64.90	Jedi Knight * engl.		79.50
Ace Ventura	DV	55.90	Kai's Power Goo	DV	77.90
Adams Family Pinball *		68.90	Lands of Lore 2 *	DV	87.90
Age of Sail		77.90	Larry 7	DV	75.90
AH-64D- Flash Point Korea	DV	44.90	Lost Vikings 2 *	DV	67.90
Air Warrior 2 *	DV	73.90	Mad TV 2	DV	69.90
Armored Fist 2.0	DV	78.90	Magic the Gathering *	DV	75.90
ATF - Nato Fighter	DV	42.90	MDK *	DV	79.90
Baphomets Fluch	DV	74.90	Mechwar.2: Mercenaries	DV	76.90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	71.90	Monster Truck *	DV	75.90
Betrayal at Antara *	DV	75.90	Nascar Racing 2	DA	74.90
Birthright *	DV	74.90	Necrodome - W95	DA	69.90
Bleifuß 2	DV	82.50	Need for Speed 2		a.A.
Blood & Magic	DV	79.90	Nemesis (Wizardry) *	DV	75.90
Bot Soccer	DV	56.90	Net: Zone	DV	61.90
Bundesliga Manager 97	DV	68.90	Outlaws *	DA	72.50
Chessmaster 5000	DV	68.90	Panzer Dragoon	DV	74.90
Civilization 2	DV	71.90	PC Games Cheat 2	DA	27.90
- Scenarios	DV	39.90	Pinball 97 *	DA	55.90
Comanche 3.0 *	DV	78.90	Project Paradise	DA	67.90
Creatures	DV	65.90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV	65.90
Crow: City of Angels *	DA	75.90	Rally Racing 97	DV	69.90
Cyber Gladiators - W95	DV	65.90	Realms of Haunting	DV	73.90
Darklight Conflict *	DV	72.90	Red Baron 2 *	DV	75.90
Das Hexagon-Cartell	DV	75.90	Rendezvous im Weltall	DV	74.90
Deadlock	DV	73.90	Risiko -W95	DV	75.90
Destruction Derby 2	DV	75.90	Robotron X	DA	76.90
Die gr. Schlacht-Shilo	DV	65.90	Schleichfahrt	DV	69.90
Die Siedler 2	DV	68.90	Sega Rally	DV	75.90
- Scenario	DV	29.90	Sensible World 96/97	DA	56.90
Die Stadt d.verl. Kinder	DV	74.80	Sherlok Holmes 2	DV	72.90
Down in the Dumps	DV	68.90	Sim City 2000 Quadrobrid	DV	75.90
Dragon Heart	DA	67.90	Sim Copter	DV	75.90
Dragon Lore 2	DV	71.90	Sim Park *	DV	62.90
Dungeon Keeper *	DV	72.90	Slam Tilt	DA	48.90
Ecstatica 2 *	DV	75.90	Star Control 3	DA	73.90
Extreme Assault *	DV	66.90	Star General	DV	69.90
F-22 Lightning 2	DV	78.90	Steel Panthers 2	DV	69.90
Fallen Haven *	DV	73.90	Street Racer	DA	59.90
Flottenmanöver	DV	75.90	Super EF 2000 -W95	DV	81.90
Flugsimulator 6.0 - W95	DV	85.80	Terminator Scynet	DA	42.90
Flying Corps	DV	79.90	TFX EF 2000:Tactcom	DV	35.90
Fun Compilation	DV	75.90	The Fallen *		68.90
Giga Pack Vol. 1	DV	78.90	Theme Hospital *	DV	72.90
Gold Games (Topware)	DV	38.90	Timelapse	DV	65.90
Golden Gate Killer	DV	65.90	Tomb Raider	DV	72.90
GP 2 - Perfect Grand Prix	DA	25.90	Toonstruck	DV	75.90
GP 2 - Fahrertraining	DV	25.00	Touche-5th Musketeer	DV	29.90
Grand Prix Manager 2	DV	77.90	Tunnel B1	DV	76.90
Hattrick Wins *	DV	68.90	Ultra Pack Vol. 3	DV	78.90
Holiday Island-Scenario*	DV	23.90	US Navy Fighter 97	DV	71.90
Hugo 4	DV	62.90	Vermeer	DV	55.90
iM 1 A2 Abrams *	DV	73.90	Wing Commander 4	DV	56.90
Imperium Galactica *	DA	81.90	Wing Com.Kilrathi Saga*	DV	55.90
Independence Day -W95 *	DV	82.90	Worms Special Edition	DV	65.90
Interstate 76 *	DV	76.90	X-Wing vs Tiefighter *	DA	72.90
Iron & Blood *	DA	75.90	Zork Nemesis	DV	77.90

T-Online OKAY# | komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben! | LÖSUNGSHEFTE ab 9,90 | PlayStation Liste kostenlos!

NEON EDITION
Discworld * Destruction Derby * Ecstatica
Lemmings 1-3 * Wipeout & Novastorm
NEON EDITION je 26,90

POWERPLUS je 25,-
Across the Rhine, Civilization, Colonization, Grand Prix 1, X-Com: Terror fom the Deep, UFO, F-15 Strike Eagle 3, Transport Tycoon & World Ed.

HARDWARE

Thrustmaster T2 Lenkrad	218.•
Thrustmaster Grand Prix I Lenkr.	139.•
Rifa kum	35.•
Wingman Extreme • Descent 2	85.•
Sidewinder 3D pro • Hellbender	119.•
GravisGamepad PRO	52.•
Maxi Sound 64 Home Studio pnp	339.•
SoundBlaster 16 Value Ed. pnp	129.•
SoundBlaster AWE 64 pnp	305.•
Orchid Righteous 3D	459.•

Okay Soft verlost jeden Monat 3 Games für PC oder PSX!
Und das BESTE: Sie entscheiden, welches Spiel Sie gewinnen möchten!
Teilnahmekarte liegt jeder Listen-Anforderung bei.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00

B + E Games

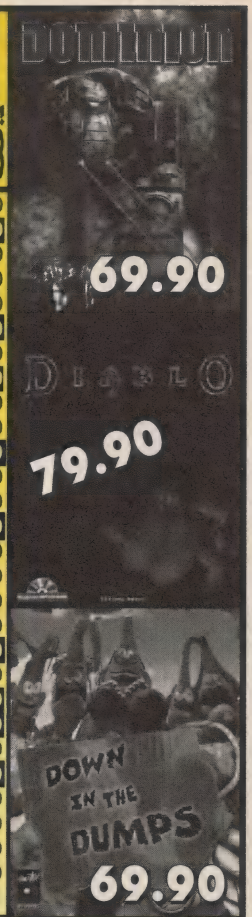
Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
T-ONLINE: ENDRES#
eMail:BE.Games@t-online.de

Bestellannahme: Mo-Sa: 1200-2200 Uhr ALLE SPIELE DV ODER DA!!
Telefon 09721/18 56 33 Telefax 09721/18 96 33

STARFLEET ACADEMY 64,90
MDK 69,90
KKND 59,90

Battle Cruiser 3000 AD	69,90	Have a N.I.C.E. day	59,90
Birthright	79,90	Jagged All. 2 - D.G.	69,90
Blood + Magic	74,90	Lords of the Realm 2	74,90
Civilization 2 + Scen.	89,90	Magic: The Gathering	69,90
Comanche 3.0	79,90	Madden NFL '97	72,90
C+C 2: Gegenangriff	27,90	M.A.X.	69,90
Daggerfall	69,90	Master of Orion 2	79,90
Dark Forces 2	79,90	Mechw.2-Merc.	79,90
Deadlock	79,90	Nascar Racing 2	74,90
Diablo	79,90	NBA Jam Extreme	69,90
Discworld 2	79,90	NBA Live '97	72,90
Down i.t. Dumps	69,90	Need for Speed SE	59,90
DSA 3 - Schatten ü.R.	34,90	Nemesis	69,90
EF 2000 - Tactcom	34,90	NHL Hockey '97	72,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Pandora Akte	77,90
F1GP2 - Fahrertraining	27,90	PC Games Cheat 2	24,90
Fifa Soccer '97	72,90	Privateer 2	79,90
Flying Corps	79,90	Phantasmagoria 2	74,90
Formel 1	79,90	Schleichfahrt	59,90
G-Nome	64,90	Sega Rally	67,90
Gold Games	34,90	Sim City 2000 Netzw.	84,90
		Sim Copter	69,90
		Star Craft	79,90
		Terminator Skynet	39,90
		Timelapse	79,90
		Tomb Raider	64,90
		US Navy Fight.'97	79,90
		Zork Nemesis	79,90

!!! Gesamtpreisliste kostenlos !!!



Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

leihen, lege ich gleich einen Artikel zu „Schleichfahrt" bei. insistiert Christian Hammes aus Kobern-Gondorf.

1) Ich kann gar nicht auf den Mund fallen, ich stehe (bzw. schwebe) nämlich wortwörtlich über den Dingen.
2) Ja, ja, wir bringen mal wieder ein Special zu Brett- und Rollenspielen. Aber wehe, dann beschwert sich wieder die Gegenfraktion!
3) Für eine Wahl zum Spiel des Jahres 1996 ist es mit Sicherheit zu spät, doch planen wir bereits Größeres: Vielleicht schon in diesem, mit Sicherheit aber dann im nächsten Jahr soll es eine richtige Show mit allem Drum und Dran à la Oscar-Verleihung geben. Man darf gespannt sein!
4) Du stehst mehr auf ein großes Teil als auf mehrere kleine, stimmt's? Na, dann haben wir diesmal ja wieder genau das Richtige für Dich auf der CD – die übrigens wie alle davor (auch) unter Win 95 startet.
5) Weia, wenn die angesprochenen Kinder Dein Statement in die Hände kriegen, darfst Du Dich auf einigen Widerspruch gefaßt machen!
6) Ein Alien in Lederhosen und Michael als Trophäe an der Wand? Das mußte gedruckt werden!
7) Zumindest was den Lesertest angeht, hat uns Dein Artikel überzeugt. Jetzt muß er aber auch noch ein breiteres Publikum überzeugen, weshalb wir ihn umseitig abgedruckt haben.



DIE ZEIT IST REIF

...für Ihren bzw. Deinen ganz persönlichen Brief im Ghostwriter: Warum immer nur die Kritik, Anregungen, Lobhudeleien und Fragen von anderen lesen, warum nicht mal selbst in die Tasten greifen? Zumal ich nicht veröffentlichte Zuschriften auch gerne persönlich beantworte, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist. Übrigens beides Probleme, die sich bei E-Mail erst gar nicht stellen...

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

E-MAIL AOL:
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742

Wie im „Ghostwriter" angekündigt, drucken wir hier Christian Hammes' gelungene Rezension der aktuellen Unterwasser-Sim von Blue Byte ab. Jetzt sind wir auf Ihre Reaktionen gespannt: Sollen Leser künftig öfter als Tester zu Wort kommen? Falls Sie eine Meinung zu diesem Thema haben oder uns gar Ihren eigenen Artikel schicken wollen – wir würden uns freuen!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

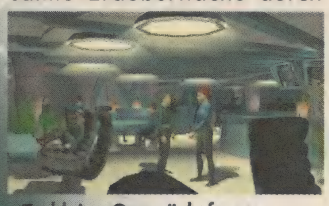
SCHLEICHFAHRT

Der Spieler wird knapp 700 Jahre in die Zukunft und in die Haut des Söldners Emerald „Death-Eye" Flint versetzt. In jener fernen Zeit spielt sich das menschliche Dasein komplett unter Wasser ab, da die gesamte Erdoberfläche durch Massenvernichtungswaffen radioaktiv verseucht wurde.

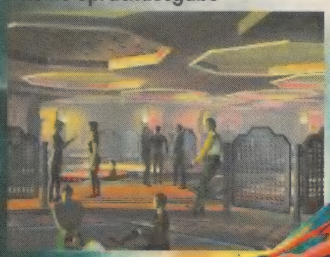
Wer nun glaubt, dort unten gehe es harmloser zu, der irrt gewaltig: Konzerne, Piraten, Anarchisten, Sekten, das Militär und andere Gegner wollen dem Spieler den Garaus machen. Dieser setzt sich mit vier U-Booten, elf Geschützen, acht Magazinen und 18 (!) verschiedenen Torpedos zur Wehr. Dazu kommen Zielhilfen, mehr oder weniger effektive Sonargeräte, Generatoren, Selbstreparaturen und andere Verteidigungssysteme. Um sich derart aufzurüsten, muß natürlich erst einmal Kohle verdient werden. Das geschieht, indem man sich in den 60 Unterwasserstädten mit einem der über 100 Gesprächspartner in Anklicksätzen unterhält. Zwar hat nicht jeder einen Auftrag parat, doch schadet es nie, mal einen Drink auszugeben: So mancher Säufer kennt jemanden, der Jobs an Söldner vergibt.

Die Missionen erweisen sich als sehr abwechslungsreich und beinhalten oft mehrere Teilaufgaben, die sich auch während des Einsatzes ändern können. Mal gilt es da, den Lockvogel zu spielen, mal Drogen und Alkohol zu schmuggeln, mal Stationen und Transporter anzugreifen oder zu verteidigen. Ja, man darf sogar Bomber entern oder als Undercoveragent Piratenkapitäne entführen. Hat man sich mit seinem Auftraggeber über die Bezahlung geeinigt, kann noch einmal die ausführliche Missionsbeschreibung studiert werden, bevor man in einer angenehm schnellen SVGA-Kulisse texturierte 3D-Vektorgegner ins digitale Nirwana pustet. Dabei fällt die realistische Steuerung auf, denn auch und vor allem unter Wasser herrschen die Gesetze der Physik. So können Strömungen einerseits den Kurs abfälschen, andererseits aber dazu benutzt werden, sich lautlos an den Gegner anzuschleichen. Auch die Trägheit des U-Bootes will beachtet sein, doch dank des dreifach variablen Schwierigkeitsgrades sind weder Anfänger noch Profis über- bzw. unterfordert.

Die mitreißende Story wird von atmosphärischen, jedoch leider nicht bildfüllenden Rendersequenzen vorangetrieben. Auch die Fenster für die Gespräche sind zu klein ausgefallen, außerdem vermißt man Sprachausgabe. Aber das sind wohl Dinge, die sich Blue Byte für einen eventuellen Nachfolger aufheben wollte. Außerdem ändern sie nichts an der Tatsache, daß Schleichfahrt immensen Spielspaß garantiert: ein Hit, den man sich nicht entgehen lassen sollte!



Zu kleine Gesprächsfenster, keine Sprachausgabe



Unter Wasser geht es keineswegs harmlos zu

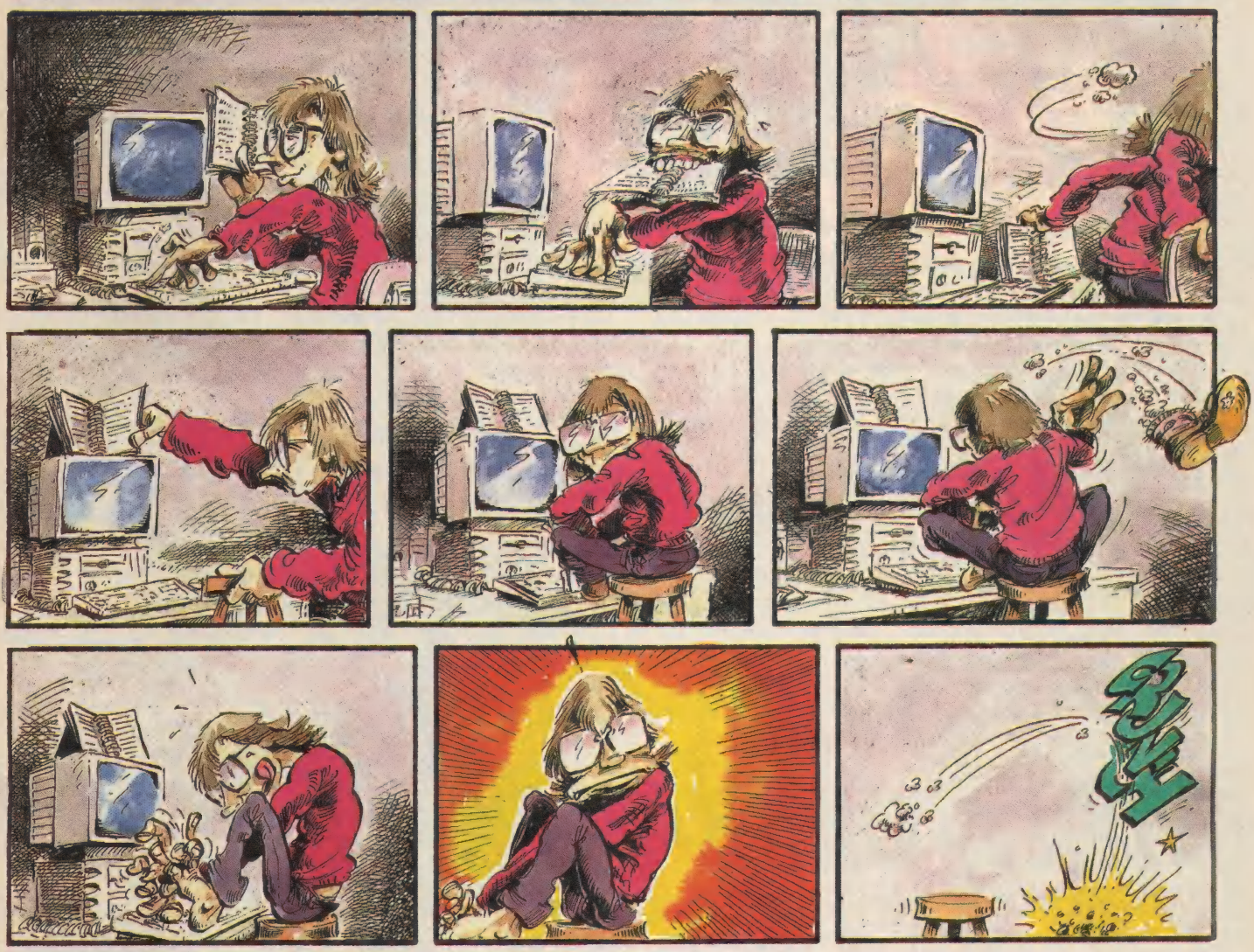
Texturierte 3D-Vektorgegner in angenehm schnellen SVGA-Kulissen

Schleichfahrt
(Blue Byte)

Leserwertung		Originalwertung
92%	GRAFIK	89%
83%	SOUND	82%
85%	STEUERUNG	87%
94%	MOTIVATION	91%
90%		**87%**

MALICIOUS

GHOST-ACTIVITIES



JOKER-SHOP



DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94 oder 95 inklusive Sammelordner
Jahrgang 93 (1/93 bis 3/93 vergriffen) DM 40.– / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.– / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95 vergriffen) DM 45.–



JOKER-TELEFONKARTE



MAUSPAD



DEMO-SOUNDS: zwei Audio-CDs voller Soundtracks der Demoszene
DM 29.– pro CD



JOKER-BOX
für TC-Spieler



ONLINE KOMPAKT



DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



SAMMELORDNER

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER

MULTIMEDIA JOKER CD: mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.–



PC JOKER TOTAL-CD



CD-TASCHE: praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



JOKER HIT COLLECTION: „Die Höhlenwelt Saga" oder „Der Schatz im Silbersee" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



PC JOKER HEFT & SPIEL

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"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 2/97 ☐ 3/97
PC Joker	☐ 6/92 ☐ 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 ☐10/96
	☐11/96 ☐ 1/97(ohne CD)
PC Joker Total-CD	☐1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐11/96
Sammler-Angebot	☐PC 93 & Sammelord. ☐PC 94 & Sammelord. ☐PC 95 & Sammelord.
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Multimedia Joker CD	☐ 8/95 ☐10/95 ☐ 4/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)
CD-Tasche	☐Stück
Demo-Sounds	☐Cyberlogik ☐ CNCD
Diskticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Joker-Telefonkarten	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück

Oder Sie benützen die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101

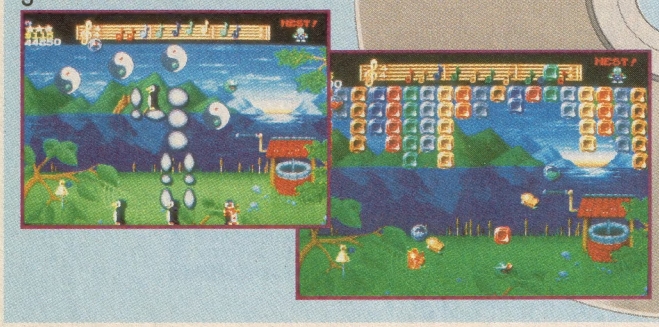
AUSGABE 5/97 ERSCHEINT AM 1. April mit ZWEI TOP-SPIELEN als VOLLVERSIONEN auf CD-ROM

Wenn andere scherzen, machen wir Ernst: Ab dem 1. April informiert Sie PC JOKER HEFT & SPIEL wieder brandaktuell über das Neueste in Sachen Spiele für Ihren Computer. Freuen Sie sich auf Preview-Blicke hinter die Kulissen der internationalen Softwareschmieden, kompetent getestete Neuerscheinungen, interessante News, unterhaltsam aufbereitete Hintergrundinformationen sowie seitenweise geprüfte Lösungshilfen. Freuen Sie sich zudem auf eine randvolle Begleit-CD mit jeder Menge spielbaren Demos sowie gleich zwei Vollversionen von Spitzenspielen – zusammen für nur 7,50 DM am Kiosk oder sogar nochmals preisgünstiger und schneller im Abo.

DER GESCHICKLICHKEITSTEST:

WIZKID

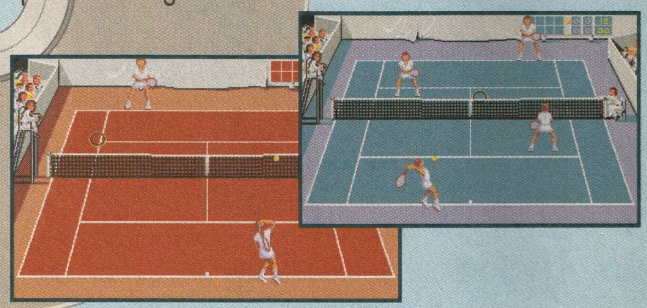
Für die Fortsetzung des Kult-Klassikers „Wizball" liefen Sensible Software und Ocean zur Höchstform auf: Es erwartet Sie ein abwechslungsreiches Sammelsurium der abgedrehtesten Geschicklichkeits- und Denkspiele – von Breakout mit dem Kopf des Helden als Schläger bis hin zu Scrabble, garniert mit Shops, Extras und viel schwarzem Humor. Die neun wi(t)zigen Abschnitte präsentieren sich in bunter Grafik und netter Soundbegleitung; zur Steuerung hat man die Wahl zwischen einem Joystick und dem Keyboard. Ein gagreicher Spaß für die ganze Familie.



SPIEL, SATZ UND SIEG:

JIMMY CONNERS TENNIS

Die klassische Sportsim von Ubi Soft wurde bei ihrer Erstveröffentlichung mit Preisen überhäuft und dürfte nach wie vor eines der, wenn nicht das beste Spiel des Genres sein: Steigern Sie Ihre persönlichen Leistungsdaten durch die Teilnahme an internationalen Turnieren, trainieren Sie Vorhand, Rückhand, Smash, Volley und Kondition Ihres digitalen Alter egos (wahlweise weiblich oder männlich) auf Gras, Sand, Hartbelag oder gegen die Ballmaschine. Es stehen diverse Steuerungsmodi zur Wahl, Einzel sowie Doppel gegen bis zu drei menschliche Mitspieler sind möglich.



SPIELBARE DEMOS SATT

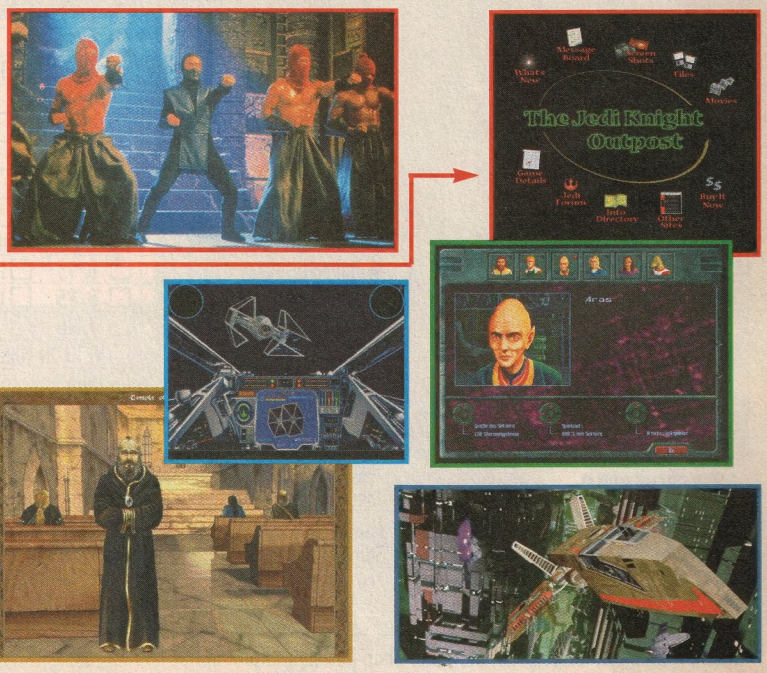
Die zwei tollen Vollversionen sind erst eine Seite der Medaille, denn zusätzlich wird die Beilagscheibe der nächsten Ausgabe wieder eine große Auswahl an spielbaren Demoversionen neuer bzw. erst kommender Programme enthalten – von aktuellen Patches und weiteren Goodies ganz zu schweigen. Welche Highlights im einzelnen zum Antesten für Sie bereitstehen werden, konnte bei Redaktionsschluß aus Gründen der Aktualität natürlich noch nicht feststehen.

AUS DEM TERMIN-KALENDER DER REDAKTION

Specials
Neuer Rechner, neues Win 95: Was ist anders? Noch mehr Spielehelden, die es zum Literatur- oder TV-Star gebracht haben.

Online
Internet privat: Wir stellen gelungene Fan-Pages zu populären Spielen vor.

Tests
Jedi Knight, Perry Rhodan: Operation Eastside, Betrayal at Antara, X-Wing vs. Tie Fighter, Comanche 3, Front Page Sports: Golf u.v.a.



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.

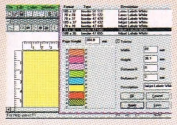


732 Bizarre Busen Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen oder runden Wellen, wo Sie sich bis zu riesen Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Exemplare bis zu 50 cm Länge!!! ECHT-WAHNSINN!!!! Entdecken Sie die Busen der Busen.



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.



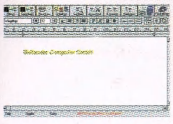
741 Copy/Repair-Pack Irgendwann ist's jedem mal passiert. Plötzlich ist ein Programm kaputt oder Daten gehen verloren. Mit diesem Paket haben Sie alles im Griff. Top Kopierprogramme, Disk Doctor, System-Info (Gibt Auskunft über Hardware-Defekte...)! Plus komfortable Diskverwaltung für bis zu 5.000 Disketten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

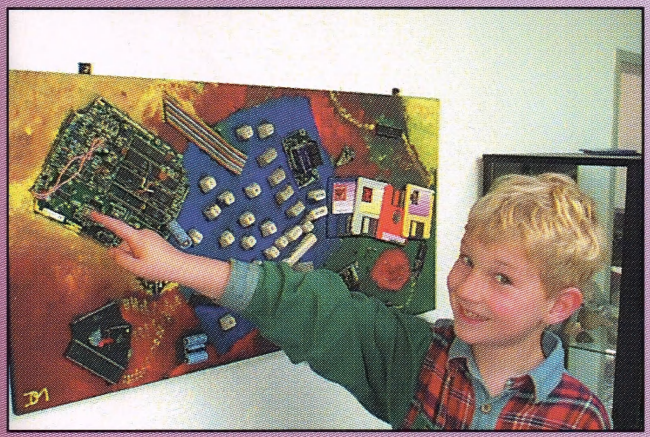


743 Heimdruckerei / Grafik-Studio Entwerfen und bearbeiten Sie professionell Bilder & Grafiken mit einem Top Malprogramm (Foto) und entwerfen Sie Drucksachen mit einem super Layoutprogramm. Incl. dem neuen TOP-Programm *Visitenkarten Pro*!!!



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 stundenlangen 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)