DM 7,50 / öS 60,–/sfr 7,50
hfl 9,90/Lit 8.800/Dkr 41.50

B 12623

Mehr Spaß am Computer

MIT VOLLVERSION 7 DM 7.50
Silent Service II
UND 25 DEMOS + GOODIES

PC JOKER Heft & Spiel

7/97
Juli

NUR HIER!

mit Superhit Silent Service II

plus 25 Demos & Goodies

7,50 DM

DER INDUSTRIE GIGANT

135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

- Dungeon Keeper
- Star Trek Generations
- Pandemonium
- X-Wing vs. Tie Fighter
- Shadows of the Empire
- Populous 3
- Wet – The Sexy Empire
- Might & Magic VI

Was bringt der Pentium II?

Spiele-Hotlines im Test

VOLLVERSION „SILENT SERVICE II" + DEMOS mit deutsch

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

Hinter jeder Ecke lauert der Tod.
Brutale Dämonen,
dunkle Hexenmeister, schwarze
Magie und hinterlistige
Kobolde warten
nur darauf, Sie in
die Fänge zu bekommen.
Das könnte böse enden...
verdammt böse!



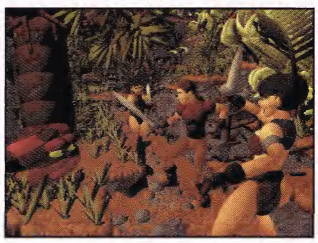
ECSTATICA II

ECSTATICA 2 IST DER NACHFOLGER DES REVOLUTIONÄREN SPIELS AUS DEN ANDREW SPENCER STUDIOS. SUCHEN SIE DIE EINZELTEILE DES ZERSTÖRTEN SIEGELS DER ALTEN UND FÜGEN SIE ES WIEDER ZUSAMMEN. NUR WENN SIE IHREN MUT UND IHR KÖNNEN UNTER BEWEIS STELLEN, KÖNNEN SIE ECSTATICA ERRETTEN.
DREHBUCH UND REGIE: MARCUS WAGENFÜHR

ECSTATICA I JETZT ÜBERALL ZUM SPARPREIS ALS NEON-EDITION ZU HABEN.







PC CD ROM

ANDREW SPENCER STUDIOS

PSYGNOSIS

DEVELOPED BY ANDREW SPENCER. ©1997 ANDREW SPENCER. PUBLISHED UNDER EXCLUSIVE LICENSE BY PSYGNOSIS LTD. PSYGNOSIS AND THE PSYGNOSIS LOGO ARE TRADE MARKS OF PSYGNOSIS LTD. ECSTATICA II IS A TRADE MARK OF ANDREW SPENCER. ALL RIGHTS RESERVED.

DOPPELMORAL

Computer polarisieren die Menschen, Computerspiele erst recht: Längst nicht alles, was gefällt, ist erlaubt – genau wie nicht allen alles gefällt, was erlaubt ist. Davon können die Bonner Jugendschützer der BPS ein ebenso trauriges Liedchen trällern wie Spieler oder Journalisten, wenn auch jede Fraktion ihre eigenen Strophen hat. Ein paar Beispiele gefällig?

- *Da beschwert sich die halbe Welt über die andauernden Verzögerungen beim Erscheinungstermin neuer Spiele – und die andere Hälfte über die vielen Programmfehler in Schnellschüssen.*

- *Da wird den Mitarbeitern eines Spiele-Magazins untersagt, ein Programm wie „Wet – The sexy Empire" (satirische Wirtschaftssim des Porno-Business mit sexy Comic-Grafiken) redaktionell zu besprechen, weil der Klerus am Verlag beteiligt ist – aber bezahlte Anzeigen zu dem Game findet man durchaus im Heft.*

- *Da erhebt die Staatsanwaltschaft Anklage gegen den Deutschland-Chef von CompuServe – weil der Online-Dienst durch seinen Internet-Zugang auch Zugriff auf hierzulande verbotene Inhalte ermöglicht.*

- *Da hat die Polizei vor zwei Jahren Ausgaben von Spiele-Magazinen am Kiosk beschlagnahmt (darunter auch dieses), weil in Inseraten indizierte Programme auftauchten – während die Hefte daneben im Regal trotz gleichen Inhalts unbeanstandet blieben, nur weil deren Verlage im Zuständigkeitsbereich einer anderen Staatsanwaltschaft lagen.*

- *Da indiziert die BPS jeden Monat eine Reihe von Spielen – während häufig weitaus kritischere Games aufgrund der Vorgehensweise dieser Behörde weiterhin frei verkauft werden dürfen.*

- *Da lamentieren die Redakteure eines Spiele-Magazins in schöner Regelmäßigkeit über die Brutalität mancher Programme – und wollen gleichzeitig von deren Popularität profitieren, indem sie ein in der Sharewareversion bereits indiziertes Game am Cover groß mit den Worten „Ist es zu hart, bist du zu schwach" anpreisen.*

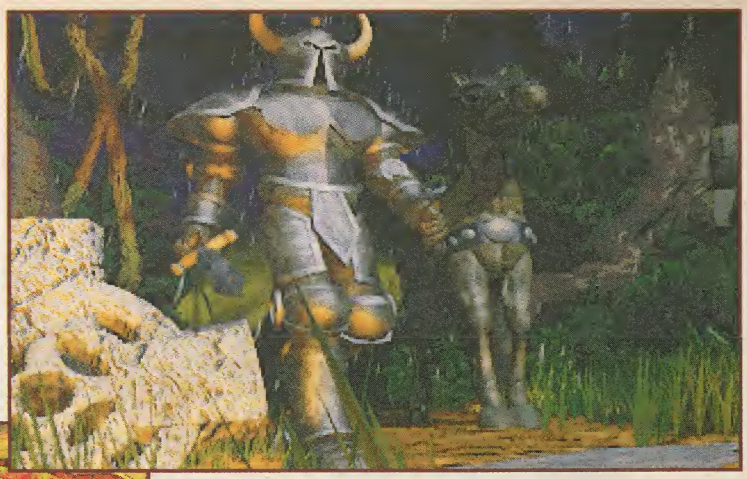
- *Da sind letzten Endes auch wir nicht besser, indem wir bei umstrittenen Spielen eine umstrittene Linie vertreten: Was erlaubt ist, wird in der Regel auch getestet – es sei denn, das Verbot stünde unmittelbar bevor.*

Die Liste ließe sich noch weiter fortsetzen, doch dürfte es inzwischen klar geworden sein, worauf ich hinaus will: Alles und jedes hat zumindest zwei Seiten, meist noch viel mehr. Und wenn die Moral auf Sachzwänge trifft, dann bleibt sie eben häufig zweiter Sieger. Lassen wir zu derart kritischen Themen also die verschiedensten Meinungen zu, denn hier gibt es keine absoluten Wahrheiten. Und lassen wir uns vor allem von den Kritikern nicht den Spaß an unserem Hobby verderben!



Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt



MONSTER AN DIE MACHT!



Bullfrogs neuer Geniestreich endlich im Test: Im originellen Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel **Dungeon Keeper** jagt man auf Seiten der Monster die Abenteurer.
Seite 44



LANGE LEITUNG?



Wir haben für Sie **Spiele-Hotlines auf Herz und Nieren getestet**: Wo wird schnell geholfen, wo soll nur das schnelle Geld gemacht werden?
Seite 120

Hot Spot

News 14
Previews
Agent Armstrong 25
Ares Rising 38
Black Dahlia 28
Blue Heat 38
Constructor 22
Demonworld 32
Der Industriegigant 26
Dominion 40
Forsaken 20
G-Police 30
Machine Hunter 24
Manx TT Superbike 30
Mayday 42
Midnight Run 39
Might & Magic VI 18
NBA in the Zone 39
Overboard! 30
Populous 3 34
Shadows of the Empire 16
Suikoden 39
Tender Loving Care 42
The Intruder 42
Wes Craven's Principles of Fear . .38

Lösungshilfen

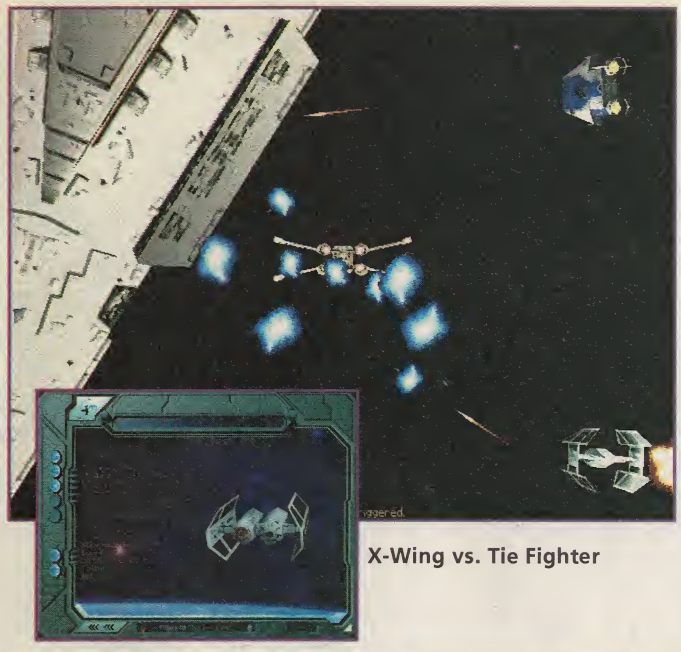
Komplettlösungen
Command & Conquer 2: Gegenangriff 106
Tips & Tricks
Diablo 114
Interstate '76 114
KKND 114
Lomax 115
Need for Speed II 115
Street Racer 115
The Crow 114
Theme Hospital 114

Online Guide

Downloads
Abacus Games 104
Deutsches Spieleforum 104
Toms Spiel(e)-Wiese 104
Fan-Sites
Antares 98
Cee Cee's Heroes of Might & Magic II 99
Comments about Master of Orion II 98
Daniel Dubois' Heroes of M&M II Bible 99
Dark Stryke's Master of Orion Page 98
Dungeon of Daggerfall 100
Heroes of Might & Magic II Turniere .99
Ian's Master of Oroin II Page 98
Jussi's Syndicate Wars Page 103
Magikmaster's Homepage 100
Master of Orion II 98
Master of Orion II Strategy Review 98
Master of Orion II: Strategy Guide 98
Matt's Syndicate Wars Message Board 103
Order of Daggerfall 100
Phil McCrum's Heroes of M&M II Page 99
Ryan's Domain 100
Syndicate Wars Survival Page . . .103
Hersteller-Sites
Codemasters 96
Cyberdreams 97
Ionos 97
Neo 96
Ravensburger 97
Revolution Software 96
Sales Curve Interactive 96
Online-Previews
Ultima Online 92
Online-Spiele
Child of Krakatau 95
John Conway's Game of Life 94
Morphs 94
Travelspace 95

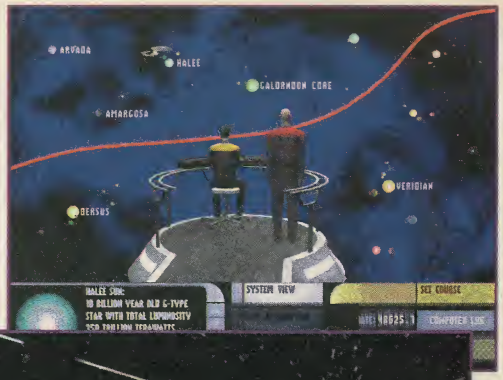
Titel in rot = Titelstory

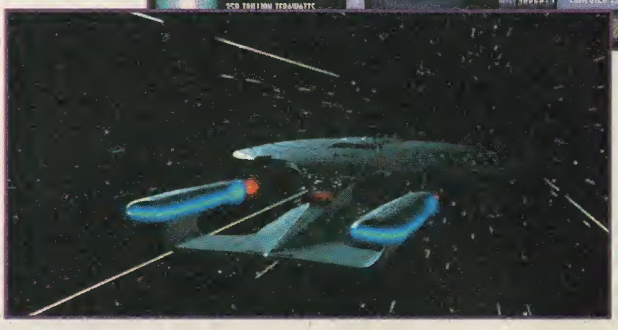
DIE ENTERPRISE IM KRIEG DER STERNE



X-Wing vs. Tie Fighter

Star Trek Generations







Shadows of the Empire

Mit **Shadows of the Empire** und **X-Wing vs. Tie Fighter** warten zwei neue Spiele aus dem Krieg der Sterne, während **Star Trek Generations** mal wieder die Enterprise auf den Monitor beamt.
Seiten 16, 52 und 66

Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
Silent Service II . . . . . **.8**
Demos, Patches & Goodies 10
Swinger Competition 12
Charts 83
Comic 128
Editorial 3
Gewinner 129
Hardware
Was bringt der Pentium II? 118
Impressum 117
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 129
Leserbriefe 124
Lesererhebung 90
Lösungsindex 116
Special
Spiele-Hotlines im Test 120
Testindex 85
Terminplaner 89
Top Tip
Megapak 7 88
Update Service 86
Vorschau 134

Spieletests



Pandemonium! 60
Reloaded 64
Sandwarriors 56
Terracide 58



Dungeon Keeper 44
Star Trek Generations 66



Morgana 84



F/A-18 Hornet 3.0 80
Capitalism Plus 74
Wet – The sexy Empire 76
X-Wing vs. Tie Fighter 52



3D Ultra Minigolf 78
FIFA Soccer Manager 72
Sean Dundee's W.C. Football 73
Speedster 81
UEFA Champions League 70



Earth 2140 82
Mind Grind 82
Uncle Henry's Playhouse 82



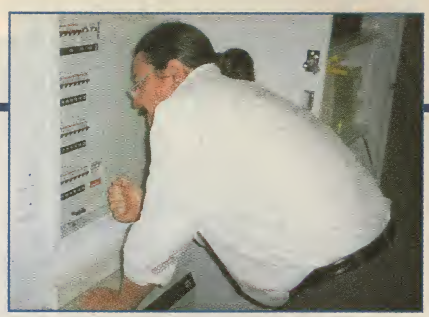
PANNENREPORT



Startprobleme: Ausgerechnet beim letzten Test der letzten Ausgabe („Comanche 3") erwiesen sich Grabs von Bildschirmfotos als schwierig. Nur via Automatik-Option eines Softwaregrabbers konnten Illus gezogen werden – und auch dann nur, wenn die Zeitintervalle auf eine Minute oder höher eingestellt waren. Daher waren einen ganzen Tag lang seltsame Laute aus der Ecke von Markus zu hören: „Jetzt grab schon! Gleich ist der Feind weg!! Mist, wieder zu spät!!!"

Kolbenfresser: Ähnliche Probleme hatte Richy mit „Need for Speed 2", bis er nach verzweifelten Stunden in der Anleitung auf den Hinweis stieß, daß eine Grab-Funktion in das Programm eingebaut ist. Sein Kommentar: „Wer liest schon Anleitungen zu Rennspielen?"





Blackout: Den Stromausfall als Heftrubrik für Brettspiele gibt es nur noch sporadisch, echte dafür öfter. Münchens E-Werk schiebt das Problem auf die Leitungen, die Leitungen schieben es auf die Sicherungen, wir daher auf einen Elektriker – und der kann meist kein Problem finden. Die Redaktion kann dem Schlimmsten ja durch regelmäßiges Abspeichern vorbeugen, doch unser Layout trifft jeder Stromausfall wegen der ständig laufenden Server hart: Daten futsch! Produktionschef Karl schließt daher die USV (die „Unabhängige Strom-Versorgung" ist ein Gerät, das für einige Minuten Saft bereithält) jeden Abend in sein Nachtgebet ein.

PRESSESTIMMEN

Zwei Themen haben uns bei der Zeitungslektüre in den letzten Wochen tierisch genervt. Erstens die (Grusel-) Geschichte vom 23jährigen Berliner, der sich nach vier Tagen im Internet für den Erlöser hielt: **„Ich bin Jesus, nagelt mich an die Wand!"** Brrrr! Und dann natürlich die **Klage gegen den deutschen CompuServe-Chef Felix Somm**, vorsätzlich und fahrlässig gegen den Jugendschutz verstoßen zu haben – weil man durch den CS-Internetzugang auch an verbotene Inhalte gelangt. Das gilt doch für jeden Internet-Provider, oder? Und sieht nicht das derzeit verhandelte Multimediagesetz eine genau gegenteilige Regelung für solche Tatbestände vor?!

ONLINE-HIEROGLYPHEN

Der neueste Schrei im Netz: Schreiben Sie Ihren Namen in altägyptischen Hieroglyphen! Dabei wird Buchstabe für Buchstabe übersetzt – und wenn man einmal davon absieht, daß Hieroglyphen eigentlich keine Buchstaben sind, sieht das unter **http://www.quizmaster.com/hiero.pht** erzielte Ergebnis ja auch recht eindrucksvoll aus.



ARBEIT FÜR IKARION

Als uns eine Delegation von Ikarion besuchte, um Previewmaterial für das neue Spiel **„Demonworld"** vorzustellen, mußten wir erfahren, daß einer der beiden Programmierer für längere Zeit im Krankenhaus weilt. Wir wünschen ihm gute Besserung und seinem Kollegen Franz Stradal gute Nerven für das alleinige Bewältigen der Arbeit!



Ikarions Dämonen von links nach rechts: Chefprogrammierer Franz Stradal, PR-Leiterin Jessika Jensen und Projektleiter Marc Oberhäuser

JOE HEBT AB

Weil im Münchener Smog keine vernünftige **Hale-Bopp-Beobachtung** möglich ist, buchte unser Sternenstratege einen **Kometen-Rundflug** über den Wolken. Er wollte einfach nicht noch mal 4000 Jahre auf die nächste Gelegenheit warten. Die zusätzlich erhoffte UFO-Sichtung blieb freilich aus...



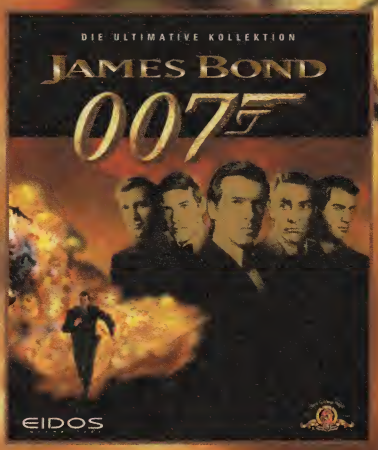
Q heißt Sie herzlich willkommen...











...zum offiziellen Crashkurs für die Lizenz zum Töten!

Q's neueste Erfindung, getarnt als 2 CDs, öffnet Ihnen den geheimen Zugang zur Welt des James Bond.

Komplett in Deutsch

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

DIE ULTIMATIVE JAMES BOND KOLLEKTION

©1996 Danjaq, Inc. und United Artists Corporation. Alle Rechte vorbehalten. 007 Gun Symbol Logo ©1962 Danjaq, Inc. und United Artists Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an EIDOS Interactive Limited.

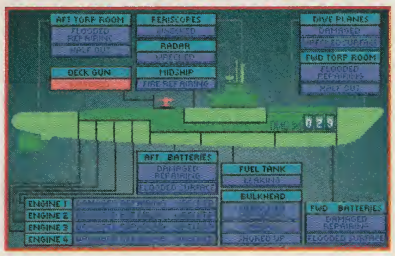
Metro Goldwyn Mayer TRADE MARK

KMF, Hamburg

Die Begleit-CD

SILENT SERVICE II

Die U-Boot-Simulation von MicroProse wurde **mit internationalen Preisen überschüttet und erhielt 92 Prozent im Ersttest**. Als Kapitän der US-Navy kann man hier nach Training und Einzelmissionen den zweiten Weltkrieg zwischen 1941 und 1945 absolvieren. Dabei trifft man mit einem der **sieben frei wählbaren Tauchboote** im Pazifik auf 14 japanische Schiffstypen, die historisch verbürgte Taktiken verfolgen. Wer mit den realitätsnahen Features des Programms (Bewaffnung, Crashdive, automatische Schwenkkontrolle, Karte, Brücke, Periskop etc.) virtuos hantiert, wird mit Orden und Beförderungen belohnt.



Erlittene Schäden werden automatisch repariert

AUTOMATISCHE INSTALLATION

Silent Service II kann sowohl unter DOS als auch unter Win 95 direkt über die jeweilige Joker Menüoberfläche installiert werden. Danach wechselt man in den Spielordner und startet dort zunächst die Datei „Install.exe" (nur einmal nötig). Der Spielstart erfolgt dann durch das Anklicken bzw. Starten der Datei „silent.bat". Unter Win 95 sollte man das Spiel im DOS- oder Vollbild-Modus betreiben. Bei Problemen konsultieren Sie bitte die Datei „technik.txt" im CD-Grundordner.

MANUELLE INSTALLATION

Zur manuellen Installation kopiert man den Inhalt des CD-Ordners „SSII" in einen beliebigen Festplattenordner. Dort (und nur dort) muß der **Schreibschutz der Daten deaktiviert werden**, indem DOS-Anwender den Befehl „attrib *.* -r" eingeben. Win 95-Benutzer markieren zunächst sämtliche Dateien des Ordners mit der Tastenkombination „strg" und „A", aktivieren danach das Win 95-Attributsmenü mittels der Tasten „Alt" sowie „Return" und deaktivieren dort die Option „Schreibgeschützt". So können zukünftig Spielstände etc. abgespeichert werden.



Dem Feind nähert man sich am besten mit ausgefahrenem Periskop

DIE TASTATURBELEGUNG

Das Spiel kann teilweise mit dem Joystick gesteuert werden und bietet als komplexe Simulation eine ebensolche Tastaturbelegung – hier die wichtigsten Kommandos auf einen Blick. Das komplette Schema liegt im CD-Ordner „Tastatur" unter den Namen „Tast1.bmp" und „Tast2.bmp" zum Ausdrucken vor. Im selben Ordner finden sich auch die **deutschsprachigen Handbücher** „manual.doc" und „manual.txt".



Vorsicht: Wasserbomben

DIE ZUGANGSCODES

Vor jedem Spielstart muß man eine der hier abgebildeten Schiffsilhouetten identifizieren.

BBH Super-Battleships (Yamato Class Illustrated)	BB Battleships (Fuso Class Illustrated)
CV Aircraft Carrier (Kaga Class illustrated)	CA Heavy Cruiser (Myoko Class illustrated)
CL Light Cruiser (Kuma Class illustrated)	DDAA Destroyer (Akizuki Class illustrated)
DD Destroyer (Fabuki Class illustrated)	DE Destroyer Escort (Matsu Class illustrated)
PC Patrol Craft (Type C illustrated)	Troop Transport
Oil Tanker	Converted Factory Ship
Large Freighter	Small Freighter

DIE TASTATURBELEGUNG

F 1: Seekarte
F 2: Seeblick (nur aufgetaucht möglich)
F 3: Periskopblick
F 4: Feuerleitstand (nur aufgetaucht möglich)
F 5: Maschinenanzeige
F 6: Schadenskontrolle
F 7: Logbuch
F 8: Seekarte
F 9: Zeitfaktor anheben
F 10: Zeitfaktor drosseln

1: Langsame Fahrt voraus
2: Halbe Fahrt voraus
3: Volle Fahrt voraus
4: Höchstgeschwindigkeit
5: Maschinen stoppen
6: Volle Fahrt zurück
7: Täuschkörper abwerfen
8: Auf Periskoptiefe gehen
9: Periskop rein/raus
0: Torpedoreichweite

-: Bordkanone senken
+: Bordkanone anheben

B: Schiffserkennung
C: Karte zentrieren
V: Infokarte
X: rauszoomen
Z: reinzoomen

Return: Torpedo abfeuern
Cursor-Pfeil oben: auftauchen
Cursor-Pfeil unten: abtauchen
Cursor-Pfeil links: Ruder links
Cursor-Pfeil rechts: Ruder rechts

SMOKING CAR PRODUCTIONS

Brøderbund®

THE LAST EXPRESS™

DM 99,95
(Unverb. Preisempf.)

Das neue Adventure von Jordan Mechner, dem Schöpfer von "Prince of Persia"!

Deutsche Version, für Windows '95 und PowerPC mit MAC OS



Der Zug ist abgefahren!

Ein Mord im Express von Paris nach Konstantinopel. Und Sie müssen ihn aufklären, bevor der Zug sein Ziel erreicht hat - oder Sie als Schuldiger verhaftet werden ...
Der Kriminalthriller mit völlig neuem Grafikkonzept in einer Atmosphäre des gegenseitigen Mißtrauens im Dampflokzeitalter Europas!



PC Player: 4 von 5 Sterne!

Gewinnen Sie eine von fünf Bahncards, zweite Klasse! Schicken Sie die Antwort auf die folgende Frage bis zum 30. September 1997 an:
Take Us! GmbH, Stichwort "Express", Postfach 1553, 33245 Gütersloh.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Und hier die Preisfrage:

Wie heißen die fünf großen Städte, durch die "The Last Express" von Paris nach Konstantinopel kommt?

USK Geeignet ab 12 Jahren

PC Joker Hit: 87%
"Ein Programm, daß einen wünschen läßt, Tage und Nächte nur dafür Zeit zu haben."

Software © 1997 Smoking Car Productions, Inc. Verpackung und Dokumentation © 1997 Brøderbund Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "The Last Express" und Brøderbund sind Warenzeichen von Brøderbund Software, Inc. Smoking Car Productions ist ein Warenzeichen von Smoking Car Productions, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation, Inc. Macintosh ist ein Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Alle anderen Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer.

Demos, Patches und Goodies

DIE JOKER MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS-BENUTZER



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



DIE JOKER MENÜOBERFLÄCHE FÜR DOS-ANWENDER

Neu: Ab sofort gibt's auch **eine per Maus bedienbare Menüoberfläche für DOS-Benutzer**. Zum Start wechselt man auf das CD-Laufwerk und gibt dort den Befehl „dosinst" ein. Über das so erscheinende Menü können die meisten der DOS-Demos bequem und direkt installiert werden.

EARTH 2140



Die neue Echtzeitstrategie von TopWare läuft sowohl unter DOS als auch unter Win 95. In der vorliegenden Version können **zwei komplette Levels** durchgespielt werden – und das wahlweise in einer Auflösung mit 640 x 480 oder 800 x 600 Bildpunkten.

SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, DOS/Win 95 und 17 MB bis 53 MB auf der HD



FALLOUT

Mit dieser Version des postnuklearen Rollenspiels von Interplay kann man zwar keine Charaktergenerierung und -steigerung vornehmen, ansonsten ist sie aber **voll spielbar** – wenn auch zeitlich limitiert. Das für den Betrieb notwendige „DirectX 3.0" kann über die Joker-Menüoberfläche installiert werden.

SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 30 MB auf der HD



HARVEST OF SOULS

Ein **interaktiver Besuch des Sheriffbüros** samt einiger der dort befindlichen Rätsel steht hier am Demo-Programm. Dabei handelt es sich um die englischsprachige Version jenes aktuellen Sierra-Adventures, das hierzulande unter dem Titel „Stadt der verfluchten Seelen" veröffentlicht wird.

SYSTEM: 486 DX2 mit 12 MB RAM, Win 95/Windows 3.1 und 1 MB auf der HD

INTERSTATE '76



Zwei komplette Levels der actionreichen Raserei von Activision lassen sich mit vorliegender Version direkt von der CD-ROM starten und durchspielen. Gesteuert werden die bewaffneten Boliden am besten mittels Tastatur, deren Belegung man über den Button „Optionen" einsehen kann. Das für den Betrieb erforderliche „Direct X 3.0" läßt sich direkt über die Joker-Menüoberfläche installieren.

SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95

JACK ORLANDO



Bei TopWare arbeitet man derzeit an einem deutschen Adventure der kriminologischen Art. Verschaffen Sie sich einen ersten Eindruck: Unser direkt von CD startbares und selbstablaufendes Demo präsentiert die wichtigsten Tatorte und spannendsten Szenen.

SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und DOS/Win 95

MOTO RACER



In dem selbstablaufenden Demo des Motorradrennens von E.A./Delphine wird eine komplette Rennstrecke abgerödelt. Ruckelfrei geht die grafisch beeindruckende Vorführung allerdings erst ab einem Pentium 133 über die Piste.

SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, Win 95 und 37 MB auf der HD



PANDEMONIUM!

Grafisch wie inhaltlich revolutioniert der neue 3D-Plattformer von BMG und Crystal Dynamics am PC das gesamte Genre. Daß er seinen Hit redlich verdient hat, können Sie hier selbst nachprüfen: Es wartet **der komplette dritte Level in einer voll spielbaren Version inkl. Unterstützung von 3Dfx-Karten**. Achtung: Die Qualität der Präsentation hängt entscheidend von der verwendeten Grafikkarte ab! Das für den Betrieb notwendige „DirectX 3.0" kann über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden.
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, Win 95 und 10 MB auf der HD

SIM CITY NETZWERK EDITION



Mit der neuen Version der klassischen SIMulation von Maxis können bis zu zwei Bauherren im Internet Städteplanung anno '2000 betreiben: Unsere Fassung ist (im Gegensatz zur Verkaufsversion) englischsprachig und abgesehen von einem Zeitlimit **voll spielbar**. Sie finden sie im CD-Ordner „demos\simnet". Das Programm muß vor der Installation entpackt werden.
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 5 MB auf der HD



SWING

Wer es schafft, in dem **voll spielbaren 10-Level-Demo** der neuen Knobelei im Stil von „Tetris" den höchsten Highscore zu erringen, kann den Spielstand abspeichern und zum Hersteller Software 2000 schicken – es winken Vollversionen sowie ein brandneuer Pentium als Hauptgewinn! Um mehr zu erfahren, einfach umblättern…
SYSTEM: 486 DX mit 8 MB RAM, DOS/Win 95 und 15 MB auf der HD

TEST DRIVE: OFF-ROAD



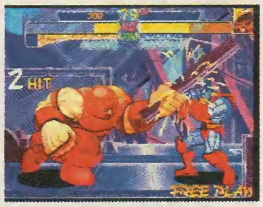
Unsere Schnupperversion des aktuellen Geländerennens von Accolade läuft sowohl unter DOS als auch unter Win 95 und beinhaltet **eine komplett spielbare Strecke**.
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, DOS/Win 95 und 12 MB auf der HD

X-COM: APOCALYPSE



Die UFOs von MicroProse sind wieder da: Teil drei der erfolgreichen Strategensaga erstrahlt erstmals im SVGA-Glanz und kann hier interaktiv angetestet werden, indem Sie **einen Stützpunkt der Außerirdischen von Feinden säubern**.
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, 12 MB auf der HD und DOS/Win 95

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM



In der letzten Ausgabe haben wir der bunten Comic-Prügelei von Acclaim und Capcom immerhin 80 Prozent als Gesamtnote bescheinigt. Hier und heute dürfen **ein oder zwei Spieler einen Kampf über drei Runden** im Dreß eines Marvel-Superhelden absolvieren. Die Tastaturbelegung dieser Arcade-Konvertierung läßt sich im Spielordner der Datei „xmenkeys.txt" entnehmen.
SYSTEM: P75 mit 8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95) und 10 MB auf der HD

AKTUELLE PATCHES

…finden Sie im Directory „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Was sie bewirken, ist dem Info-Button der Joker Menüoberflächen oder der entsprechenden „readme"-Datei zu entnehmen. Die Patches werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet.

Das Gewehr
Das Hexagonkartell (deutsche Version)
Destruction Derby 2 (Netzwerk)
Magic – Die Zusammenkunft
Master of Orion 2 (deutsche Version)
MDK (drei Versionen)
Vermeer: Die Kunst des Erbens (Endlosspiel)

ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

Aus Platzgründen wurden einige der Patches (und ein Demo) gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. DOS-Anwender kopieren diese zusammen mit dem Programm **pkunzip.exe** aus dem CD-Ordner „Goodies" in einen beliebigen Festplattenordner. Das Entpacken erfolgt dann von dort aus durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D. Win 95-User verwenden statt dessen den menügesteuerten Entpacker **Winzip**, der ebenfalls im Ordner „Goodies" zu finden ist.

GOODIES

Der titelgebende CD-Ordner beinhaltet mit **DirectX 3.0** die neueste Version der Multimedia-Erweiterung für Win 95. Dazu gesellen sich die Entpacker **Winzip** (Win 95) und **Pkunzip** (DOS). Mit den beiden DOS-Tools **sdir** und **selmenu** lassen sich Inhaltsverzeichnisse farblich sortiert anzeigen bzw. Batch-Dateien mit einem Auswahlmenü versehen. Und bei **Alquerque 4** handelt es sich schließlich noch um ein nettes Sharewarespiel im Stil von „Dame", das einer unserer Leser entwickelt hat.

Preisausschreiben

DIE SWINGER-COMPETITION

DAS KUGELSICHERE GEWINNSPIEL AUF DER BEGLEIT-CD



Siehe auch Begleit-CD

MITMACHEN? GANZ EASY!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

In der Datei README.TXT (zu lesen z.B. mit „EDIT" unter MS-DOS oder „WordPad" unter Windows 95) findet Ihr auf der Begleit-CD alle nötigen Informationen zur Installation des Demos, zum Wettbewerb und auch Tips & Tricks. Jeder kann nur einmal mitmachen. Ausgenommen sind Mitarbeiter von Software 2000 und des Joker Verlags. Wer die Daten auf der Diskette fälscht, wird ebenfalls ausgeschlossen. Solltet Ihr keine Heft-CD haben, findet Ihr die SWING-Wettbewerbsversion auch auf der SOFTWARE 2000-Homepage. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ZIEL

Der Wettbewerb geht über insgesamt 10 Levels. Jedesmal nach Erreichen des letzten Levels endet das SWING-Demo automatisch. Wer mit seinem Punktestand zufrieden ist, kann den Highscore zusammen mit der Adresse auf einer Diskette (HD 3.5") speichern und an Software 2000 senden (Adresse und Stichwort siehe unten). Derjenige, der über alle Levels hinweg die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Einsendeschluß: 15. August 1997

1.PREIS

SEH PENTIUM 150 ·BIG TOWER
16MB RAM ·1,2GB FESTPLATTE
8-FACH CD-ROM ·2MB GRAFIKKARTE
MODEMKARTE ·TASTATUR ·MAUS

2.-15.PREIS

JE 1X SWING





SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Stichwort: SWING & PC Joker • Postfach 110 • 23691 Eutin • Internet: http://www.software 2000.de

ALFA BAT-PRO



Das Shaolin Pad

Das erste Pad mit schwarzem Gürtel. Zwei patentierte KungFu Keys(TM) zur Programmierung der kompliziertesten Special-Moves. Der Gag: sogar bei variablem Timing der Tastatureingabe, und bei bis zu 10 Bewegungsabläufen

Als Ersatz für jahrelanges Yoga-Training ermöglichen 6 Tasten dem KungFu Azubi einfache softwareunabhängige Programmierung jeder beliebigen Keyboardtaste

Als fiese Überraschung können bis zu 8 Special-Moves über einen HotSwitch jederzeit mitten im Spiel aktiviert werden

KungFu Training braucht Sparringpartner. Durch den Keyboardanschluß können zwei AlfaBat-Pro angeschlossen werden und der Gameport bleibt sogar noch frei für herkömmliche Verliererpads

Dieses Pad ist waffenscheinpflichtig. Registrier Dich unbedingt bei AB Union.

Übrigens trainiert auch die **Fußball-, Basketball-, und Eishockeyelite** mit AlfaBat-Pro.

Von den Machern des **AlfaTwin**

Händleranfragen erwünscht

ALFA DATA Deutschland **AB Union GmbH**

AB Union GmbH * Carl-von-Linde-Str. 40 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 321 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Alfa Data Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://www.AB-Union.de



DIE DVD-DETEKTEI

Nach „Mean Streets", „Martian Memorandum", „Under A Killing Moon" und „The Pandora Directive" haben kürzlich die Dreharbeiten für das fünfte Abenteuer mit dem Dark-Future-Detektiv Tex Murphy begonnen. **Poison Pawn** wird wie alle seine Vorgänger von Access realisiert, wobei der Vizepräsident der Firma, Chris Jones, einmal mehr den Part des futuristischen Bogart-Clones Tex Murphy mimt. Die Videosequenzen des Spiel-Films sollen diesmal Fernsehqualität erreichen, denn **das Game ist für die neue Digital Video Disk (DVD) ausgelegt**, was 30 Frames pro Sekunde bei 16 Millionen Farben ermöglicht. Bei Access rechnet man damit, daß sich diese Technologie bis zum nächsten Frühjahr durchgesetzt hat – dann soll auch Tex die Fahndung aufnehmen.

BOGEY ALS ADVENTURE-HELD

Rückschritt durch Fortschritt: Humphrey Bogart, der Altmeister aller coolen Detektive, wird im nächsten Jahr eine digitale Wiederauferstehung in der Rolle des Privatschnüfflers Jake Malone erleben. **Into the Fire** heißt das ambitionierte Projekt des Newcomers Cortina Entertainment. **Dabei wird der 1957 an Krebs verstorbene Schauspieler aus alten Filmen heraus im Computer rekonstruiert und dann gerendert** – die Technik und eine exklusive Bogart-Lizenz machen es möglich. Nach dieser Methode entstehen auch ganze Stadtviertel von San Francisco und Shanghai, dazu die berühmte Gefängnisinsel Alcatraz. Das Adventure mit dem Kultstar soll verschiedene Blickwinkel miteinander kombinieren, darunter die „Tomb Raider"-Perspektive (3D hinter der Hauptperson) oder das weit verbreitete First-Person-3D. Unterstützung für MMX, Direct3D und den Voodoo-Chipsatz ist in diesem Zusammenhang natürlich ebenfalls geplant.



Vorläufig ist Humphrey Bogart noch handgemalt, doch am Ende wird er zu digitalem Leben erwachen

LIVE AUS DEM TUNNEL

Chris Hülsbeck, seit vielen Jahren Deutschlands populärster Digi-Komponist, hat den **Soundtrack zum Ocean-Game „Tunnel B1" als Audio-CD** veröffentlicht. Die Scheibe wurde um fünf im Spiel nicht verwendete Titel ergänzt, und so dröhnt es nun 64 Minuten lang schön dramatisch und orchestral aus den Boxen. Wer mehr wissen möchte, kann im Internet den Website **http://www.vme.de/synsoniq** ansteuern. Wer dagegen gleich seine HiFi-Anlage mit dem guten Stück füttern möchte, kann es unter folgender Adresse für 31,95 DM bestellen:



Synsoniq
c/o Vision Media Engineering
Wilhelm-Leuschner-Platz 8
D-63225 Langen
Tel.: 06103-92 90 50

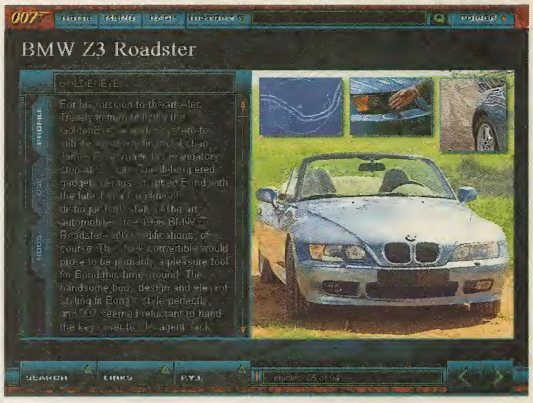
ALLE IM BILD

Der jüngste Titel aus dem Hause Springer hat seinen ersten Geburtstag noch vor sich, doch schon sprengt die Auflage alle branchenintern gewohnten Grenzen: **Die „Allensbacher Computer- und Telekommunikationsanalyse '97" bestätigt der Computer Bild eine durchschnittliche Reichweite von 5,1 Prozent der Gesamtbevölkerung**. Laut der „Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern" (IVW) ergibt das für das erste Quartal 1997 eine verkaufte Auflage von knapp 800.000 Exemplaren pro Heft. Offenbar ist es den Springern also gelungen, ganz neue Bevölkerungskreise zu erschließen. Eine gute Sache, nicht zuletzt durch die somit weiter voranschreitende Aufweichung des alten Vorurteils, daß Computerfreaks eine gemeingefährliche Spezies mit Hang zum Kinderfressen seien.



LIZENZ ZUM NACHSCHLAGEN

Wer niemals nie sagt, wenn es um den Topagenten Ihrer Majestät geht, klickt hier richtig: Gemeinsam haben der amerikanische Filmgigant Metro Goldwyn Mayer und die englische Spieleschmiede Eidos jüngst das ultimative **Multimedia-Nachschlagewerk zum Phänomen James Bond** geschaffen. Mag sein, daß sich die Hersteller damit ein paar Goldfinger verdienen können, denn das als „Computer im Computer" gestaltete Programm ist handwerklich, technisch und thematisch recht ansprechend gelungen. Es vereint auf zwei Schillerscheiben rund 55 Minuten an Videoclips, etliche Audiosequenzen, 1.800 Fotos sowie Unmengen von Infos zu Gegenwart und Vergangenheit des Spions mit der Kennung 007 – darunter auch bislang unveröffentlichtes Material. Über geschickte Such- und Linkfunktionen sind die einzelnen Bestandteile miteinander verknüpft. Die Sammlung erscheint unter dem Namen **James Bond – Die ultimative Kollektion** für 79,– DM komplett in deutsch; es stammen also auch die Videos aus den synchronisierten Versionen der Filme.



Was sein muß, muß sein: James Bond – Die ultimative Kollektion, Copyright 1996 Danjaq, Inc. and United Artists Corporation. All Rights Reserved

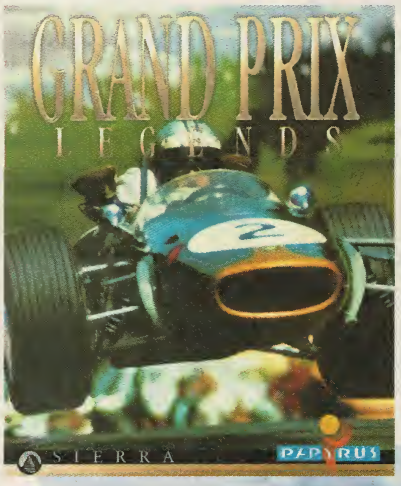
SCHACHMATT

Fragt man einen Hobby-Krieger, spielen Computer längst weltmeisterlich Schach – wahre Weltmeister waren bislang jedoch anderer Ansicht. Doch jetzt ist es passiert: **Anfang Mai besiegte der IBM-Rechner „Deep Blue" den amtierenden Schachkönig Kasparov**, und zwar mit 3,5 zu 2,5 Punkten recht deutlich. Der Applaus gebührt freilich dem Entwickler-Team bei IBM, da noch der beste Rechner immer nur so gut ist wie seine Programmierer. Und Herr Kasparov mag sich damit trösten, daß Duelle zwischen zwei Compis auch künftig kaum viele Zuschauer finden werden. Seine Einkünfte dürften somit weiterhin gesichert sein…



Kasparov während des Turniers: Ahnt er schon den Ausgang?

GRAND-PRIX-LEGENDEN



Im Januar lieferten sie noch „NASCAR Racing 2" ab, seitdem vertreiben sich die rasenden Entwickler von Papyrus ihre Zeit mit **Grand Prix Legends**. Die Versoftung eines 30 Jahre alten Rennspektakels soll über authentische F1-Strecken von 1967 verfügen, dazu natürlich die passenden Boliden: Der Spieler wird sich hinter die Steuerräder jener Hochgeschwindigkeitszigarren klemmen dürfen, die anno dunnemals die Welt in Atem hielten.



BUNT GELÖST



Auch bei **Magic Line** ist man inzwischen dazu übergegangen, die **Lösungsbücher mit Vierfarb-Umschlägen** neu zu gestalten. Die ersten Ergebnisse dieser Renovierung lassen sich nun zu „Diablo", „Tomb Raider" und „Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" begutachten. Bei den 41 Seiten zu Lara Croft haben wir freilich Karten und Illustrationen vermißt, die in den verzwickten späteren Levels nicht ganz unwichtig sind. Beim 35seitigen Teufelchen beschränkt sich das Material notgedrungen auf allgemeinere Hinweise (der Dungeon ändert sich ja bei jedem Neustart), und die 55 Seiten des Rotalarms schienen sehr brauchbar zu sein. Was uns freilich doch etwas erstaunte: Wieso zum Teufel haben „Diablo" und „Tomb Raider" dieselbe Titelgrafik? Sei's drum, die Hint Books kosten jedenfalls 12,90 DM pro Stück und sind im Handel bzw. direkt beim Hersteller zu beziehen.

Magic Line
Provinzstr. 60
D-13409 Berlin



STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Keine Feuerpause im „Krieg der Sterne" in Sicht: Im Schatten des Imperiums hat sich eine ganze Reihe neuer Star Wars-Produkte entwickelt – darunter dieser Ballerknaller aus dem Lucas Arts-Universum, der im Herbst vom Nintendo 64 auf den PC gebeamt wird.



Jung-Rebell Dash und sein Outrider-Raumschiff

Dank Windows 95 und den Fähigkeiten mondäner 3D-Beschleuniger bleibt eines der wenigen aktuellen Referenzspiele für das Nintendo 64 nicht länger exklusiv der japanischen Vorzeigekonsole vorbehalten. Noch vor wenigen Monaten hätte dieses Programm wohl als nicht konvertierbar gegolten, doch nun sollen auch die PC-Rebellen bedient werden – sofern ihr Rechner über 95 Fenster und eine Direct3D-fähige Grafikkarte mit 3Dfx-, Vérité- oder PowerVR-Chip verfügt.

„Mit dem Gleiter durch die Hinterhöfe von Mos Eisley preschen: ein wahrhaft aufregendes Erlebnis!"
(Mary Bihr, Lucas Arts)

Die Story des Spiels stammt aus der Feder von Steve Perry und siedelt irgendwo zwischen den beiden Filmen „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi Ritter". In Teilen läuft sie auch parallel zu deren Handlung: Der in Karbonit eingegossene Han Solo hängt als Dekoration in Jabbas Palast, derweil Prinzessin Leia seine Befreiung vorbereitet und Luke Skywalker noch den Umgang mit der „Macht" trainiert. Zu dieser Zeit trachtet der aus dem Kintopp nicht bekannte Schurke Xizor danach, Darth Vaders Platz an der Seite des Imperators einzunehmen. Und seine Karriereplanung sieht u.a. Lukes Ermordung vor…
Als Neu-Rebell Dash Rendar darf der Spieler nun Luke, Leia & Co. beistehen, indem er zehn abwechslungsreiche Abschnitte lang Jabbas Schergen und imperiale Truppen gleichermaßen bekriegt. Den Aus-



Macht einen gewöhnlichen Sternenkrieg erst zum „Krieg der Sterne": ein spannendes Gefecht zwischen Rebellen und dem Imperium



Per pedes lasert Dash imperiale Truppen ab



Im Original auf dem Nintendo 64 verknüpfen statische Bilder die einzelnen Abschnitte, am PC sollen schicke Videos diesen Job erledigen



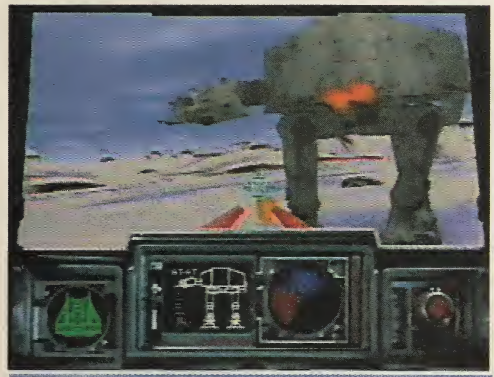
Alte und neue Bösewichter: Kopfgeldjäger Boba Fett und der imperiale Möchtegern-Vize Xizor



gangspunkt wird der seit Teil zwei der Star Wars-Saga populäre Eisplanet Hoth bilden. Hier ballert Dash mit seinem Gleiter schmächtige AT-ST-Walker nieder und bringt wuchtige AT-ATs mit dem Abschleppseil zu Fall. Während alle übrigen Rebellen flüchten, bleibt er zurück, um in verschneiten 3D-Korridoren imperiale Söldner und dicke Roboter abzulasern. Unser Held im All wird aber auch im Sattel eines Jetbike sitzend bzw. am Jetpack hängend den Wüstenplaneten Tatooine befliegen oder in bester Wild West-Manier über das Dach eines fahrenden Zuges turnen. Als digitaler Sternenkrieger darf man sich auf beeindruckende Endgegner, überdimensionale Sternenzerstörer, flink heranzoomende Asteroidenschwärme und weitere Herausforderungen der märchenhaft-futuristischen Art freuen. Daß viele davon (wie etwa die Kellergewölbe von Imperial City, der Raumflughafen von Gall, die Heimat des Kopfgeldjägers Boba Fett und Xizors Palast) hier erstmals zu sehen sind, ist das besondere Salz in der Actionsuppe. Gewürzt wird sie außerdem mit spektakulären Extrawaffen wie Laserblaster, Zielsuchraketen und Puls-Kanonen sein. Und natürlich mit 3D-Grafik vom Allerfeinsten: Die schiere Rechenpower der 3D-Beschleunigerkarten erlaubt detailverliebte Kulissen, die „Rebel Assault II" so alt aussehen lassen, wie es dieses Game mittlerweile ja auch schon wieder ist. Schon weil die Optik von Shadows of the Empire in Echtzeit berechnet wird und dem Spieler daher maximale Bewegungsfreiheit läßt. Von den teilweise wirklich unglaublich dynamischen Kamerafahrten erst gar nicht geredet.

„Erst 3D-Beschleuniger machen ein so atemberaubendes Actiongame am PC möglich."
(Mary Bihr, Lucas Arts)

Die Umsetzung soll auch von den speziellen Vorteilen des PC-Systems profitieren. Denn anders als am Nintendo 64, das wegen seiner Module stets mit Speicherknappheit zu kämpfen hat, können die zehn Missionen hier vermutlich noch von schicken Digi-Movies anstelle der langweiligen Bildchen des Originals verknüpft werden. Auch der auf der Konsole bereits sehr hörenswerte Orchester-Sound soll mittels CD-Audio weiter zulegen. Außerdem will man im Zuge der Konvertierung noch Feintuning am Gameplay leisten. Besonders die 3D-Kerker dürften von den Nachbesserungsarbeiten profitieren, kann man bei Lucas Arts doch auf jene Erfahrungen zurückgreifen, die im Rahmen der Entwicklungsarbeiten am demnächst für den PC erscheinenden Action-Keller „Jedi Knight" gemacht wurden und werden. Kurzum, den Sternenkriegern unter uns steht ein heißer Herbst bevor! (rl)



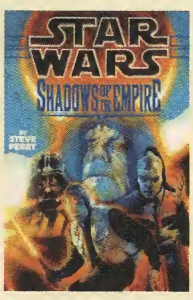


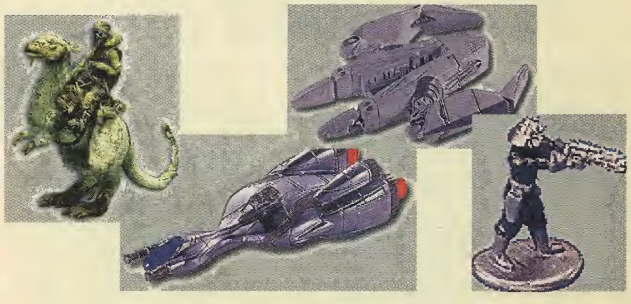
Variable Kamerastandpunkte bringen perspektivischen Pfiff in die Flugszenen

DAS MARKETING-IMPERIUM

Gerade erst wurde in den Kinos die Filmtrilogie um den „Krieg der Sterne" recycelt; die Dreharbeiten zu drei Prequels (Fortsetzungen, die in der Zeit vor den klassischen Movies handeln und z.B. den Werdegang Darth Vaders klären sollen) beginnen in Kürze. Dazwischen klafft ein Lücke, die Produzent George Lucas mit dem von Steve Perry erdachten Szenario um die **Schatten des Imperiums** finanziell zu füllen gedenkt.

Bis auf Filme gibt es auch hier alles, was das Herz eines Fans oder Marketingstrategen begehrt: Die englische **Romanvorlage** aus dem Hause Bantam Books hat der VGS Verlag in übersetzter Form im Programm, der Carlsen Verlag übernahm die Lokalisierung der zugehörigen **Comics** von Dark Horse. Darüber hinaus sind zum Thema noch **Hintergrundberichte in Buchform, Soundtracks, Trading Cards, Plastikfiguren und Spielzeugraumschiffe** erhältlich.





Marketing in Perfektion: Lesestoff und Merchandising-Futter für die hungrigen Fans von „Krieg der Sterne"

MIGHT & MAGIC VI





Den Einrichtungen der Räume sieht man die Hand des Architekten an



Noch vor einem Jahr schien das Schicksal der mächtig magischen Rollenspielreihe von New World Computing besiegelt: Bis auf Strategicals sollte aus diesem Fantasy-Szenario nichts mehr kommen. Inzwischen hat man sich in der Neuen Welt gottlob eines Besseren besonnen.

ALLER GUTEN ROLLENSPIELE SIND DREI?

Die erfreulichste Nachricht für alle Fans der traditionsreichen Abenteuer aus Übersee ist wohl, daß derweil nicht allein an Might & Magic VI gestrickt wird – möglicherweise will sich der Hersteller sogar dazu entschließen, eine neue Trilogie auf die Beine zu stellen! Ähnlich wie die Teile vier und fünf der Saga würden die Stories dann miteinander verflochten sein und grundsätzlich auch auf derselben Entwicklungsengine basieren. Freilich sollte M&M VI nicht vor der Jahreswende erwartet werden, unter Umständen steht der Release überhaupt erst im Frühling '98 an. Genaues weiß man derzeit also noch nicht, auch was Geschichte und Hintergrund betrifft. Aber wir konnten doch bereits jetzt einige sehr interessante technische Einzelheiten in Erfahrung bringen.







WAS ALLES EINE ROLLE SPIELT

Als grundlegende Neuerung soll es bei M&M VI möglich sein, Läden oder Immobilien zu kaufen, auszubauen und gewinnbringend zu nutzen – eine Anleihe bei Wirtschaftssimulationen, wie sie in vielen japanischen Rollenspielen längst gang und gäbe ist. Im Gegensatz zu früher wird der Held auch nicht mehr mit einem Satz vorgegebener Zaubersprüche auskommen müssen, sondern kann seine eigenen Spells erschaffen und verändern. Und damit keine Glaubenskriege ausbrechen, werden die Kämpfe in zwei Versionen angeboten: als Echtzeitgerangel ebenso wie als rundenbasierte Auseinandersetzungen.

Die augenfälligsten Änderungen sind aber naturgemäß der aufwendigen Optik vorbehalten. Innerhalb von Dungeons und anderen Räumlichkeiten wird nämlich eine Grafik im Stil der 3D-Ballerlabyrinthe zum Einsatz kommen, während die freie Wildbahn eher an Bullfrogs „Magic Carpet" erinnern soll. Beispielsweise wird es somit möglich sein, auf Berge zu klettern, um dann ins Tal hinunterzuschauen. Hinzu kommt noch, daß das Interieur von einem hauptberuflichen Architekten gestaltet wird. Im Ergebnis werden die Häuser also ansprechend und realistisch möbliert sein. Die Städte wiederum will man am Monitor aus den jeweils lokal vorhandenen Materialien bauen. In Waldgebieten wird daher vieles aus Holz errichtet,

während in Gebirgsnähe eher Granit Verwendung findet. Die hiesigen Fantasy-Metropolen sollen auch über einen vernünftigen Grundriß verfügen, welcher glaubwürdige Verkehrsströme zuläßt.
Der Spieler wird die Gefilde einmal mehr in der Gruppe durchstreifen, wobei die Party von Haus aus ein Quartett ist. Später darf man dann noch NPCs für die gute Sache anheuern. Dabei mag es hin und wieder geschehen, daß sich der geneigte Weltenretter ein wenig beeilen muß, denn nicht genug damit, daß es einen Tag- und Nachtrhythmus geben wird – nein, man muß künftig auch auf die mitlaufende Spielzeituhr achten, um etwa ein wichtiges Treffen am Hafen nicht um etliche Tage oder Wochen zu verpassen. In bezug auf die Party wäre noch zu erwähnen, daß auch der Heldengenerator zu Beginn des Spiels deutlich an Umfang und Komplexität gewinnen soll. Überhaupt will man der Entwicklung der einzelnen Skills der Charaktere gesteigerte Aufmerksamkeit zukommen lassen.



Vertraute Accessoires wie der Zigeunerwagen sollen für launige Wiedererkennungseffekte sorgen



KLASSE MIT MASSE

Freunde monatelanger Forschungsarbeiten werden sich freuen zu hören, daß New World Computing in einem nicht unwichtigen Punkt gegen den Strom schwimmt: Das neue Game soll kein spielerisches Leichtgewicht werden, wie sie ja heutzutage vor allem im abenteuerlichen Genre weit verbreitet sind. Die hiesige Spielwelt wird vielmehr die bisher größte der mächtig magischen Reihe sein, und auch die Rätseldichte soll keinen Vergleich mit den Meilensteinen des Genres scheuen müssen. Bei diesem Angebot erhebt sich natürlich die Frage, wie es mit den Hardwarevoraussetzungen bestellt sein mag. Und wenn es darauf auch noch keine definitiven Antworten gibt, so darf man doch getrost annehmen, daß die Axt unter einem P160 besser im Stall bleibt…



Wie die Bilder zeigen, steht uns ein optischer Hochgenuß bevor



IM NETZ DER MAGIE

Da New World Computing seit einiger Zeit unter den Fittichen des Internet-Spezialisten 3DO Studios („Meridian 59") agiert, liegt der Gedanke nahe, daß die neuen Abenteuer auch als Online-Versionen verfügbar gemacht werden – dem ist allerdings nach bisherigem Kenntnisstand nicht so. Zwar ist man in den 3DO Studios durchaus am Thema interessiert, doch dürfte dieses Interesse eher auf separate Internet-Fassungen hinauslaufen. Diese würden dann zwar in derselben Welt angesiedelt sein und möglichst auch dieselbe Engine verwenden, inhaltlich aber wenig mit den Rollenspielen für PC-Solisten zu tun haben. (jn)



HOT SPOT Preview

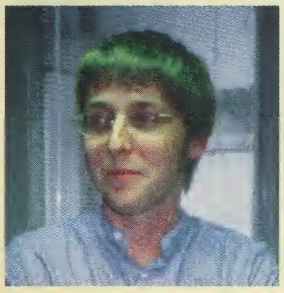
FORSAKEN



Der Flammenwerfer ist nur eine von vielen spektakulären Extrawaffen

Acclaim rief, der Joker kam: Auf Einladung der amerikanischen Company erhielten wir in den Londoner Studios von Probe Gelegenheit zu einem umfassenden Blick auf die Arbeiten an einem Spiel, das im Herbst neue Maßstäbe im Action-Genre setzen soll.

„Von uns wird es keine Konvertierungen mehr geben, die der einzelnen Hardwareplattform nicht gerecht werden."



(Tony Beckwith, Entwicklungsleiter von Forsaken)

Die Probe-Studios im Londoner Stadtteil Croydon beheimaten ein etwa 20 Kopf starkes Team, das im Auftrag von Acclaim an einer 3D-Ballerei im Stil des erfolgreichen „Descent" arbeitet: In bewährter Manier sollen sich demnächst Solopiloten bzw. bis zu zwölf via Nullmodem, IPX-Netz oder Internet verkabelte Multiplayer hinter das Lenkrad eines agilen Hoverbikes klemmen können. Und dann wird in flott zoomenden 3D-Tunnels geschossen, bis der Laser glüht. Weil das wenig originelle Konzept allein kaum ein Ticket von München nach England rechtfertigt, kommt eine umwerfende Präsentation ins Spiel – deshalb und wegen der vielversprechenden Spielbarkeit schien uns das Vorabmuster in der Tat ein brandheißer Anwärter auf die Herbstmeisterschaft im Action-Genre zu sein.

Die Story ist bei einer Ballerei ja Nebensache. Ein Glück für die Autoren, ist ihnen für Forsaken doch nur die alte Leier von der nuklearen Katastrophe, der Zerstörung des halben Universums und dem anschließenden Kampf der Menschheit gegen Maschinenwesen eingefallen. Immerhin wird die 08/15-Geschichte aber von einem Intro-Movie ansprechend dargebracht, und als Ausrede für zünftige Action genügt sie allemal: Während sich Netzwerker in separaten 3D-Dungeons

STECKBRIEF: PROBE

Das englische Softwarehaus wurde 1984 von Fergus McGovern gegründet und war zunächst als eigenständiger Entwickler für verschiedene Publisher tätig. In diesen Zeitraum fallen Highlights für die Systeme C-64, Amiga und Super Nintendo wie **Zurück in die Zukunft 3**, **Teenage Mutant Hero Turtles**, **Out Run** oder **Alien 3**, aber auch einige Flops wie **Batman Forever**. Nachdem die Firma für Acclaim PC-Konvertierungen (u.a. eine berüchtigte, weil beschlagnahmte Prügel-Serie und **Alien Trilogy**) übernommen hatte, wurde Probe im August 1995 gleich ganz von den Amerikanern geschluckt. Heute entwickeln dort 120 Mitarbeiter exklusiv Acclaim-Produkte für alle aktuellen Konsolen und Win 95.



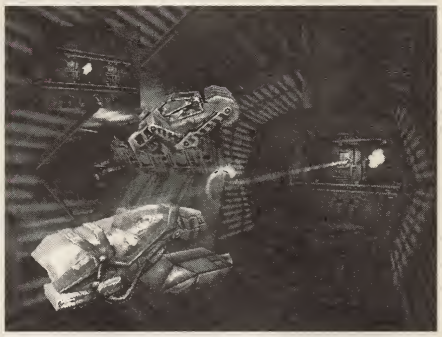
In diesem Gebäude residieren die etwa 120 Mitarbeiter von Probe



Kaum zu glauben, daß diese Masse an Polygon-Objekten ruckelfrei über den Screen huscht – einen 3D-Beschleuniger vorausgesetzt



Wenn ein Tunnel brennend in sich zusammenbricht, ist Tempo überlebenswichtig



Insbesondere Multiplayer-Duelle versprechen explosiven Spielspaß



Jedem das Seine: Man hat die Qual der Wahl zwischen 16 Hoverbikes, die sich hinsichtlich ihrer Agilität, Bewaffnung und Widerstandsfähigkeit unterscheiden

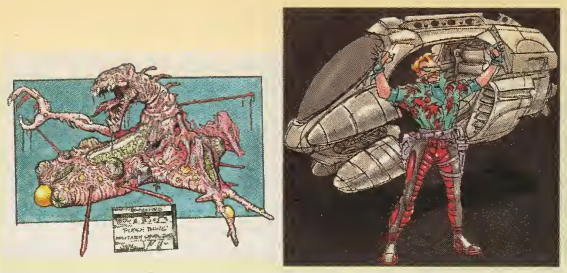
gegenseitig bekriegen, werden 16 Missionen die Solopiloten zu so unterschiedlichen Schauplätzen wie Vulkanen, Atommeilern, Raumstationen, aztekischen Tempeln, in die U-Bahn oder auf eine Militärbasis führen. Stets wird es sich dabei um komplexe Labyrinthe handeln, in denen unter Zeitdruck Ausgänge gesucht und nebenbei linear aufgebaute und somit überschaubare Knobelknoten gelöst werden. Unter anderem wird zu klären sein, wie man sich da mit einem schwächlich motorisierten Hoverbike einer Kaskade frontal plazierter Riesenventilatoren nähert. Oder warum ein Endgegner nach Zerstörung eines Kristalls nur noch halb so widerstandsfähig ist.
Ähnlich wie bei „Descent" oder seinem Nachfolger wird der Spieler im Verlauf der Kämpfe auf schwebende Kampfdroiden und flugfähige Angreifer verschiedenster Machart treffen. Anders als beim Genre-Urahn ist jedoch der verstärkte Einsatz bodenständiger Ziele geplant. An den Wänden werden demnach massenweise Kanonen hängen, überall sollen Tanks aller Größen, Formen und Farben patrouillieren. Das Schlußlicht jeder Mission bilden zum einen die Fabrikationsanlagen, in welchen die Roboter des Feindes gefertigt werden, zum anderen Endgegner bildfüllenden Formats. Da atomare Brennkammern und riesige Tentakelwesen voraussichtlich auch am Ende der Mehrspieler-Dungeons zu finden sein werden, dürfte ohne gemeinsames Vorgehen hier kein Fortkommen sein.
In der Regel wird der Freund aber zum

Wir haben einige schwache Spiele abgeliefert, doch das war einmal – und wird sich nicht wiederholen!"



(Joe Bonar, Gesamtentwicklungsleiter)





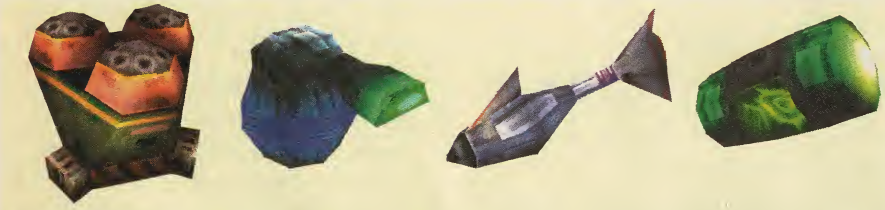
Auf solchen Skizzen basieren sowohl das Intro-Movie als auch die Spielgrafik



Gerade in verwinkelten Tunnel-Abschnitten ist der Rückspiegel eine große Hilfe

Feind, wenn damit gerechnet werden darf, nach dem Abschuß seine komplette Waffensammlung zu erben. Sie könnte etwa aus einer von sechs primären Laserkanonen unterschiedlicher Bauart bestehen, aus fünf Raketen- und vier Minentypen. Die Offensiv- und Defensivwaffen sind teils parallel, teils nach Umschaltung hintereinander einsatzbereit. Einige davon lassen sich auch über Power-Ups in ihrer Wirksamkeit steigern. Die Entscheidung darüber, welcher Feuerwerkskörper das jeweils aktuelle Problem am besten aus dem Weg räumt, wird der Rechner auf Wunsch automatisch fällen. Auch sonst will die CPU dem Spieler viel Arbeit abnehmen: Das Fahrzeug kann bei Bedarf ohne weiteres Zutun in die horizontale Mittellage schwenken oder sich dem Boden nähern, falls von dort Gefahr droht. Auf eine äußerst handliche Steuerung läßt außerdem schließen, daß über die Maus und nur zwei Tasten am Keyboard sämtliche (Schuß-) Befehle und Bewegungen im dreidimensionalen Raum schnell und effektiv durchführbar sind. Für feine Spielbarkeit garantieren ein dickes Energiepolster, Speicheroptionen und Feinheiten wie der einblendbare Rückspiegel oder die Umschaltmöglichkeit zwischen einer gleichermaßen brauchbaren Cockpit- und Außenkamera.

Die komplexen, knallbunten und äußerst detailverliebt inszenierten 3D-Tunnels flitzten, zoomten und drehten sich bereits bei unserem ersten Besuch in einem Tempo über den Monitor, daß uns ganz schwindlig wurde. Zugleich verwandelten unzählige Schüsse, fein animierte Figuren, realistische Explosionswolken und Spezialeffekte wie Nebel oder Rauch das Szenario in ein Inferno. Freilich stand in London auch die optimale Hardware zur Verfügung: ein P200 MMX mit 3Dfx-Grafikbeschleuniger. Gute Ergebnisse lassen sich aber auch noch mit einem P133 und einer 3D-Karte mittlerer Leistungsklasse (etwa mit Vérité- oder PowerVR-Chip) erzielen; das konnten wir überprüfen. Wie das Game indessen mit nur einer konventionellen Grafikkarte unter der Haube zurechtkommt, darüber herrschte in den Probe-Studios beredtes Schweigen. Das letzte Wort wird demnach unser eigenes Testlabor in zwei, drei Monaten haben. (rl)



Ab Herbst werden Forsaken-Piloten ihr Vehikel mit rund 40 Extrawaffen aufrüsten können

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

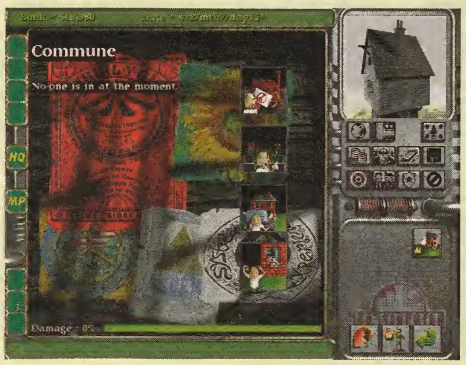
- ★ Futuristischer 3D-Shooter mit geradlinigem Gameplay
- ★ Mehrspieler-Modus für bis zu 12 Teilnehmer
- ★ 16 Solo-Missionen, verteilt auf acht Welten
- ★ rund 40 Extrawaffen und Power-Ups
- ★ unterstützt MMX-Chips und alle gängigen 3D-Beschleuniger
- ★ handliche Steuerung, volle Bewegungsfreiheit

IN DEN FÄNGEN DER BAULÖWEN: CONSTRUCTOR

Anläßlich der Präsentation von „Forsaken" konnten wir auch einen Blick auf diese satirische **Hausbausimulation mit integriertem Nachbarschaftsterror** werfen: Bereits in vier Wochen wird man eine Iso-Karte in Echtzeit mit Wohngebäuden bepflanzen, Mieter darin unterbringen und so Geld für frische Investitionen beschaffen. Dasselbe haben auch drei von der CPU oder menschlichen (Netzwerk-) Gegenspielern geführte Konkurrenzunternehmen vor, doch der Baugrund ist knapp. Also heuert der kluge Sanierer Skinheads, Schutzgelderpresser, Hippiebanden, Rocker oder gar Untote an, um die Nachbarschaft durch Demos, Randale und Anschläge auszudünnen. Mietminderungen, der Auszug der geplagten Anwohner sowie die Einäscherung ganzer Bauten sind die Folge. Die ulkig animierten „Entmieter" des Gegners lassen sich dann mit gleichen Mitteln bekämpfen.

Gemeinsam feilen die Entwickler bei System 3 und Probe derzeit noch an Kampagnen für Einzelspieler und der deutschen Lokalisierung. Letztere gestaltet sich wegen der 13.000 verwendeten Begriffe und des britisch-schwarzen Humors relativ schwierig.





Dennoch sind die Hersteller guter Dinge, bis Weihnachten nächsten Jahres bereits den Nachfolgetitel **Constructor 2** am Markt zu haben. Dann soll sich der Mietterror bis in den Weltraum ausdehnen.

Ab Juli herrscht der blanke Terror in der Mietkaserne: die bitterböse Hausverwaltungssim Constructor

Die Macht liegt in Ihren Händen.

MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT® VON MICROPROSE. DAS BELIEBTESTE, MILLIARDEN MAL VERKAUFTE STRATEGIESPIEL DER WELT WIRD JETZT AUF IHREM PC LEBENDIG. ÜBERLISTEN SIE DEN TEUFLISCHEN ARZAKON. BESIEGEN SIE DIE GILDEN DER FÜNF MAGIER UND RETTEN SIE DIE LETZTEN MAGISCHEN QUELLEN DER WELT. IM DUELL MIT DEN ZAUBERERN UND IM KAMPF GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER ERREICHEN SIE DAS UNERREICHBARE: SIE BEFREIEN SHANDALAR AUS DER MACHT DER DUNKELHEIT. DIE SPANNENDE EINFÜHRUNG, DAS EINFACHE INTERFACE UND DIE AUSFÜHRLICHEN HILFEN ERLEICHTERN DEM NEUEN SPIELER DEN EINSTIEG. DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG WARTET JEDOCH AUF DEN ERFAHRENEN SPIELER. KAUFEN, GEWINNEN ODER FINDEN SIE DIE RICHTIGEN KARTEN FÜR IHR KILLER-DECK. SPIELEN SIE MIT DEN ÜBERWÄLTIGENDEN KARTEN AUS DER MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT-FOURTH EDITION™ ANTIQUITIES® UND ARABIAN NIGHTS®. LASSEN SIE SICH VON BISHER NIE VERÖFFENTLICHTEN, SPEZIELL FÜR IHREN PC ENTWORFENEN KARTEN VERFÜHREN. ERLIEGEN SIE DER WELT DER MAGIE!



Wizards OF THE COAST

MAGIC Die Zusammenkunft

MICROPROSE

JETZT KOMPLETT DEUTSCH

Magic: Die Zusammenkunft® 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Wizards of the Coast und Magic: Die Zusammenkunft, Antiquities und Arabian Nights sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast. Illustrationen: Joel Wizard. The Software Inc. ist ein offizieller Lizenznehmer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

MACHINE HUNTER

Man hole den Patronengurt aus dem Speicher und wärme die Kanonenläufe vor, denn im kommenden Actionreißer von MGM/Eidos wird nur der gut gerüstete Scharfschütze überleben. Wir haben einen ersten Probeschuß abgegeben.





Das Kampfareal rotiert fleißig um den Protagonisten herum

Keine Frage – die Luft verspricht eine bleihaltige zu werden!

Laut MGM Interactive hat der Mensch des 21. Jahrhunderts das All kolonisiert und fremde Planeten seinen Lebensbedingungen angepaßt – dank halbintelligenter Droiden mußte er sich dafür nicht mal die Hände schmutzig machen. Jetzt ist der Müßiggang freilich vorbei, denn ein übles Virus hat sich in den elektronischen Gehirnen eingenistet, und ein Aufstand der Roboter ist die Folge. Zum Glück stoßen Forscher nun bei Ausgrabungen auf außerirdische Artefakte und Hinweise, die zur Wiege allen Übels führen. Jetzt braucht's nur noch einen mutigen Aktionisten für die Aufräumarbeiten…

Tolle Special Effects sind das Salz in der brodelnden Actionsuppe

Der Mann (oder die Frau) fürs Grobe wird im temporeichen Spielverlauf die Kontrolle über sieben verschiedene Kampfdroiden übernehmen und damit amoklaufende Blechkollegen wie organische Angreifer gleichermaßen flachlegen. Seine nahe Verwandtschaft zu „Project Paradise" kann das Spiel daher kaum verleugnen: Der Kampfschauplatz ist von oben zu sehen, rotiert fleißig um den im Mittelpunkt stehenden Protagonisten und beinhaltet tolle Spezialeffekte. So etwa spektakuläre Zooms, bildfüllende Explosionen, realistischen Rauch und wabernden Nebel – was via Direct3D auf kompatiblen Grafikbeschleunigern besonders hübsch aussieht. Der Hersteller verspricht aber auch auf nicht hochgerüsteten Rechnern ruckelfrei fliegende Raketen, die einen Feuerschweif hinter sich ziehen, oder Häuser, die nach Beschuß in Dutzende von Trümmern zerbersten.
Was Augenmenschen recht ist, kann Gameplay-Perfektionisten nur billig sein: In den 25 teils mehrgeschossigen Zonen (Tempel, High-Tech etc.) trifft man auf komplexe Plattformkonstruktionen inklusive Brücken, Aufzüge, Treppen und verschlossenen Türen. Das Salz in der brodelnden Actionsuppe werden Flammenwerfer, Plasmakanonen und acht weitere, optisch aufwendig in Szene gesetzte Extrawaffen und Power-Ups bilden. In jeder Zone warten verschiedene Angreifer mit individuellen Bewegungsmustern ebenso auf ihre Abreibung wie dicke Zwischen- und Endgegner; dazwischen erfreuen Videos das Auge. Auch ein Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer im Deathmatch ist angedacht. Hoffen wir also, daß die Programmierer bis zum Test in der nächsten Ausgabe keine Ladehemmung ereilt. (rl)



Knallbunte Lichteffekte blenden das Auge



Zwei der sieben Kampfdroiden, die im Spielverlauf zum Einsatz kommen

DIE KONKURRENZ

Derzeit mischen zwei Actiongames mit vergleichbarer Kameraführung den PC auf: Ikarions gelungenes **Project Paradise** (PC Joker 3/97: 78%) gleicht optische Schwächen durch vergleichsweise tiefschürfendes Gameplay und komplexes Leveldesign aus, während Gremlins **Reloaded** es insgesamt nur auf 33% bringt – warum, wieso und weshalb steht auf Seite 64.

AGENT ARMSTRONG

Gegen Virgins neuen Topagent ist James Bond nur ein Weichei: Steed Armstrong erledigt die Gegner gleich im Dutzend und zieht Frauen an wie ein Magnet – behaupten jedenfalls seine Erfinder. Wir haben mal nachgeguckt...





David gegen Goliath

Die Welt wird in den 30er Jahren von einem global agierenden Gangstersyndikat bedroht. Also schnallt der smarte Steed Armstrong seine Thomson-Maschinenpistole um und begegnet der Gefahr mit feurigen Argumenten: In rund 25 Missionen betraut ihn das Programmierteam „King of the Jungle" ab Spätsommer mit der Vernichtung feindlicher Stützpunkte, der Befreiung von Geiseln oder auch der Entdeckung gegnerischer Radarinstallationen.

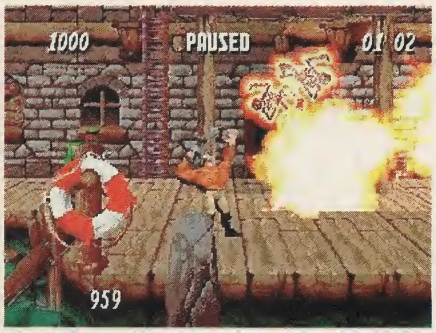
Als Führungsoffizier vor dem Monitor hat man mit Zeitdruck sowie ein paar kleineren Knobeleien zu rechnen. In erster Linie wird man aber mit einem sehr hohen Spieltempo, pfiffigen Lauf- und Springabschnitten sowie natürlich der vielseitigen Angreiferschaft zu kämpfen haben. Sie wird zunächst mit Handgranaten bearbeitet, doch alsbald soll sich eine Vielzahl von Schießprügeln finden; teilweise auch in Geheimkammern. Die diversen Klein-, Mittel- und Endgegner werden vor traditionell nach links, rechts, oben und unten scrollenden Kulissen agieren. Durch schicke 3D-Effekte und verschiedene Vorder- und Hintergrund-Ebenen erwecken die Schauplätze aber dennoch einen topaktuellen Eindruck. Armstrong wird da im Verlauf seiner Heldenkarriere feurige Lavahöhlen und finstere Dschungelwälder durchqueren, mit Stegen überladene Hafenanlagen besuchen, durch rutschige Eislandschaften schlittern und sogar an schicken Korallenriffen entlangtauchen. Den nahtlosen Übergang von einem Szenario zum nächsten besorgen hübsche Cartoon-Movies.

Action ohne Zensur: keine Sonderversion für Deutschland

Besonderen Wert legt der Vertrieb Virgin auf die Feststellung, daß die deutsche Fassung komplett lokalisiert, jedoch nicht zensiert wird. Wie in den USA, in England oder Japan wird also auch hierzulande auf gerenderte Soldaten von leicht abstraktem Charakter geballert. Dazu versprechen die englischen Jungfrauen einen stimmungsvollen Soundtrack, ein wahres Feuerwerk an optischen Effekten (u.a. Nebel und formatsprengende Explosionen) sowie einsteigerfreundliche Spielbarkeit dank sanft ansteigendem Schwierigkeitsgrad und Rücksetzpunkten. Besonders gespannt sind wir auf die Steuerung, die es dem komplexen Levelaufbau und der Hektik zum Trotz ermöglichen soll, etwa zielverfolgende Raketen problemlos dem Objekt der Begierde zuzuordnen. Ob's wahr ist, klärt ein Test in der nächsten Ausgabe. (rl)



Selbst unter Wasser findet Armstrong keinen Frieden



An Armstrong haben sich schon ganz andere die Glieder verbrannt...

DIE KONKURRENZ

Am nächsten dürfte Virgins Topagentem noch Shinys quirliger Regenwurm **Earthworm Jim** (PC Joker 3/96: 82%) kommen – oder auch **Earthworm Jim 2** (PC Joker 4/96: 85%), das noch etwas humorvoller ausfiel. Ein weiterer Hüpfheld mit Knarre wäre **Johnny Bazookatone** (PC Joker 4/96: 76%). Er hat jedoch auch mit frustrierenden Stellen im Leveldesign zu kämpfen.



DER INDUSTRIE GIGANT



Bei diesem Titel denkt man zunächst unwillkürlich an Greenwoods „Der Planer", doch handelt es sich hier keineswegs um eine brave deutsche Wirtschaftssimulation. Nein, bei JoWood in Österreich geht man ganz anders an das Thema heran.

GÜTER PRODUZIEREN

Rein optisch läßt sich das im nächsten Heft zum Test anstehende Game wohl am ehesten noch mit „Transport Tycoon" vergleichen: Da fahren auf einer zoombaren Iso-Landkarte mit Meeren, Seen, Inseln, Bäumen und Bergen allerlei LKWs und Züge. Freilich wird hier nicht rein um des Transportes willen transportiert werden, vielmehr geht es immer um den Verkauf von Endprodukten. Obwohl unabdingbar, wird es also noch keinen Pfennig einbringen, wenn man lediglich Stahl von der Esse zur Fabrik schafft. Erst sobald daraus Fahrräder geworden sind, mag im firmeneigenen Sportgeschäft die Kasse klingeln. Ein fein aufeinander abgestimmtes Ressourcen-Management dürfte also das Gebot der Stunde für erfolgreiche Industriegiganten sein. So wäre zunächst einmal eine ausreichend große Stadt auszuwählen, tunlichst mit Raffinerien, Stahl- oder Sägewerken in unmittelbarer Nähe. Dann wird es an die Errichtung einer Fabrik gehen, die per Straßen- oder Schienenbau mit der Welt zu verkabeln ist.
Und nun kommt es darauf an, Metalle und Plastik möglichst geschickt (also ohne Über- und Unterschüsse) in die Fabrik zu schaffen.
Je nachdem, was man konkret produziert, ist schließlich noch ein entsprechender Laden vonnöten. Ein Standort mitten in der Stadt mag dabei trotz hoher Abrißkosten schon bestehender Gebäude wünschenswert sein – wer kommt schon auf die grüne Wiese zum Einkaufen? Wiederum wären die Räder, Plastikautos oder Puppen anschließend von der Fabrik zum Laden zu befördern, und zwar möglichst in der exakt benötigten Menge.

WAREN TRANSPORTIEREN

Lastwagen und Güterzüge bilden also den Schlüssel zum Erfolg. Ähnlich wie in „Transport Tycoon" wird der Spieler daher zunächst Bahnhöfe bzw. Haltestellen errichten, dann die benötigten Vehikel kaufen und schließlich Fahrpläne erstellen. Zug 1 tuckert dann vielleicht mit einer Ladung von sechs Waggons Plastik vom Chemiewerk zur Fabrik, dann gleich weiter mit vier Waggons Spielzeug zum Laden, anschließend leer zurück zum Chemiewerk. Bis zu sechs Wagen dürfen für jeden Teilabschnitt der Strecke an einen Zug gehängt werden, um so die Regulierung von Angebot und Nachfrage steuern zu können. Und falls das Werk einmal mit der Fertigung neuer Drahtesel (oder was immer sonst man produziert) nicht nachkommt, wird es natürlich auch möglich sein, die Lok warten zu lassen, bis wirklich alle gewünschten Wagen voll sind.
An diesem Punkt nähern wir uns bereits den Feinheiten und Fallstricken des Gameplays. Einmal angenommen, der zur Fabrik gehörige Bahnhof wäre nur eingleisig, und es würde dringend ein Zug mit Rohstoffen erwartet, damit die Arbeit weitergeht. Womöglich blockiert aber Dampfroß Nummer eins die Schiene, weil gewartet werden soll, bis alle Güterwagen beladen sind. Dann kann aber auch die benötigte Rohstofflieferung nicht einfahren – ein Teufelskreis!
Auch die jeweiligen Einzugsgebiete der Bahnhöfe (bzw. LKW-Ladeplätze) wird man beachten müssen. Falls nämlich zwei Stahlwerke innerhalb einer Liefer-



Das pulsierende Wirtschaftsleben



Komplex auszutüfteln, jedoch einfach zu handhaben: der Fahrplan für Züge

zone liegen, werden auch beide von einer Station aus mit Erz beschickt; selbst dann, wenn die Gießerei Nummer zwo über eigene Versorgungsschienen verfügt. Die Folge einer solchen Situation ist natürlich, daß Fabrik Nummer zwo überschüssiges Erz auf Halde liegen hat, während die Nachbarin andererseits zu wenig Nachschub bekommt.
Tatsächlich wird es unter den Missionen sogar welche geben, die sich solche Effekte zunutze machen. Dabei steht man dann etwa vor der Aufgabe, einen Konzern zu sanieren und stellt bei der Ursachenforschung fest, daß eben das Transportsystem vorne und hinten nicht funktioniert.

DÖRFER WERDEN STÄDTE

Jede Landkarte (ob zufallsgeneriert oder zu einem Szenario gehörig) ist bereits mit allem Nötigen ausgestattet: Rohstoffproduzenten und Ortschaften. Letztere sind nicht statisch, sondern entwickeln sich mit der Zeit weiter, wobei die Kommune normalerweise dem Weg des geringsten Widerstandes folgt. Will sagen, sie dehnt sich nach dorthin aus, wo das Terrain ohnehin flach und leicht erschließbar ist. Dieses Wachstum stimuliert natürlich die potentiellen Märkte. Man wird es sogar lenken können, indem man „seiner" City ein paar Sportplätze, Kulturstätten und andere Attraktionen spendiert oder selber Straßen baut bzw. Hügel planiert.

AUFGABEN FÜR JEDEN GESCHMACK

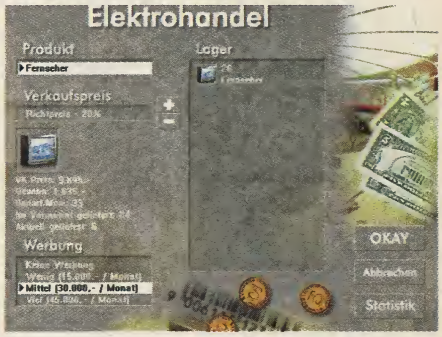
Hinsichtlich der Aufgabenstellungen erweist sich der Industriegigant als außergewöhnlich flexibel. Wer einen episch breiten Spielverlauf möchte, wird ihn über zufallsgenerierte Karten finden. Hier darf man hundert Jahre lang mehr oder weniger machen, was man will – nur sollten am Schluß wenigstens 75 Ihrer 100 Vorstandsmitglieder der Meinung sein, daß Sie Ihre Sache(n) gut gemacht haben. Einzelne Szenarien funktionieren genauso, basieren aber auf vorgefertigten Karten mit spezifischen Besonderheiten. Missionen bieten demgegenüber spezielle Aufgaben (meist Krisenmanagement) und stellen mit ihrer begrenzten Spieldauer den simulativen Happen für den Feierabend dar. Zudem wird es drei verschiedene Karrieren aus zusammengeschalteten Missionen geben.
So oder so: Der Industriegigant könnte sich als bisher interessanteste Wirtschaftssimulation aus dem deutschen Sprachraum entpuppen – und es eines Tages in Sachen Popularität vielleicht sogar mit einem gewissen Bundesliga Manager aufnehmen können... (jn)



Die Produktion muß hin und wieder modernisiert werden



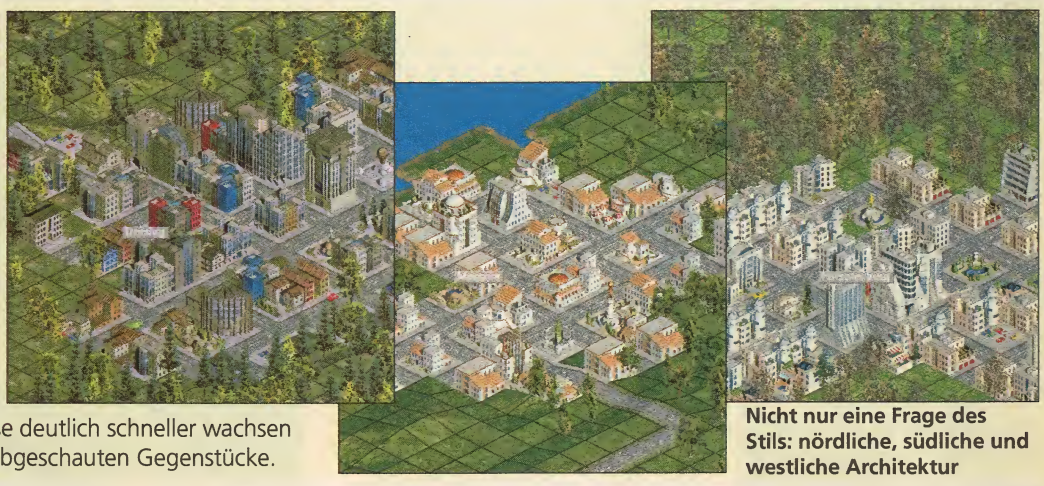
LKWs: die Alternative zur Bahn



Preisgestaltung und Reklame im städtischen Laden

DIE LANDSCHAFTEN

Beim Start darf man sich aussuchen, ob man nördlicher, südlicher oder westlicher Architektur frönen will. Dies ist **nicht nur eine Frage der Optik, sondern auch eine des Schwierigkeitsgrades**: Die an amerikanischen Vorbildern orientierten Städte werden beispielsweise deutlich schneller wachsen als ihre den Skandinaviern abgeschauten Gegenstücke.


Nicht nur eine Frage des Stils: nördliche, südliche und westliche Architektur

Black Dahlia

Mit dieser schwarzen Adventure-Blüte will Take 2 Interactive Software an den mehr oder minder mörderischen Erfolg von „Ripper" anknüpfen: ein neues Jahr, ein neuer Digi-Krimi, ein neuer Serienkiller...



Die Renderräume sind ebenso atmosphärisch wie ansehnlich

STECKBRIEF: TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

Der New Yorker Publisher und Entwickler ist in den unterschiedlichsten Spielegenres zu Hause. Als Beispiele seien der Flugi **Jetfighter III** der Tochterfirma Mission Studios, die strategische Zeitreise **Millenia: Altered Destinies** oder auch die Space-Action **Star Crusader** aufgeführt. Eine echte Herausforderung für hartnäckige Rätselfüchse sind zudem die hauseigenen Adventures. Neben zum Teil megaschweren Knobeleien zählen dabei aufwendige Präsentation und beeindruckende Staraufgebote zu den herausragenden Merkmalen. So waren in **Hell: A Cyberpunk Thriller** unter anderem Dennis Hopper, Grace Jones und Stephanie Seymour mit von der Partie, während man für **Ripper** Christopher Walken, Burgess Meredith und John Rhys Davis verpflichten konnte. Auch **Black Dahlia** soll wieder durch prominente Protagonisten glänzen, konkrete Namen werden bislang allerdings noch nicht genannt.





Abenteuer mit prominenter Besetzung und schicker Grafik: Ripper und Hell

Die Story

Diesmal schickt man PC-Detektive allerdings nicht in die Zukunft, sondern zurück in die Vergangenheit. Und statt Fiktionen vom Cyberspace bietet die Story reichlich reales Grauen. Sie basiert nämlich zum einen auf dem titelgebenden Mordfall aus den späten 40er Jahren, zum anderen auf den Übeltaten des sogenannten „Torso Killers". Letzterer hat zwischen 1935 und 1938 in Cleveland ein rundes Dutzend Opfer enthauptet und zerstückelt. Die Jagd nach diesem legendären „Mad Butcher of Kingsbury Run" leitete damals kein Geringerer als der berühmte Eliot Ness – aus Film und Fernsehen als der „Unbestechliche" bekannt, welcher Al Capone zu Fall brachte. Kurz vor seinem Tod behauptete Ness, der Mörder wäre Dr. Frank Sweeney, Cousin eines einflußreichen Kongreßabgeordneten, gewesen. Das konnte jedoch nie vollständig bewiesen werden.



Schicke Bar, aber (noch) schlecht besucht

Diese tatsächlichen Ereignisse würzt man nun bei Take 2 noch mit einer gehörigen Portion spannungsfördernder Spekulationen: Angenommen, die Greueltaten gehen auf dasselbe Konto. Weiterhin angenommen, dieses Konto gehört machthungrigen Nazi-Schergen und ist Bestandteil eines blutigen Rituals, mit dem nach Ende des zweiten Weltkriegs eine Schreckensherrschaft auf den rauchenden Trümmern der alten Welt gegründet werden soll. Wenn das mal keine packend-gruselige Hintergrundgeschichte für ein Adventure abgibt? Der Spieler wird sie in der Rolle von Jim Pearson erleben, einem jungen Agenten des OCI (Office of the Coordinator of Information), dem CIA-Vorläufer. Was da im Herbst 1941 mit dem Aufspüren faschistischer Spione im amerikanischen Mittelwesten beginnt, entwickelt sich zur gnadenlosen Jagd auf Amerikas ersten Serienkiller.



Das Spiel

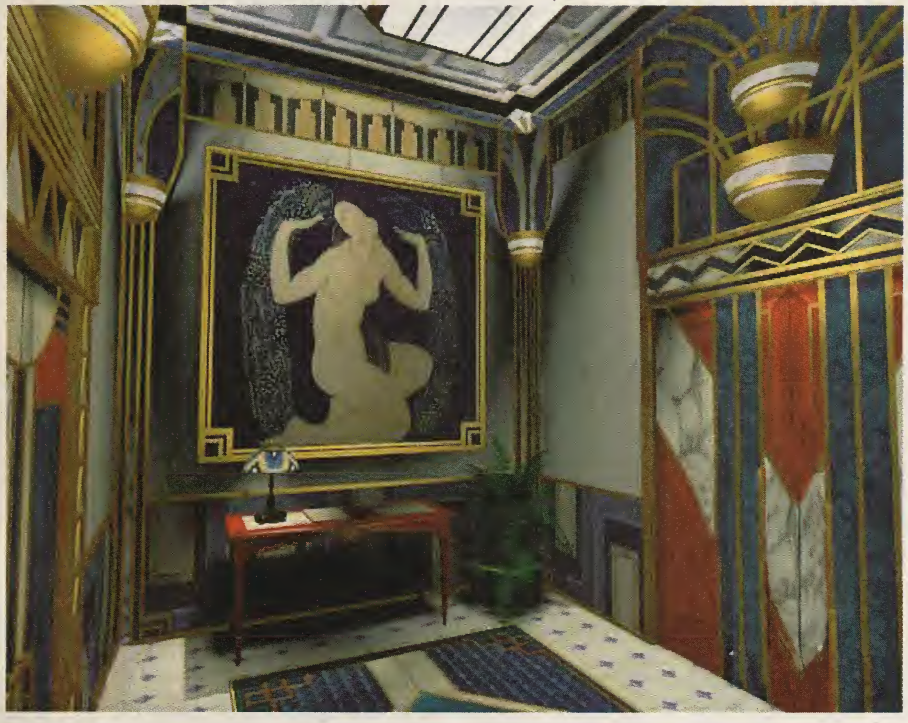
Beachtliche 500 Seiten umfaßt das Konzept für dieses Grusical, das im Gegensatz zu „Ripper" nicht auf eine Stadt und wenige (Spiel-) Tage oder Wochen beschränkt ist. Vielmehr erstreckt sich die Handlung über einen Zeitraum von sieben Jahren. Zwischen 1941 und dem Showdown 1947 wird unser reisefreudiger Held über 60 verschiedene Locations in Cleveland, Europa und schlußendlich Los Angeles besuchen. Die Örtlichkeiten sind samt und sonders wunderschön detaillierte, 3D-gerenderte SVGA-Schmankerl, durch die man sich flüssig mittels einer 360-Grad-Engine à la „Stadt der verfluchten Seelen" bewegen wird. Großen Wert legen die Macher dabei auf ein historisch korrektes Ambiente: Noch die allerkleinste Kleinigkeit in punkto Gegenstände, Kleidung, Raumausstattung etc. soll die 40er Jahre stilgerecht am heimischen Monitor zum Leben erwecken. Wie schon beim Vorgänger darf sich der Spieler erneut auf sage und schreibe drei Stunden an Videosequenzen freuen, die flüssiger denn je über den Screen flimmern. Natürlich stehen darüber hinaus jede Menge Knobeleien sowie Kampfeinlagen an. Der Hersteller verspricht übrigens, daß unnötige Motivationskiller wie das nervige Schachproblem aus „Ripper" diesmal außen vor bleiben. Beim Lösen der mehr als 75 interaktiven Puzzels sollen nicht nur die grauen Zellen, sondern z.B. auch eine gute Hand-Auge-Koordination gefordert werden. Was Sound und Steuerung betrifft, tappen wir bei unseren Ermittlungen allerdings noch im dunkeln, doch soviel steht fest: Wenn auf das Gameplay ebensoviel Mühe verwendet wird wie auf das ungewöhnliche Szenario und die optische Präsentation, dann erwartet uns im September ein horrendes Spektakel. (st)

MORDFALL SCHWARZE DAHLIE

Den „blumigen" Titel verdankt der Digi-Krimi einem der grausamsten und zugleich mysteriösesten Mordfälle der Kriminalgeschichte: „Black Dahlia" hieß mit bürgerlichem Namen Elizabeth Short. In Hollywood wollte die schwarzhaarige Schönheit als Filmsternchen Ruhm und Reichtum ernten, wurde allerdings von einer Überdosis Pech verfolgt. Der Durchbruch in der Traumfabrik blieb aus, zwei Verlobte verlor sie an den zweiten Weltkrieg und am 15. Januar 1947 im Alter von nur 22 Jahren obendrein ihr Leben. Damals **entdeckte man die säuberlich in zwei Teile zertrennte Leiche des Mädels, die Initialen ihres Spitznamens waren in den Oberschenkel geschnitzt**. Zudem hatte der Killer seltsam-saubere Arbeit geleistet, denn weder im noch am Körper oder in der Umgebung konnte auch nur die geringste Spur von Blut gefunden werden. Die anschließenden Ermittlungen des Los Angeles Police Department blieben bis heute die aufwendigsten ihrer Art. Trotzdem gelang es in den vergangenen 50 Jahren nicht, die blutige Tat aufzuklären.



Elizabeth „Black Dahlia" Short







Ein Blick in den Skizzenblock: die ersten Entwürfe für das Ambiente im Stil der 40er Jahre

NEUES VON PSYGNOSIS

G-POLICE



Im Oktober will die Liverpooler Company ein futuristisches Szenario im Stil des Films „Blade Runner" heraufbeschwören: An Bord eines schwer bewaffneten Helikopters wird man die Skylines planetarer Kolonien durchstreifen, um in 35 Missionen Verbrecher zu bekämpfen, Alien-Attacken abzuwehren oder amoklaufende Cyborgs zu eliminieren. Die einzelnen Kampfgebiete sollen dabei frei befliegbar und durch Movie-Intermezzi untereinander verknüpft sein. Ein massives Arsenal an Extrawaffen sowie jede Menge optischer Spezialeffekte dürften das Ballerspiel mit Tiefgang zum Augenschmaus machen.

MANX TT SUPERBIKE



Überraschung: Sonys Haus- und Hoflieferant konvertiert eine Arcade-Raserei des Erzrivalen Sega für Win 95! Ab Sommer wird man da im PC-Sattel von acht Superbikes die Isle of Man umkurven – ohne gleich Kopf und Kragen zu riskieren, wie das bei diesem berühmt-berüchtigten Straßenrennen Jahr für Jahr viele Privatfahrer tun. Der Ausflug am Motorrad wird sich durch variable Perspektiven, Splitscreen- und Netzwerk-Option für bis zu acht Teilnehmer sowie Trainings-, Stoppuhr- und WM-Modi auszeichnen. Geboten werden zwar nur zwei Strecken, doch sollen sie auch spiegelverkehrt befahrbar sein und mit einem 3D-Beschleuniger besser als am originalen Automaten aussehen.

OVERBOARD!



Augenklappe auf und alles klar zum Entern: Im Spätherbst sticht Psygnosis unter der Totenkopfflagge in See. Die Piraten-Sim soll eine Kombination aus 3D-Action und Knobelei werden. Der Spieler wird die Weltmeere befahren, Hafenstädte belagern, neue Kontinente erobern, Schmuggelware transportieren und sich zünftige Seeschlachten mit Regierungsschiffen liefern. Zu kämpfen wird man als Freibeuter aber auch mit Landratten, Stürmen sowie diversen Endgegnern haben. Letzteren ist dann mit witzigen Power-Ups wie Dampfantrieben, Blitz-Generatoren oder Heißluftballons beizukommen. Falls sich das Game nur halb so gut spielt, wie sich das originelle Konzept anhört, könnte da ein Hit auf uns zusegeln!







IST SCHON WIEDER WEIHNACHTEN?

Während unsereins im Eiscafé sitzt, decken die Psygnosen bereits den Gabentisch. Da sollen beispielsweise die 21 optisch opulenten Abschnitte des Cartoon-Actionadventures **Rascal** den Jahreswechsel verschönen. Die Herzen der Skate- und Snowboarder will man mit **Psybadek** erwärmen, während sich Leseratten auf die Versoftung von Michael Moorcrooks Fantasy-Romane um **Elric** in Form eines aufwendigen 3D-Actionadventures freuen dürfen. Ehemalige Mitglieder der renommierten DID-Crew („TFX") impfen den Messerschmidts und Hurricanes ihrer 2. Weltkriegs-Flugsimulation **Freie Jagd!** unterdessen 70 Missionen, virtuelle Cockpits sowie Netzwerk-Modi ein. Noch höher hinaus will Psygnosis mit **Profiteer**, das nicht nur namentlich an Origins populäre Space Opera „Privateer" erinnert: Wenn im Frühjahr '98 diverse Alienrassen, taktische Geplänkel, Handel, Wandel und glühende Laser am Programm stehen, sollen insbesondere die Multiplayer unter den PC-Raumfahrern zu ihrem Recht kommen. (rl)

Koala Lumpur:

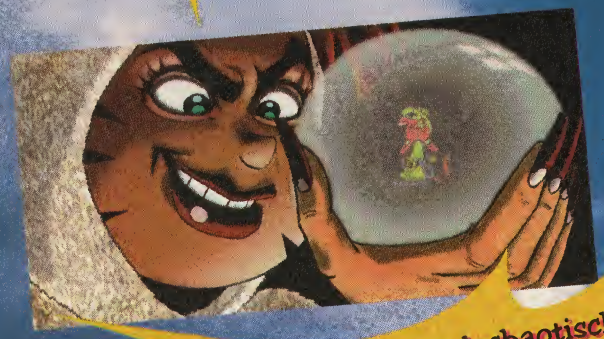
REISE INS CHAOS™

Broderbund®







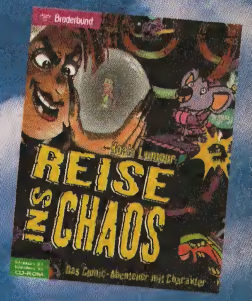


Du bist die Fliege ... Er ist der Meister ...

DM 79,97 (unverb. Preisempf.)

Das urkoalachaotische Brøderbund-Comicadventure, komplett in Deutsch!

Aber der Meister hat Mist gebaut!!! Und jetzt braucht er Dich und Dingo, den abenteuerlustigen, aber total verklemmten Köter, um das Bööööse wieder in den Sack zu kriegen. Mönsch! Oder hast Du etwa Bock, von völlig bescheuerten Toons angemacht zu werden? Beklemmend ...



Nu' tu doch endlich was!



Hey, Fliege! Mach' was draus! Kleb's richtig zusammen, schick's uns zu, und Du kannst eins von 1000 total beknackten, koalachaotischen Tie-Shörts gewinnen! Oder kannste das auch nicht?!? Deine Stümperei sollte bis zum 15.9.97 (Poststempel) bei Take Us! GmbH, Stichwort 'FLIEGE', Postfach 1553, D-33245 Gütersloh eingetrudelt sein!

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

XING

USK Geeignet ab 12 Jahren

PC PLAYER 5/97 4 von 5 Sterne!

"Endlich wieder ein Adventure, das seinen Namen verdient."

© Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. und Colossal Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Koala Lumpur, Reise ins Chaos und Broderbund sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Colossal Pictures ist ein eingetragenes Warenzeichen von Colossal Pictures.

Take Us! GmbH

DEMONWORLD

In Aachen gehen die Uhren anders: Während alle Welt einen Echtzeit-Konflikt nach dem anderen produziert, setzt Ikarion auf Fantasy-Strategie im guten alten Rundentakt – was fast schon wieder eine Innovation ist...



Die brettharte Vorlage

VOM TABLETOP ZUM COMPUTERSPIEL

Sowohl das Regelwerk als auch die Hintergrundgeschichte von Demonworld basieren auf dem gleichnamigen Brettspiel aus dem Hause Hobby Products – in der Septemberausgabe werden wir es zusammen mit dem Test der Digi-Version etwas ausführlicher vorstellen. Vorerst sollte es aber genügen zu wissen, daß die Bewohner der Dämonenwelt hier wie dort von den Schergen des Eisfürsten Isthak malträtiert werden. Ihnen wird sich der Spieler als Heerführer Jason Klingor mit einigen Elitetruppen entgegenstellen. Die dunkle Seite der Macht obliegt dann wahlweise dem Rechner oder (am gleichen Monitor, via Modem oder Netzwerk) einem menschlichen Strategen. Ob sich noch eine dritte Partei wird einmischen können, darüber ist man sich beim Hersteller vorläufig noch nicht ganz sicher.

VIELE WEGE FÜHREN ZUM SIEG

Fest steht, daß zwar ein Zeitlimit pro Zug eingestellt werden kann, alle Wege zum Sieg aber über einzelne Spielrunden führen. Dabei gilt es, eine gigantische Kampagne zu meistern, die nicht weniger als 65 Einzelaufträge umfassen soll. Dank eines sich verzweigenden Missionsbaums wird die Art der nächsten Aufgabe stets entscheidend davon abhängen, wie erfolgreich die vorherige bewältigt wurde. So müssen dann etwa Belagerungszustände auf Burgen beendet, Invasionen aufgehalten oder bestimmte Einheiten eskortiert werden.
Dazu sollen sich noch sechs Spezialaufträge in einer 3D-Isowelt à la „Diablo" gesellen. Die regulären (Bitmap-) Schlachtfelder werden sich jedoch aus einer leicht schrägen Draufsicht und in vielerlei Designs wie Fels, Wald, Ödnis oder Eis präsentieren. Daß allerorten Berge, Flüsse und Gebäude zu finden sind, bedarf kaum der Erwähnung. Eher schon die Grafikmodi: Je nach verwendeter Hardware lassen sich Auflösungen von 800 x 600 bis hin zu 1280 x 1024 Bildpunkten anzeigen. Eine Umstellung der Grafikauflösung verändert dabei auch den Bildausschnitt, was wiederum einen gewissen Zoomeffekt zur Folge hat.



Wenn das mal keine belagerte Burg ist...



Am Bild unten rechts prangt die stets präsente Übersichtskarte

BONUS-SCHLACHTEN



Gerenderte King-Size-Recken in den Iso-Kerkern

Wie im Lauftext bereits kurz angedeutet, werden **sechs Iso-Grüfte im Stil von Blizzards Megaseller „Diablo"** für Abwechslung sorgen. Dort findet man bis zu 80 zusätzliche Charaktere, die nicht in der Gruppe, sondern jeder für sich alleine kämpfen. Bis zu sechs davon können eingangs angewählt und dann durch labyrinthische Kerker in Richtung Feind gescheucht werden. Freilich soll es auch dabei beim Rundenmodus bleiben. Die mit eindrucksvollen Schattierungen versehenen Dungeons werden aber auch Fundstücke wie kräftige Waffen oder mächtige Zaubertränke enthalten, was einen Hauch von Rollenspiel verspricht.



Nur der aktive Held steht stets im Licht, der Rest der Gruft verbleibt im Dunkeln

DIE TRUPPENPARADE

In den optional mit Hexfeldern überziehbaren Landschaften werden sich insgesamt etwa 200 verschiedene SVGA-Figuren sowie um die zwei Dutzend Helden tummeln. Das Aufgebot soll überwiegend den Zinnminiaturen des Brettspiel-Pendants entsprechen, weshalb mit einer Parade der Fantasy-Prominenz gerechnet werden darf: Trolle, Orks, Elfen, Drachen, Magier usw. Jede dieser exorbitant großen Renderfiguren wird angeblich über mehr als 2000 Animationsphasen verfügen, was natürlich äußerst realistische Bewegungsabläufe zur Folge hätte.

Zudem werden die Untertanen jeweils drei individuelle Basiswerte für Kampfkraft, Rüstungsschutz und Beweglichkeit aufweisen, welche nach bestandenen Schlachten eine Steigerung erfahren. Davor ist zu Beginn jeder Mission eine Armee aus einem vorgegebenen Truppenpool zusammenzustellen. Nach dem Kampf wandern dann die Überlebenden sowie ein proportionaler Teil der Verletzten in den Fundus zurück. Abgesehen von den stets alleine agierenden Helden besteht dabei jede Einheit je nach Gattung aus vier bis zehn Mann. Diese Bogenschützen, Infanteristen oder Kanoniere agieren immer als Truppe und werden per Maus und Hotkeysteuerung über die Wabenkarte manövriert. Falls nach der Bewegung noch Aktionspunkte übrig sind, gehen sie auf einen simplen Befehlsklick hin noch in derselben Runde zum Angriff über.



So entsteht eine Renderfigur mit dem Programm „Light Wave 3D"

QUALITÄT AUS DEUTSCHLAND



Einige Charakterzeichnungen, wie sie auch im Online-Handbuch zu finden sein werden



Impressionen aus dem Render-Intro

In den Zwischensequenzen werden insgesamt sechs bildschirmfüllende Rendervideos zum Einsatz kommen. Dort und während des Spiels besorgen TV-Sprecher wie Matthias Ponnier („Tatort", „Kulturreport") die deutsche Sprachausgabe, dazu kommen 13 Audiotracks. Das nur unter Win 95 lauffähige Strategical wird auch MMX-Chips unterstützen und mit einer umfangreichen Online-Hilfe aufwarten können. Ja, womöglich wäre es sogar schon fertig, wäre nicht einer der beiden Programmierer kurzfristig erkrankt. Aber bis Ende Juli werden wir es schon noch aushalten, auf unser Testexemplar zu warten. (md)

TAKTISCHE FINESSEN

Entscheidend für den Erfolg einer Attacke soll bei Demonworld die **zum Gelände passende Formation** sein, also etwa ein Keil oder eine Phalanx. Nach der Schlacht wird dann eine Statistik zu den Verlusten unter Freund und Feind eingeblendet. Um einzelne Verbände über mehrere Runden hinweg und unter Umgehung feindlicher Truppenmassierungen sicher zu ihrem Einsatzort zu bringen, **dürfen Wegmarken** gesetzt und voreilige Züge wieder zurückgenommen werden.



Unten links sieht man das Befehlsfenster mit den aktuellen Kampf- und Gesundheitswerten des Zauberers Gadar



Im offenen Gelände ist die Kavallerie der Lüfte der Infanterie trollhoch überlegen



Drei Truppenverbände, drei individuelle Kampfformationen

POPULOUS: THE THIRD COMING



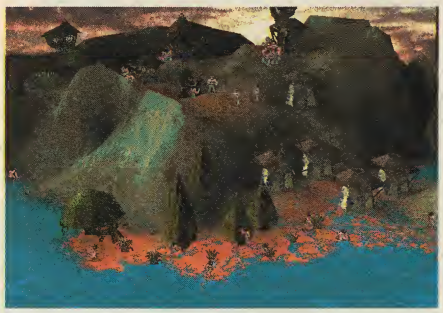
(Götter-) Dämmerung am Himmel



Erstmals echte Truppenformationen



Komplett neue 3D-Architektur



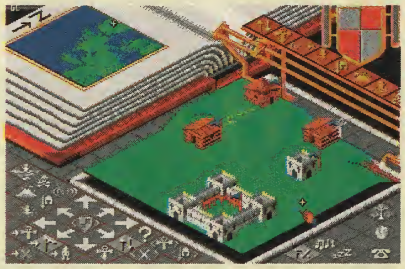
Polygone statt Iso-Grafik, aber noch kein endgültiges Benutzer-Interface

Ein ganz großer Klassiker geht diesen September in die dritte Runde – und das gleich in doppeltem Sinne: Erstmals will Bullfrog die Strategen „göttliche" Völkerschlachten in echtem 3D austragen lassen.

Am Grundprinzip mag freilich auch Teil drei der Serie nicht rütteln: Wiederum werden Hobby-Götter putzige Untertanen vor den Unbillen der Natur und des Gegners beschützen. Allerdings setzen sich die Landschaften neuerdings aus Polygonen zusammen.
Doch nicht nur zerklüftete Gebirge wollen somit bald berücksichtigt sein, auch neue Kampfstrategien gilt es, zu entdecken. So werden Spione ausgebildet, mächtige Magier herangezüchtet oder sogar eine Luftflotte errichtet. Das Heer läßt sich dann als Ersatz für kostspielige Mana-Zauber wie die neuen Insektenplagen oder Geisterarmeen einsetzen.
Die Verbindung zwischen dem Spieler und seinem Volk wird demnächst eine Schamanin darstellen. Sie hält nicht nur Arbeits- und Gebetsmoral der Truppe aufrecht, sondern wendet auch einen Großteil der Vernichtungssprüche an. Deren Einsatz will sorgfältiger denn je erwogen sein, da in späteren Missionen bis zu drei Gegner gleichzeitig zu bekämpfen sind.
Obwohl die Aufgabenstellung stets die gleiche bleibt, werden viele Wege zur Götterdämmerung des Widersachers führen. Geländeformation, Ausgangsposition des eigenen Stammes und nicht zuletzt Intelligenz und Aggressivität des Computergegners sollen immer neue Strategien erfordern. Ergo werden rund 30 Welten komplett in Handarbeit erstellt (die Vorgänger enthielten 500 bzw. 1000 computerberechnete Levels), was das Entwicklerteam im Laufe von zwei Jahren von zwei auf 25 Leute anwachsen ließ. Sie tüfteln derzeit an der optimalen Verteilung der Befehlsicons, weshalb diese auf unseren Fotos noch fehlen. Ebenfalls noch in Arbeit befindet sich eine Internet-Option, während der Mehrspielermodus per lokalem Netzwerk bereits fertiggestellt ist. (mz)

EINE LEGENDE: POPULOUS

Als die Ochsenfrösche um Peter Molyneux ihr **Populous** vor neun Jahren zunächst für Amiga- und Atari-Rechner veröffentlichten, war ein neues Genre geboren – die Göttersimulation, wo der Spieler sein Volk in unzähligen Iso-Welten zum Sieg führen durfte. Dazu mußte er erst das Terrain zu Baugrund einebnen oder Land aus dem Meer gewinnen. Herumwuselnde Männchen errichteten dann Siedlungen und entwickelten sich stetig weiter – um irgendwann dem gegnerischen Stamm mit Erdbeben, Sümpfen oder einem fiesen Ritter auf die Pelle zu rücken. All diese Aktionen verbrauchten Energie in Form von Manapunkten, die man durch die Gebete seiner Anhängerschaft gewann: Je größer die Bevölkerung, desto mächtiger waren die anwählbaren Zauber. Nach etlichen Nachahmern und Data-Disks erschien dann 1992 der Nachfolger. **Populous 2** konnte mit antik angehauchten Grafiken und einem detaillierteren Katastrophensystem aufwarten.





Begründeten den Bullfrog-Ruhm: Populous I & II

DAS ABO



Mehr als

12 Top-Spiele

plus

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

nur 77,–DM*

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

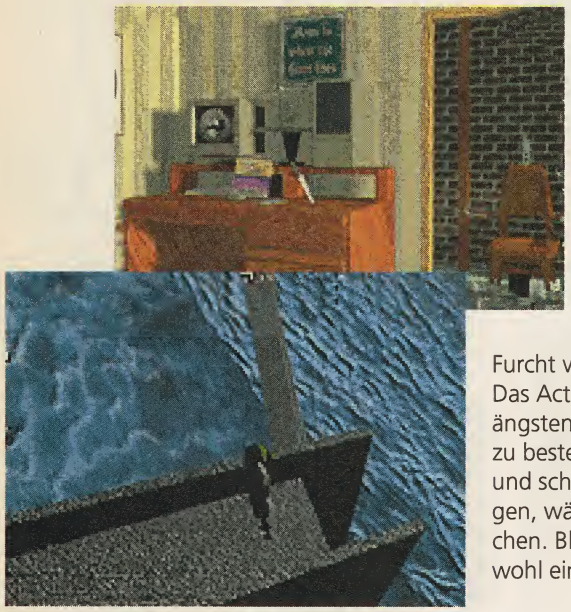
mit **Preisvorteil** (statt DM 90,– nur DM 77,–) und beschleunigter Lieferung frei Haus

*BEI LIEFERUNG INS AUSLAND: 85,– DM

Bedingungen siehe Impressum

NEUES VON

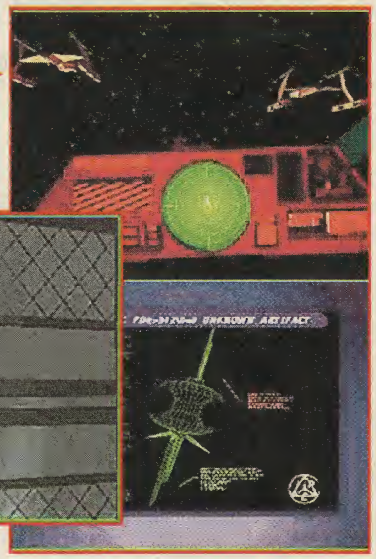




WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR

Cyberdreams lehrte uns bereits mit Abenteuern wie „Dark Seed 1 & 2" oder „I Have No Mouth, And I Must Scream" das Gruseln. Der nächste Schocker im Sortiment kommt allerdings von Asylum Entertainment, da man sich inzwischen firmenintern ganz auf den Vertrieb verlegt hat. Pünktlich zu Halloween '97 werden uns die Macher von „Allied General" und Kultregisseur Wes Craven („A Nightmare on Elm Street") also unter Win 95 mit den Prinzipien der Furcht vertraut machen.
Das Actionadventure wird den Spieler in ein Spukhaus entführen, wo er mit sieben Urängsten konfrontiert wird. Aus wechselnden Perspektiven hat er da packende Kämpfe zu bestehen und anspruchsvolle Rätsel zu lösen. Schicke 3D-Grafik mit Texture Mapping und schmucken Polygon-Protagonisten sollen beim Betrachter (k)eine Gänsehaut erzeugen, während unterschiedliche Lösungswege Schrecken ohne schnelles Ende versprechen. Bleibt nur noch die Frage, ob Wes Cravens populäres Pizzagesicht Freddy Krueger wohl einen Gastauftritt hat?

ARES RISING



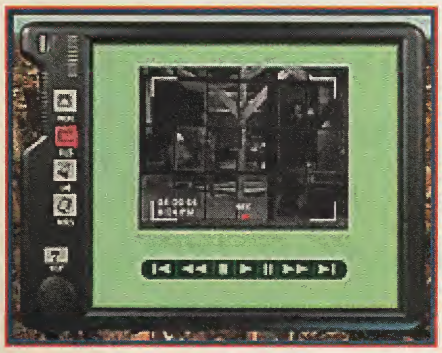
Ebenfalls im Spätherbst hat die Space Opera mit dem Arbeitstitel „Ares Rising" Premiere. Hinter den Produzenten von IDM Productions verbergen sich unter anderem Autor, Chef-Designer und -Programmierer des preisgekrönten „Privateer" – neben heißen Schlachten im All sind also auch Handel und Strategie zu erwarten.
Die Story erzählt von einem überbevölkerten Universum, wo ein Krieg um die kümmerlichen Restressourcen bevorsteht. Verschärft wird die Situation durch Gerüchte um einen asteroidengroßen Mechanismus außerirdischen Ursprungs, der über immense Zerstörungskraft verfügt. Der Handlungsfaden soll sich dabei je nach dem Verhalten des Spielers während der Einsätze und in den Gesprächen wesentlich mehr verzweigen als z.B. beim relativ linearen Plot von „Wing Commander III". Geplant sind State-of-the-Art-Optik inner- und außerhalb der Raumstationen, eine fulminante Sounduntermalung mit Sprachausgabe sowie launige Multiplayer-Modi für bis zu acht Sternenkrieger.



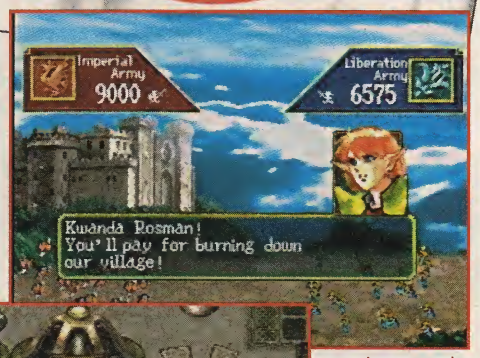
BLUE HEAT



Satte vier Silberlinge wird dieser PC-Krimi für Erwachsene von Orion Interactive belegen. Kein Wunder, immerhin begleiten zweieinhalb Stunden FM-Videos und Tausende von Digi-Bildchen den Spieler, während er als Undercover-Schnüffler des Los Angeles Police Departments nach einem Serienkiller fahndet, der es auf die Covergirls eines Erotikmagazins abgesehen hat.
Der Hersteller verspricht unterhaltsame Ermittlungen dank 360-Grad-Bewegungsfreiheit, unkomplizierter Point & Klick-Steuerung sowie eines filmreifen Soundtracks nebst Sprachausgabe im Surround-Verfahren. Für das multimediale Detektivspiel konnte man ein illustres Staraufgebot engagieren, zu dem u.a. Corbin Bersen („L.A. Law"), Paul Sorvino („Goodfellas"), Rick Rossovich („Roxanne") und Elliott Gould („M.A.S.H.") zählen. Falls die Macher keinen Meineid geleistet haben, werden wir die mörderische Mischung aus Sex und Crime voraussichtlich bereits zu unserer nächsten Ausgabe einem ausgiebigen Verhör unterziehen können.



NEUES VON KONAMI





SUIKODEN

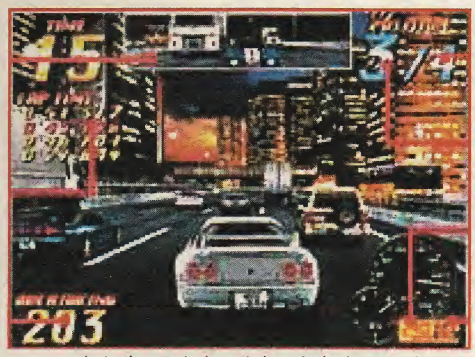
Selbst im Lande Nippons läuft der PC den Konsolen immer mehr den Rang als Digi-Entertainer ab, weshalb uns im Herbst zunächst dieses typisch japanische Rollenspiel unter Win 95 bevorsteht. Von Genrekollegen wie „Das schwarze Auge" oder „Might & Magic" unterscheidet es sich bereits durch seine 2D-Perspektive. Die etwas schmucklose Präsentation werden innere Werte wie eine packende Handlung wettmachen:
In China herrscht Bürgerkrieg, und der in Diensten des Regimes stehende Spieler wechselt alsbald die Seiten. Als führender Rebell soll er nun weitere Charaktere für die gute Sache rekrutieren, Spione aussenden, feindliche Soldaten abwerben und nicht zuletzt das eigene Hauptquartier durch Läden und Waffenschmieden zum Fort ausbauen. Das dafür nötige Geld wird im Rahmen kleiner Würfel- und Memory-Spielchen, vor allem aber durch die Erledigung von Auftragsarbeiten verdient. Bei den Kämpfen kommen dann reale und magische Waffen gleichermaßen zum Einsatz – hier darf man sich auch auf ein paar optische Spezialeffekte freuen. Auf die stets optimal dem Geschehen angepaßte Musikbegleitung sowieso.

NBA IN THE ZONE





Seit kurzem dribbelt der Nachfolger dieses Basketballers über den Playstation-Court, wo ihn die Fachpresse mit Traumnoten verwöhnt. Daher wird hier auch er auf Win 95 umgesetzt – bis auf die 2 im Titel wird man auf nichts verzichten müssen: Der Spielerpool rekrutiert sich aus real existierenden NBA-Stars mit individuellen Stärken und Schwächen. Insbesondere deren lebensechte Animationen sollen ins Auge stechen. Ansonsten will uns Konami mit sportivem 3D-Zooming, spektakulären Kamerafahrten und feinen Lichteffekten verwöhnen, auch und gerade auf 3D-Beschleunigerkarten.
Innerhalb von Bonusspielen wie „One-on-One" werden die Attribute der Cracks (Tempo, Treffsicherheit etc.) trainiert und anschließend bei Einzelmatches, Qualifikationsbegegnungen oder in einer kompletten Saison zum Einsatz gebracht. Der Erfolg wird auch von der taktisch klugen Positionierung einzelner Leistungsträger abhängen. Nicht jedoch von der Steuerung, denn mit ihr soll man vom Check bis zum Rebound alle Tricks der Korbjäger bald im Schlaf beherrschen.



MIDNIGHT RUN



Last but not least wird auch diese bereits über ein Jahr alte Arcade-Raserei in wenigen Monaten ihren Weg auf Windows 95 finden. Daß das vermittelte Fahrgefühl auf den nur drei Strecken anno Spielhalle vergleichsweise bescheiden war, braucht niemanden abzuschrecken: Das Handling soll sich im Zuge der Entwicklungsarbeiten noch deutlich verbessern, zusätzliche Kurse will man den PC-Piloten ebenfalls spendieren.
Der praktische Fahrbetrieb wird ein wenig an „Need for Speed" angelehnt sein: Mit einem von vier Sportboliden geht es durch verkehrsreiche Gegenden, wobei Rempeleien mit den hiesigen Sonntagsfahrern durchaus zum guten Ton gehören. Freuen darf man sich u.a. auf spektakuläre Drifts, einen innovativen Mix aus automatischer und manueller Schaltung sowie sehenswerte Optik, die gerade auf den optional unterstützten 3D-Beschleunigern für offene Münder bürgen soll. (rl)

DOMINION

Bei 7th Level und BMG Interactive ist es mal wieder höchste (Echt-) Zeit für Strategie: Bereits in den nächsten Wochen soll ein Kampfgewitter über die Monitore toben, das selbst einen hochkarätigen Konkurrenten wie „Alarmstufe Rot" zum Sturm im Wasserglas degradiert.



Die strategische Echtzeit wird zur kultigen Endzeit, wenn es in einem Szenario à la „Terminator" zur Sache geht: Auf den Planeten des neutralen Systems Phygos kämpfen die futuristischen Armeen von vier Herrscher-Clans um die Macht. Sie tun dies nur unter Win 95 und in hochauflösender Grafik mit 256 Farben – je nach Rechenleistung des Schlachtfeldes können 640 x 480 bis hin zu 1280 x 1024 Bildpunkte gewählt werden.
Gefragt sind auf Phygos natürlich nicht nur Solisten, denn per Netz, Direktverbindung oder Modem werden sich bis zu acht menschliche Feldherren in zumindest ebenso viele Missionen stürzen dürfen. Auf Einzelgänger hingegen wird für jede der vier gebotenen Rassen eine aus elf Aufträgen bestehende Kampagne warten. Auf sie warten darüber hinaus rund 30 gerenderte Zwischensequenzen, die in der neuen Smacker-Technik aufgenommen wurden – was gegenüber den bisher üblichen AVI-Filmen mehr Tempo bei weniger Streifen bringen soll. Und dann wartet noch ein integrierter Editor, mit dem sich beliebig viele weitere Szenarien zimmern lassen.
Die Gemetzel finden stets in schräger Draufsicht statt, werden jedoch nicht auf



Hier entsteht eine vulkanische Basis der Scorps



Gegen die riesigen Kampfroboter schauen die Söldner geradezu winzig aus



Pulverisierte Einheiten verabschieden sich in stilvollen Explosionen

DER GUTE TON: TRICKS DER AKUSTIK-ZAUBERER



Das Studio mit dem 32-Kanal-Mixer. Am oberen Bildschirm wird zwecks Überprüfung der Lippensynchronisation der dazugehörige Filmclip eingeblendet

Das in München beheimatete und 1993 gegründete Tonstudio Artysan hat für 7th Level bereits die Lokalisierung der Titel „G-Nome" und „Ace Ventura" besorgt. Auch für Dominion ist man bestens gerüstet: **Um Vibrationen und akustische Verfälschungen zu vermeiden, hat der Studioboden einen 40 cm hohen Stelzenaufsatz und darüber einen zweiten Boden**. Aus demselben Grund sind auch sämtliche Wände mit mehreren, teils einen halben Meter dicken Zusatzaufbauten ausgestattet. Gearbeitet wird mit einem **32-Kanalsystem im Harddisk-Recording**; die Aufnahmen werden also nicht auf Magnetband, sondern direkt auf Festplatte gespeichert. Dieses rein digitale Verfahren verhindert erfolgreich jedes Grundrauschen. Die Aufnahmen erfolgen mit 44 KHz und werden dann im nachhinein auf zwar weniger dynamische, aber auch nicht so speicherintensive 22 KHz gedrosselt. Was sich übrigens mit Einführung der mehr als 7 Gigabyte an Daten fassenden DVDs als Speichermedium ändern soll.





ein Gestirn beschränkt sein. Die zur Verfügung stehenden Planeten verfügen jeweils über ein individuelles Design, bergen also Eis, Wüste, Wiesen oder Vulkangebiete. Wie im Genre üblich, enttarnt sich die zunächst abgedunkelte Landschaft dabei erst nach der Erkundung. Mausgesteuert soll dort eine Basis aus 16 verschiedenen Gebäuden (Fabrik, Kaserne etc.) errichtet und der hierfür nötige Rohstoff mit Erntemaschinen von den umliegenden Feldern eingebracht werden. So läßt sich eine aus Robotern, Panzern, Transportern und Fußtruppen bestehende Armee produzieren, die per Hotkeys oder gezogenem Rahmen in Marsch gesetzt wird.

Jede Partei gebietet über mehrere der insgesamt 60 Truppengattungen, für die nicht weniger als 10.000 Animationsphasen bereitstehen. Unterschiedliche Taktiken sind somit unumgänglich: Während beispielsweise die Fabriken der Unions eher langsam, dafür aber mit sehr effizienten Ergebnissen produzieren, kommen die Scorps schneller zu schwächeren Einheiten. Um dieses Manko auszugleichen, werden sie sich dem Feind auch, unbemerkt aus dem Untergrund kommend, annähern können. Allen vier Fraktionen stehen zumindest zehn Fahrzeuge zur Verfügung, welche auf Stahlbeinen, Luftkissen oder Rädern unterwegs sind. Dazu gesellen sich noch je ein für die Errichtung und Eroberung von Gebäuden zuständiger Spezialist sowie einige rassentypische Spezialeinheiten – etwa der für die Truppenmoral verantwortliche Commander der Bendians.

10.000 Animationsphasen für 60 verschiedene Roboter, Soldaten und Fahrzeuge

Wenn der Juni zu Ende geht, soll uns ein Testmuster vorliegen, denn die englische und eine deutsch lokalisierte Fassung will man zeitgleich auf den Markt werfen. Das Gameplay und die orchestrale Musikuntermalung werden hier wie dort gleich sein, nicht aber die Sprachausgabe und die Story: Während Unions und Bendians im Original Menschen in die Schlacht schicken, werden es der BPS zuliebe in Deutschland durchgehend Roboter sein. Nicht der einzige Kunstgriff, den man beim Genre-Primus „Command & Conquer" gelernt hat... (md)



Links unten sieht man die stets präsente Übersichtskarte



Einige rassenspezifische Einheiten von links nach rechts: Bendians, Darken, Scorps und Unions

MAN SPRICHT DEUTSCH: DIE MAROTTEN DER SYNCHRONSPRECHER

Für Dominion gaben sich bei Artysan neun namhafte Synchronsprecher die Klinke in die Hand. Interessant dabei, daß diese einige Allüren ihrer jeweiligen Alter egos übernommen haben. So ist der äußerst wortkarge Klaus Kindler (**„Ich bin nicht hier zum Kaffeetrinken und Labern, sondern weil ich einen Job zu erledigen habe"**) seit über 35 Jahren das deutsche Sprachrohr von Clint Eastwood. Der bullige Thomas Tanneberg dagegen (**„Wie spricht man eigentlich Kanada aus?"**) leiht seit Jahrzehnten solchen Muskelpaketen wie Arnold Schwarzenegger und Sylvester Stallone seine Stimme. Das überaus erotische Organ von Simone Brahmann wiederum steht für Sharon Stone, Daryl Hannah und Michelle Pfeiffer, während die eher schüchterne Susanna Müller (**„Bleibt ruhig sitzen, das Getränk kann ich mir auch selber holen"**) hierzulande als „Herzblatt-Susi" bekannt ist. Die Vollprofis lesen ihre Texte übrigens ohne lange zu üben direkt vom Blatt, so daß die ganzen Synchronarbeiten binnen einer Woche im Kasten sein dürften.



Synchron-Profis von links nach rechts: Klaus Kindler, Thomas Tanneberg, Simone Brahmann und Susi Müller

TENDER LOVING CARE



Noch im Juli will uns Aftermath Media/Funsoft mit einer Weltpremiere überraschen: Movie und Computerspiel im Doppelpack! Nein, leider nicht in einer Schachtel – beide Projekte wurden jedoch parallel produziert und sollen am selben Tag das Licht der Welt erblicken. Der Film (mit dem aus der Werbebranche kommenden David Wheeler als Regisseur und Drehbuchautor) handelt von einem jungen Paar, dessen Tochter bei einem Verkehrsunfall ums Leben kommt. Mutter Allison (Marie Caldare) entwickelt daraufhin die fixe Idee, daß ihre Tochter noch lebt, weshalb Vater Michael (der aus „Alien" bekannte John Hurt) ihr eine Therapeutin verpaßt. Die aber scheint Allison in ihrem Glauben noch zu bestärken...



Das Spiel wird uns mit denselben Schauspielern und derselben Story ein interaktives Detektiv-Abenteuer bescheren, bei dem es darum geht, die Wahrheit über jene Unfallnacht herauszufinden. Geboten werden dabei im wesentlichen digitalisierte Filmsequenzen vor gerenderten Innenräumen sowie ein nach Herstellerangaben mitreißender Soundtrack.



THE INTRUDER

Electronic Arts/Microfolie glaubt, daß die Invasion der Außerirdischen nicht mit Hilfe von UFOs erfolgt. Statt dessen wird der gute Gerstensaft zweckentfremdet! Jack jedenfalls, der Held dieses Hüpf-Shooters im Stil von „Flashback", infiziert sich beim Biertrinken mit einem außerirdischen Virus – das ihn in eine Art Wunder-Warzenschwein verwandelt. Als solches muß er dann den gegnerischen Stützpunkt ausfindig machen und die Molekularstruktur des Virus erkunden, um die Welt und sich selbst zu retten.
Aus Jacks mißlicher Lage ergeben sich wie von selbst zehn Abschnitte mit insgesamt 230 Schauplätzen und gelegentlich eingestreuten 3D-Szenen. Selbstverständlich sind diverse Waffen einzusammeln und zu verwenden, aber der Hersteller verspricht auch knifflige Rätsel; beispielsweise kann der Held Fallen aufstellen. Das alles soll man angeblich selbst auf einem 486 DX/2 noch in annehmbarer Qualität erleben können. Was anhand eines Tests in der kommenden Ausgabe zu beweisen wäre.





MAYDAY



Schon wieder ist ein neuer Passagier am Zug von „Command & Conquer"; diesmal ist Media Publishing aufgesprungen. Der Startschuß für Echtzeit-Strategen fällt im September, wenn der programminterne Kalender das Jahr 2051 zeigt. Dann werden auf der Erde nämlich offene Konflikte zwischen Asien, Amerika und den Arabern ausbrechen. Als frisch beförderter General darf der Spieler nun eine Seite wählen, der er in 40 Missionen die Weltherrschaft sichert. Er wird dazu Spionage und Forschung betreiben, Wracks recyceln und sich in verschiedenstem Terrain behaupten müssen.
Besonders stolz sind die Hersteller auf das erwähnte Gelände, denn die isometrische Landschaft bietet „echte" Höhenunterschiede. Wer in einer Senke steht, kann also nicht auf die Hügel hinaufschauen. Wer hingegen seine Artillerie auf eine Erhebung manövrieren kann, hat schon über weite Entfernungen alles im Blick und Griff. Mayday erscheint komplett in deutsch und wird diverse Mehrspieler-Modi im Angebot haben.

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



Tip Titel!

Übersiedler
Welten für die Siedler II

Deutsche Version
DM 24,99

CD-ROM

4-4-2 Fußball	DV x59,99
3D Ultra Minigolf	DA x49,99
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99
688 Hunter Killer	DV x76,99
Adidas Power Soccer	DA 72,99
Adventure of Lomax	DA x59,99
Age o. Rifles-D. Gewehr	DV 69,99
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Air Warrior II	**DV 84,99**
Amber	DV 74,99
Amored Fist 2	DV x84,99
Arc of Time	**DV 69,99**
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.F. Gold Edition	DV 84,99
Atlantis	**DV 76,99**

CD-ROM

Flip Out	DA 49,99
Flottenmanöver	DV 74,99
Floyd	DV x79,99
Flying Corps	DV 79,99
Formel 1 / Psygnosis	**DV 82,99**
Formula Cart	DA x72,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
G-Nome	DV 69,99
Gex	DA 64,99
Gut`s "N" Garters	DV x69,99
Harvest of Souls	DV x69,99
Hattrick Wins	**DV 69,99**
Have a Nice Day	DV 59,99
HeliCops	DA x49,99

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

Atomic Bombermann	**DA 59,99**
Banzai Bugs	**DV 57,99**
Baphomets Fluch	DV 69,99
Battle Sport	DA x49,99
Bazooka Sue	DV 79,99
Betrayal in Antara	DV x79,99
Biing Edition	DV 44,99
Birthright	DV x69,99
Blast Chamber	DV 69,99
Bleifuß 2	DV 54,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV 54,99
Civilization 2	DV 59,99
Civilization 2 DATA	DV 39,99
Cluedo	DV 72,99
Comanche 3.0	DV x76,99
Comanche 3.0	**EV 79,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	**DV 79,99**
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data	DV 29,99
Conquest Earth	DV x79,99
Crow: City o. Angles	**DA 74,99**
Daggerfall	**DV 69,99**
Darklight Conflict	DV 76,99
Daytona USA	DV 69,99
Daedalus Encounter	DV 24,99
Damonworld	DV x72,99
Deadlock	DV 79,99
Deadly Tide	DV 74,99
Deathdrome	DA x49,99
Delirium	DA x74,99
Der Planer 2	DV 69,99
Descent t. Undermount.	DV x79,99
Destruction Derby 2	DV 74,99
Diablo	**DA 69,99**
Die Fugger 2	DV 49,99
Die Siedler 2	DV 64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99
Die Siedler 2 - Übersiedler	**DV 24,99**
Discworld 2	DV 79,99
Dominion	DV x74,99
Dragon Dice	DV x74,99
Dragonheart	DV x69,99
Dschungelflipper	DA 39,99
Earth 2140	**DV 34,99**
Ecstatica 2	DV x74,99
Elisabeth 1	DV 69,99
Evidence	DV 79,99

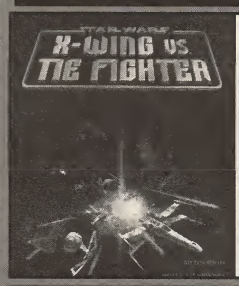
Heroes o.M & Magic 2	**DV 74,99**
Holiday Island	DV 69,99
Holiday Island DATA	DV 19,99
Hugo 4	DV 59,99
Hunter Hunted	DV 69,99
Hunter Killer	DV x76,99
Hyperblade	DV 79,99
IM 1 A2 Abrams	**DV 79,99**
Imerium Galactica	DV x72,99
Independence Day	DV x76,99
Interstate 76	**DV 69,99**
Iron & Blood	DV x74,99
Isnogud	DA 49,99
Jack Nicklas 4	DA x76,99
Jagged Alliance 2	**DVx74,99**
James Bond Collection	DV x59,99
Jedi Knight	EV x79,99
Kais Power Goo	DV 79,99
Kick Off 97	DV 69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV x57,99
KKND	DV 59,99
Larry 7	DV 79,99
Last Express	**DV 76,99**
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
Lords of Realms 2 Data	DV x24,99
Lost Vikings 2	**DV 67,99**
Magic-Zusammenkunft	DA 77,99
Marathon II	DV 39,99
Mass Destruction	**DA 59,99**
Master of Orion II	DV 79,99
M.A.X.	DV 74,99
M.D.K.	**DV 74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV 79,99
Monopoly	DV 54,99
Monster Trucks	**DA 72,99**
Monster Truck Madness	DA 74,99
Moto Racer / Win95	**DV 76,99**
Mutant Pinguins	DA 59,99
Nascar Racing 2	DA 77,99
NBA Jam extreme	DA 69,99
NBA Live 97	DV 76,99
Need for Speed 2	**DV 76,99**
Nemesis	**DV 74,99**
NHL Hockey 97	DV 76,99
Othello	DV 39,99

Händleranfragen erwünscht!

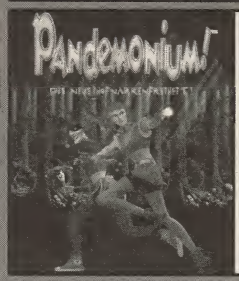
Exhumed	**DV 74,99**
Extreme Assault	**DV 69,99**
F1 Manager	DV 69,99
F 22 Lightning 2	DV 79,99
Fallen Heaven	DV 84,99
Fallout	DA x74,99
Fifa Soccer 97	DV 76,99
Fifa Soccer Manager	DV x69,99

Outlaw	**DA 74,99**
Pandemonium	DA 79,99
Pandora Akte	DV 74,99
Panzer Dragoon	DV 69,99
PC Games Cheater 2	DV 24,99
Perfect Weapon	DV x76,99
Phantasmagoria 2	DV x77,99
Pinball 97	DA 54,99

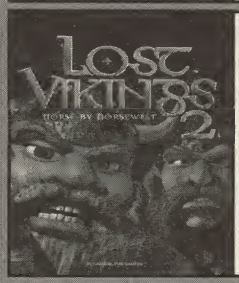
Unsere Hit`s!



X-Wing vs. Tie Figther
Deutsche Anleitung
DM 74,99



Pande monium
Deutsche Anleitung
DM 79,99



Lost Vikings II
Deutsche Version
DM 67,99

Extreme Assault
Deutsche Version
DM 69,99

POD	DA 74,99
Police Quest SWAT	DA 69,99
Power Chess	**DV 89,99**
Print Artist 4.0	DV x39,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Project Paradis	DV 69,99
Realms of the Haunting	DV 79,99
Rebel Assault II	DV 49,99
Red Baron 2	DV i.V.
Redneck Rampage	**DA 74,99**
Resident Evil	DV x72,99
R.I.O.T.	DA x59,99
Risiko	DV 74,99
Road Rash	DV 59,99
Saga of Aces	DA 49,99
Scarab / Win95	DA 69,99
Schleichfahrt	DV 69,99
Secret of Luxor	DV 79,99
Sentient	DA x72,99
Sega Rallye	DV 69,99
Sherlock Holmes 2	DV 76,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sim City 2000 Collection	DV 84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV 84,99
Sim Copter	DV 74,99
Sim Golf	DV 72,99
Sim Park	DV 59,99
Slam `n Jam	DA x54,99
Slam Tilt - Flipper	DA 49,99
Sonic + Knuckles	DA 49,99
Speedster	DA x69,99
SSN / Tom Clancy	DA 49,99

Last Express
Deutsche Version
DM 76,99

Stadt d. verl. Kinder	DV 72,99
Star General	DV 69,99
Starfleet Academy	DV x79,99
Star Trek Borg	**DA 49,99**
Star Trek Generation	**DV 74,99**
Steel Panther 2	DV 69,99
Terradice	**DV 74,99**
Test Drive: Off Road	**DA 54,99**
T.P. Alley Bowling	DA x76,99
The Dig	DV 49,99
Theme Hospital	DV 76,99
Tie Fighter	DV 49,99
Time Laps	DV 69,99
Time Warrior	**DV 59,99**
Titanic	DV x69,99
Tomb Raider	**DV 64,99**
Toonstruck	DV 69,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV 67,99**
US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Vermeer	DV 59,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV 79,99
WET-S. Empire	DV 74,99
WipEout 2097	DA x74,99
WWF i.y. House	DA 69,99
X-Car	DA x72,99
X-Com : Apocalypse	DV i. V.
X-Wing vs Tie Fighter	**DA 74,99**
Yathzee	DV 39,99
Yoda Story	DA 29,99
Zombieville	DA x72,99
Zorck Nemesis	DV 74,99
Zorck Nemesis Edition	DV x79,99

CD-ROM Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
7th Guest	DA 19,99
A-Train	DA 19,99
Aces over Europe	DV 19,99
Aces o.t. Deep	DV 34,99
Across the Rhine	DV 24,99
Albion	DV 29,99
Alien Trilogy	DV 39,99
Amerika	DV 24,99
Ancient Empires	DV 34,99
Armored Fist	DV 29,99
Ascendancy	DV 29,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 3	DV 39,99
Beneath t. Steel Sky	DV 19,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Carrier Strike Force	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Civil War General	DV 34,99
Colonization	DV 24,99
Comanche 2.0 + DATA	DV 39,99
Conquerer A.D. 1086	DV 29,99
Conquest Deluxe	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Regret	DV 39,99
Cyberia 1	DV 24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV 29,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Deadalus Encounter	DV 24,99
Der Meister	DV 19,99
Der Patrizier	DV 34,99
Descent 1	DA 24,99
Descent 2	DA 34,99
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
Earthworm Jim Teil 1	DV 29,99
Fantasy General	DV 29,99
Fifa Soccer 96	DV 29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV 24,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Gene Wars	DV 39,99
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV 19,99
Golden Gate Killer	DV 24,99
Grand Prix Manager	DV 39,99
Grand Prix Manager II	DV 39,99
Hanse d. Expedition	DV 34,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Indy Car Racing 2	DA 34,99
Kings Quest 7	DV 19,99
Lands of Lore	DV 19,99
Larry 6	DV 19,99
Last Dynasty	DV 19,99
Legend Kyrandia 2	DV 19,99
Legend Kyrandia 3	DV 19,99
Lost Eden	DV 19,99
Magic Carpet 2	DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV 29,99
Mega Race 2	DV 29,99
Might & Magic 3-5	DV 39,99
NBA Jam Tournement	DA 24,99
Necrodome	DV 29,99
NHL Hockey 94	DA 9,99
NHL Hockey 96	DV 29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA 14,99
Offensive	DV 29,99
Outpost 1.5	DV 19,99
Pirates Gold	DV 24,99
Pitfall	DV 29,99
Police Quest 4	DV 19,99
Pro Pinball the Web	DA 29,99
Ran Soccer	DV 29,99
Ran Trainer 2	DV 29,99
Rayman	DV 34,99
Rebbel Assault 1	DV 29,99
Red Baron 1	DV x19,99
Sensible World o. Soccer	DA 19,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shattered Steel	DV 34,99
Shivers	DV 19,99
Silent Thunder	DV 34,99

Angebote: (Fortsetzung)

Sim Ant	DA 19,99
Sim City Enhanced	DV 19,99
Sim Earth	DA 19,99
Sim Farm	DA 19,99
Sim Life	DA 19,99
Sim Tower	DV 39,99
Sim Town	DV 39,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Hulk 1	DV 9,99
Space Hulk 2	DV 39,99
Space Quest 6	DV 19,99
Star General	DV 29,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 39,99
Stonekeep	DV 39,99
Syndicate 2 Wars	DV 39,99
TFX 2000	DV 39,99
The Hive	DV 34,99
Tilt	DV 19,99
Time Commando	DV 39,99
To Shin Den	DV 29,99
Torins Passage	DV 19,99
Top Gun: Fire at Will	DV 24,99
Transp. Tycoon deluxe	DV 24,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Urban Runner	DV 34,99
Vollgas	DV 29,99
War Wind	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Wing Commander 3	DV 34,99
World Rallye Fever	DA 19,99
Worms	DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X - Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation u. Nintendo 64*

Zubehör

Aktivboxen 100 SubWoover	99,99
Aktivboxen 160	59,99
Aktivboxen 240	79,99
Aktivboxen 320 3D	99,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	129,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
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,- Software Auftragswert portofreier Versand.
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!

Seit über einem Jahr wird die abenteuerliche Mixtur aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Witschaftssimulation nun schon im monatlichen Wechsel angekündigt und verschoben. Doch dann war der Kerkermeister von Bullfrog und Electronic Arts endlich testreif: Freuen Sie sich auf ein Highlight des Jahres!

DUNGEON KEEPER

VERKEHRTE WELT



Mit Peter Molyneux hat Bullfrog einen der kreativsten Spielentwickler der gesamten Branche verloren. Vor seinem Ausstieg als Oberochsenfrosch war er der Kopf hinter so gelungenen Werken wie „Populous", „Magic Carpet" oder „Theme Hospital". Quasi als Vermächtnis (Dungeon Keeper ist wohl Molyneux' letztes Spiel bei Bullfrog) hat er seiner Firma ein Programm hinterlassen, das aus allen Poren Originalität schwitzt: In dieser verkehrten Rollenspielwelt sind die Abenteurer der Feind! Anstatt mal wieder den Helden zu geben, muß der Spieler in Echtzeit einen Kerker errichten, dort Schätze anhäufen und diese mit einer Horde Monster gegen vermeintlich edle Plünderer wie Menschen, Elfen und Zwerge verteidigen.



Per Direktverbindung, Modem oder im Netzwerk können bis zu vier menschliche Monsterdompteure zeitgleich konkurrierende Dungeons aufbauen. Zu diesem Zweck stehen insgesamt drei Dutzend separat anwählbare Multiplayer-Missionen parat. Als Solist bekommt man es nach fünf Einführungsaufträgen mit einer umfangreichen Kampagne zu tun: 25 Aufgaben plus zwei Bonusmissionen. Dabei sind die Basen der verhaßten Abenteurer zu erstürmen oder Prinzessinen zu rett… äh, entführen. Als Lohn der Mühe winken gerenderte Zwischensequenzen und der Eintrag in eine Bestenliste.



Die VGA-Grafik bringt zwar mehr Pixel, aber auf langsameren Rechnern auch mehr Tempo

DAS TEMPO BESTIMMT DER SPIELER

Statt eines regulierbaren Geschwindigkeitsgrades verfügt Dungeon Keeper über eine völlig neue Technik: **Die CPU reagiert direkt auf das Tempo, mit dem der Spieler arbeitet**. Wer also etwas mehr Zeit für den Ausbau seiner Bastion braucht, wird auch erst später von Gegnern belästigt. Als kleiner Nachteil dieses Systems sind manchmal etwas längere Wartezeiten auf die Entwicklung bestimmter Erfindungen oder die Ankunft erforderlicher Monster zu überbrücken. Um die Spielgeschwindigkeit selbst auf einem 486 DX2 noch im erträglichen Rahmen zu halten, wird die Framerate der Animationen dort auf elf pro Sekunde gedrosselt. Und **statt Schwierigkeitsstufen merkt sich der Rechner die Leistung des Spielers**. Wenn man etwa wiederholt am selben Problem scheitert, schraubt der Rechner irgendwann den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe herunter.



Selbst aus nächster (Zoom-) Nähe können sich die Kerker sehen lassen



Die Imps verstärken soeben die Wände, zu erkennen an den roten Blitzen

EIN KERKER ENTSTEHT

Das Spiel beginnt mit einem hübschen Renderintro und der Übergabe einer unterirdischen Basis nebst etwas Klimpergeld. In der isometrischen Grafik entdeckt man alsbald einige Handwerker, die sogenannten „Imps". Die detailverliebt gestaltete und vielfach animierte Umgebung kann stufenlos gezoomt, gedreht und in jede Richtung gescrollt werden. Ausgehend vom Hauptquartier macht man sich nun daran, mit Hilfe einer Vielzahl von Hotkeys einen beliebig großen Dungeon zu errichten: Kaum hat die Maus ein Quadrat markiert, wuseln auch schon die Imps heran, um das Gestein abzutragen und den Boden farbig als besetzt zu markieren. Daß sich dabei das zunächst weitgehend abgedunkelte Terrain erst nach und nach enttarnt, kennt man aus Echtzeit-Strategicals wie „Command & Conquer" oder „Warcraft II".
Über ein am linken Bildrand prangendes Iconmenü kann das markierte Gelände nun Feld für Feld bebaut werden. Die so entstehenden Gebäude sind auch später noch ausbaufähig und dürfen bei Bedarf verkauft werden. Zu Beginn stehen nur ein paar Standardeinrichtungen wie Schatzkammer, Ruheplatz, Futterkrippe und Bibliothek zur Verfügung; im Lauf des Spiels kommen dann eine Trainingshalle oder eine schicke Folterkammer hinzu – insgesamt sind elf Gebäudetypen machbar. Während Abräumarbeiten umsonst erledigt werden, ist der Bau an sich freilich eine kostspielige Angelegenheit. Doch wer bei der Geländeerkundung Gold- und Edelsteinfelder entdeckt, darf diese ebenfalls für sich reklamieren.Nach der entsprechenden Markierung bauen die emsigen Imps dann die kostbaren Rohstoffe ab und wandeln sie in der Schatzkammer in Bares um.
Jeder (im Iconmenü) zusätzlich rekrutierte Imp ist teurer als der vorangegangene, doch die Investition lohnt: Wenn man den fleißigen Kerlchen mal keine Aufgaben zuteilt, bemühen sie sich selbständig um ihren Lebensraum. Da wird der Kerker mit schützenden Außenwänden umgeben, da werden viele schöne Fresken angebracht. Wer arbeitet, muß freilich auch ruhen und essen, weshalb sich die Handwerker von Zeit zu Zeit mal aufs Ohr hauen oder ein Hähnchen aus der Futterkrippe einwerfen.



Wegzoomen bringt Übersicht



Dem Iconmenü läßt sich entnehmen, wieviele Monster jeweils schlafen, schuften oder schlägern

DUNGEON KEEPER 3D



3D-Monster unter SVGA



...und unter VGA



Die wunderschönen Fresken sind nur in der Ich-Perspektive zu sehen

Ein besonders originelles Feature des Spiels ist, daß man per Mausklick **jederzeit quasi in die Haut eines beliebigen Monsters schlüpfen** kann, um die Umgebung dann aus dessen Ich-Perspektive zu sehen. Gegner können so direkt mit den bis zu sechs gattungsspezifischen Waffen (Faust, Schwert, Keule etc.) oder Zaubersprüchen (Feuerball, Blitz usw.) beharkt werden. Dabei fand die weiterentwickelte Grafikengine von „Magic Carpet" Verwendung – zu erkennen an der ähnlichen Optik und einer etwas arg komplizierten Bedienung mittels Maus und Cursortasten. Dieser Modus empfiehlt sich somit nur bei wichtigen Zweikämpfen oder zur Betrachtung der erstaunlich schönen Imp-Fresken an den Kerkerwänden.



Das Monsterportal in voller Größe

MOTIVIERTE MONSTER

Ein Dungeon ohne Ungeheuer ist wenig mehr als ein Irrgarten, weshalb man als Herr der Unterwelt nach einem Monsterportal Ausschau halten sollte: Falls sich eines in unmittelbarer Nähe befindet, hebt es sich (genau wie z.B. ein Goldfeld) deutlich vom verdunkelten Terrain ab. Wird das Portal nun über einen Tunnel mit dem eigenen Hoheitsbereich verbunden, schließen sich nach und nach 18 Gattungen wie Skelette, Trolle, Magier, Spinnen oder Hunde der bösen Sache an. Die monströse Zuwanderung setzt freilich entsprechende Bauwerke voraus; also etwa eine Bibliothek für die belesenen Zauberer oder eine Werkstatt für bastelnde Gnome. Überhaupt wollen die artenspezifischen Eigenheiten der Untertanen berücksichtigt sein. So sind Vampire äußerst lichtscheu, Skelette lieben die Nähe toter Körper und Spinnen verschlingen gerne auch mal verbündete Truppen. Daß all die Bestien zusätzlich (und automatisch) am Konto knabbern, macht sie erst zu solchen: Sobald der Lohn ausbleibt, gibt's Randale, die schlimmstenfalls in der Vernichtung sämtlicher Kerkergebäude gipfelt.

Der eigentliche Zweck des Bestiariums liegt natürlich auch im Kampf. Bis zu acht Imps und/oder Monster lassen sich per Maus aufnehmen und direkt zu jedem beliebigen Fleck des eigenen Terrains versetzen. Sollten sie dabei ein wenig an Motivation einbüßen, bringt sie die rechte Maustaste mit einer ordentlichen Maulschelle wieder auf Trab. Zwecks Verbesserung der Kampfkraft empfiehlt sich dagegen ein (natürlich kostenpflichtiger) Besuch des Trainingsraums. Magier forschen in ihrer Bibliothek unterdessen unablässig nach insgesamt 60 Zaubersprüchen wie Heilung, Blitz oder Feuerball – deren Ausführung obliegt via Iconmenü dem Spieler. Zudem erstellen sie die Grundrisse fortschrittlicher Gebäude, und ohne beispielsweise eine Fallen produzierende Werkstatt ist nun mal kaum eine Mission zu gewinnen. Über solche Erfindungen, akuten Nahrungsmangel oder überfüllte Gebäude wird man umgehend informiert. Wer dabei Sprachausgabe und Text nicht memoriert hat, kann die Info für eine gewisse Zeit im Iconmenü nachschlagen.

ALLES IM BLICK: DIE ÜBERSICHTSKARTE

Ein besonders nützliches Feature ist die stets am oberen linken Bildrand präsente anklickbare Übersichtskarte. Genau wie der gesamte Kerker läßt sie sich in alle Himmelsrichtungen **drehen, zoomen und als Vollbild betrachten**. Dort und nur dort sieht man dann ein Schaubild des gesamten Dungeons, wobei die einzelnen Gebäudetypen eingezeichnet sind. Fährt man nun mit der Maus über die Vollbildkarte, blendet sich eine Lupe ein, welche eine **Nahansicht des jeweiligen Terrains** zeigt. Der Kerker selbst läßt sich via Hotkey mit acht Markierungspunkten bestücken, die dann sofort per Tastendruck erreichbar sind. Die Mauern können schließlich der Übersichtlichkeit zuliebe gesenkt werden.



Wenn die Mauern per Optionsmenü gesenkt werden, steigt die Übersicht



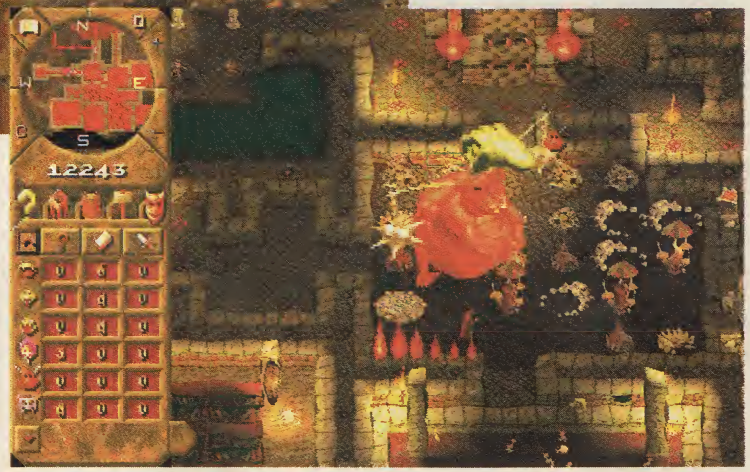
Die praktische Lupe zeigt eine Nahansicht des gewählten Terrains



Im Vollbildmodus erkennt man, wo welches Gebäude steht



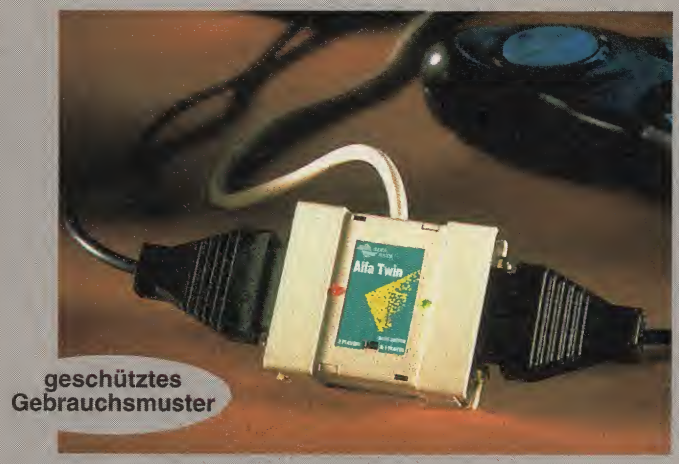
Bis zu acht Monster können entweder direkt oder über das Iconmenü aufgenommen werden



Danach zappeln sie dann niedlich an der Maushand

inside track

Insidertips für Powergamer



AlfaTwin, MMMMH, much better!

Ein einziger AlfaTwin und ich hatte alles im Griff! An dem Port habe ich das T2 Lenkrad mit Pedalen hängen und am anderen Port hängt das MS Sidewinder Gamepad mit durchgeschleiftem Sidewinder Joystick. Alles voll programmierbar und mit keinerlei Einschränkungen.
H.F., Hamburg

Hi there! Ob Ihrs glaubt oder nicht, ich hab 11 Geräte an einem einzigen Gamport! Das nervige Umstecken hinter dem Computer hat durch dieses kleine geniale Teil ein Ende. Hier mein Setup:

1. ALFATWIN:	Port 1: 2. ALFATWIN	Port 2: T2 Lenkrad mit Pedalen
2. ALFATWIN:	Port 1: 3. ALFATWIN	Port 2: Pro pedals mit Virtual Pilot
3. ALFATWIN:	Port 1: Gravis Grip mit 4 Pads und durchgeschleiften Flipper controls	Port 2: Flightstick Pro + Pro Throttle

The Minimator, Landshut

Nachdem ich mein neues programmierbares Gamepad gekauft hab, wollte ich mein altes treues Gamepad nicht entsorgen und hab mir den AlfaTwin geholt. Jetzt hängen alle zwei Gamepads in trauter Zweisamkeit zusammen und ich kann sie gleichzeitig für Multiplayer Games nutzen. Jetzt hab ich mir sogar noch einen AlfaTwin gekauft um meinen Flightstick anzuschließen. Ich kann nur sagen: MMMMH, much better!
G.K., Kaufbeuren

ALFA DATA Deutschland **AB Union GmbH**

AB Union GmbH * Carl-von-Linde-Str. 40 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 321 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Alfa Data Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://www.AB-Union.de

EXTRAS FÜR DEN KERKERMEISTER

Dungeon Keeper lebt nicht zuletzt auch von den vielen kleinen Extras, die überall in den dunklen Höhlen verborgen sind. So verfügt jeder Level über spezielle Bonusräume, die man nur durch Erkundung entdecken kann. Dort finden sich etwa Kreaturen-Upgrades zur Steigerung der Kampfkraft, besonders schlagkräftige Unholde sowie Schatzkammern. Kleiner Gag am Rande: Manche dieser Kammern können nur gefunden werden, wenn die Systemuhr des Rechners den Beginn einer bestimmten Mondphase anzeigt. Und als besonderes Bonbon **stellt sich zum Finale des Spiels gar ein Avatar aus den „Ultima"-Rollis zum Endkampf**. Zu sehen ist er in der originalen Drahtgitterausführung aus „Ultima 8: Pagan".



Der im Bonusraum lagernde Würfel birgt ein Monster-Upgrade



Der Endkampf gegen den originalen Avatar aus Origins „Ultima 8"

DER FEIND SCHLÄFT NICHT

Derweil die Grabungen fortschreiten und sich das Gebiet des Spielers immer weiter ausdehnt, stößt er auf Lavaseen, Gewässer und natürlich irgendwann eine feindliche Basis. Während sich die erstgenannten Hindernisse mit Brücken überwinden lassen, schreit die Entdeckung eines gegnerischen HQs nach einem Angriff. Zu diesem Zweck holt man sich einfach das gewünschte Kontingent an Monstern, schon ist die schönste Rangelei im Gange. Noch praktischer ist der Zauberspruch „Zu den Waffen". Wer ihn besitzt, kann seine Fahne à la „Populous" an jedem beliebigen Ort plazieren, woraufhin die gesamte Armee automatisch dort aufmarschiert. Je nach Mission bekommt man es dann entweder mit einer Heldenbande aus einem Dutzend ekelhaft guter Kreaturengattungen (Elfen, Ritter, Zauberer...) zu tun, oder aber mit einem konkurrierenden Monsterstamm. So oder so, der Sieger behält die Gebäude des Unterlegenen als Beute. Um der eigenen Basis ein solches Schicksal zu ersparen, bewähren sich Fallen, Wachtürme und verschlossene Türen. Auch darf für den Fall eines Überfalles festgelegt werden, ob die eigene Meute vorzugsweise angreifen, verteidigen, flüchten, töten oder aber Gefangene machen soll. Letzteres klappt jedoch nur, wenn zuvor ein Gefängnis errichtet wurde. Dort werden dann mittels Gehirnwäsche aus feindlichen Ungeheuern treue Überläufer gemacht.



Monströse Ästhetik: Wenn zwei Parteien einen Zugang zur selben Monsterpforte besitzen, entscheiden sich die Unholde für die schöneren Gebäude



Während der hektischen Kämpfe ist es nicht immer ganz einfach, den Überblick zu bewahren



Blumige Informationen während der Kämpfe: Die Zahl der Blüten gibt die Erfahrungsstufe an, die Blätter zeigen den Gesundheitszustand

DAS LETZTE HURRA

Das innovative und mit reichlich schwarzem Humor garnierte Gameplay ist zwar so komplex wie der Text bis hierher vermuten läßt, kann wegen des klug ausgetüftelten Spieldesigns aber erstaunlich leicht erlernt werden. Zwar bedarf die Maussteuerung trotz bzw. wegen der sinnvollen Hotkeys eine gewisse Eingewöhnung, doch dann beherrscht sie der Kerkermeister intuitiv. Ein nicht geringer Teil des immensen Unterhaltungswerts geht zudem auf das Konto der erstaunlich geschickt agierenden CPU-Gegner – hier wird kein Feind zweimal in die gleiche Falle tappen! Aber auch die Präsentation weiß zu beeindrucken. So brilliert die imposante SVGA-Grafik mit hübschen Schatteneffekten und niedlichen Animationen, während die optional offerierte VGA-Optik naturgemäß etwas grobpixeliger in Szene gesetzt ist. Die morbiden Soundeffekte, dezent eingesetzte Grusel-Arien und reichlich Digi-Sprache (die momentan von Electronic Arts eingedeutscht wird) heizen die Kerkerstimmung zusätzlich an.

Fazit: Ob man nun Rollenspieler, Echtzeitstratege, Wirtschaftssimulant oder schlicht auf der Suche nach geistreicher Unterhaltung vor dem Computer ist, Dungeon Keeper bedient alle auf höchstem Niveau! (md)



Manche Monster sollte man nicht aus den Augen lassen: Spinnen vergreifen sich auch an den eigenen Truppen



Sogar im Hühnerstall sind Fresken zu bewundern

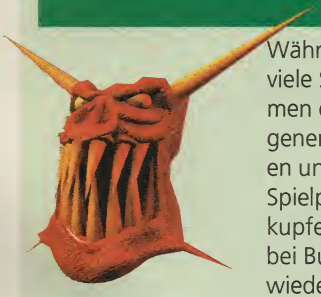


Herrliche Licht- und Schatteneffekte beherrschen das Bild

ES KOMMT NOCH BESSER: UPDATES

Bullfrog bastelt bereits an einigen speziellen Versionen des Spiels: Bis zum Herbst sollen sowohl **3D-Karten** als auch die **MMX-Technologie** unterstützt werden. Ein weiteres Update wird schließlich bewirken, daß man **auch die gute Seite übernehmen** kann. Nur am Rande sei noch die angekündigte Version für Sonys Playstation-Konsole erwähnt.

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Während viel zu viele Softwarefirmen das Risiko eigener Ideen scheuen und bewährte Spielprinzipien abkupfern, hat man bei Bullfrog mal wieder Neuland betreten. Und wie schon bei Klassikern vom Schlage eines „Populous" oder „Magic Carpet" geht die Rechnung auf: Dungeon Keeper entwickelt einen solchen Suchteffekt, daß das Programm eigentlich rezeptpflichtig sein müßte! Selten zuvor wurde ein derart finessenreiches Gameplay so prächtig präsentiert. Lediglich die optisch eindrucksvolle, aber spieltechnisch etwas unzweckmäßige Ich-Perspektive hat mich da etwas enttäuscht, denn mehr als ein nettes Gimmick ist dieses Feature eigentlich nicht. Aber wenn man nichts Schlechteres über ein Spiel sagen kann…



Markus

Keine Frage, der Kerkermeister ist schlichtweg genial. Dabei habe ich normalerweise mit allen Genres, aus denen sich dieser Mix zusammensetzt, eher wenig am Hut. Aber vielleicht hatte ich auch gerade deshalb binnen kürzester Zeit die knuffigen Monster ins Herz geschlossen – war ja auch höchste Geisterbahn, daß die sonst üblichen Edel-Recken mal bekommen, was sie verdienen! Außerdem hat sich auch bei mir recht bald der „Einen Kerker schaffe ich noch"-Effekt eingestellt. Wobei man nicht vergessen darf, daß das perfekt abgestimmte Komponenten-Gameplay im Mehrspielermodus sogar nochmals einen Tick mehr Spaß bringt. Kurz und sehr gut: Wer Dungeon Keeper nicht kennt, hat wirklich was verpennt!



Dungeon Keeper

(Bullfrog/Electronic Arts)

Umwerfende Echtzeit-Mixtur aus Strategie, Simulation und Rollenspiel

GRAFIK	89%
SOUND	89%
STEUERUNG	87%
MOTIVATION	94%



91%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	paßt sich an
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 70 MB auf der HD
GRAFIK:	wahlweise VGA oder SVGA
SOUND:	Soundblaster/Pro/16/AWE32, MS Sound System, Soundscape, Pro Audio, Roland Rap-10 bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler im Netz, per Modem oder Direktverbindung
ONLINE-INFO:	http://www.bullfrog.co.uk:80/games/dungeon/index.html



Vergessen Sie das sture WirtschaftsStudium!

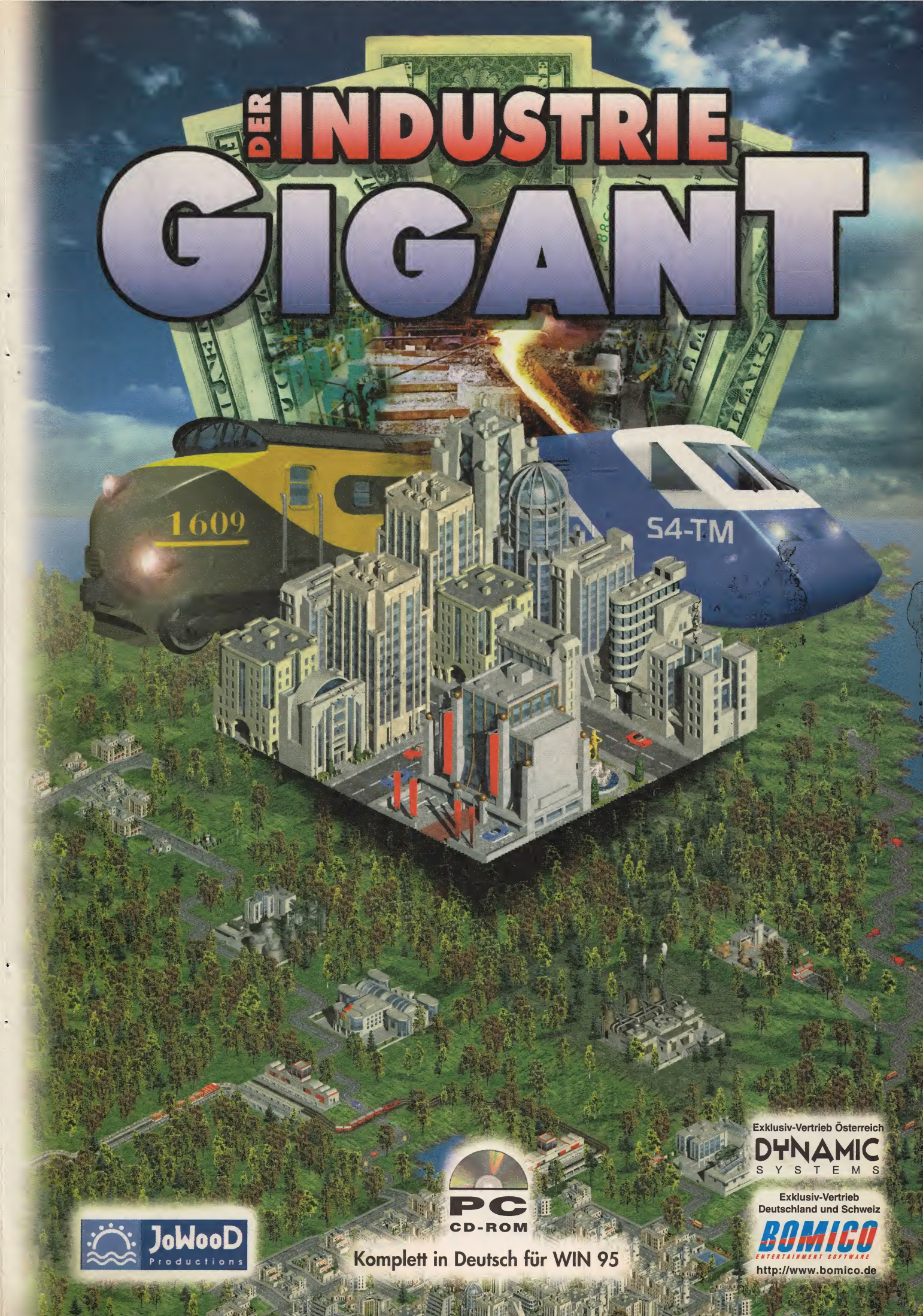
Spielen Sie sich im komplexen Konzernumfeld an die Spitze!

Bevor Sie die dicke Kohle machen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produkte zur rechten Zeit und die günstigsten Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

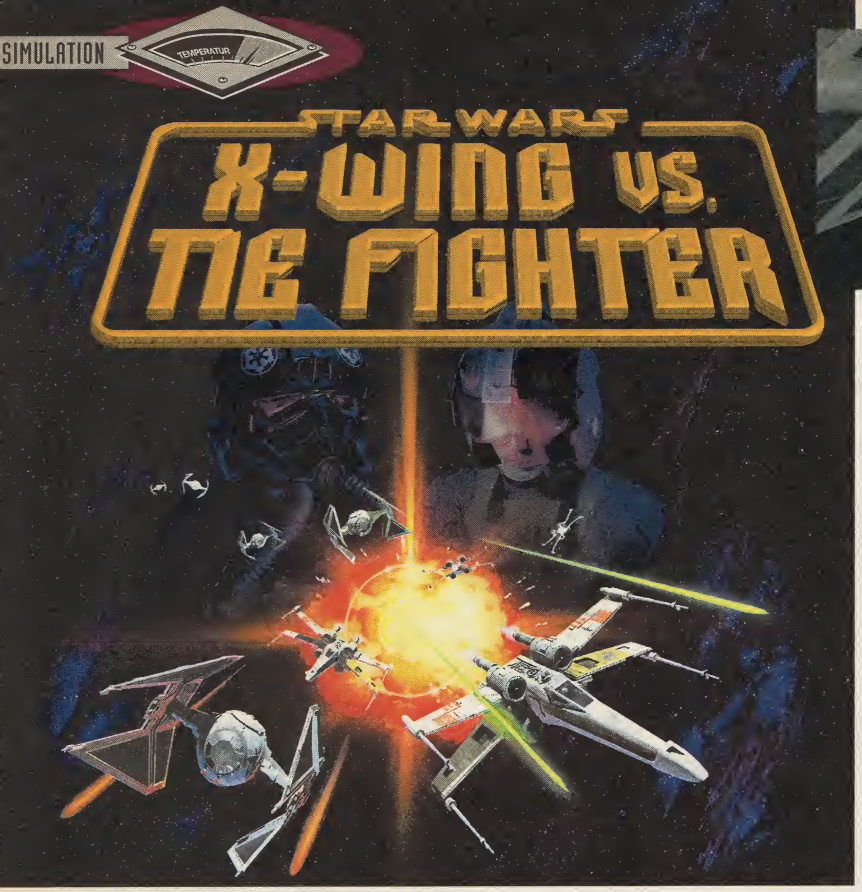
Features:

- Vielfältige Industrien und über 30 Produkte
- LKWs, Züge, Monorails und Supraleiterzüge
- Bis zu drei intelligente Computergegner
- Inklusive Editor

Einfache und komfortable Bedienung. Hohe Komplexität – und doch leicht verständlich.


DER INDUSTRIE GIGANT
1609
S4-TM
JoWooD Productions
PC CD-ROM
Komplett in Deutsch für WIN 95
Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
Exklusiv-Vertrieb Deutschland und Schweiz
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

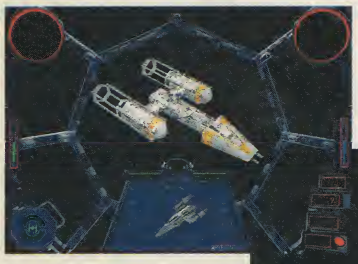




Im Kino hat der restaurierte „Krieg der Sterne" soeben für Rummel gesorgt, das Tamtam um die Konsolen-Action „Schatten des Imperiums" steht am PC noch aus. Für den Knall im All dazwischen sorgt Lucas Arts jetzt mit der lang angekündigten Fortsetzung für simulative Sternenkrieger.

Bei Lucas Arts holte man den „Krieg der Sterne" erstmals 1993 auf den PC, quasi als Antwort auf Origins erfolgreichen „Wing Commander". Zunächst entstand die actiongeladene Spacesim zum Rebellen-Jäger „X-Wing" (inklusive diverser Erweiterungen), dann schlug das Imperium im „Tie Fighter" zurück. Die neuen Schlachten sollen nun vor allem gesellige Win 95-Piloten ansprechen; dürfen sich hier doch erstmals per (Null-) Modem, im Netzwerk oder Internet rebellische Simulanten mit imperialen Fliegern duellieren – bei mehr als zwei Kontrahenten werden freilich auch zusätzliche Spiele benötigt.

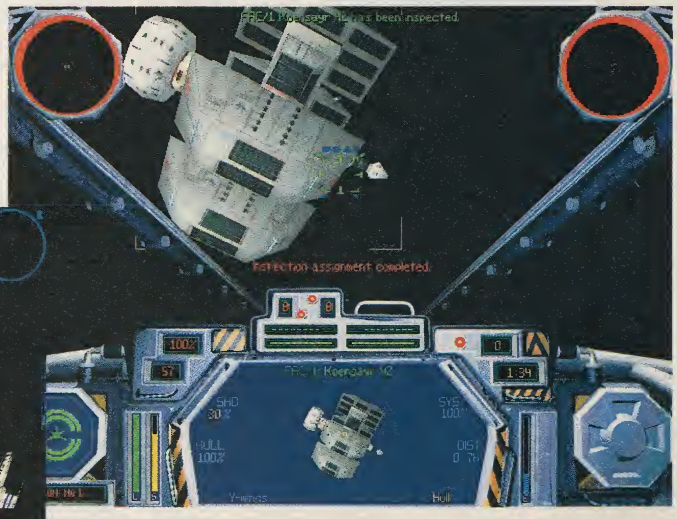
Da das Game ganz auf Multiplayer-Konflikte abstellt, enthalten die beiden CDs nur wenige der genreüblichen Zwischensequenzen. Bereits das Intro beschränkt sich auf ein kurzes Scharmützel, schon findet sich der Raumkadett im Hauptmenü wieder. Nachdem dort der gewünschte Pilotenname eingetragen wurde, sollte man die Bildschirmauflösung (maximal 640 x 480 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe) und Grafikdetails der jeweiligen Rechnerleistung anpassen, um einen flüssigen Ablauf sicherzustellen. Der setzt aber auch das Erlernen zahlloser Tastaturkommandos oder besser noch



Stirb, Feind des Imperiums!



Mehr Übersicht dank abgeschaltetem Cockpit



Für inspizierte Schiffe und Container gibt es Bonuspunkte

DIE RAUMJÄGER DER REBELLEN



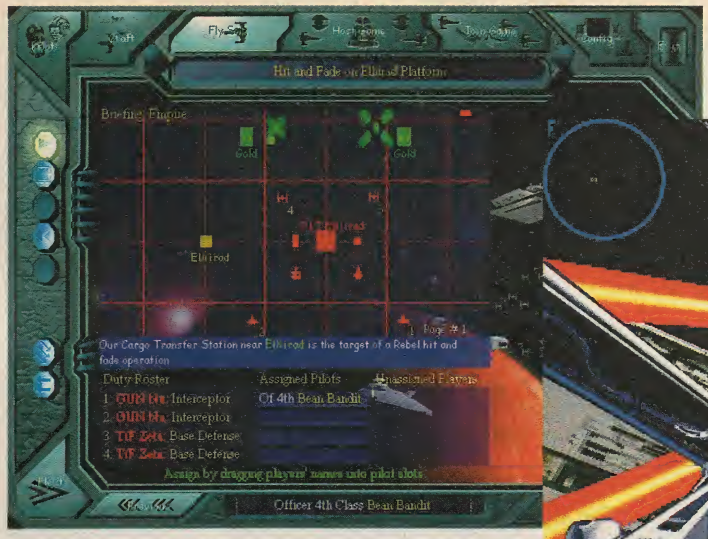
Name: T-65C A2 X-Wing
Höchstgeschwindigkeit: 100 MGLT
Beschleunigung: 16 MGLT/s
Wendigkeit: 75
Bewaffnung: 4 Laser, 8 Raketen
Schildstärke: 50 Einheiten
Panzerung: 20 Einheiten

Beschreibung: Der exzellente Raumjäger ist die Grundlage der Rebellenflotte und sowohl für Eskorten als auch für Angriffsflüge geeignet.



Name: BTL-A4 Y-Wing
Höchstgeschwindigkeit: 80 MGLT
Beschleunigung: 11 MGLT/s
Wendigkeit: 59
Bewaffnung: 2 Laser, 2 Ionenkanonen, 12 Raketen
Schildstärke: 75 Einheiten
Panzerung: 40 Einheiten

Beschreibung: Ein schwerer Bomber mit guten Schilden. Seine Ionenkanonen schalten Schiffe zwecks Übernahme aus, ohne sie zu zerstören.



Die Einsatzbesprechungen sind kurz, aber präzise

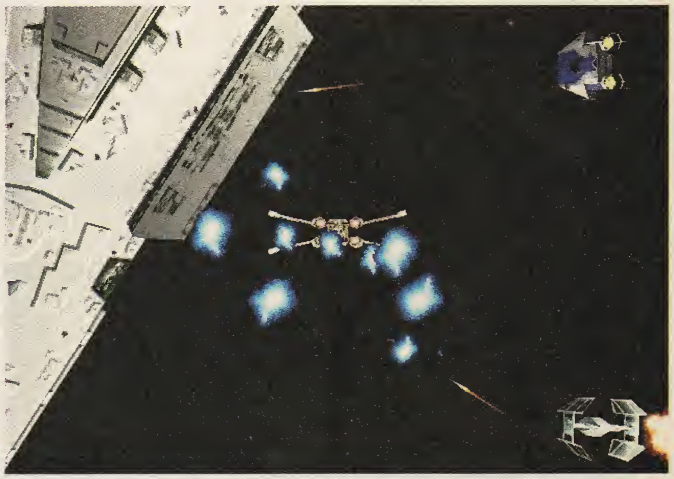


Alte Weisheit unter Sternenkriegern: Sternzerstörern sollte man nicht zu nahe kommen!

den Besitz eines programmierbaren Joysticks voraus. Was des Anfängers Leid, ist dann des Experten Freud': Diverse Zielerfassungsmodi (nächste/vorherige Jäger, Freunde, Feinde, aufgeschaltete Raketen, Angreifer des Ziels etc.) und die Energieverteilungen zwischen Schilden, Triebwerk, Beamwaffen und normalen Bordgeschützen komplizieren das Überleben im All. Gottlob kann der Kadett in 30 Trainingsmissionen alles Wesentliche erlernen. Geschütz- und Raketenabschüsse stehen ebenso auf dem Übungsplan wie das Zusammenspiel mit mehreren Wingmen beim Angriff auf ein Großkampfschiff. Wer den Ernstfall noch weiter proben will oder gerade keine menschlichen Gegner zur Hand hat, darf selbstverständlich auch alleine starten. Dazu stehen 16 Kampfeinsätze zur Auswahl, die man jeweils auf Seiten der Rebellen oder des Imperiums fliegen kann. Nach einem kurzen Briefing entscheidet man sich da für einen der gebotenen Jäger bzw. Bomber, konfiguriert die Bewaffnung eventuell neu und rast auch schon dem Feind entgegen.

Während der Schlacht kann der Solist seine rechnergesteuerten Kameraden nicht nur per Funkspruch dirigieren – wenn Not am Mann oder das eigene Schiff zerstört ist, versetzt man sich eben ins Cockpit des Flügelmanns und übernimmt kurzerhand die Steuerung. Ja, selbst wenn die gesamte Staffel verloren ist, geht das Spiel meist noch weiter, da dem Piloten in der Regel mehrere Geschwader zur Verfügung stehen. Zusammen mit dem dreifach regelbaren Schwierigkeitsgrad läßt dieses Feature auch Neulingen eine faire Chance. Mit nur einem Schiff die Attacken der feindlichen Flieger-Asse zu überstehen, dürfte freilich selbst altgedienten Sternenkriegern nicht leicht fallen: Manche Computerpiloten legen wahrhaft übermenschliche Reaktionen an den Tag. Dem echten Netzwerkgeschehen deutlich näher kommen die elf sogenannten Nahkampfeinsätze. Sie simulieren hektische Duelle mit sieben CPU-Gegnern, wobei abgeschossene Maschinen während der vorgegebenen Spielzeit umgehend wieder auf das Schlachtfeld zurückversetzt werden. Wer am Ende die meisten Abschüsse vorweisen kann (und selbst am seltensten getroffen wurde), wird zum Sieger erklärt. Als kleine Abwechslung finden manche der Scharmützel in einem Asteroidenfeld statt, andere unterteilen

Multiplayer-Duelle zwischen rebellischen und imperialen Simulanten



Raketen lassen sich jetzt auch mit Defensivwaffen ablenken



Name: RZ-1 A-Wing
Höchstgeschwindigkeit: 120 MGLT
Beschleunigung: 21 MGLT/s
Wendigkeit: 96
Bewaffnung: 2 Laser, 12 Raketen
Schildstärke: 50 Einheiten
Panzerung: 14 Einheiten

Beschreibung: Das schnellste und wendigste Rebellenschiff kann als Aufklärer ebenso wie im Angriff eingesetzt werden.



Name: Z-95 Headhunter
Höchstgeschwindigkeit: 100 MGLT
Beschleunigung: 16 MGLT/s
Wendigkeit: 86
Bewaffnung: 2 Laser, 6 Raketen
Schildstärke: 20 Einheiten
Panzerung: 14 Einheiten

Beschreibung: Der Vorgänger des X-Wing ist genauso schnell wie sein Nachfolger und sehr wendig, hat aber nur arg schwache Schilde.

len die Teilnehmer in Zweier- oder gar Viererteams. Gelegentlich ballert man auch ganz friedlich auf Minen und ähnlich neutrale Ziele, um den effektivsten Schützen zu krönen. Darüber hinaus gibt es noch Turniere, wo in mehreren Gewinnsätzen der beste Nahkämpfer ermittelt wird. Ähnliches gilt übrigens auch für den Schlachtenmodus, der einfach mehrere Kampfaufträge zusammenfaßt. Wer dann die meisten Szenarien für sich entscheidet, gewinnt.

Solomissionen als Vorbereitung auf den Mehrspieler-Ernstfall

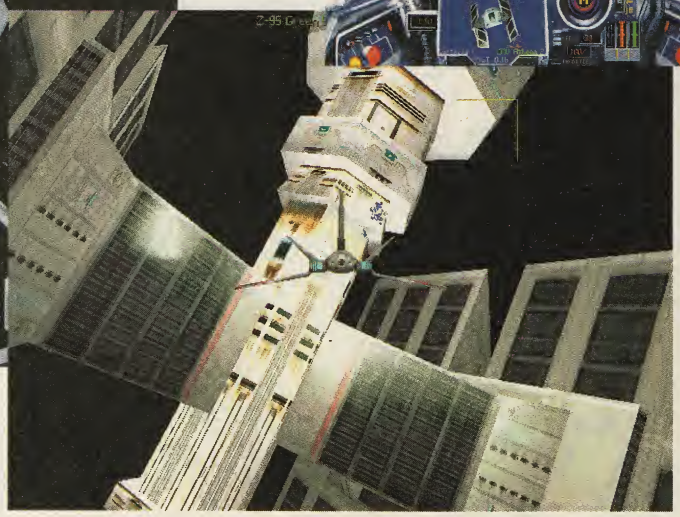
Der Mehrspielermodus unterscheidet sich inhaltlich kaum von den genannten Einzelspieleroptionen. Sind alle Teilnehmer (zumindest virtuell) anwesend, wählt der Gastgeber eine Mission aus und teilt die Mitspieler gegebenenfalls in Teams ein. Diese haben nun zwei Minuten, um sich zu beraten und auf die bevorstehenden Aufgaben vorzubereiten. Sobald sich die Piloten erst einmal im All befinden, ähnelt das Gameplay stark dem des Einzelspieles – mit der Ausnahme, daß je nach (Internet-) Verbindung die Frameraten doch gewaltig variieren können. Im Extremfall muß daher mit sich ruckweise durch das All bewegenden Feinden gerechnet werden. Ebenfalls ein wenig schade ist, daß das grundlegende Spielprinzip ständig das gleiche bleibt: Man weicht einer gegnerischen Rakete aus, schießt zwei Kontrahenten ab, wird selbst



Die Schilde lassen sich traditionell auch nach vorn oder hinten konzentrieren



Beim Reparieren beschädigter Systeme lassen sich Prioritäten setzen



Eine der grafischen Neuerungen: Lichtquellen-Effekte

DIE IMPERIALE FLOTTE



Name: Tie Fighter
Höchstgeschwindigkeit: 100 MGLT
Beschleunigung: 20 MGLT/s
Wendigkeit: 96
Bewaffnung: 2 Laser
Schildstärke: –
Panzerung: 9 Einheiten

Beschreibung: Der meistgenutzte Jäger des Imperiums ist schnell und wendig, hat allerdings keine Schilde und nur minimale Bewaffnung.



Name: Tie Bomber
Höchstgeschwindigkeit: 80 MGLT
Beschleunigung: 13 MGLT/s
Wendigkeit: 86
Bewaffnung: 2 Laser, 8 Raketen
Schildstärke: –
Panzerung: 28 Einheiten

Beschreibung: Ein gut bewaffneter Bomber, um Schlachtschiffe anzugreifen. Mangels Schilden benötigt er jedoch stets Geleitschutz.



Name: Tie Interceptor
Höchstgeschwindigkeit: 111 MGLT
Beschleunigung: 21 MGLT/s
Wendigkeit: 104
Bewaffnung: 4 Laser
Schildstärke: –
Panzerung: 16 Einheiten

Beschreibung: Schneller und wendiger als ein Tie Fighter. Ein hervorragendes Eskort- und Angriffsschiff, leider ebenfalls ohne Schilde.



Name: Tie Advanced
Höchstgeschwindigkeit: 133 MGLT
Beschleunigung: 16 MGLT/s
Wendigkeit: 104
Bewaffnung: 4 Laser, 8 Raketen
Schildstärke: 40 Einheiten
Panzerung: 14 Einheiten

Beschreibung: Die Weiterentwicklung von Lord Vaders Prototypen ist mit Schilden ausgestattet und kann Raketen tragen.

getroffen, kurz darauf wieder ins Spiel gebracht und so weiter und so fort. Beamwaffen wie Traktorstrahlen und ähnliche taktische Details kommen in der Praxis leider kaum zum Einsatz. Im Eifer des Gefechts ist deren Bedienung einfach zu umständlich, um lohnende Ergebnisse zu liefern.
Für Freunde von Multiplayerschlachten ist X-Wing vs. Tie Fighter freilich dennoch empfehlenswert, nicht zuletzt aufgrund des nach wie vor sehr motivierenden Szenarios. Einzelspieler sollten sich den Kauf jedoch gründlich überlegen: Die gegenüber dem alten „Tie Fighter" leicht aufgebohrte Grafik, die klassische Sounduntermalung inklusive einer Menge Sprachausgabe und die winzigen Verbesserungen im Spieldesign stehen für sie 16 unzusammenhängenden Missionen und einer simulierten Netzwerk-Schlacht gegenüber. Ob man da nicht besser zum Oldie greift, der schließlich auch längst zum Budgettarif in den Softwarehangars parkt? (mz)

X-Wing vs. Tie Fighter
(Lucas Arts)

Der „Krieg der Sterne" tobt jetzt auch im Netzwerk.

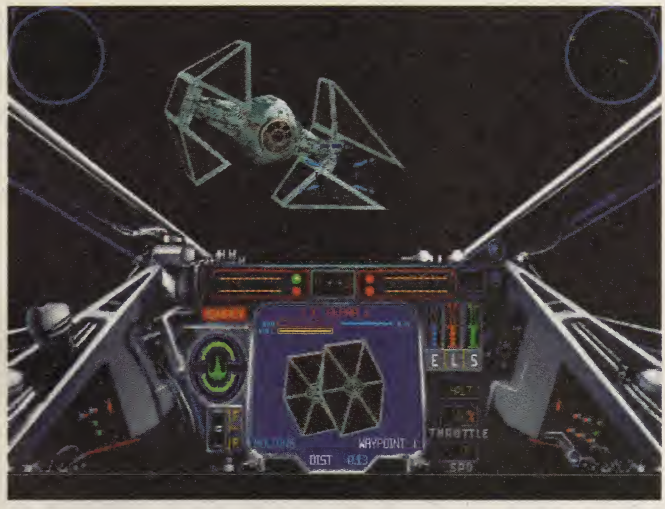
GRAFIK	75%
SOUND	83%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	78%



76%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 (empfehlenswert ist ein P133 beim Host) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 bis 120 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Netzwerk, (Null-) Modem, Internet
ONLINE-INFO:	http://www.lucasarts.com



Kollisionen sind meist tödlich



Name: Xg-1 Assault Gunboat
Höchstgeschwindigkeit: 90 MGLT
Beschleunigung: 20 MGLT/s
Wendigkeit: 78
Bewaffnung: 2 Laser, 2 Ionenkanonen, 16 Raketen
Schildstärke: 100 Einheiten
Panzerung: 28 Einheiten
Beschreibung: Starke Schilde und das größte Waffenarsenal der Jägerklasse ermöglichen sowohl Eskorten als auch schwere Angriffe.

JOKER VERLAG
LABINER GMBH & CO.

REDAKTIONELLER MITARBEITER MIT PROGRAMMIER-KENNTNISSEN GESUCHT!

- Sie programmieren unter DOS und Win 95?
- Sie kennen PC-Hardware aus dem Effeff?
- Sie legen auch gerne mal ein Spielchen ein?

Dann brauchen Sie nur noch eine flotte Schreibe, um der richtige Mann bzw. die richtige Frau für uns zu sein: Zur festen Anstellung in unsere modernen Büroräume im Münchener Osten suchen wir ab sofort eine Vollzeitkraft, die sich um Produktion und Gestaltung der CD-ROM unseres Magazins PC JOKER HEFT & SPIEL (Deutschlands dienstälteste Zeitschrift für PC-Spiele und mit ca. 250.000 Exemplaren Druckauflage eine der meistgekauften) kümmert sowie redaktionell am Gesamtprodukt mitarbeitet. Wir bieten eigenverantwortliche Tätigkeit in einem netten, jungen Team, leistungsgerechte Bezahlung sowie flexible Arbeitszeiten.

Aussagekräftige Bewerbungen mit Arbeitsprobe richten Sie bitte an:

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Personalbüro
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Tel.: 08106/89 96 01
E-Mail: 104707.774@compuserve.com

SANDWARRIORS



Einen interessanten Mix aus Frank Herberts „Wüstenplanet" und Roland Emmerichs SF-Movie „Stargate" hat man sich bei Gremlin als Szenario für diese 3D-Ballerei einfallen lassen. Ansonsten hatten die Designer nicht so gute Ideen.

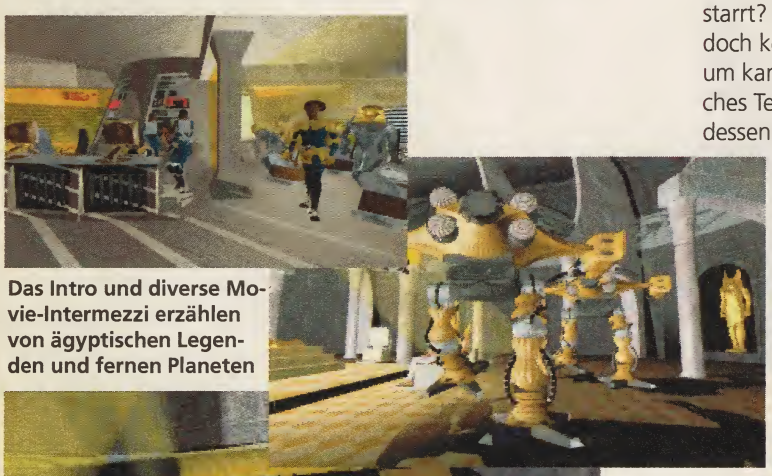
Wegen der nervösen Steuerung sind solche Nahkämpfe schwer zu bewältigen

Auf dem Planeten Tawy herrscht Krieg zwischen zwei mächtigen Dynastien, deren Namen nicht nur Ägyptologen vertraut sein dürften: Auf der einen Seite trachtet da das Imperium der Set nach der Vorherrschaft, auf der anderen steht der Spieler als Angehöriger des Volkes Osiris. Er hat im Auftrag des Horus-Clan den Sonnenthron zu verteidigen, indem er mit seinem „Sandschiff" zahllose Angreifer ablasert.

Dem Story-Mix aus ägyptologischer Mystik und Science Fiction mangelt es nicht an Potential...

Der Gleiter ist mit bis zu zehn umschaltbaren Waffensystemen bestückt und hat in der Grundausstattung ein unbegrenzt munitioniertes MG sowie autozielende Wärmesuchprojektile an Bord. Im Spielverlauf erhält man Zugriff auf Laser, Plasmageschosse, Cluster- und Atombomben, fliegt vorgegebene Feindziele der Reihe nach ab und äschert sie ein. Als Kulisse dient eine abwechslungsreich mit Ölplattformen, Kraftwerken, Pyramiden, Städten und Dörfern bebaute Wüste bei Tag und Nacht. Auch das recht geschickt agierende Kanonenfutter bekommt man in ausreichenden Varianten vor die Flinte. Bekriegt werden insgesamt 20 Vehikel wie Tanks, Raketenwerfer, Jagdflieger, Bomber, schwer bewachtes Landungsgerät und nahe dem Orbit schwebende Mutterschiffe. Daß man dabei gelegentlich Unterstützung durch bis zu 15 computergesteuerte Flügelleute erhält, ändert wenig an der Schwierigkeit der Aufgaben.

Die heftigen Feindattacken machen laufend Unterbrechungen des Spielflusses zwecks Nachtanken von Energie und Munition an abseits gelegenen Rastplätzen erforderlich. Zu den kleineren Mängeln des Spiels zählt auch die nur nach Missionsende erreichbare Speicheroption. Die Liste mit den größeren Mängeln ist leider etwas länger: Warum ist die Karte nicht in den Actionbildschirm einblendbar? Warum gibt es nicht wenigstens eine Feuerpause, während man auf den separaten Kartenscreen starrt? Warum lassen sich dort zwar Wegpunkte markieren, doch kein Autopilot fliegt sie selbständig und bequem an? Warum kann das Missionbriefing im Spielverlauf nicht als übersichtliches Textfile erneut eingesehen werden? Warum muß man statt dessen ein Audiofile jeweils komplett abhören? Warum läßt sich die Tastaturbelegung nicht umdefinieren? Warum erkennt das Programm auf manchen Rechnern den Stick nicht so problemlos, wie man das erwarten darf?
Am schlimmsten aber ist, daß sich der Gleiter wie ein Stück Seife fliegt und die gängigsten Standardmanöver nicht beherrscht. So läßt sich das Gerät zwar mit einem Halblooping auf den Rücken legen, kann jedoch an-

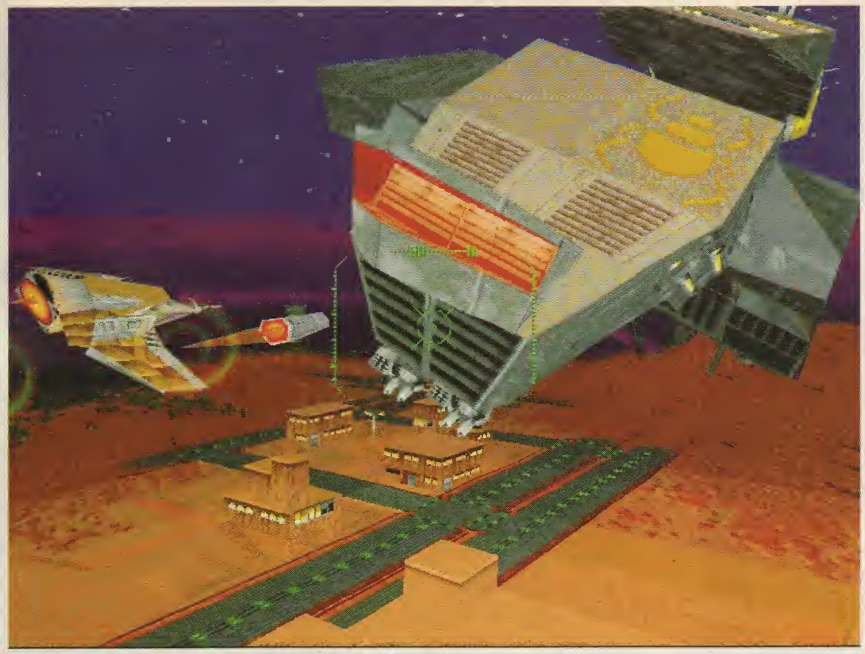


Das Intro und diverse Movie-Intermezzi erzählen von ägyptischen Legenden und fernen Planeten





Der Nutzwert des Radarscanners am unteren Bildrand ist dürftig – alle wichtigen Infos gibt's nur am separaten Kartenscreen



Ein typischer (Nacht-) Einsatz: der Sandwarrior unter schwerem Beschuß von Jagdgleitern und Dickschiffen

schließend nicht mittels einer halben Schraube in die Horizontale zurückkehren. Das nervöse Handling macht jeden Kurvenflug zur Zitterpartie, gleichzeitig werden Steig- und Sinkkommandos mit Verzögerung und oft nur bei erheblich reduziertem Tempo erledigt – die Gegner bedanken sich inzwischen für das schöne Ziel. Bei Umschaltung von der Cockpitkamera hin zur Außenansicht potenziert sich das

...doch leider hat es Gremlin verpaßt, das faszinierende Thema adäquat umzusetzen.

Problem, zumal dort kein Head-Up-Display Informationen zu Navigation, Zielerfassung oder Munitionsvorrat preisgibt.
Etwas Trost spenden sechs via Tastendruck jederzeit abrufbare Instantmanöver. Da wird beispielsweise der sofortige Umkehrschub und damit eine effiziente Luftbremse aktiviert. Oder die Maschine taucht bei Frontalangriffen gekonnt unter den Feinden weg. Auch die 3D-Grafik vermag zwei, drei Tränen zu trocknen: Die nicht übertrieben detailliert, jedoch interessant gestalteten Wüsten zoomen ab einem P166 in 640 x 480 Pixeln auf das Auge des Betrachters zu – die kaum hübschere Top-Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten lohnt wegen des dann trägen Tempos kaum. Schade bloß, daß die Triebwerke stets völlig unanimiert bleiben und nur vereinzelt Licht und Schatten für eine realistische Beleuchtung sorgen. Noch weniger Freude bereiten die mittelprächtigen Soundeffekte und die belanglose MIDI-Musik.
Bleiben zum schlechten Schluß noch vier Warums offen: Warum sind auf der CD-ROM sechs hörenswerte Audiotracks enthalten, werden aber nicht zur Musikuntermalung herangezogen? Warum bleibt man während des gesamten Spiels auf ein einziges Flugvehikel beschränkt? Warum spielen sich die 30 Missionen in bloß einem, zudem überschaubaren Areal ab? Warum hat Gremlin nicht mehr aus dem Thema gemacht? (rl)

Sandwarriors
(Gremlin)

Wortwörtlich wüste 3D-Ballerei, allerdings von Mängeln überschattet.

GRAFIK	*72%*
SOUND	*63%*
STEUERUNG	*48%*
MOTIVATION	*55%*



57%

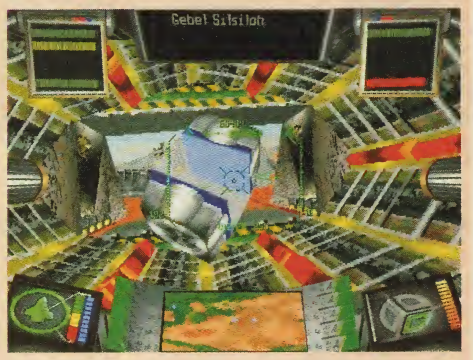
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P166 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 95 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA mit 8 MB RAM, SVGA ab 16 MB RAM
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.co.uk

GUCK MAL, WER DA SCHIESST!



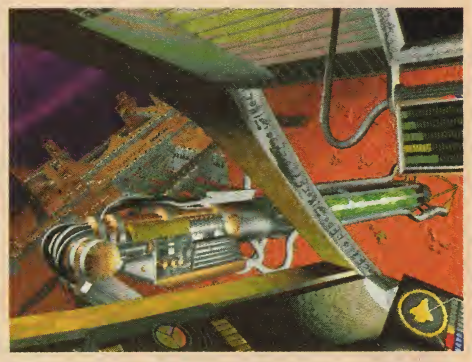
Die Außenansicht ist nicht besonders hübsch und wegen des fehlenden HUDs ziemlich unspielbar



Die Cockpitperspektive ist Garant für bestmögliche Action



Das Cockpitvollbild mit eingeblendetem Display ist nett anzusehen und zudem gut spielbar



Das abschnittweise drehbare Pilotenauge kommt in der Hektik selten zum Einsatz

TERRACIDE

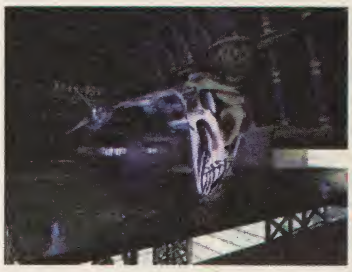
Immer nur Aliens weglasern ist auch nichts, da loben wir uns das Szenario des neuesten Eidos-Titels: Hinter dem Wortspiel aus „Terra" (Erde) und Suizid (Selbstmord) verbirgt sich die Abneigung heimkehrender Raumkolonisten gegen die eingesessene Erdbevölkerung.



Ob Robbi oder Kolonist, der Feind wandelt auf sehr vorhersehbaren Pfaden

Nach einigen Jahrhunderten im All kann man es verstehen, wenn die Heimkehrer miese Laune haben – aber deshalb gleich alle Alt-Terraner ausrotten wollen? So geht's nicht, weshalb der Spieler sich am Steuer eines agilen Ein-Mann-Jägers wiederfindet. Mit dem Vehikel dringt er nun in sieben orbital geparkte Angriffsraumer ein, sucht sich seinen Weg durch vielfach verzweigte Korridore und lasert wie gewohnt alle Gegner weg. Weil sich der 3D-Raum dabei beliebig befliegen läßt, hat der Bartel den Most hier eindeutig beim altehrwürdigen „Descent" geholt.

Freilich ist der hiesige Heldengleiter weniger schlagkräftig, als der auflackierte Totenkopf glauben macht. Zu Beginn ziert lediglich eine schlappe Lichtkanone die Waffenkammer, sieben kräftigere MGs, Bomben oder Zielsuchraketen muß man erst finden bzw. aus den Überresten explodierter Bösewichter schälen. Einige der Wummen lassen sich mit Dauerfeuer oder Streuschuß nachrüsten, die meisten sind limitiert munitioniert. Zum Einsatz kommen sie gegen feindliche Schiffe, Roboter und selten auch am Hoverboard schwebende Kolonisten. Nur sind uns noch sel-





Das Intro ist sehenswert, der Rest nur auf 3D-Beschleunigern

ten so langweilig animierte, leb- und hirnlose Angreifer vor die Flinte gelaufen: 20 einfallslos gestaltete Abschnitte lang wackeln die Kerle von links nach rechts oder oben nach unten auf immer gleichen Bahnen ins Verderben.

Im Finale offenbart sich dann doch wieder eine Alien-Königin als Drahtzieherin der Feindseligkeiten. Ähnlich „originell" ist das Gameplay für Solisten. Denn ob da nun ein Generator zu zerstören



Gelegentlich unterbrechen Weltraumgefechte die Labyrinth-Fliegerei

oder eine Mega-Kanone zu finden ist, letztlich fliegt man immer bloß bis ans Ende eines Flurs und gibt dort ein paar Schüsse auf das Objekt der Begierde ab. Okay, manchmal stößt man auch auf eine Gabelung, muß ein Tor sprengen oder sich den Weg durch ein Labyrinth unsichtbarer Wände ertasten. Etwas mehr Spaß und Span-

3D-BESCHLEUNIGER BEVORZUGT

Schmucke SVGA-Optik benötigt einen P200 als Startplattform, sonst ersticken eine ruckelige Kulisse und die unexakte Steuerung jeden Flugspaß im Keim. Steckt ein 3D-Beschleuniger der Marken **3Dfx**, **PowerVR**, **Vérité**, **Mystique**, **ATI Rage** oder **Virge** unter der Haube, läuft das Game je nach Können der Karte schneller, mit zusätzlichen Lichteffekten oder in einer Top-Auflösung von 1024 x 768 Pixel. Beispielsweise genügt ein P100 mit 3Dfx-Karte für rasantere und buntere SVGA-Grafik, als sie das originale „Descent" hatte. Bei weniger gut ausgestatteten Rechnern läßt sich über die Abschaltung von Details mehr Tempo gewinnen.



Mit und ohne 3D-Beschleuniger sind die Labyrinthe oft farbstichig





In den ersten Designskizzen sahen die Bösewichter noch markanter und martialischer aus

nung haben maximal 16 Multiplayer in neun eigenen Arenen, wo sich jeder mit jedem bekriegt, man Koalitionen bildet oder im „Capture the Flag"-Modus Terrain verteidigt. Eine Einblendkarte fehlt freilich auch hier. Einzige Orientierungshilfe sind Leuchtbojen, die man hinterlassen kann – quasi das futuristische Gegenstück zu Hänsels Brotkrumen. Eine größere Hilfe ist die jederzeit erreichbare Speicheroption, völlig überflüssig dagegen die Wahl zwischen Cockpit- und Außenkamera. Letztere zoomt und rotiert unkontrollierbar, so daß der Pilot bald jeden Durchblick verliert.

Hat man sich die Steuerung passend zurechtgeschnitzt, erlaubt sie speziell in der Kombination aus Maus und Tastatur passable Manöver. Allein die (abschaltbare) Kurs-Automatik hakt mitunter und hält das Vehikel eben nicht relativ zur Umgebung in horizontaler Lage. Als Soundbegleitung gibt es schließlich stoische Kommentare von Herbert „Mr. Spock" Weickert nebst stimmungsvollen Ambient-Klängen, die man zugunsten der mäßigen Effekte lauter drehen sollte. (rl)

Terracide
(Eidos/Simis)

Abwechslungsarme 3D-Ballerei in futuristischen Labyrinthen

GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	52%



56%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, 3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, maximal 16 Spieler via IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com

ARI CD-ROM-NEWS



Das neue ARI Flight- & Adventure-Pack mit Add-Ons für den

MS Flight-Simulator 5.1* und 95!

Auf insgesamt 3 CDs enthält dieses Pack:

- FS-COM für Windows, das professionelle Tool zur Erstellung eigener FS-Adventures (deutsche Lizenzversion)
- 50 realistische Adventures deutscher und europäischer Flüge (Lizenzversion)
- die Airplane Video- und Picture-Gallery mit über 50 Minuten Videos und True-Color-Bildern interessanter Raritäten (Lizenzversion)
- über 450 ausgesuchte USA- und Europa-Szenarien (PD- und Shareware)

* Microsoft und Flight-Simulator sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.

unverbindliche Preisempfehlung **49,95 DM**



ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13
47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0
Fax: 02154-9476-42

ARI

Infos im Internet: http://www.ari-data.de

Pandemonium!

Rundum spaßige und spielbare Jump & Runs sind eine Domäne von Playstation, Saturn und Nintendo 64, damit werden auf Konsolen traditionell die großen Verkaufszahlen gemacht. Vielleicht gilt das demnächst erst recht für den PC? Denn zumindest diese Konvertierung übertrifft das Original.



Aus dieser Nähe bekommt man Fargus nur selten zu Gesicht, meist bleibt er eher dezent im Hintergrund

Wiewohl die einschlägige Fachpresse bereits der famosen Playstation-Version eine herausragende Optik bescheinigte, sieht der Plattformer am PC noch eine ganze Ecke besser aus – jedenfalls in der Fassung für 3Dfx-Grafikbeschleuniger. Doch auch in der Normalausgabe für weniger nobel ausgestattete Systeme kann sich das Game noch gut sehen lassen. Kurzum, es wartet eine bislang einmalige Mischung aus feinster 3D-Optik und bewährtem Plattform-Spieling.
Während also das Auge von rasanten Kamerafahrten, überraschenden Schwenks, feinsten Lichteffekten und den phantasievollsten Polygonkulissen seit „MDK" verwöhnt wird, müssen Hand und Kopf tüchtig arbeiten. Denn die Spielfigur rennt und hüpft wie ein besessener Derwisch durch Landschaften, denen es an Feinden nicht mangelt. Nach Belieben können die Umgebungen hier freilich nicht erkundet werden, da man stets auf vorgegebenen Pfaden wandelt. Im Prinzip bleibt der Protagonist also auf die Lauf-

TIERISCHE HELDEN

Ob man sich den hiesigen Herausforderungen lieber mit **Hofnarr Fargus oder Akrobatin Nikki** stellt, läßt sich vor jedem der 18 Abschnitte neu bestimmen. Je nach Leveldesign ist entweder Fargus' vernichtender Rad-Überschlag oder Nikkis hohes Sprungvermögen von größerem Nutzen, auch lassen sich nicht alle Bonushöhlen von beiden Charakteren erreichen. Durch Transformertore **verwandeln sich beide Helden in eine Schildkröte, einen Drachen, ein Nashorn oder einen Frosch**. Das lahme Kriechtier kann sich dann bei Gefahr in den schützenden Panzer zurückziehen, während der fliegende Lindwurm die Angreifer mit seinem Feueratem röstet. Als Rhino rammt man im Weg stehende Hindernisse mühelos beiseite, und der Frosch springt natürlich meisterlich.





Gelegentlich begegnen Fargus und Nikki den Gefahren als Tiere – mit allen Vor- und Nachteilen der jeweiligen Spezies



Eine neue Definition des Begriffs Wolkenmeer: Boot und Haie schweben am Himmel

richtungen oben, unten, links und rechts beschränkt. Die Freunde komplexer Actionadventures der Marke „Tomb Raider" mögen ob dieser Beschränkung ein, zwei Tränen zerdrücken, doch dem Rest der Menschheit kommt sie eher entgegen: Obwohl das Gameplay die besten Elemente des Jump & Run-Genres mit enormem Spieltempo verknüpft, fällt der Einstieg denkbar leicht. Also Schwamm über die belanglose und vom Intro eher langweilig präsentierte Story um einen bingospielenden Magier. Wirklich wichtig ist allein, daß sich ein Held oder eine Heldin (Hofnarr Fargus bzw. Akrobatin Nikki) auf die Reise durch 18 unterhaltsame Abschnitte begeben. Den Ausgangspunkt markiert ein von fleischfressenden Blumen und witzig bewegten Kopffüßern bewachtes Waldstück. Beim anschließenden Erklimmen der Wendeltreppe eines rotierenden Turms (eine Anleihe beim Klassiker „Nebulus") ist vorwiegend auf Lücken im Gebälk und attackierende Fledermäuse zu achten. Im Rahmen verschiedener Höhlenabschnitte bekommt man es sodann u.a. mit angreifenden Riesenspinnen und temporeichen Rutschpartien über glatte Felsmulden zu tun. Überhaupt sind Überraschungen ein Markenzeichen des Spielverlaufs. Da wird beispielsweise das Timing beim Duellhüpfen gegen einen rollenden Energieball auf eine harte Probe gestellt, man springt von Wolke zu Wolke oder Regenbogen zu Regenbogen und sichert sich am Ziel den Schlüssel zum nächsten Levelabschnitt. Ja, sogar ein komplettes Sägewerk inklusive Wasserräder, Transportbänder und Schneidewerkzeug haben die Designer digital nachgebaut. Springt man dort etwa auf eine der laufend vorbeischwebenden Holzlatten, so biegt sich diese

DIE KAMERAFÜHRUNG



Ein Beispiel für die gleichermaßen intelligente wie überraschende Kameraführung: Fargus kämpft sich einen Wasserfall hinauf, schreitet hindurch und findet sich auf der anderen Seite in einer prächtigen Stadt wieder

Marken PC's
zum no-name-Preis!

Fujitsu P150, 8MB Ram, 2MB Grafikkarte 1,3GB HD, Win95Tast., MidiTower.**1099,-**

Fujitsu P150, 16MB Ram, 2MB Grafikk. 1,3GB HDD, 8xCD-ROM, Maus, Win95-Tastatur, MidiTower.....**1399,-**

Fujitsu Pentium 133,16MB Ram, 2MB-Grafikkarte, 1,3GB HDD, 8xCD-ROM, Maus, Win95-Tast.,Midi-Tower.....**1699,-**

Fujitsu Pentium 166MMX, 16 MB Ram, 2MB Grafikkarte, 2GB HDD, 16xCD-ROM, Maus, Win95-Tast. **2199,-**

Auch alle Wunschkonfigurationen möglich

Zubehör-Aufpreise

Windows 95, Aufpreis.....169,-
Windows 95 und Lotus Smart-Suite.....199,-
Windows 95, Lotus, Win-Kaufmann.....249,-
Soundkarte 16 bit.....49,-
240Watt-Boxen, Trust 3D.....79,-
SVGA-Monitor 14".....349,-
SVGA-Monitor 15".....479,-
SVGA-Monitor 17".....899,-
ProScan 1795SX MicroVitec.....1398,-
CD-ROM 12x, 1800kB/s.....199,-
32MB statt 16MB.....189,-

Tauschaktion

*Wir nehmen **Amiga-Anlagen** oder Ihren alten 386er / 486er bis zu **DM 1.000,-** in Zahlung!*

Bühler~ Electronic

PC * Elektronik-Versand * Amiga
Tel.: 02624-7844, Fax: 2873
56203 Höhr-Grenzhsn., Rheinstr.72
Versand per Nachnahme +15,-

"Heiße Scheiben" direkt vom Großhändler!

Garantiert niedrigste Preise!

PLAYBOY- Pamela Anderson (Foto/Film) nur 59,95 DM

Lingerie Dream Girls (Foto/Film) nur 39,95 DM

Weitere 700 superscharfe Titel (Interaktive Games/ Foto/Film/MPEG) und jede Menge spielbare Demos & Previews erwarten Sie auf unserem neuen

CD-ROM Katalog!

Jetzt anfordern!

Schutzgebühr: 20,- DM
(inkl. Porto u. Versand, wird beim Erstkauf angerechnet. Versandkosten bei Bestellung: Nachnahme 10,-/Vorkasse 6,-)

Tel. 02102-86040
Fax 849711

Täglicher Lagerverkauf!
dataDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen



Der Wirbel rechts katapultiert den Protagonisten hoch in die Lüfte



Angreifer plättet auch Nikki meist per Kopfsprung; eher selten kommen die begrenzt haltbaren Magiewaffen zum Einsatz



Eine Melone als Trampolin



Eines der Optik-Highlights ist das komplett mit Mühle ausgestattete Sägewerk

je nach Position des Protagonisten mehr oder weniger durch und ermöglicht so die Landung auf unterschiedlichen Plattformen. Anderswo liegen Bärenfallen im Weg, werden Spinnennetze oder am Boden festgezurrte Heißluftballons zum Katapult umfunktioniert.

Daß der hiesige Einfallsreichtum nicht selten auf den besten Ideen anderer Programmierer fußt, haben wir bereits in einer Klammer angedeutet. Ein weiteres Beispiel für Ideen-Recycling wären etwa die aus Nintendos populärer „Mario"-Serie übernommenen Extrakisten und Bonusröhren. Darin verbergen sich neben Energieriegeln oder Schutzschilden auch magische Schußwaffen, deren Bedeutung in der Praxis wegen ihrer arg begrenzten Haltbarkeit jedoch gegen Null tendiert. Und kaskadierende Kanonen hat sich ursprünglich ebenfalls Nintendo für die Reihe „Donkey Kong Country" einfallen lassen. Jede einzelne davon kann man hier manuell ausrichten, einsteigen und sich so nach Zündung an weit entfernte Stellen im Plattform-Umfeld feuern lassen. Die rasanten Achterbahnabschnitte kennt man wiederum von Segas Hüpf-Igel „Sonic". Genau wie gestaffelt installierte Bumper, von denen der Held wüst hin und her katapultiert wird.

Freilich ist den Machern von Pandemonium das Kunststück geglückt, all diese Elemente zu einem gut spielbaren Ganzen zu verschweißen. Da nervt kein Zeitlimit, und nach einem Sturz landen Held oder Heldin fast immer in einem Wirbelsturm oder sonst etwas, das ihn bzw. sie unweigerlich zum nächstmöglichen Einstiegspunkt zurückverfrachtet. Und sollte eine Brücke nach der Begehung zerbröseln, ohne daß das eigentliche Ziel erreicht wurde, kann man sich darauf verlassen, daß das Programm die Überführung in Sekundenschnelle wieder errichtet. Die faire Kollisionsabfrage, die feine Tastatur- und Pad-Steuerung, die Menge an Rücksetzpunkten, die Levelcodes und Wegweispfeile – all dies garantiert auch Plattform-Neulingen frustfreies Spielen. Der schiere Umfang des Programms mit immerhin 18 großen Levels und drei phantasievoll erdachten Endgegnern dürfte zugleich Könner eine Weile bei der Stange halten.

Okay, manchmal wünscht man sich schon eine Funktion zum manuellen Scrollen oder Zoomen des Spielfelds, um Einblick in die oben und unten sonst gerade nicht mehr am Screen sichtbare Umgebung zu erhalten. So aber sind eben doch gelegentlich Sprünge ins Ungewisse erforderlich. Doch wo immer so ein Hüpfer auch enden mag, die Landung klappt stets formvollendet. Ob im Laufschritt, in geduckter Position, beim Erklimmen von Felsüberhängen oder dem einarmigen Handstand in den wenigen Momenten der Ruhe, die Hauptdarsteller wissen stets zu gefallen – eine ähnlich gute Figur machte zuletzt die charismatische Lara Croft in „Tomb Raider". Kaum minder schick animiert bewegen sich die Gegner. Daß es den zumeist prächtigen Kulissen

EINIGE GAGS UND WOHER SIE URSPRÜNGLICH STAMMEN



Begehbare Röhren und getarnte Bodenlöcher bilden Tore zu zahllosen Bonuskammern – Nintendo-Klempner „Mario" läßt grüßen. Hier übt Fargus im Inneren Zielschießen und wird für Treffer mit Goldstücken belohnt.



Durch einen 3D-Bonustunnel schlittern und Münzen aufsammeln, das ist seit „Sonic 2" am Mega Drive eine Domäne von Segas Turbo-Igel.



Nikki steigt in einen Mörser, richtet ihn aus und läßt sich durch die Gegend katapultieren – ein Sport, den Nintendo für „Donkey Kong Country" erfand.

FLEXIBLE GRAFIK-OPTIONEN



Optimal läuft Pandemonium ab einem P133 mit eingebautem 3Dfx-Grafikbeschleuniger, also etwa mit Karten der Marke „Diamond Monster 3D" oder „Orchid Righteous". Hier kommen die Licht- und Schatteneffekte bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixel voll zur Geltung. Alternativ ist der Betrieb auf aktuellen **Grafikkarten mit 2 MB RAM** zu empfehlen, ältere Standardmodelle wie z.B. die „Elsa Winner 1000" haben oft Schwierigkeiten mit dem verwendeten VGA-Modus. Ohne Grafikturbo sieht das Spiel unter VGA genauso bunt und trotz der niedrigen Auflösung von 320 x 240 Pixel kaum schlechter aus, lediglich auf etwas Beleuchtung und ein paar Animationen (etwa der bewegte Wasserfall) muß man so verzichten. Selbst auf einem P100 ist das Tempo dann noch hoch und die Wegschaltung einiger Lichter und Texturen kaum erforderlich. **Die SVGA-Option ist freilich nur zweite Wahl**: Bei hier zwar variabler Auflösung zwischen 512 x 384 und 800 x 600 Bildpunkten nutzt das Programm entweder nur jede zweite Bildzeile und läßt dazwischenliegende schwarz, oder es beschränkt sich auf einen arg kleinen Bildausschnitt.

Auf Standard-Grafikkarten ist VGA wegen des höheren Tempos vorzuziehen. Zumal das Spiel auch so noch prima aussieht.



Rasante Rutschpartien sind keine Seltenheit im abwechslungsreichen Spielverlauf

an einigen wenigen Stellen an Details mangelt, machen liebevoll in den Hintergrund eingebettete Kleinigkeiten wett. Da klopft ein Specht Löcher in den Baum, blubbern Lava- und Säurebäder drohend im Untergrund oder ziehen Vögel in der Ferne ihre Kreise. Mindestens ebensoviel Sorgfalt wurde in vielseitige Begleitmusik investiert, die das aktuelle Geschehen mit mal lustigen, mal dramatischen und damit stets passenden Ohrwürmern untermalt. Warum die Sache also nicht auf einen etwas euphorischen Nenner bringen: Mit Pandemonium hat eine neue Ära des Jump & Run-Genres am PC begonnen. (rl)

Siehe auch Begleit-CD

Pandemonium
(BMG/Crystal Dynamics)

Derzeit wohl das beste Jump & Run für den PC!

GRAFIK	87%
SOUND	80%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	88%



86%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, alle zu Win 95 kompatiblen Sticks und Pads
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bmginteractive.com, http://www.crystald.com

TIPS ZU DEN DREI ENDGEGNERN



Der „Pilzkönig" verträgt nur drei Treffer mit katapultgestarteten Flammenbällen. Etwas Geduld, Timing und Geschick vorausgesetzt, ist das Riesenschwammerl bald Geschichte!



Der „Rebell Honcho" ist nur noch halb so schwer zu besiegen, wenn man weiß, daß man einfach durch ihn hindurchlaufen kann – sofern er nicht gerade mit seinem Hammer ausholt...



Die „Wunschmaschine" läßt sich abschalten, indem man erst die schwebenden Generatoren mit einem Kopfsprung erledigt und dann die zentrale Mega-Kanone mehrfach auf das Krabbelvieh ausrichtet.

RE-LOADED



Die vorangegangene Playstation-Ballerei wurde von der BPS wegen übertriebener Härte aus dem Verkehr gezogen – ob das PC-Sequel wohl ebenso der Fangschuß des Jugendschutzes ereilt? Es wäre kein unverdientes Schicksal.

Als Vorwand für blutige Action der brutalen Art dient eine wirre Story um Hippies, Gehirn-Schlafkammern und Astralkörper. Jedenfalls metzelt sich der Spieler als einer von sechs Einzelkämpfern durch von oben gezeigtes Fels- oder High-Tech-Terrain. Seine Opfer sind Ratten, Zombies, Endgegner und mitunter auch Menschen. Unter Steinen oder in Zelten liegen häufig Energieriegel verborgen, seltener alleszerstörende Bomben oder wenig wirksame Power-Ups anstelle richtiger Extrawaffen. Den zahllosen Angreifern ist dank Savestand und vieler Continues trotzdem beizukommen. Eine ernstere Gefahr für die Karriere des „Mörders" (der man laut Anleitung ist) stellen kleine Knobeleien dar. Und auch das bloß wegen des nur rudimentären Briefings, das kaum erklärt, was wo wann zu tun ist.

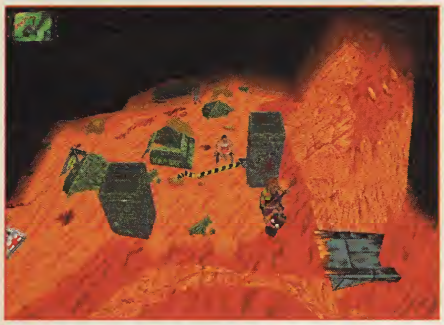
„Vielleicht winselt der Gegner um Gnade – wenn nicht, einfach draufhalten!"
(O-Ton Anleitung)

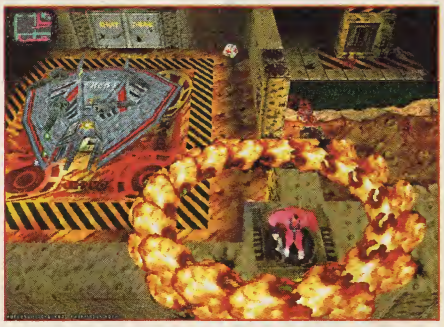
Es fehlte den Designern aber nicht nur an gutem Geschmack, es fehlt der PC-Umsetzung auch an technischer Qualität. Die Mängelliste beginnt bei A wie schwachem Automapping und endet bei U wie unerklärlichen Abstürzen. Die hakelige Steuerung unterstützt auf Sticks nur zwei Buttons und damit nicht alle nötigen Kommandos. Und ob Solist oder (simultan aktives) Heldenduo im Team-Modus, die Protagonisten bleiben häufig an unsichtbaren Hindernissen und Kanten hängen. Weil sie beim Ballern zudem ins Schneckentempo verfallen, ist ein Rückzug bei gleichzeitigem Schußwechsel ausgeschlossen. Optionen müssen mal mit Space, dann Return oder per Feuertaste bestätigt werden, das Spieltempo hängt direkt von der Grafikauflösung ab und ist unter VGA gut dreimal höher als unter SVGA. Freilich sehen die Figuren so oder so häßlich aus und sind dilettantisch animiert. Die netten Heavy- und Technotracks wären somit im CD-Player besser aufgehoben… (rl)



Im Zweispielermodus sind die Charaktere doppelt lieblos gestaltet

Wer sich bis hierher durchballert, hat viel Leid und Tod gesehen





Entweder ist die SVGA-Grafik annehmbar schick oder annehmbar flott, beides zusammen gibt's nicht

Reloaded
(Gremlin)

Kanonenfutter für die BPS: Brutalo-Action ohne Sinn und Verstand

GRAFIK	55%
SOUND	69%
STEUERUNG	38%
MOTIVATION	27%



33%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P166 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler an einem Rechner, via (Null-) Modem oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.com

Joker-Leser surfen schneller

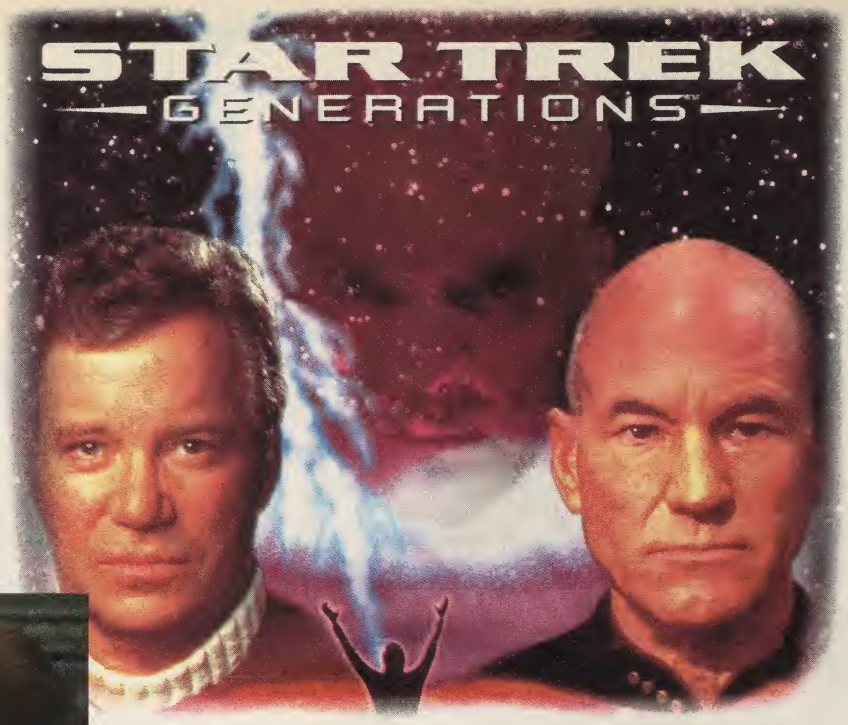
Nur hier, nur jetzt, nur für Joker-Leser



nur DM 199.–

- Top-Übertragungsrate von 33.600 Bps
- Inklusive Online-Software und allen Kabeln
- Fax-Funktion, digitaler Anrufbeantworter und Voice-Betrieb
- Deutsche Dokumentation
- 2 Jahre Garantie

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.



Der gleichnamige Kinofilm beging das 30jährige Jubiläum der Kultserie um das Raumschiff Enterprise quasi mit der Fackelübergabe von Captain Kirk an seinen Kollegen Picard. Bei MicroProse begeht man die Feierlichkeiten nun mit einem eng an das Zelluloidoriginal angelehnten Sternenepos.



Genau wie im Kinofilm mimt Malcolm McDowell den verrückten Dr. Soran



Kirk (und sein Toupet) tauchen zunächst nur im Intro auf

VON CAPTAIN ZU CAPTAIN

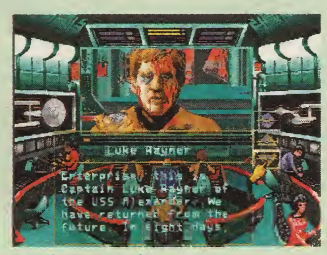
Ehe es hier zur Begegnung Picards mit seinem Vorgänger kommt, hat der Spieler einiges zu leisten: James T. Kirk taucht zunächst nur im bombastischen Videointro auf, wo er alsbald von einem Raum/Zeitkontinuum verschlungen wird. Wie Kinogänger seit 1994 wissen, ist das den Experimenten des teuflisch-genialen Wissenschaftlers Dr. Soran zu verdanken. In einem zweiten Intro ist man sodann live dabei, wenn die zweite Enterprise-Generation einem Notruf folgend zu einer Raumstation im Amargosa-System eilt. Dort treibt Dr. Soran immer noch sein Unwesen. Mittlerweile will der Wahnsinnige ein paar Planeten sprengen, um sich Zutritt in den paradiesähnlichen Raum/Zeitnebel Nexus zu verschaffen. Doch erst wenn Kirk und Picard mit vereinten Kräften zur Sache kommen können, naht das Finale.

DIE ENTERPRISE IM PC-UNIVERSUM

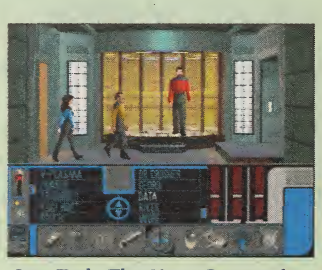
Von den namhaften Animationen eines Tobias Richter sowie ein paar PD-Programmen einmal abgesehen, tauchte die Enterprise erstmals anno 1992 im kommerziellen Digi-All auf: **Star Trek: 25th Anniversary** von Electronic Arts/Interplay war eine für damalige Verhältnisse sehr ansehnliche Mixtur aus Adventure-Episoden und Raumkämpfen. Ein Jahr später wurde das gleiche Spiel dann von Interplay optisch und inhaltlich leicht verbessert unter dem neuen Titel **Judgment Rites** nochmals unter die Fans gebracht. Erst 1995 erschien dann mit dem SVGA-Abenteuer **Star Trek: The Next Generation – A Final Unity** von MicroProse/Spectrum Holobyte ein echter Nachfolger. Im nächsten Jahr ging es Schlag auf Schlag: Zunächst enttäuschte Viacom New Media ein wenig mit dem Render-Adventure **Deep Space Nine: Harbinger**, dann der von Simon & Schuster/Viacom produzierte und mäßig interaktive Spiel-Film **Star Trek: Klingon**. Diesem Programm folgte 1997 das ähnlich konzipierte **Star Trek: Borg**. Von der Fangemeinde wesentlich gnädiger aufgenommen wurde die **Star Trek: Omnipedia**, eine Multimedia-Enzyklopädie aus gleichem Hause. Und bereits in wenigen Tagen soll die **Starfleet Academy** von Interplay am PC ihre Pforten öffnen.



Star Trek: 25th Anniversary



Judgment Rites



Star Trek: The Next Generation



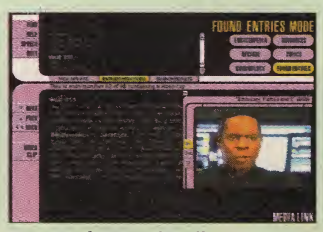
Deep Space Nine: Harbinger



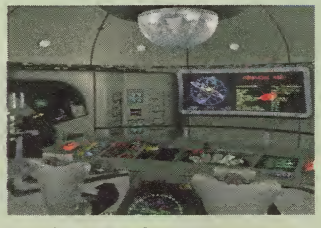
Star Trek: Klingon



Star Trek: Borg



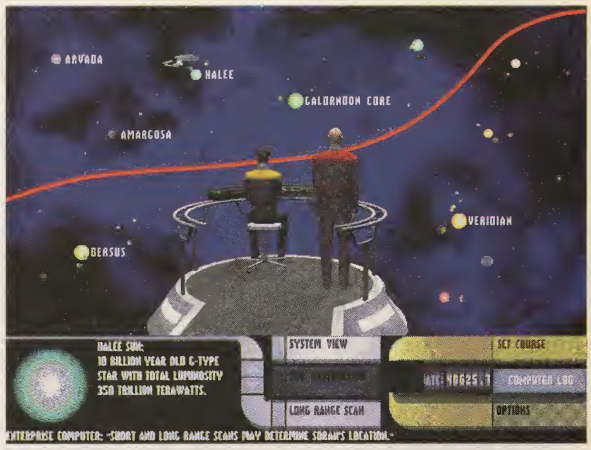
Star Trek: Omnipedia



Starfleet Academy

ROUTENPLANUNG AUF DER STERNENKARTE

Die Schnitzeljagd beginnt auf der Brücke der Enterprise. Hier erhält man Informationen vom Hauptquartier der Sternenflotte oder den Crewmitgliedern, die Hinweise über den momentanen Aufenthaltsort Sorans enthalten. Mittels Mausklick kann man nun auf der stets präsenten Sternenkarte zehn Planetensysteme abscannen. Eine genauere Begutachtung ist aber nur aus nächster Nähe möglich. Auf Wunsch düst die Enterprise also vollautomatisch zu einer von insgesamt zwölf Örtlichkeiten – das mag eine klingonische Basis, eine alte Mine oder auch eine Forschungsstation sein. Freilich braucht jede Fahrt ihre Zeit, doch die ist wertvoll: Sollte der Bösewicht vor seiner Vernichtung zuviel Unfug anstellen können, droht das vorzeitige Spielende. Das A und O ist daher die Beschaffung und richtige Interpretation von Informationen.

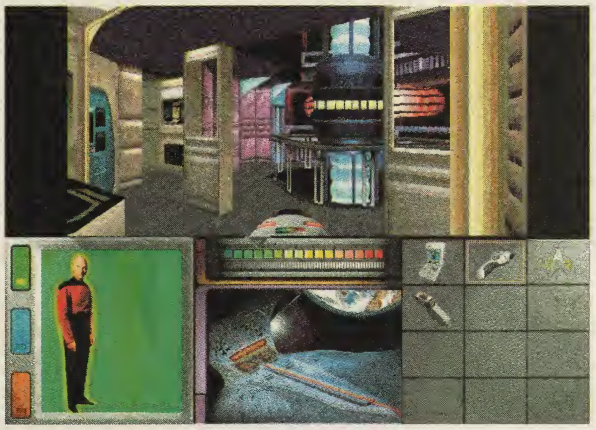


Die rote Linie zeigt den Weg zum Nexus

ACTION IM 3D-LABYRINTH

Vor Ort stehen alles in allem 16 Actionmissionen am Programm, die den Spieler (vorgegeben) als Captain Picard, Ersten Offizier Riker, „Blindgänger" Geordie LaForge, Counselor Troi oder Sicherheitsoffizier Worf auf Raumstationen, Planetenoberflächen und feindliche Schiffe führen. Die gerenderten 3D-Räumlichkeiten sind dann aus der Ich-Perspektive zu sehen und werden mit einer Kombination aus Maus- und Hotkeysteuerung durchwandert. Besitzer etwas schwächerer Hardware können dabei das Bild auf die Hälfte einschrumpfen, um an Tempo zu gewinnen.

In diesen futuristischen Ballerlabyrinthen nimmt man Klingonen, Romulaner oder Ferengi unter Echtzeitbeschuß und klaubt Gegenstände wie Feuerlöscher, Keycards oder Maschinenbauteile auf, um sie bei passender Gelegenheit einzusetzen. Dabei ist eine zoombare Übersichtskarte behilflich. Bloß passen gerade mal zwölf Teile ins Inventar, was aufgrund der Fülle herumgammelnder Items nicht eben üppig ist. Zudem steht der Phaser offenbar nur auf Betäubung, denn niedergestreckte Gegner sind nach einer Weile wieder ebenso wach wie lästig. Freilich kann man auch selbst nicht sterben: Sobald der Gesundheitszustand einen kritischen Punkt erreicht, wird man unvollendeter Dinge wieder an Bord der Enterprise gebeamt. Je nachdem, wieviele Infos zuvor ergattert wurden, warten hier dann Hinweise auf Sorans nächsten Aufenthaltsort.



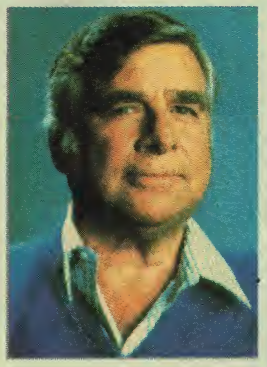
In den 3D-Sequenzen steht der Phaser auf Betäubung



Wie geht's Counselor Troi? Der gestrichelte Balken gibt Auskunft

Der kampfstarke Worf erkundet einen planetaren Stützpunkt der klingonischen Duras-Schwestern

MR. ENTERPRISE: GENE RODDENBERRY



Gene Roddenberry

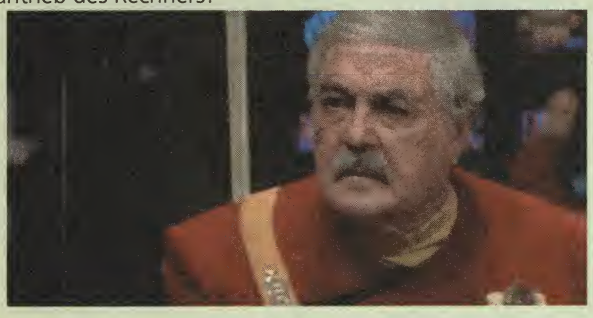
Geistiger Vater des Star Trek-Universums aus mittlerweile vier TV-Serien (ausgestrahlt in über 100 Ländern), acht Kinofilmen sowie unzähligen Romanen ist der 1921 in Texas geborene und 1991 verstorbene Gene Roddenberry. Bevor er 1966 damit begann, rund 250 Folgen für die erste und zweite Staffel der zunächst verkannten und später kultisch verehrten TV-Serie um Spock & Co. zu entwerfen, hatte er Luftfahrttechnik und Literatur studiert, war Bomberpilot im 2. Weltkrieg, verfaßte Kurzgeschichten sowie Show-Scripts und jobbte als Sachverständiger für Flugzeugabstürze. **Seine Frau Majel Barret mimt übrigens in „Next Generation" und „Deep Space Nine" Lwaxana Troi, die Mutter von Counselor Deanna Troi**. Selbst im Tod blieb Gene seiner Bestimmung treu, denn erst kürzlich wurde seine Asche per Pegasus-Rakete ins All geschossen – eine mit Kosten von rund 8.000 Mark vergleichsweise preiswerte Bestattung. Daß die NASA ihr erstes Space Shuttle „Enterprise" getauft hatte, war freilich ganz umsonst...



Majel Barret alias Lwaxana Troi alias Mrs. Roddenberry

QUALITÄT HAT IHREN PREIS: DIE VIDEOS

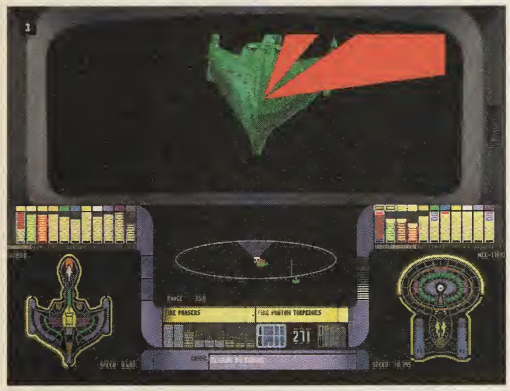
In den beiden Intros und den 14 weiteren Zwischensequenzen werden insgesamt etwa **zwanzig Minuten an bildschirmfüllenden Videoszenen** aufgeboten. Sie entstammen teils dem gleichnamigen Kinofilm, teils wurden sie extra für dieses Spiel produziert – **mit den bekannten Mimen von Kirk, Picard, Geordie, Scotty usw.** Diese Movies sind von technisch hervorragender, da absolut streifenfreier Qualität. Damit sie aber nicht zur reinen Diashow verkommen, braucht es 133 MHz und mehr im Warpantrieb des Rechners!



Auch der alte Haudegen Scotty taucht im Intro auf



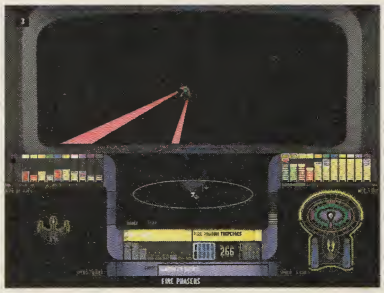
Die Qualität der streifenfreien und bildschirmfüllenden Zwischensequenzen steht dem Kinofilm nicht nach



Am unteren Bildrand sieht man je einen Scan des romulanischen Warbirds und der Enterprise inklusive Schadensbericht

SCHLACHTEN IM WELTRAUM

Manchmal kreuzen auch feindliche Raumschiffe auf, dann blendet das Bild von der Brücke auf eine mit Buttons gespickte Kampfstation um. Hier klickt man direkt auf Kommandos wie „Annäherung an den Feind", „Abstand halten", „Flucht" etc., den Rest erledigt das kluge Schiff von alleine – dem Spieler bleibt nur das Abfeuern von Lasern und Photonentorpedos, die ihr Ziel automatisch treffen, sofern es sich in Schußweite befindet. Auch die Reparatur von Schäden und das Nachladen der Waffen geht ohne das Zutun des PC-Kapitäns vonstatten. Der sollte dennoch nicht blindwütig um sich ballern, da man es häufig mit mehreren Gegnern zugleich zu tun bekommt und auch hier jede Aktion Zeit kostet.



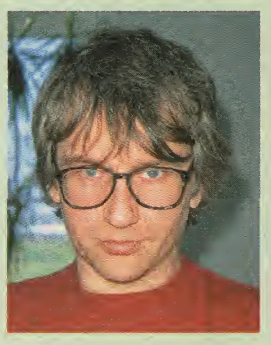
Ein klingonischer Bird of Prey im Visier

MANÖVERKRITIK

Ein prinzipiell ganz launiger Action-Mix also, bei dem insbesondere die tollen Videosequenzen beeindrucken. Ansonsten ist grafisch aber eher biedere Hausmannskost geboten. Dies gilt sowohl für die hölzern animierten 3D-Sequenzen als auch für die optisch mäßig aufregenden Raumschlachten. Die Steuerung klappt jedoch sehr ordentlich, und die Gehörgänge werden von orchestralen Originalklängen geradezu verwöhnt. Einzige Ausnahme: Während in der englischen Version die Star Trek-Schauspieler höchstselbst ihren (optional untertitelten) Part zum Besten geben, wird man sich bei der deutschen Fassung an neue Stimmen gewöhnen müssen. (md)

GANZ PERSÖNLICH

Für einen alten Trekkie wie mich ist das Spiel natürlich ein Muß – schon wegen der höchst atmosphärischen Videosequenzen. Anders dürfte es freilich für Nicht-Fans der Vorlage aussehen, die über das etwas verquaste Gameplay den Kopf schütteln mögen: Die richtige Vorgehensweise ist oftmals kaum zu erahnen, insbesondere die stellare Kartographie ist eine Wissenschaft für sich. Zudem dürfte ein Brei aus 3D-Action, Strategie und Adventure mit einer komplexen Story als Streusel obendrauf nicht nach jedermanns Geschmack sein. Ich hätte statt der vielen Zutaten jedenfalls lieber ein reines Adventure oder ein hundertprozentiges Actiongame genommen.



Manfred

Star Trek: Generations

(MicroProse)

Futuristischer Mix aus Action-, Adventure- und Strategie-Elementen zum gleichnamigen Kinofilm

GRAFIK	*70%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*68%*



72%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P75 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 bis 400 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.microprose.com

WARNUNG!

DAS MAGAZIN IST DA



JETZT NEU AM KIOSK!

Schnell hin, sonst weg.

SOFTSALE®

Softsale Lau & Zielke GmbH i.G.
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg

UEFA CHAMPIONS LEAGUE



Die Stadien entsprechen realen Vorgaben (3Dfx)

Was kostet es, eine Fußballsim mit den Originalnamen populärer Clubs und Spieler zu veredeln? Fragen Sie mal Krisalis und Philips Media. Denn wenn Sie uns fragen: Statt in Lizenzen hätte man besser in eine etwas sorgfältigere Entwicklung investiert.

Wo das Geld geblieben ist, sieht man hier bereits im umfangreichen Intro: Anhand von Videos mit originalen Spielszenen aus der Champions League geben sich da einige der 16 europäischen Fußballmeister des Jahres 1996 ein Stelldichein am Monitor. Im Spiel geht es dann darum, den Besten der Besten unter bis zu vier menschlichen Teilnehmern (jeweils zwei an Tastatur und Stick oder Pad) zu ermitteln. Diese übernehmen entweder pro Nase einen Verein wie Dortmund, Istanbul und Manchester oder schließen sich zu beliebig großen Teams zusammen. Per Editor können zudem Kicker zwischen den Clubs ausgetauscht und bei Bedarf auch eine reduzierte Champions League mit frei wählbaren Paarungen zusammengestellt werden. Darüber hinaus sind Freundschaftsspiele sowie eine komplette EM mit 32 Nationalmannschaften möglich.

Was fehlt, ist eine Trainingsmöglichkeit – wie die Optionsvielfalt überhaupt kaum je über Standardfeatures hinauskommt. So pfeifen die Schiris zwar in drei Stufen mehr oder weniger streng, doch echte Schwierigkeitsgrade kennt das Programm nicht. Immerhin läßt sich auch die Schußtechnik dreifach variieren, indem etwa Bananenflanken möglich werden. Dazu kommt im Falle eines Unentschiedens die Wahl zwischen Wiederholungsspiel oder Elfmeter; das „Golden Goal" konnte sich ja nicht durchsetzen. Per Taktikmenü preßt man seine Jungs dann noch in die gewünschte Formation: Offensive, Pressing, Mauern etc.

Wo sonst gibt's eine Mauer am Mittelkreis?

Mehr Bewegungsfreiheit genießt man als Betrachter, da der Platz stufenlos in jede Richtung gedreht und gezoomt werden kann – von der Seitenansicht bis hin zur Vogelperspektive ist alles machbar. Die Kontrolle über den jeweils in Ballnähe befindlichen Kicker hat man am besten mit einem Pad; auf Tastatur und Joystick reagieren die Kerle nicht ganz so akkurat. Mit einem Knopfdruck darf übrigens jederzeit auf einen beliebigen, weiter vom Leder entfernten Kollegen umgeschaltet werden. Beim Erkennen der Positionen erweist sich dabei das einblendbare Platzradar als nützlich.

DIE GRAFIKMODI

Das Programm unterstützt die Grafikstandards **VESA, Matrox und 3Dfx**. Klar, daß der „stinknormale" SVGA-Modus am wenigsten hermacht, doch ist auf VESA-Karten zumindest für Übersicht gesorgt. Besitzer eines 3D-Beschleunigers von Matrox bekommen ebenso lange wie dünne Spieler zu Gesicht. Diese Spargeltarzans kommen auf schnellen Rechnern dann so hektisch zur Sache, daß noch die letzte taktische Raffinesse verlorengeht. Die schönste Präsentation bieten zweifelsohne 3Dfx-Karten, doch produzieren sie beim Perspektivenwechsel auch **Systemabstürze**. Und abhängig vom Motherboard kann es passieren, daß die Videos des Intros hier nicht anlaufen. Zur Behebung dieses Fehlers hat der deutsche Vertrieb Bomico aber bereits einen **Patch angekündigt**.



Schwächste Präsentation, stärkste Spielbarkeit: die reguläre SVGA-Auflösung



Spieler von der Streckbank: die Matrox Mystique verzerrt die Perspektive



Schön, aber auch ganz schön absturzgefährdet: Fußball mit einem 3Dfx-Grafikturbo



Im Taktikmenü wird die Aufstellung bestimmt (VESA)



Die Grafikauflösung ist dreifach variabel (Matrox)



Nach jedem Tor gibt's automatisch eine Wiederholung (VESA)



Eine Mauer an der Mittellinie? Albern! (VESA)



Die höchste Zoomstufe ist mangels Übersichtlichkeit nur was fürs Auge (Matrox)

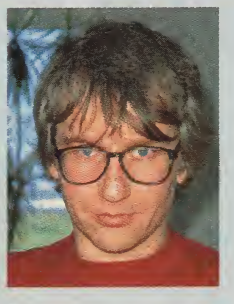


Texturierte Polygon-Kicker mit Gouraud-Shading (Matrox)

Außer bei Elfmetern wird der Torwart stets vom Rechner betreut, was eine zweischneidige Sache ist: Oft brilliert der Keeper selbst bei Nahschüssen mit unglaublichen Paraden, nur um dann wieder einen schwachen Roller ins Gehäuse zu lassen. Und wenn der CPU-Gegner alle paar Sekunden zur Blutgrätsche ausholt, dann hat insbesondere der Spielfluß unter den Attacken zu leiden. Die Folge sind nämlich stets wahre Freistoßorgien, nur selten jedoch Gelbe Karten. Apropos Freistöße: Wohl weil auf den Torwart kein Verlaß und ein 60-Meter-Treffer somit durchaus im Bereich des Möglichen ist, werden da schon am Mittelkreis Mauern gebildet! Ebenfalls nicht sehr realistisch wirkt es, daß sich die Spieler hier ohne jeden Zeitverlust um 180 Grad drehen können.

Was unter dem Strich bleibt, ist Kick-and-Rush-Fußball, der mit einem wahren Champion wie „FIFA Soccer 97" natürlich nicht konkurrieren kann. Die gefällige Optik mit den schicken Bewegungsabläufen der Ledertreter (Motion Capturing mit über 40 Animationspunkten pro Mann) hätte jedenfalls Besseres verdient. Die mäßige Akustik ist dagegen auf Dauer ebenso stereotyp wie das Gameplay. (md)

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Was nützen mir originalgetreue Bandenwerbungen und Spielernamen, wenn es dafür an viel wichtigeren Dingen fehlt: Hier gibt es kein Training, keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade, keine unterschiedlichen Wetterbedingungen und auch kaum spieltechnische Raffinessen. Zudem täuscht die allgegenwärtige Hektik über kleine Schlampereien im Design wie eine nicht ganz korrekte Ballphysik und Strafraumlinien, die bei näherer Betrachtung im Zickzack verlaufen, hinweg. Kurzum, das Beispiel des „Bundesliga Manager '97" hat im PC-Fußball leider Schule gemacht. Zu Ruhm wird dieses eher durchschnittliche Programm wohl in erster Linie wegen der Anzahl seiner Bugs und Patches gelangen.

UEFA Champions League

(Krisalis/Philips Media)

Action-Soccer für grobe Hauruck-Kicker

GRAFIK	75%
SOUND	60%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	64%



69%

USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95/DOS
SPEICHER:	16 MB RAM, 36 MB bis 215 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben), unterstützt auch Matrox- und 3Dfx-Karten
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape, MS Sound System
EINGABE:	Maus, Tastatur, Pad, 2-Button-Stick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.de

FIFA Soccer Manager

Bei Electronic Arts hat man das Trikot ab- und Nadelstreifen angelegt: Im jüngsten Streich der FIFA-Reihe lenkt der Spieler die Geschicke seiner Kicker als Manager bzw. Trainer vom Spielfeldrand aus.



Ob Iso oder Draufsicht, die Rasenaction gibt optisch wenig her

Der Chef eines Wunschvereins aus deutschen, englischen, italienischen, französischen oder schottischen Ligen hat im wirtschaftlichen Bereich nur sehr überschaubare Aufgaben zu bewältigen: Mit dem Verkauf von Fanartikeln, wachsenden Zuschauereinnahmen durch Stadionausbau und der Vergabe von Konzessionen für Shops, Restaurants etc. wird der finanzielle Grundstein für den Erfolg auf dem Rasen gelegt.

Wesentlich komplexer geht es in sportlicher Hinsicht zur Sache. Da ist das Team zunächst mit Neuverpflichtungen vom Transfermarkt und individuellem Training auf Vordermann zu bringen – die 19 möglichen Einheiten wirken sich direkt auf die zwei Dutzend (!) Spielerattribute aus. Hierbei, wie auch beim Austüfteln der Aufstellung, braucht man einen guten Orientierungssinn, um sich im Wust der Menüs zurechtzufinden. Doch wer die Statistikflut richtig deutet und dann (auch während des Spiels) mit den entsprechenden, unglaublich umfangreichen taktischen Entscheidungen reagiert, darf vom Titel in Meisterschaft und Pokalwettbewerben träumen.

Mag sein, daß der eine oder andere ob der dürftigen Optik enttäuscht sein wird: Allein die recht netten Animationen der Mini-Kicker werten die beiden Ansichten des ruckelnden Iso-Rasens etwas auf. Die Draufsicht mit ihren nahezu unkenntlich kleinen Pixel-Akteuren hätte man sich freilich auch ganz sparen können. Und die Soundeffekte sind im Stadion ebenso wenig erstligatauglich wie in den Menüs. Trotzdem macht es schon viel Spaß, wenn man während der Begegnungen ständig analysiert, agiert, mitfiebert und schließlich als Bestätigung für korrektes Taktieren den Sieg bejubeln kann. Daß die Schützlinge dabei Anweisungen wie „zum besser positionierten Kollegen passen" oder „so lange wie möglich den Ball halten" stets artig befolgen, beweist der Replayrecorder.

Unter dem Strich bleibt somit eine Trainer-Sim für eingefleischte Digi-Trapattonis. Gelegenheitsmanager werden sich hier aber längst nicht so prächtig amüsieren. (st)

Die schönste Nebensache der Welt als Echtzeitstrategie



Buntes Chaos: das Hauptmenü



Heimspiel in unserer (grafisch bescheidenen) Arena



Nur die richtige Taktik garantiert den Sieg

FIFA Soccer Manager

(Electronic Arts)

Taktisch-strategisches Fußballmanagement für Trainer.

GRAFIK	50%
SOUND	56%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	68%



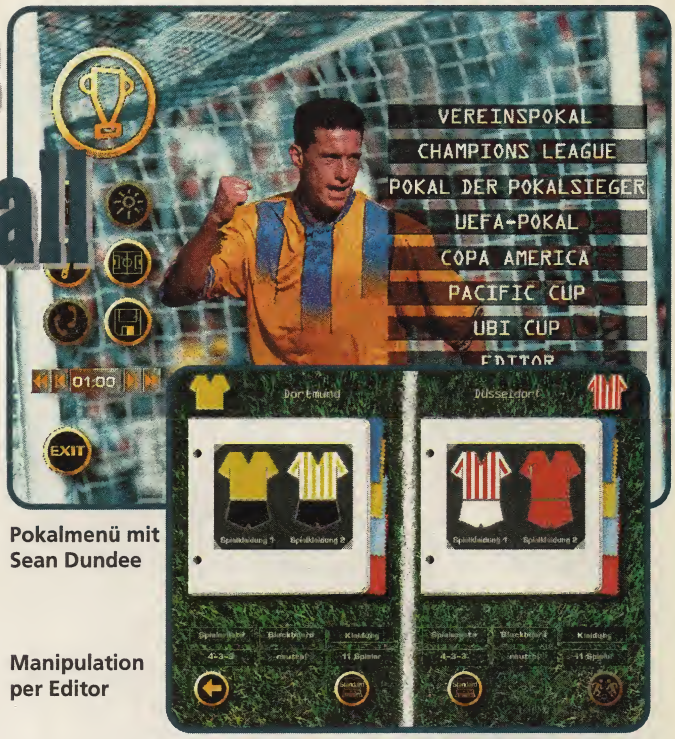
65%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 26 bis 144 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com

Sean Dundee's World Club Football

Für den inoffiziellen Nachfolger zum witzigen „Action Soccer" stand kein Geringerer als KSC-Stürmerstar Sean „Crocodile" Dundee Pate. Ob UBI Softs digitalen Ledertretern ebenfalls reichlich Traumtore gelingen?



Pokalmenü mit Sean Dundee

Manipulation per Editor

Nun zumindest die schier unbegrenzten Möglichkeiten sind hier ein echter Volltreffer: Es stehen insgesamt 365 Teams aus fünf Kontinenten zur Wahl, die sich bei Freundschaftsspielen, im Turnier und an (auch editierbaren) Pokalwettbewerben und Ligen austoben können. Mittels Editor lassen sich zudem die Namen und zwölf Attribute der Kicker sowie Trikotdesign, System, Taktik etc. beliebig manipulieren. Reine Einstellungssache sind auch die drei Schwierigkeitsgrade, Spieldauer, Wetterverhältnisse, Regelwerk, Schiri-Strenge und vieles mehr. Daß in dieser Optionsflut Replayrecorder und Speicheroption inklusive Hall of Fame mitschwimmen, versteht sich fast schon von selbst.

Rein optisch geht der Schuß sowohl in der Halle als auch unter freiem Himmel eher Richtung Eckfahne. Aus drei wählbaren Kameraeinstellungen blickt man auf schlichte, leicht schräge 2D-Arenen im Stil von „Kick Off 3". Trotz flüssigem Scrolling und nett animierten Akteuren spielen die UBI-Kicker dabei grafisch weit unter dem Niveau der aus FIFA-Games gewohnten 3D-Opulenz. Auch erweist sich der eingeblendete Scanner für einen vernünftigen Spielaufbau als ziemlich überflüssig: Die starken und schnellen CPU-Gegner können meist eh nur durch stures Kick-and-Rush in Bedrängnis gebracht werden. Dabei geht die Steuerung eigentlich durchaus simpel von der Hand, zumal man den Einsatz der zwei benötigten Buttons in diversen Trainingseinheiten ausgiebig einüben darf. Doch was hilft's, wenn einem die unrealistische Ballphysik der bisweilen wie ein Geschoß durch die Gegend donnernden Lederkugel übermenschliche Reaktionen abverlangt? Aus den Lautsprechern kommen während der Matches mehr als tausend deutsche Kommentare und brauchbare Sound-FX. Die öde Hintergrundmusik hätte man dagegen gleich in der Kabine lassen sollen. Fazit: Nicht eben meisterlich in Szene gesetzter Bildschirmfußball, dessen Multiplayermodi noch am besten zu gefallen wissen. (st)



Kicken aus drei Kameraentfernungen

Sean Dundee's World Club Football
(UBI Soft)

Nicht sonderlich überzeugendes Actiongebolze im Stil von „Kick Off 3".

GRAFIK	58%
SOUND	68%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	57%



60%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 44 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander an einem Rechner, bis zu vier via Netzwerk bzw. (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.ubisoft.de

CAPITALISM Plus

Vor knapp zwei Jahren veröffentlichte Interactive Magic mit „Capitalism" eine Big-Business-Simulation, die es in jeder Hinsicht in sich hatte: so komplex, tiefschürfend und flexibel war wohl noch kein Spiel vorher gewesen.



Hier läßt sich erkennen, welche Komponenten man benötigt, um dieses oder jenes Produkt herzustellen



Der Hauptscreen: oben die Landkarte im Überblick und im Detail, unten Infos zum jeweils angewählten Betrieb



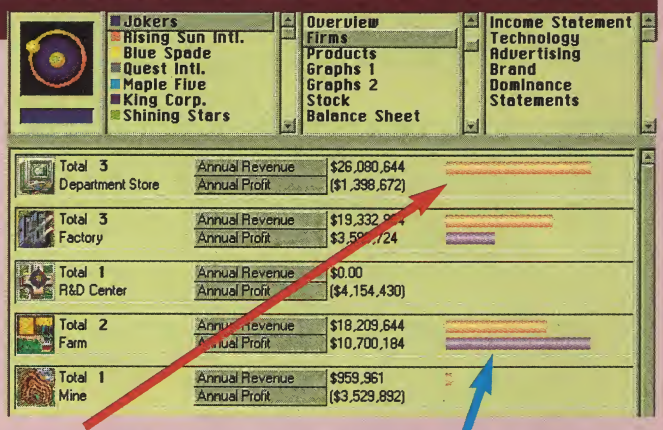
Joker Unlimited hat sich bereits zu einem beachtlichen Mischkonzern entwickelt

Umso ungeduldiger haben wir auf den seit etlichen Monaten angekündigten Nachfolger gewartet. Jetzt ist er endlich da, birgt jedoch im spielerischen Bereich kaum Neuerungen. Der Großkapitalist hat also weiterhin freie Hand, in Echtzeit zu tun, was immer er tun möchte: Ein Einkaufszentrum mitten in der großen Stadt, eine Goldschmiede oder eine Kakaoplantage; alles ist möglich. Man muß nur die vorhandenen Bedingungen beachten. Goldschmiede etwa benötigen natürlich Gold, und das ist nicht überall verfügbar. Wer sich deshalb nicht auf einen anderen Bereich verlegen will, muß eben nach dem Edelmetall schürfen – eine Extravaganz, die man sich zu Beginn des Spiels freilich noch nicht leisten kann.

Ein paar Gedanken wären also schon vonnöten, ehe man auf der einfachen und zufällig generierten Landkarte diese oder jene Firma errichtet. Allerdings ist das Game bei weitem nicht so schwierig zu handhaben, wie es auf den ersten Blick scheint: die vielen Tabellen, Statistiken, Aktienmärkte und anderen Anzeichen von Komplexität schüchtern Neulinge womöglich unnötig ein. Denn erstens bietet das exzellente Tutorial einen geradezu spielerischen Einstieg, zweitens folgt das Programm streng dem Prinzip von Ursache und Wirkung. Wenn Ihr Warenhaus also plötzlich mit

TIP ZUM EINSTIEG

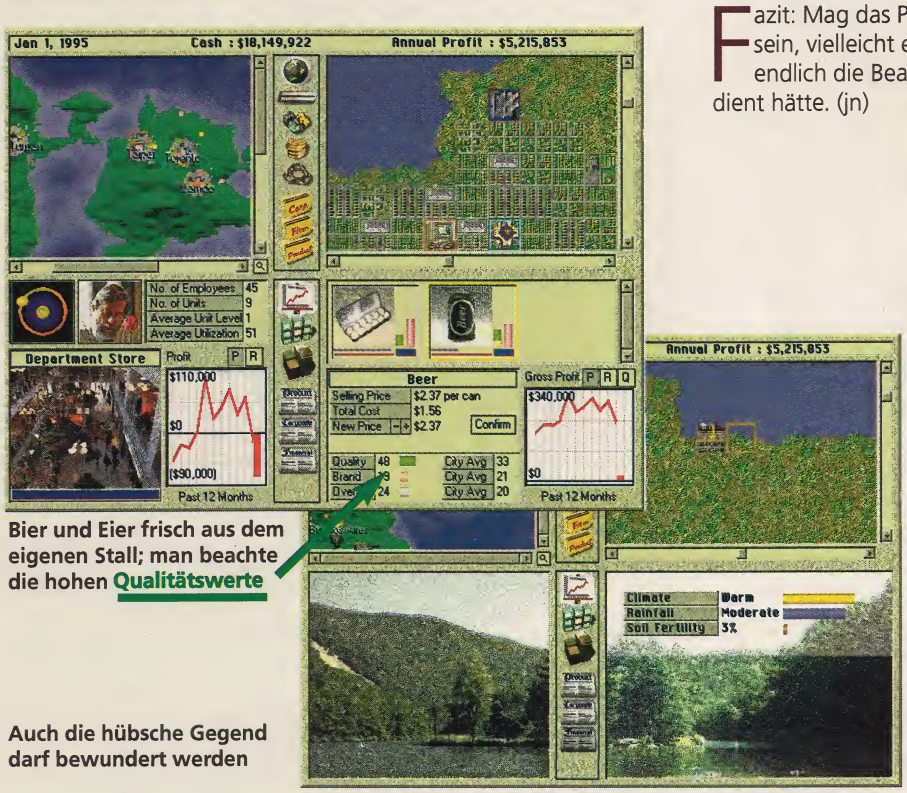
Spontan neigt man dazu, anfangs ein oder zwei Supermärkte in die Stadtzentren zu setzen und dort alles zu verscheuern, was Importe und die langsam anlaufende Landesproduktion hergeben. Falsch: **Einkaufstempel werfen meist nicht allzuviel Profit ab**, und um die paar Groschen muß man sich auch noch ununterbrochen bemühen. **Viel besser ist die Hühnerfarm**! In der Nähe von zwei, drei Städten und mit vier bis fünf Hühnerställen ausgestattet (die restlichen Einheiten verteilen sich auf die Produktion von Eiern und Tiefkühlhähnchen sowie auf Verkaufsgebäude), liefert der Hof an die Märkte der Konkurrenz und macht dabei hohe Gewinne, aber wenig Arbeit. Ein ideales Fundament für weitere Aktivitäten…



Auf diesem Schirm erkennt man, wie profitabel die Farmen im Vergleich zu den Supermärkten sind, welche hier leider Verluste einfahren

stark sinkenden Erträgen zu kämpfen hat, dann ist irgend etwas passiert. Vielleicht hat der Lieferant die Preise erhöht, vielleicht sind irgendwo Engpässe entstanden? Oder bietet womöglich einer der (Computer-) Konkurrenten dasselbe Produkt billiger bzw. in besserer Qualität an?

Einen Teil dieser Sorgen sind Sie los, wenn Sie eine firmeneigene Produktionskette aufbauen, bei der vom Kakao bis zur fertigen Schoko im Ladenregal alles in Ihrer Hand liegt. So könnten Sie sich in bezug auf die Markenakzeptanz beim Verbraucher auch langfristig einen Namen machen. Werbung und Käuferverhalten spielen nämlich ebenfalls eine nicht zu unterschätzende Rolle. Aber letzten Endes hängt alles von Ihnen ab: Mischkonzerne sind ebenso machbar wie reine Handelsketten oder landwirtschaftliche Genossenschaften. Tja, und falls Ihnen der Konzern mal zu unübersichtlich wird, dann stellen Sie eben einen Geschäftsführer ein, der Ihnen den alltäglichen Ärger vom Hals hält.



Bier und Eier frisch aus dem eigenen Stall; man beachte die hohen Qualitätswerte

Auch die hübsche Gegend darf bewundert werden

Soweit spielt sich's jedenfalls wie gehabt. Anders ist eigentlich nur, daß man nun auch völlig neue Waren (vor allem im elektronischen Bereich) erfinden kann – und daß alternativ zur gewohnten Produktpalette noch Luxusgüter und Lebensmittel zur Auswahl stehen. Die übrigen Neuigkeiten stecken hauptsächlich im Drumherum: jede Menge speziell zusammengestellte Szenarien mit realen Landkarten (etwa der Berliner Mauerfall oder die Erschließung des chinesischen Marktes), Multiplayer-Möglichkeiten, hier und da leicht verbesserte Grafiken, größere Spielwiesen und Zufallsereignisse. Akustisch blieb es dagegen bei einer Handvoll Musikstücken, dazu kommt Sprachausgabe im Tutorial. Und es wurde die günstige Gelegenheit nicht genutzt, einzelne Schwachpunkte im Handling auszumerzen. So ist z.B. die Zusammenlegung von Forschungsaufträgen noch so unlogisch wie gehabt. In der Summe ist die Handhabung jedoch wie gesagt unerreicht simpel für ein derart komplexes Programm.

Fazit: Mag das Plus aus dem Titel auch nicht allzu üppig sein, vielleicht erhält die tolle Wirtschaftssimulation jetzt endlich die Beachtung, die sie bereits im ersten Anlauf verdient hätte. (jn)

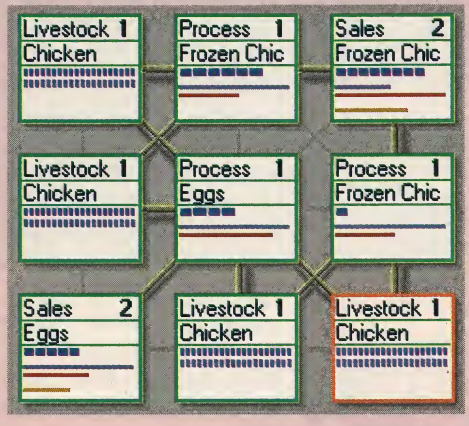
DAS UPDATE-ANGEBOT

Wer das originale „Capitalism" besitzt, erhält gegen **Einsendung der CD-ROM** an die nachstehende Adresse für nur **50,– DM** (bezahlbar per Nachnahme) ein Exemplar von Capitalism Plus.

Interactive Magic
Postfach 5161
D-33279 Gütersloh

DIE PRODUKTIONSMATRIX

Betriebe wollen nicht nur gebaut werden, sie benötigen auch Organisation. Auf einer drei mal drei Felder großen Matrix darf und muß der Spieler eintragen, wie er sich den Lauf der Dinge von der Quelle (Rohstoffe, Ställe, Wareneingang) über die Verarbeitung bis zum Verkauf vorstellt – zusammengehörige Felder werden durch Linien verbunden. Eine gut ausgetüftelte Schematik für die im Tip erwähnte Hühnerfarm könnte z.B. so aussehen:



Alle vier Hühnerställe beliefern hier die Produktionsstätten für Eier und Tiefkühlhähnchen, welche wiederum an den Verkauf weiterleiten

Capitalism Plus
(Interactive Magic)

Digitaler Kapitalismus vom Feinsten: komplex, aber nicht unbedingt auch kompliziert.

GRAFIK	41%
SOUND	65%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	86%



82%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englische Screentexte, deutsches Handbuch
MULTIPLAYER:	Hot Seat und E-Mail
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.com



WET
THE SEXY EMPIRE

Prüde Zeitgenossen sollten jetzt weiterblättern, denn hier werden digitale Pornoproduzenten gesucht. Nomen est omen: Interactive Strip konfrontiert Wirtschaftssimulanten mit nackten Tatsachen anstatt öder Bilanzen.

DIE VORGESCHICHTE: VON WEGEN GANOVENEHRE

Ganove Boogy wird nach einem Banküberfall von Komplize und Komplizin schmählich im Stich bzw. ohne Beute mitten in der Prärie stehen gelassen. Also beschließt er, sich zum nächsten Kaff durchzuschlagen, um seinen Frust in Tequila zu ertränken. Dort trifft Boogy auf eine verwandte Seele im umwerfenden Körper der Blondine Lula. Statt Filmstar war sie in Hollywood nur Produzentenmatratze – eine Fertigkeit, die unser Antiheld sofort im Selbstversuch erprobt. Während der Zigarette danach hat er die Erleuchtung: Mit dem Mädel läßt sich leichter und legaler Kohle machen als im alten Job. Und damit ist der Grundstein für das Imperium von Porno-King Boogy und dessen Superstar Lula gelegt.

STUFE 1: BLOSS WEG AUS DEM KAFF

Wie dicht ihm das FBI auf den Fersen ist, erfährt Boogy bzw. der Spieler am Ende jedes Tages aus den TV-News. Bares für neue Papiere muß also her, und zwar schleunigst. Als mit Abstand lukrativste, wenn auch nicht ganz risikolose Methode der Geldbeschaffung erweisen sich hier Erpressungen der von Lula verführten Durchreisenden. Alternativ könnte man Betrunkene niederschlagen, ausrauben und deren Habseligkeiten beim Pfandleiher versilbern. Doch wer dabei erwischt wird, wandert in den Knast – der dritte Ausflug hinter schwedische Gardinen bedeutet zugleich das Game Over.

Ungefährlich (weil erlaubt) ist es, Lula in der Bar strippen zu lassen. Mit dem so oder so erwirtschafteten Grundkapital wid schließlich eine Video- bzw. Fotoausrüstung gekauft. Wer dann noch die Miete für das Motelzimmer bezahlt hat, verfügt auch schon über die Kulisse für erste Schmuddelfilme und Nacktaufnahmen. Diese Werke lassen sich gegen einen Festpreis oder auf Lizenzbasis verscherbeln, wobei der Einsatz von Spielzeug aus dem Sexshop und/oder der einen oder anderen Gespielin ihren Wert natürlich steigert. Mit einer neuen Identität nebst 50.000 Dollar Handgeld in der Tasche geht es dann ab in die Großstadt.



Geld ist Geld: Lula als Stripperin



Der Sexshop bietet Requisiten und Video-Charts



Die PR-Abteilung brütet lukrative Skandale aus



Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

STUFE 2: AUF TERESA ORLOWSKIS SPUREN

Mittlerweile verfügt „Wet Productions" über ein eigenes Grundstück, das mit diversen Gebäuden wie Filmstudios, Requisite, Planungsbüro etc. zu bepflastern ist. Hinzu kommt via Annoncen das unterschiedlich qualifizierte Personal: Drehbuchautor, Kameraleute, Regisseur usw. Die Attribute der Darsteller(innen) lassen sich im Trainingslager oder beim Schönheitschirurgen aufbessern. Einschlägiges Equipment wird natürlich ebenfalls benötigt; wegen des stetiges Verschleißes muß es auch regelmäßig ausgetauscht werden.

Leider ziehen sich die Dreharbeiten ordentlich in die Länge, wenn man zugunsten der Qualität auf eine Verkürzung verzichtet. Ständig unterbrechen da Meldungen von Zwischenfällen den Ablauf. So wird man etwa allzu oft vom Regisseur ins Studio beordert, um ihm aus Shop oder Requisite die gewünschten Utensilien zu beschaffen. Davon und von den nicht immer auf Anhieb gleich ersichtlichen Ausgängen der verschiedenen Locations einmal abgesehen, nagt sich die Maus problemlos durch alle Menüs.

Irgendwann ist der Porno aber doch abgedreht. Die entsprechenden Ressourcen vorausgesetzt, wird der Streifen gleich noch geschnitten und vertont, ehe er jetzt zusätzlich in Eigenregie vertrieben werden kann. Da zu diesem Zeitpunkt bereits fünf CPU-Konkurrenten im Spiel sind, dürfen Werbung sowie verkaufsfördernde Skandälchen nicht fehlen. Harte Geschütze fahren bei Bedarf und gegen genügend Sixpacks die bereits von Stufe eins bekannten Rocker auf. Mit zwei Millionen auf dem Konto geht's dann in den Endspurt.

STUFE 3: DER PORNO-TYCOON

Jetzt steht der Ausbau einer Ladenkette in elf US-Metropolen auf dem Programm. Die unterschiedlich großen Shops müssen angemietet und mit Verkaufspersonal nebst Angebotssortiment bestückt werden. Der Werbeaufwand richtet sich nach der jeweiligen Lage, sprich Zentrumsnähe. Da maximal sechs Filialen pro Standort erlaubt sind, empfiehlt es sich, die Läden der Konkurrenz durch diverse Sabotageaktionen zu übernehmen.
Wer schließlich in Geld schwimmt, leistet sich eine repräsentative Villa mit reichlich Personal, gibt verschwenderische Parties und baut sich neben dem obligatorischen Pool auch gleich noch einen Flugplatz in den Garten. Mit dem Privatjet und einem Kapital von 50 Millionen Dollar nimmt man dann das Finale in Angriff: weltweite Ausstrahlung der Wet-Videos durch einen von Houston aus ins All geschossenen Satelliten. Im Anschluß darf man den Abspann genießen oder einfach „just for fun" weiterschmuddeln.



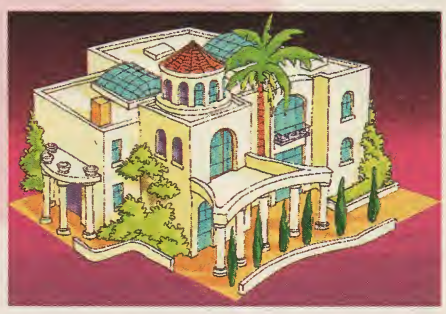
Viva Las Vegas: Wir errichten Filialen



Schlußendlich steht der Satellit in Houston abschußbereit



Wer wirbt, gewinnt



Das Schloß des Porno-Königs

FAZIT

Neben dem abwechslungsreichen Gameplay (alle Aktionen werden in Echtzeit getätigt, zudem kann die Uhr beschleunigt oder ausgebremst werden) hat diese launige Wirtschaftssimulation auch technisch einiges zu bieten. Zuvorderst natürlich die deftige, aber durchweg wunderhübsche und teils auch animierte Comicgrafik mit den netten Zwischensequenzen. Dazu gibt es eine unterhaltsame, stets passende Musikuntermalung aus den unterschiedlichsten Stilrichtungen und hörenswerte Soundeffekte, die sich nicht allein auf Stöhnen beschränken. Hinzu kommt, daß vor jeder Stufe die reale Lula (Video-Girl Andrea) das zu erreichende Spielziel erläutert. Den Machern ist es also gelungen, das delikate Thema humorvoll und mit reichlich Spieltiefe an den Mann zu bringen. (st)

GANZ PERSÖNLICH

Als Joker-Redakteur mag ich im realen Leben eher mittellos sein, vor dem Monitor habe ich schon immer gerne mit Millionen jongliert. Doch was einst mit Klassikern wie „Hanse" oder „Vermeer" so vielversprechend begann, hat sich in jüngster Zeit zu einem eher grauen Genre gemausert: Wer möchte schon andauernd nach sehr ähnlichen Mustern Städte bauen oder Fußballvereine managen? Umso erfrischender finde ich den hiesigen 3-Stufen-Plan, bietet Wet damit doch quasi drei Spiele in einem. Orte, Optik sowie natürlich die Aufgaben wechseln und lassen deshalb kaum Langeweile aufkommen. Außerdem hat man hier nicht mit einem so immens hohen Schwierigkeitsgrad wie beim erotischen Vorreiter „Biing!" zu kämpfen. Allen Puritanern zum Trotz: Mir hat dieses „feucht-fröhliche" Spiel viel Spaß gemacht!



Steffen

LULAS VIDEO-STUNTGIRL ANDREA



Maße: 92-62-76
Größe: 1,65 m
Gewicht: 48 kg
Alter: 20 Jahre
Beruf: Andrea ist gelernte Reprografin und macht gerade neben diversen Modelljobs für Promotionaktionen ihr Abitur der Fachrichtung Gestaltung. Anschließend möchte sie Kommunikationswissenschaften studieren und später als Moderatorin arbeiten.
Sie mag: House-Music, Malerei, moderne Kunst, Telefonieren, Schlafen
Sie mag nicht: Fußball, Fleisch

Wet – The Sexy Empire

(Interactive Strip/CDV)

Erotische Wirtschaftssimulation wie man(n) sie sich wünscht: hübsch, humorvoll und komplex.

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



74%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX4/100 (P100 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, ca. 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.cdv.de

3D ULTRA MINIGOLF

Sierra war die Entwicklungsmaschine von „3D Ultra Pinball" zu schade, um sie nur für Flipper einzusetzen – warum nicht auch Minigolf in 3D-Optik daraus kitzeln? Nun, vielleicht, weil das damit erzielte Vergnügen ein arg kurzes ist.



Die weiße Ziellinie und der Powerbalken können ausgeblendet werden



Der blinkende Kreis zeigt an, wo der Ball landen muß

Bis zu vier menschliche Kleingolfer dürfen nach einer Trainingsrunde auf einem phantasievollen Renderparcours gegeneinander antreten; der Solist bleibt dagegen mutterseelenallein. In vier Spielmodi können Preisgelder, Zeitvorteile, eine möglichst geringe Schlagzahl oder auch nur ein einzelnes Loch angepeilt werden. Jede der 18 3D-Bahnen hat sich einem eigenen Thema (Ritterburg, Mühle, Saurier, Raketenbasis etc.) verschrieben und präsentiert sich automatisch aus wechselnden Blickwinkeln.

Die Bälle werden wahlweise per Maus, Tastatur oder Stick und auf zwei Arten durch die diversen Hindernisse bugsiert: Anfängern genügt ein einfacher Klick, der einen optional eingeblendeten Powerkreis in Bewegung setzt, während unter Profis gar eine patentierte Methode zum Einsatz kommt. „True Swing" wandelt nämlich die Bewegung der Maus auf der Matte direkt in entsprechende Schlagstärken um. Freilich funktionieren hier beide Modi längst nicht exakt genug für ein Spiel dieser Art.

Dank schöner Animationen, Sprachausgabe, fröhlichen Big-Band-Klängen und einer Online-Hilfe vermag die Präsentation durchaus zu überzeugen. Doch was hilft's, wenn die Steuerung zu ungenau, der Platz zu klein und der Spaß an der Freud' auch mangels Computergegner viel zu kurz ist? (md)



Ein Schlag ins Wasser wird mit einem Strafpunkt geahndet

3D Ultra Mini Golf
(Sierra)

Mini-Spaß beim Minigolf: Zu wenig Bahnen, zu ungenaue Steuerung

GRAFIK	74%
SOUND	74%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	44%



49%

USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit Win 95 oder Windows 3.1
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 10 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, per Modem oder im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com/entertainment/minigolf/

GANZ PERSÖNLICH

Zunächst war ich ja selbst hin und weg von der wirklich entzückenden Präsentation, doch bald warf ich den Schläger hin und legte das Game weg: 18 Bahnen sind ohnehin nicht die Welt, aber auf den hiesigen gibt es ja noch nicht einmal CPU-Konkurrenten! Und wenn der Ball dank der viel zu unsensiblen Steuerung selbst Millimeter vor dem Loch noch daneben landet, kann man eben kaum menschliche Mitspieler begeistern. Unter dem Strich scheint mir hier selbst der günstige Preis noch zu teuer.



Manfred

☎ 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
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

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 12.5.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.5.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = OSch
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.

Game It!

Titel des Monats Juni:

Imperium Galactica* 69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
A-Train*	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika	24,95
Anvil of Dawn	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar I	19,95
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Clearing House	14,95 N
Creature Shock	19,95
Cyber Gladiators	19,95 N
Cyberia	24,95
Cyberstorm	29,95 N
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Destruction Derby	24,95
Discworld	24,95
Down in the Dumps	29,95 N
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic	19,95
Earthworm Jim	19,95
Eishockey Manager	19,95
Euro 96	24,95
Evocation	24,95 P
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	19,95
FX Fighter	19,95
Gene Machine	19,95 N
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95
Grand Prix Manager	24,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Hyperblade	29,95 N
Indiana Jones 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet 2 Classic	24,95
Mechwarrior 2	24,95
Metal Rage	29,95
Micro Machines 2	24,95
Nihilist	19,95 N
NBA Jam Tournament	24,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

NHL 96 Classic	29,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Outpost 1.5	19,95
Pirateninsel*	24,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Puppen, Perlen & Pistolen	19,95 N
QAD	29,95 P
Railroad Tycoon	19,95
ran Soccer	29,95
ran Trainer 2	29,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic*	22,95
Rise 2	29,95
Sensible World of Soccer	19,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Sim Ant	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth	19,95
Sim Farm	19,95
Sim Life	29,95 N
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Base	14,95 N
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
Theme Park	29,95
Tilt	19,95
Top Gun F.A.W.	19,95
Tornado	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 8 Classic	29,95 N
Under a Killing Moon	24,95 N
US Navy Fighters	29,95
Virtual Pool	24,95
Virtual Tennis	14,95
Volligas	29,95
Warcraft	24,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millenium Win95	74,95
4-4-2 Fußball*	54,95
688I Hunter Killer Win95	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles*	54,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Aftershock	39,95
Age of Sail	64,95
Agent Armstrong*	69,95 N
AH 64 Longbow Gold	74,95
AH 64 Data	44,95
Air Warrior 2	29,95
Alphastorm*	29,95 N
Animal	64,95
Arc of Time*	69,95
Armored Fist 2*	74,95 P
ATF Gold	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atlantis*	74,95
Atomic Bomberman*	54,95
Atripolis 2097*	69,95
Banzai Bug	59,95 N
Baphomets Fluch	69,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95
Battle Isle 3	39,95 P
Battle Sport*	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Biest Chamber*	64,95
Birthright*	79,95
Bleifuss 2	49,95
Bubble Bobble	59,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Caesar 2	59,95
Capitalism	69,95
Chessmaster 5000 Win95	69,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Civilizel	19,95 N
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Comanche 3.0*	69,95
Command + Data	79,95
Command & Conquer 1	**69,95**
Command&Conqu. Data	24,95
Levels: Total Destruction	19,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data	24,95
New Alert	59,95 N
C&C 2 + Data+Lösung	99,95
C&C Soundtrack	29,95 N
Close Combat*	69,95
Command Aces of t.Deep	74,95
Conquest de Luxe	49,95
Creatures	64,95
More Creatures	17,95
Crow: City of Angles	79,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Dactylus	64,95
Dark Hermetic Order*	74,95 N
Dark Reign	74,95 N
Darklight Conflict*	69,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95
Deadlock	69,95
Deadly Skies*	74,95
Deathdrome*	49,95
Delirium*	69,95
Demonworld*	64,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Descent 2	39,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Magic Diablo	19,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht um Shiloh*	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die gr. Schl. Compilation	79,95 N
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe Win95	49,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Die Siedler 2: Übersiedler	19,95 N
Die Siedler 2: Siedeln II	19,95 N
Discworld 2	74,95
Dominion*	69,95
Dragonheart*	64,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earth 2140	34,95
Ecstatica 2*	69,95
Elisabeth 1	64,95
Eradicator*	64,95
Extreme Assault	69,95
Evidence*	69,95
F 1 GP 2 dt	79,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F 1 Manager Professional*	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	69,95

Preisaktion!

GP Manager 2	34,95
Larry 7	69,95
MDK	64,95
TFX 2000	39,95
Warcraft 2	44,95

FIFA Soccer Manager*	69,95 P
Final Set	64,95 N
Flip out	49,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95
Formular Cart	69,95
Fragile Allegiance	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	59,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
Gene Wars	39,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	34,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	64,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes of Might & Magic 2	67,95
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Holiday Island Szenarien	19,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1	29,95
Rebel Moon Rising	74,95 N
Rebel Assault 2	49,95
Rebellion*	a.A.
Rednek Rampage*	69,95
Renegade 2*	54,95
Resident Evil*	69,95 N
Riot*	59,95
Riddle of Master Lu	69,95
Risiko Win95	69,95
Riverworld*	74,95 N
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Safecracker*	69,95
Scarab	64,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Schleichfahrt	69,95
Scorcher	69,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Sentien*	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	64,95
Sim City 2000 Win	79,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Imperium Galactica*	69,95
Independence Day Win95*	74,95
Interstate '76	79,95
Intervention	74,95 N
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Isnogud	64,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3*	69,95

Geheimtip des Monats:

Dark Reign 74,95

"...Überzeugt auf allen Gebieten - aus jetziger Sicht der mit Abstand vielversprechendste aller vorgestellten Titel.
... kein Mitbewerber bietet so viele Innovationen in einem einzigen Spiel."
PC Games 5/97 im Rahmen eines Artikels über 13 Echtzeitspielen.
Dem schließen wir uns an.

Kick Off 97	64,95
KKND	59,95
Koala Lumpur	59,95 N
Lands of Lore 2*	84,95
Last Express	69,95 N
Last Rifles*	44,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lode Runner online	79,95
Lomax	59,95 N
Lord of the Realm 2 neu	79,95
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
Magic the Gathering	69,95
Marble Drop	34,95
Marty 1+2*	64,95 N
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	69,95 P
MAX	69,95
MDK	69,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Megaman X3	34,95 P
Metal Lords*	27,95
MIA Win95	74,95 N
Monopoly	54,95
Monster Trucks*	59,95
Moto Racer	69,95 N
bat 3 Win 95*	69,95
MTV Aeon Flux	49,95 N
MTV's Slamscape	44,95 N
Myst dt	64,95
NBA Hangtime Win95*	69,95
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	69,95
NBA Live 97	69,95
Need 4 Speed 2*	69,95
Nemesis	69,95
Net Zone*	59,95
NHL 97	69,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
No Respect	64,95 N
Obelix Win95*	44,95
Olympic Gold*	49,95
Outcast*	69,95 N
Outlaws	69,95
Panzer General 2	39,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Weapon*	74,95
Pete Sampras	24,95 N
Petka*	64,95
Phantasmagoria 2	64,95 N
Pinball 97	52,95
Pirates! Gold	34,95
POD	64,95
Police Quest 1-4	44,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Chess*	84,95
Power Play Hockey*	64,95
Prisoner of Ice Win95	69,95 N
Privat Eye*	64,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95 N
Putty Squad*	69,95
Rally Racing 97	74,95
Rayman	34,95
Data: More Sim Cities	17,95
Sim Copter	69,95
Sim Isles	69,95 N
Sim Park	69,95
Sim Tunes	54,95
Sim Paket	64,95
Sonic & Nuckles Collection	49,95
Soul Hunt*	59,95
Space Quest 1-5	64,95
Space Trader Win95*	64,95
Speedster*	59,95
Stadt der verlorenen Kinder	69,95
Star General Win95	64,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Star Wars: Yoda Stories*	34,95
Stars	64,95
Steel Panthers 2	69,95
Sub Culture*	54,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Swiv 3D Classic	44,95 P
Syndicate Wars	39,95
Synergist*	69,95
Terminator Sky Net	39,95
Terror Trax*	34,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
TFX EF 2000	39,95 N
The Neverhood	74,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95
The Fallen	64,95
The Simpsons	59,95
Theme Hospital	74,95
Tie Fighter	49,95
Tigershark Win95*	74,95 N
Time Commando	39,95
Time Warriors	64,95 N
Titanic*	64,95
Tom Clancy SSN	49,95
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Distortion	69,95
Total Mania*	64,95
Trash It!	69,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69,95
Twisted Metal Win95*	59,95
UEFA Champions League 97	64,95
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer	54,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	64,95
Voodookid	69,95 N
Warcraft 2 Level Vol. 2	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warcraft 2	44,95 N
More War: 100 neue Levels	24,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Wing Commander 1-3*	54,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95
Wizardry Gold	69,95
WWF in your House	64,95
X-Wing	29,95
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95
Z	64,95
Zap it!	39,95
Zapatalism Deluxe	44,95 N
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis Special	79,95 N

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95
Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek Borg	49,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	24,95
Generations	69,95 N
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Atlantis	74,95
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Dominion*	69,95
Formel 1	79,95
Jagged Alliance 2	69,95
Theme Hospital	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

Golf

Jack Nicklaus 4 Win95	74,95 N
PGA Eurotour Classic	29,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95
Flugsimulator 5.1 dt	79,95
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	79,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Great Flight	19,95 N
Moving Map 2.0	69,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Commander Gold	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
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln*	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig	44,95

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

Sammelausgaben

Action Pack *Silent Thunder, Earth Siege 2*	69,95
Award Winner *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*	39,95 N
Blue Byte Collection *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*	39,95
Essential Selection Flight *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*	29,95 P
Funsoft Compilation *PGA Tour Golf, Star Trek 5U, Rallye Racing*	74,95
Funsoft Gun Pack *Top Gun, Gun Ship 2000*	39,95
Funsoft Racing Pack *Fatal Racing, Grand Prix*	39,95
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	49,95
funsoft Simulations Edition *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49,95
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	39,95
Gigapack *(NoNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick), TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*	79,95
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 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, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79,95
Megapack 7 *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba*	79,95 N
Megasixpack *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*	44,95
Mystery Pack *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*	84,95
Pinball *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*	19,95 N
Pinball Pack *3D Ultra Pinball 1+2*	79,95
Players Paradise *1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver*	24,95 N
Racing Pack *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*	39,95
Westwood Compilat. *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69,95

Multimedia

Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs *u.A. Wordstar 7, Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*	39,95
Ultra Pack 2 *Chronik cl. 20 JH., 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
Autoroute Europa 5.0	109,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopädie	109,95
Encarta Weltatlas	94,95
Music Central 97 Win95	59,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI	
Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od. 6	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Blinky Bill	29,95
König der Löwen	29,95
Leonardo je	29,95
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	29,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tunieland	29,95
Urmel's Filmstudio	34,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle 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	129,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	84,95
Thunderboard	84,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54,95
Sidewinder Pro	79,95
Sidewinder Pro+Hellbender	99,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95
TM T2 Lenkrad + POD	239,95

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:
Poststr. 36

Wir sind umgezogen!
Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6



F/A-18 HORNET 3.0



Während „Flying Corps" altertümliche Doppeldecker in zeitgemäßer Grafik zu bieten hatte, flogen die Piloten von Empire diesmal die umgekehrte Route: Start frei für hochmoderne Jets in überholter Präsentation.



Vereinzelt finden sich Städte für Tiefflüge



Katapultstarts von Flugzeugträgern wollen geübt sein

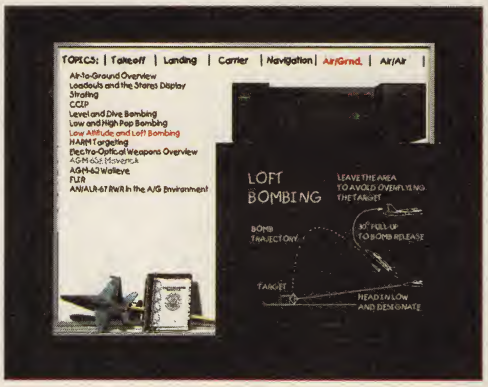
Nach dem kurzen Renderintro im kleinen Videofenster findet sich der Spieler in einem schmucklosen Auswahlmenü wieder. Hier werden zunächst Einstellungen bezüglich Flugrealismus und Grafikqualität vorgenommen, danach kann man den Pilot und das Szenario auswählen.

Es stehen sechs Trainingsflüge in Hawaii, ebensoviele Netzwerkmissionen in Arizona sowie 28 Kampfeinsätze in Kuwait zur Disposition. Letztere müssen nicht komplett absolviert werden, vielmehr darf man sich jedesmal zwischen vier Aufträgen entscheiden – sie werden mit militärischer Knappheit erläutert. Ist eine Mission abgeschlossen, informiert eine karge Statistik über Abschüsse und eventuelle Beförderungen, worauf die nächsten vier Aufträge angezeigt werden. Dabei ist es gleichgültig, ob das Missionsziel erfüllt wurde, denn solange der Pilot lebt und nicht vor dem Kriegsgericht gelandet ist, wird die Kampagne fortgesetzt.

Somit umfaßt jede Fliegerkarriere maximal sieben Einsätze, dann muß der Name gelöscht und durch einen neuen ersetzt werden. Auch erläutern keinerlei Zwischensequenzen den Handlungsverlauf, wodurch so etwas wie Atmosphäre erst gar nicht aufkommt. Wer dennoch ein wenig Spielspaß aus der dürren Simulation ziehen will, muß ihn sich in den Einsätzen hart erarbeiten. So lassen sich Gegnerintelligenz und eigene Unverwundbarkeit zwar individuell regeln, doch die Handhabung der Maschine ist ein Kapitel für sich: Nahezu jedes Instrument des überscreengroßen Cockpits muß beachtet werden, um sich am Himmel zurechtzufinden. Dabei werden Neulinge alleine schon mit der Zielerfassung inklusive Freund/Feinderkennung ihre liebe Not haben.

Fazit: Die zwar schnelle, aber im Zeitalter von „Comanche 3" furchtbar einfallslos und detailarm wirkende Grafik, das umständliche Handling und die mäßig originellen Missionen innerhalb eines einzigen Szenarios sorgen dafür, daß selbst hartnäckige Fans des Genres diese Wüstenschlacht alsbald in die Wüste schicken werden. (mz)

Die Wüste bebt – der Spieler auch



Nicht nur für Einsteiger dringend empfohlen: die Online-Flugschule

F/A-18 Hornet 3.0 (Empire)

In jeder Hinsicht schwache Kampfflugsimulation

GRAFIK	43%
SOUND	43%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	39%



42%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (besser ein P100) mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 31 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pedale, Schubregler
AUSGABE:	nur Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.empire.com

Speedster

Dem Namen nach muß diese neue Raserei von Psygnosis ja einfach schnell sein?! Muß sie nicht: Das Programm spielt sich, als würden Matchbox-Autos mit angezogener Handbremse durch eine Pfütze Altöl gezogen...



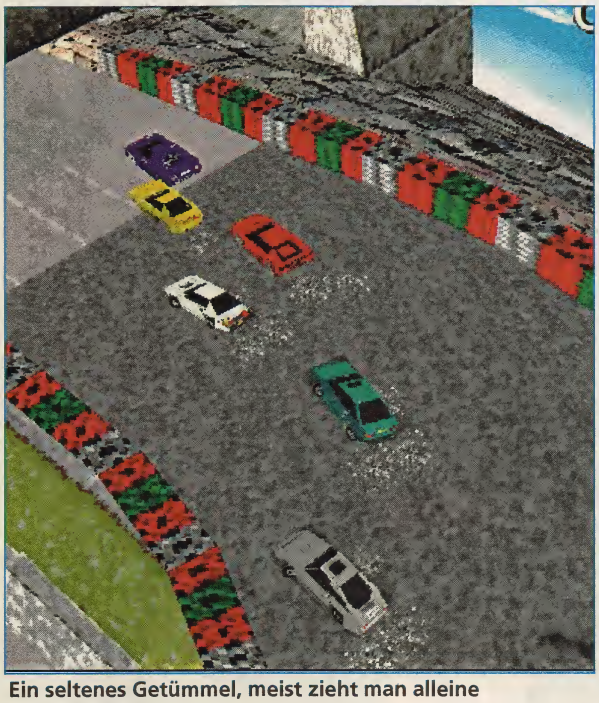
Vier der acht Bonusvehikel für Weltmeister: Pick-Up, Stockcar, GT-Bolide und Hummer

Harsche Worte in der Einleitung, doch was soll man dazu sagen, wenn PC-Boliden selbst unter Vollgas noch förmlich um die Kurven kriechen? Daß hier weder das Spieltempo noch der Spielspaß auf Touren kommen, ist schade: Durch die interessante 3D-Vogelperspektive unterscheidet sich Speedster wohltuend von den gängigen Genrekonkurrenten, auch wenn die Autos klein wie Spielzeuge wirken. Im Titelbild besteht die Wahl zwischen je vier Sport- und Geländefahrzeugen. Alle Modelle unterscheiden sich deutlich in Sachen Motorleistung und Straßenlage, bei allen kann das Handling manuell justiert werden. Die acht Kurse führen über abwechslungsreiches Terrain (Küste, Paß, Großstadt bei Nacht etc.) und geizen nicht mit Gabelungen, Schanzen, Brücken, Abkürzungen oder anderen Reizen. Zudem würde der vertikal geteilte und sehr übersichtliche Splitscreen prinzipiell zu spannenden Fahrduellen einladen.

Ein Spiel wie ein billiges Replikat: schickes Chassis, aber lahmer Motor

Mit dem Zeit-Training inkl. Ghost-Modus, wo man gegen eine vorher gespeicherte Altfahrt und damit quasi gegen sich selbst antritt, wäre grundsätzlich auch für Solisten gut gesorgt. Diese und nur diese sind auch für Einzelläufe gegen sieben Computergegner auf einem beliebigen Kurs zugelassen. Im Rahmen der WM scheidet dagegen aus, wer nicht stets die Spitze des Siegertreppchens erklimmt – dafür stehen nach dem Finale dann acht Bonus-Chassis und eine australische Extrastrecke offen.

Nützt aber genauso wenig wie die Rockmusik nebst netten Soundeffekten, denn Speedster mangelt es nicht allein an Tempo: Das Kommando zum Blick nach hinten läßt sich nicht via Pad geben, und der Tacho hat selbst im Stehen noch 100 Sachen drauf. Weit schwerer wiegt, daß die CPU-Piloten entweder übermächtig davonkriechen oder nach einer Massenkarambolage hoffnungslos hinterherhinken. Mit fahrerischem Können allein ist hier also kein Blumentopf zu gewinnen, da muß schon auch Fortuna kräftig anschieben. (rl)



Ein seltenes Getümmel, meist zieht man alleine seine Bahnen



Außer CPU-Konkurrenz: der Duo-Modus am Splitscreen



Das Spiel ist kaum schneller als unsere Standfotos...

Speedster
(Psygnosis)

Schneckenrennen am PC

GRAFIK	62%
SOUND	70%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	39%

45%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler am Splitscreen
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

EARTH 2140



Im Jahre 2140 zeigen sich also Amerika und Asien gegenseitig die Zähne – wie originell. Ähnlich innovativ auch das Gameplay, denn TopWare hat aus der Ausgangssituation ein Echtzeit-Strategical gemacht, wie es seit dem Erfolg von „Command & Conquer" nun wirklich schon genügend gibt: Binnen 50 Missionen muß man der einen oder anderen Seite zum Sieg verhelfen, weitere 25 Einsätze warten auf Netzwerker. Handwerklich ist das Game freilich längst nicht so gelungen wie das offensichtliche Vorbild. Da muß man schon mal braun getarnte Einheiten auf braunem Grund verschieben, und das Management der Gebäude entpuppt sich als überkompliziertes Menügestrüpp. Schließlich stimmt auch die Feinabstimmung nicht so recht, denn gleich die erste Mission ist bockschwer, während spätere Einsätze dann leichter zu bewältigen sind.

Siehe auch Begleit-CD

Earth 2140
(TopWare)

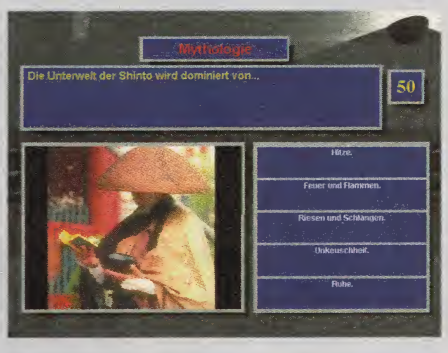
Mäßiger C&C-Nachbau für süchtige Echtzeitstrategen

URTEIL: 57%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem Pentium mit 16 MB RAM, DOS 6.2 oder Win 95 und 30 MB auf der HD

MIND GRIND

Noch ein wenig weiter in die Zukunft (nämlich das Jahr 2232) entführt uns die zweite TopWare-Novität des Monats. Dort trifft man auf einen recht langweiligen Quiz-Wettbewerb, der laut der haarsträubenden Hintergrundgeschichte nur alle tausend Jahre einmal stattfindet. Zehn Kategorien wie Mythologie, Unheimliches, Weltrekorde und dergleichen warten mit insgesamt 3000 Multiple-Choice-Fragen auf, deren Antworten heutzutage allerdings kaum jemanden interessieren dürften. Wer sie dennoch parat hält, muß beispielsweise eine Art Schachbrett beklicken – sind vier nebeneinander gelegene Fragenfelder richtig beantwortet, hat man gewonnen. Dieses Spielchen wird noch in vier weiteren Varianten präsentiert, wobei jeweils auch ein zweiter Schlauberger teilnehmen kann. Fazit: Trotz futuristischer Story nur Entertainment aus der digitalen Steinzeit.





Mind Grind
(TopWare)

Uninteressante Quiz-Show

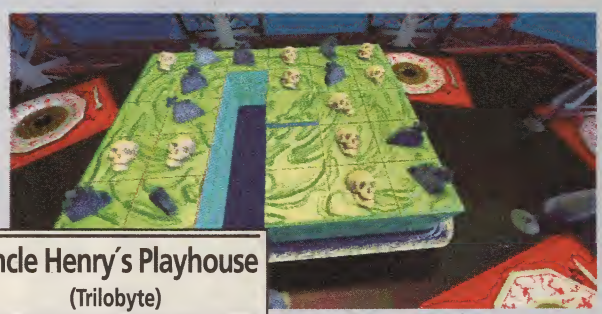
URTEIL: 27%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 39,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, Win 3.1/95 und 13 MB auf der HD

UNCLE HENRY'S PLAYHOUSE

Ein durchaus launiger Grübler, wenngleich die verhandelten Rätsel allesamt in zweiter Auflage auftauchen: Je vier Hirnzwirbler aus „The 7th Guest", „The 11th Hour" und „Clandestiny" wurden hier von Trilobyte reaktiviert. Dazu hat man sie vom Präsentations-Bombast der ursprünglichen Programme befreit, eingedeutscht, in ein Puppenhaus gesteckt (jeder Raum eine Knobelnuß) und mit einer dreizehnten Zugabe-Tüftelei versehen. Letztere darf aber erst angegangen werden, sobald die zwölf anderen Rätsel gelöst sind. Wer die Originalspiele nicht besitzt, wird hier also recht ordentlich bedient, zumal sich der Preis für dieses digitale Rätselheft in vertretbaren Grenzen hält.







Uncle Henry's Playhouse
(Trilobyte)

Alte Knobel-Hüte in neuer Schachtel

URTEIL: 55%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 39,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, Win 95 und 3 MB auf der HD

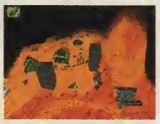
REDAKTIONSEINDRÜCKE

= positiv beeindruckt
= negativ berührt

JOE







CAPITALISM PLUS
RELOADED

MANFRED





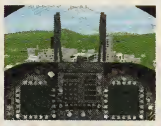


DUNGEON KEEPER
3D ULTRA MINIGOLF

MARKUS



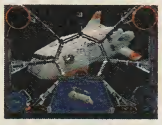


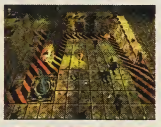


DUNGEON KEEPER
F/A-18 HORNET

MICHAEL





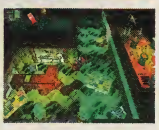


X-WING VS. TIE FIGHTER
RELOADED

RICHY



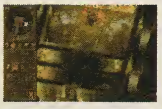




PANDEMONIUM
RELOADED

STEFFEN

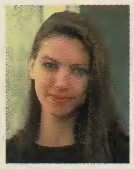






DUNGEON KEEPER
FIFA SOCCER MANAGER

BRIGITTA





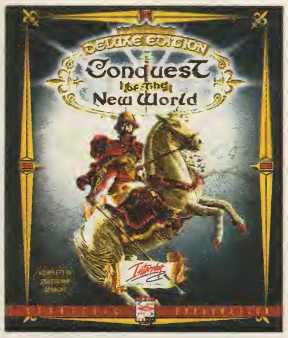


DUNGEON KEEPER
WET!

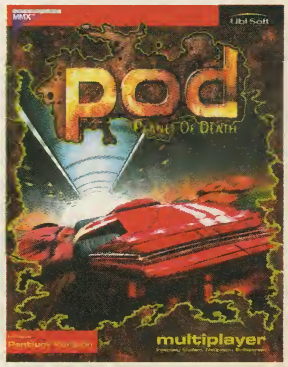
Während unsere Verkaufscharts auf eigenen Erhebungen im Versandhandel basieren, sind wir bei den Lesercharts auf Ihre Unterstützung angewiesen: Schicken Sie uns doch bitte eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen (indizierte Titel können nicht berücksichtigt werden), wobei die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen beliebig ist. Da auch diesmal wieder unter allen Einsendern drei Spiele verlost werden, wäre dabei ein leserlicher Absender sicher in Ihrem eigenen Interesse.

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

Die Gewinne







Übrigens: Wenn Sie auf Ihrer Einsendung einen der hier genannten Titel als Wunschgewinn benennen, wird das im Falle eines Glücksfalles selbstverständlich berücksichtigt. Wir drücken schon mal die Daumen!

LESERCHARTS



1. (2) COMMAND & CONQUER 2
2. (1) DIE SIEDLER II
3. (3) FIFA 97
4. (8) TOMB RAIDER
5. (9) DIABLO
6. (14) NHL 97
7. (4) SCHLEICHFAHRT
8. (7) WORMS
9. (11) BLEIFUSS 2
10. (5) GRAND PRIX 2
11. (15) BUNDESLIGA MANAGER 97
12. (10) DAS SCHWARZE AUGE III
13. (–) M.A.X.
14. (–) NBA LIVE 97
15. (6) CIVILIZATION II
16. (–) PRIVATEER 2
17. (–) LARRY 7
18. (–) HAVE A N.I.C.E. DAY
19. (12) Z
20. (16) WARCRAFT II

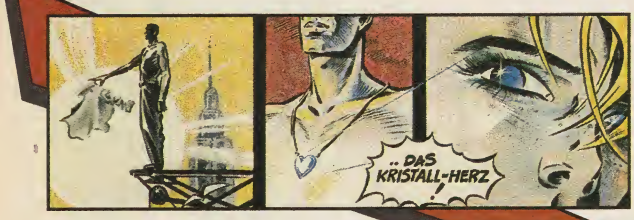
VERKAUFSCHARTS

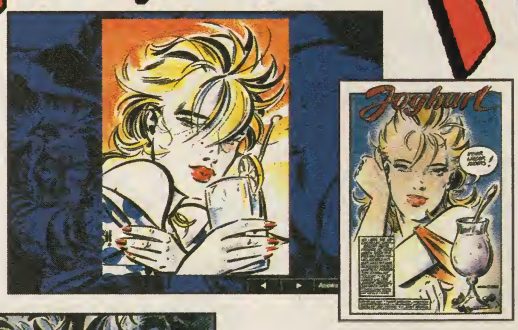


1. (2) COMMAND & CONQUER 2
2. (–) C&C 2: GEGENANGRIFF
3. (4) KKND
4. (–) MDK
5. (1) DIABLO
6. (–) THEME HOSPITAL
7. (8) MASTER OF ORION 2
8. (–) POD
9. (5) LORDS OF THE REALM II
10. (7) LARRY 7
11. (6) TOMB RAIDER
12. (3) FLYING CORPS
13. (–) SCHLEICHFAHRT
14. (9) HAVE A N.I.C.E. DAY
15. (10) PRIVATEER 2
16. (17) DIE SIEDLER II DATA
17. (15) GRAND PRIX 2
18. (–) HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
19. (–) DARKLIGHT CONFLICT
20. (–) THE CROW

MORGANA

Wie man weiß, dient der PC nicht dem Spiel allein – da gibt es noch so leckere Dinge wie Tabellenkalkulationen oder Textverarbeitungen. Was aber die wenigsten wissen: die multimedialen Fähigkeiten des Rechners lassen sich auch für interaktive Comics nutzen.

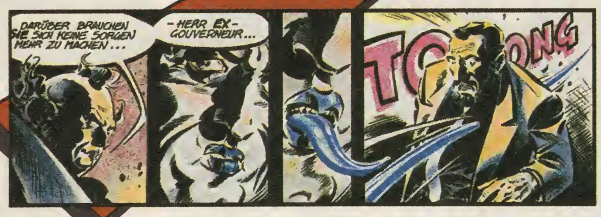




Die Milch macht's: Morgana in der Werbung



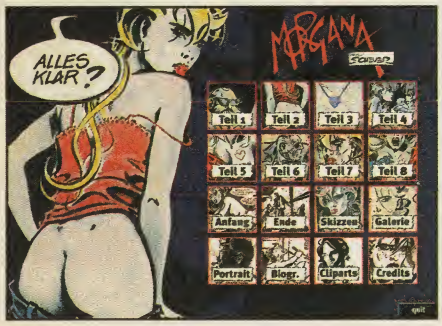




Neben dem Karikaturisten Manfred Deix zählt Chris Scheuer wohl zu den bekanntesten Grafikern Österreichs; hierzulande ist er vorwiegend durch seine Werbeillustrationen ein Begriff. Dabei wurde bereits 1982 eine seiner Kurzgeschichten im Comicmagazin „Schwermetall" abgedruckt, weitere Serien folgten. 1987 beauftragte ihn die Zeitschrift „Die Ganze Woche" mit der Gestaltung einer ganzseitig erscheinenden Sex & Crime-Comicserie: Morgana. Jahre später wurden die Strips um die attraktive Agentin auch als Album neu aufgelegt. Dieses ist heute aber kaum mehr erhältlich, da sich der Werbegrafiker seit 1994 vornehmlich der Malerei widmet. Ein Mißstand, dem die Wiener Factory-Designer mit dieser CD-ROM abhelfen wollen.

Morgana bewahrt im Auftrag des Geheimdienstes Interton den Weltfrieden. Und der wird hier von einer mysteriösen Sekte namens „Kristallherz" bedroht. Verdeckte Ermittlungen bei einer gleichnamigen Rockgruppe führen die Titelheldin alsbald zum Kopf der Verschwörung, doch der erwartete Showdown bleibt größtenteils aus – wie die ganze Story überhaupt ein wenig zusammenhanglos wirkt. Quasi als Entschädigung liegen auch noch die fertigen SW-Entwürfe der ersten vier Folgen und des Schlusses bei, welche letztlich abgelehnt und komplett neu geschrieben wurden. Darüber hinaus dürfen eine kleine Bildergalerie sowie das Skizzenbuch des Autors bewundert werden. Näheres über ihn gibt es aus einem zwölfminütigen Videoportrait sowie einer kurzen Biographie zu erfahren.

Das alles wird mit der Maus erforscht bzw. Bildschirm für Bildschirm weitergeklickt. Die multimedialen Aspekte des eigentlichen Comics beschränken sich dabei auf eine unspektakuläre Soundbegleitung und gelegentliche Mini-Animationen. Was bleibt, ist ein auch finanziell vertretbarer Ersatz für die leer ausgegangenen Fans der Printversion. (mz)



Die acht (kurzen) Kapitel lassen sich auch direkt anwählen

PARASITÄRE VORREITER

Vor gut einem Jahr präsentierte sich schon einmal ein Comic auf CD-ROM. Dirk Schulz' **Parasiten** hatten zwar wenig mehr als die eigentliche Geschichte zu bieten, dafür war diese **deutlich multimedialer** angelegt: Die Panels wurden einzeln aufgebaut, was mehr Animationen ermöglichte und sogar Kamerafahrten vortäuschen konnte.

Morgana
(Factory)

Digi-Comic mit den üblichen Beigaben

PRÄSENTATION	*55%*
INHALT	*57%*
BEDIENUNG	*70%*



59%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Windows 3.11 oder 95
SPEICHER:	8 MB RAM, direkt von CD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch

DER JOKER INDEX

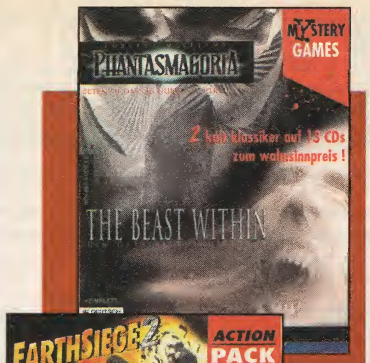
ALLE TESTS AB HEFT 3/96 AUF EINEN BLICK

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

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%
3D Ultra Pinball: Creep Night	10/96	Simulation	74%
3D Wohn Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich
3 Skulls of the Toltecs	10/96	Abenteuer	72%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%
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%**
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%
Amber-Reisen ins Jenseits	4/97	Abenteuer	59%
American Civil War	11/96	Strategie	16%
American Dream	2/97	Simulation	52%
Amok	3/97	Action	54%
Angel Devoid	4/96	Abenteuer	48%
Arcade America	4/96	Action	56%
Aro & Elmi gegen die Bakterien	11/96	Action	28%
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%
Banzai Bug	5/97	Action	63%
Baryon	3/96	Action	65%
Baseball Pro '96 Season	9/96	Sport	68%
Batman Forever	6/96	Action	49%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%
Battle Sport	4/97	Sport	52%
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%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%
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 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
Brain Dead 13	4/96	Action	38%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%
Bug!	**11/96**	**Action**	**85%**
Bug Too!	6/97	Action	69%
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
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%
Comanche 3	**6/97**	**Simulation**	**86%**
Comix Zone	4/96	Action	54%
Command & Conquer 2	**1/97**	**Strategie**	**87%**
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
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%
Cyril Cyberpunk	6/96	Action	55%
D	6/96	Abenteuer	66%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%
Daley Thomp. Olymp Zehnk	9/96	Sport	29%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%
Das Hexagon-Kartell	1/97	Simulation	76%
Das Geheimnis von Foody	10/96	Action	72%
Das Gewehr	4/97	Strategie	53%
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%
Deep Space Nine Harbinger	6/96	Abenteuer	73%
Defcon 5	8/96	Verschiedenes	49%
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%
Descent II	4/96	Action	80%
Destiny	1/97	Simulation	58%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%
Detritus	6/96	Abenteuer	15%
Deus	1/97	Abenteuer	67%
Diablo	**2/97**	**Abenteuer**	**87%**
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%
Die Atombombe	3/97	Multimedia	83%
Die Fugger II	6/96	Simulation	72%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
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%
DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%
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%
Ecstatica II	4/97	Abenteuer	77%
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%
Enemy Nations	6/97	Strategie	58%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Eradicator	4/97	Action	68%
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extreme Assault	**6/97**	**Simulation**	**87%**
Extreme Games	4/96	Sport	77%
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%
Fable	1/97	Abenteuer	52%
Fallen Haven	4/97	Strategie	78%
Fantasy Forest	4/97	Action	46%
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
FIFA 97	**2/97**	**Sport**	**85%**
Fire Fight	9/96	Action	73%
Flip Out	5/97	Strategie	59%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Formel 1	**5/97**	**Sport**	**87%**
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	75%
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%
G-Nome	4/97	Simulation	81%
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	2/97	Sport	78%
Greg Norman Ult. Challe. Golf	9/96	Sport	74%
Grid Run	4/97	Action	48%
Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig
Haie	11/96	Anwender	bes. informativ
Haribo's Quest	1/97	Abenteuer	60%
Have a N.I.C.E.day	2/97	Sport	75%
Helicops	6/97	Action	61%
Hellbender	3/97	Action	80%
Heroes of Might and Magic II	1/97	Strategie	74%
Hind	9/96	Simulation	80%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
iM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Independence Day	6/97	Action	58%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
Interstate '76	6/97	Genre-Mix	71%
Iron & Blood	6/97	Action	59%
Iron Man X-O Manowar	5/97	Action	67%
Isnogud	5/97	Action	55%
Jack Nicklaus 4	5/97	Sport	77%
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%
Kick Off 97	5/97	Sport	66%
Kingdom O'Magic	6/96	Abenteuer	77%
KKND	3/97	Strategie	79%
Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%
Krazy Ivan	1/97	Action	66%
L.A. Blaster	4/97	Sport	52%
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	Anwender	bes. wertvoll
Lighthouse	10/96	Abenteuer	78%
Links LS	**9/96**	**Sport**	**86%**
Locus	3/96	Sport	29%
Lomax	6/97	Action	77%
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%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%
Manic Karts	4/96	Sport	56%
Marathon 2	5/97	Action	65%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
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%**
M.D.K.	**4/97**	**Action**	**87%**
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%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Moto Racer	6/97	Sport	83%
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%
NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%
Need for Speed II	6/97	Sport	74%
Nemesis	2/97	Abenteuer	77%
Neo Hunter	4/97	Action	28%
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%
Outlaws	6/97	Action	78%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedial
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
Perfect Weapon	5/97	Action	63%
PGA European Tour	4/96	Sport	81%
Phantasmagoria II	**2/97**	**Abenteuer**	**86%**
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinball 97	4/97	Simulation	62%
Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%
Pinball Prelude	9/96	Simulation	68%
Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
Piranha	8/96	Action	57%
Pod Pentium	4/97	Sport	75%
Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%
Pod 3Dfx	**4/97**	**Sport**	**85%**
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%
Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Putty Squad	5/97	Action	63%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
Rapid Assault	8/96	Action	37%
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Redneck Rampage	6/97	Action	71%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Resident Evil	**5/97**	**Genre-Mix**	**87%**
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%
Robot City	3/96	Abenteuer	44%
Rock Encyclopedia	4/96	Anwender	bes. informativ
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Scarab	6/97	Action	38%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	**87%**
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Scorcher	5/97	Sport	52%
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%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shine	2/97	Abenteuer	51%
Silent Hunter	6/96	Simulation	82%
Silent Thunder	**4/96**	**Simulation**	**86%**
Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Sim Golf	4/97	Sport	67%
Sim Park	5/97	Simulation	74%
Slamscape	5/97	Action	33%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
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%
Space Jam	4/97	Sport	62%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
SSN	5/97	Simulation	66%
Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
Star Control 3	1/97	Genre-Mix	62%
Star General	2/97	Strategie	79%
Stargunner	4/97	Action	65%
Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Stars!	4/97	Simulation	68%
Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Sting: All this time	8/96	Anwender	bes. bestechend
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%
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%
Teamchef	**3/96**	**Sport**	**85%**
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Tempest 2000	4/96	Action	63%
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
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 Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
The Last Express	**6/97**	**Abenteuer**	**87%**
The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
The Martian Chronicles	3/96	Abenteuer	39%
Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
The Rise & Rule of Ancient Empires	8/96	Simulation	60%
THiNK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Time Commando	9/96	Abenteuer	80%
Time Trouble- Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
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%**
Total Control	10/96	Simulation	71%
Total Mania	8/96	Strategie	61%
Toy Story	4/97	Action	53%
Track Attack	6/96	Srt	74%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
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%
Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
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 Snooker	6/96	Sport	80%
War College	6/96	Strategie	44%
War Diary	4/97	Strategie	50%
War Wind	1/97	Strategie	72%
Wayne Gretzky a. t. NHLPA All Stars	4/96	Sport	57%
Welcome to the Future	3/96	Abenteuer	69%
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Wing Commander IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
World Rally Fever	8/96	Sport	69%
Worms Reinforcements	8/96	Strategie	82%
WWF in Your House	3/97	Sport	57%
X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
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%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**

UPDATE SERVICE

Vom gefürchteten Sommerloch ist auf diesen Seiten noch nichts zu spüren, ganz im Gegenteil: In den vergangenen Wochen brach eine wahre Flut an lokalisierten Games, überarbeiteten Titeln, feinen Add-Ons, preiswerten Compilations und sonstigen Schnäppchen über uns herein.



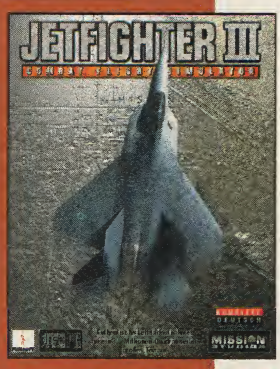


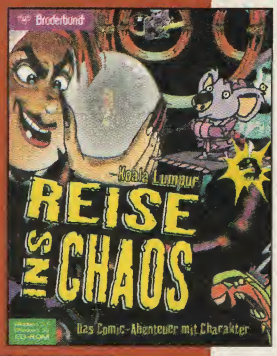
SIERRA-SPIELE IM DOPPELPACK

Liebhaber gänsehauterzeugender Horror-Abenteuer werden von Sierra mit dem **Mystery Games Pack** gleich doppelt gut bedient. Die Compilation enthält auf satten 13 Silberlingen neben **Phantasmagoria** auch den zweiten Krimi um den Dämonenjäger Gabriel Knight: **The Beast Within**. Der Eintritt ins digitale Gruselkabinett kostet soviel wie normalerweise ein Vollspiel, also **129,95 DM**. Noch günstiger kommt man beim **Action Pack für 69,95 DM** weg. Hier gibt es das Roboter-Gemetzel **Earthsiege 2** zusammen mit dem Flugi **Silent Thunder**. Die vielleicht beste Nachricht ist aber, daß es sich bei allen Programmen um komplett deutsche Versionen handelt.

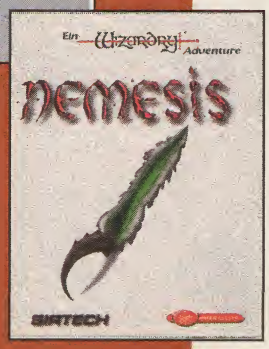
BATTLECRUISER 3000 AD

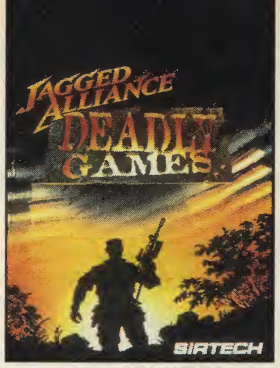
Lange hat's gedauert, aber nun liegt endlich eine **lokalisierte Fassung von GameTeks Space Opera** in den Händlerregalen. Bei der Gelegenheit wurde auch das bis dato völlig unzulängliche Handbuch erweitert und verbessert; es ist aber immer noch ein gutes Stück vom Idealzustand entfernt. Auch in punkto Steuerung sind etliche Glättungen zu vermelden, insbesondere kann der Krieg im All jetzt weitgehend per Maus geführt werden – ein erheblicher Fortschritt gegenüber der bisher doch sehr fitzeligen Tastenbelegung. Am Spiel selbst hat sich bis auf einige entfernte Bugs freilich kaum etwas geändert. So sind die Bildschirmtexte nach wie vor englisch, wenn auch die wichtigsten darunter in deutscher Übersetzung im Manual nachgeschlagen











werden können. Kurzum, für **89,– DM** wartet immer noch eine der komplexesten Weltraum-Simulationen überhaupt auf Kreuzerkapitäne.

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Die Fortsetzung zu SirTechs Söldner-Strategical „Jagged Alliance" liegt jetzt **für 99,95 DM in einer deutschen Version** vor. Im Preis inbegriffen ist selbstverständlich wieder die zusätzliche Schillerscheibe für schlichtweg geniale Multiplayer-Duelle.

JETFIGHTER III

Für **99,95 DM** bietet Funsoft derzeit den Action-Flugi aus den Mission Studios **in eingedeutschter Fassung** an. Besitzer der englischen Version können sie durch Einsenden der Original-CD umtauschen – dieses **Update kostet nur 30,– DM**.

KOALA LUMPUR: REISE INS CHAOS

Der australische Knuddelteddy aus Broderbunds abgedrehtem Comic-Abenteuer beherrscht nun ebenfalls die **deutsche Sprache**. Zum Preis von **79,95 DM** gibt es das Ticket für jenen humorvollen Trip, den wir in der vorletzten Ausgabe unter dem Originaltitel „Journey to the Edge" im Test hatten.

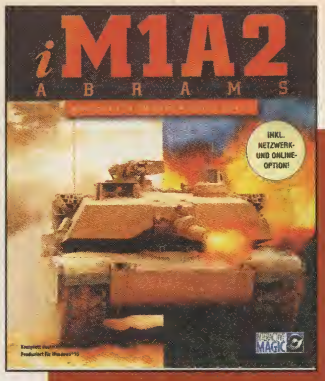
NEMESIS

Immerhin stolze fünf CD-ROMs umfaßt SirTechs ebenso spannendes wie optisch opulentes 3D-Rollenspiel, das seit kurzem in einer deutschen Version erhältlich ist. Für **99,95 DM** darf man die neueste Welt aus dem Fantasy-Universum von „Wizardry" ohne Sprachprobleme erforschen.

iM1A2 ABRAMS

Rein optisch mag die Panzer-Sim von Charybdis/Interactive Magic zwar nicht

allzu viel hermachen, in Sachen Komplexität und Realismus läßt sie allerdings auch auf den **komplett deutschen** Schlachtfeldern keine Wünsche offen. Für **99,– DM** wird man zum Kommandanten des Kampfkolosses.



SILENT HUNTER PATROL DISK II

Leser unserer letzten Ausgabe kennen ja bereits die englische Mission-CD für SSIs U-Boot-Simulation „Silent Hunter". Für **29,95 DM** werden jetzt **deutschsprachige** Kapitäne auf lautlose Jagd in 15 frische Reviere geschickt. Neben zwei neuen Patrouillengebieten findet man auch einen Editor zum Zusammenbasteln eigener Einsätze.



SCENARIO VENEZIA

Piloten, die mit dem **Microsoft Flight Simulator 5.1** unter Win 95 durch die Lüfte fliegen, können nun Richtung Venedig und den Nordosten Italiens gondeln. Die Firma LAGO hat in dieses neue **Add-On** mehr als 30 detaillierte Flughäfen nebst realistisch ansehnlichen Landschaftsmerkmalen wie Bauwerken, Flüssen, Straßen etc. gepackt. Für **69,– DM** geht's ab in den sonnigen Süden.



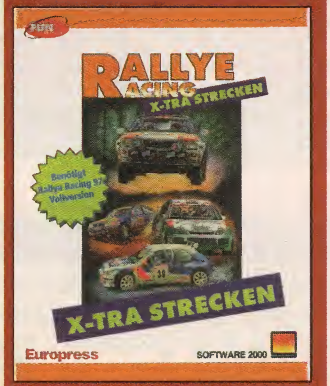
OH NO! – MORE CREATURES

Aus dem Tewi Verlag kommt diese **19,80 DM billige Zusatz-CD** zu Warner Interactives Kobold-Erziehungs-Sim „Creatures". Neben 180 neuen Norns verschiedenster Nationalitäten, Altersgruppen und Geschlechter finden Hobbyzüchter diverse Tools, um z.B. verborgene Cheat-Menüs zu aktivieren. Dazu kommen reichlich Tips und Tricks.



RALLYE RACING X-TRA STRECKEN

Bei Software 2000 senkt sich die Startflagge für das aktuelle **Add-On zu Rallye Racing**. Die gebotenen zehn Zusatzkurse haben zwar breitere Auslaufzonen als ihre originalen Gegenstücke, gehören aber dennoch zur extraschweren Sorte: Wüstenpisten, Tunnelabschnitte, Engpässe, mehr Sprünge, unterschiedliche Straßenbeläge, schnellere Wetterwechsel etc. fordern den ganzen Walter Röhrl im Spieler. Das Startgeld beträgt **49,95 DM**.



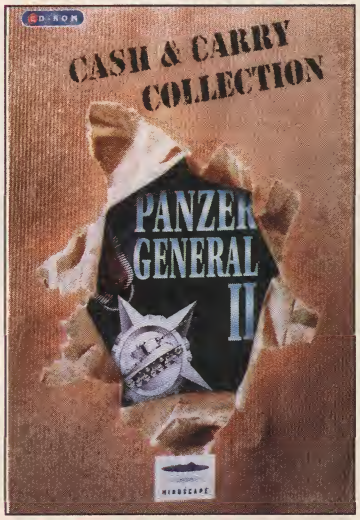


MEGARACE II

Die von Cryo für Mindscape entwickelte Baller-Raserei gibt es nun **für 59,95 DM in einer für MMX-Rechner überarbeiteten Version**. So wurde im Vergleich zur DOS-Variante neben der Steuerung natürlich die Grafik optimiert. Das Resultat sind runder und glatter aussehende Oberflächen sowie flüssigere Animationen und Videosequenzen.

CASH & CARRY COLLECTION

Mit der „Cash & Carry Collection" bietet Mindscape erstmals eine Produktlinie speziell für Schnäppchenjäger an. Die Reihe startet mit dem Echtzeitstrategical **Warhammer** von Games Workshop; SSI ist gleich mit fünf Titeln vertreten: den Strategiespielen **Panzer General II**, **Steel Panthers** und **Fantasy General**, der Seekriegs-Sim **Burning Steel 4** sowie dem Flugi **Su-27 Flanker**. Jede dieser Zweitveröffentlichungen ist für günstige **29,95 DM** zu haben. (st)



UPDATE SERVICE TOP TIP

MEGAPAK 7



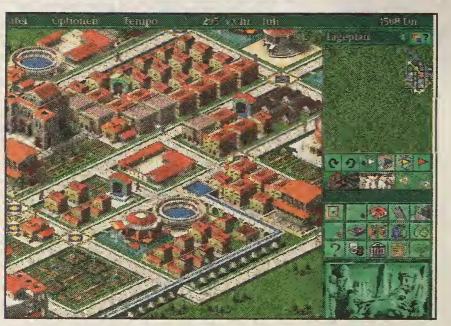
Wie gewohnt serviert Koch Media ein feines Menü aus teils noch ganz frischen Spieleschmankerl von renommierten Publishern wie Activision, Electronic Arts oder Sierra. Auf elf Silbertellern warten zehn Games für nur zehn Märker pro Gang.

FÜR SIMULANTEN

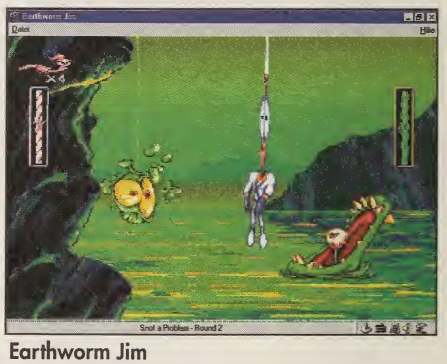
Bei Sierras Flippersimulation **3D Ultra Pinball 2: Creep Night** dürfen sich unter Win 95 bis zu vier Spieler an ebensovielen Tischen im detaillierten Horror-Design austoben. Und am Win 95-Asphalt liefern sich Biker mit Electronic Arts' **Road Rash** harte Rennen um Geld und Groupies. Flugsimulanten heben gleich zweimal ab: Ebenfalls von EA kommen die **US Navy Fighters**, welche voll auf grafisch opulente Actionfliegerei setzen. Optisch schlichter und auch nicht ganz so unterhaltsam düst es sich mit Activisions **A-10 Cuba!**. Das panzerknackende „Warzenschwein" ist dafür der aktuellste Titel, steht es doch erst seit wenigen Monaten in den Regalen.

FÜR AKTIONISTEN

Activisions **Earthworm Jim** zählt mit zum Besten, was der PC in Sachen Jump & Run zu bieten hat. Der wehrhafte Wurm aus der Feder von Doug TenNapel glänzt mit ungezählten Gags, traumhaft animierter Grafik, 50 Minuten an CD-Soundtrack sowie (vor allem via Pad) astreinem Handling. Knallharte Action steht dann noch beim von Argonaut für Virgin produzierten **Creature Shock** auf dem Programm. Das Sahnehäubchen dieses multimedialen Cocktails aus Flugszenen, Zwischensequenzen und Baller-Märschen durch 3D-Labyrinthe ist die düsterschockige Soundbegleitung.



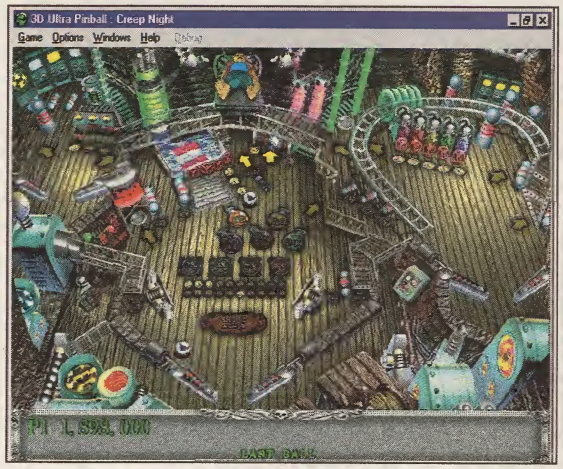
Caesar 2



Earthworm Jim

FÜR STRATEGEN

Sierras **Caesar 2** kam, sah und siegte: Der hübsch in Szene gesetzte Mix aus antikem „Sim City" und strategischen Iso-Scharmützeln konnte seinerzeit einen Joker-Hit einheimsen. In die ferne Zukunft entführt Bullfrog den Spieler mit **Gene Wars**, wo 24 Welten darauf warten, im Wettlauf gegen drei Alienrassen in Echtzeit besiedelt zu werden. Ein SF-Szenario dient auch als Hintergrund für **Missionforce: Cyberstorm** von Sierra bzw. Dynamix. Allerdings führt der Mech-Jockey seine Stahlkolosse hier rundenweise in die Schlachten – via Modem auch zu zweit oder im Netzwerk gar mit bis zu sieben Kollegen. Das Fantasy-Strategical **Heroes of Might & Magic** von New World Computing verfügt ebenfalls über Multiplayer-Modi. Maximal vier Kontrahenten schicken sich per (Null-) Modem bzw. Netzwerk an, die nett gezeichneten Ländereien zu erobern und zu kolonisieren.



3D Ultra Pinball 2: Creep Night

Megapak 7
(Koch Media)

Viel Spiel für wenig Geld



81%

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

SYSTEM: ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 50 MB auf der HD und DOS 5.0/Win 95

FAZIT

Wieder einmal ist es Koch Media gelungen, eine stimmige Compilation aus Spieleklassikern für jeden Geschmack zusammenzustellen, auch wenn die Zutaten nicht ganz die Klasse des „Gigapak 1" (siehe Ausgabe 3/97) erreichen. Und wieder einmal schmeckt der Preis! (st)

TERMINPLANER

Hier bieten wir Ihnen einen groben Überblick, welche Tests Sie in den kommenden Ausgaben voraussichtlich finden – natürlich ohne Gewähr, denn mit Verzögerungen seitens der Hersteller ist stets zu rechnen. Und was die Termine von Messen, Computerbörsen oder interessanten Fernsehsendungen betrifft, sind uns auch weiterhin Anregungen unserer Leser willkommen.

TEST-TERMIN: AUSGABE 8/97

Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie
Atlantis	Cryo	Abenteuer
Carmageddon	SCI	Sport
Constructor	Acclaim	Simulation
Dark Earth	Mindscape	Action-Adventure
Dark Reign	Activision	Strategie
Dominion	7th Level	Strategie
Hardwar	Gremlin	Simulation
iF-22 ASF	Interactive Magic	Simulation
Industriegigant	JoWood	Simulation
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Adventure
Perry Rhodan: Op. Eastside	Spellbound Software	Strategie
Star Fleet Academy	Interplay	Action
Streets of Sim City	Maxis	Simulation

TEST-TERMIN: AUSGABE 9/97

Anstoß 2	Ascaron	Sport
Armored Fist 2	Novalogic	Simulation
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel
Blast Chamber	Activision	Action
Demonworld	Ikarion	Strategie
Grand Slam 97	Virgin	Sport
Jedi Knight	Lucas Arts	Action
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	Abenteuer
Mindwarp	Maxis	Simulation
NHL Open Ice	Virgin	Sport
Red Baron II	Sierra	Simulation
Ultima Online	Origin	Rollenspiel
X-Com: Apocalypse	MicroProse	Strategie
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer

TV-TIPS

07. Juni 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Online (live)
08. Juni 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues... Computer für Kids
09. Juni 1997, 3Sat 21.30 Uhr: Neues... die ComputerShow
11. Juni 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Online (Wh.)
14. Juni 1997, 3Sat 14.00 Uhr: Neues... Die ComputerShow (Wh.)
14. Juni 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Classic
15. Juni 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues... Computer für Kids
18. Juni 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Classic (Wh.)
21. Juni 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Praxis
22. Juni 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues... Computer für Kids
23. Juni 1997, 3Sat 21.30 Uhr: Neues... das Magazin
24. Juni 1997, ZDF 00.25 Uhr: netNite – das Online-Magazin
25. Juni 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Praxis (Wh.)
29. Juni 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues... der Anwenderkurs
Jeden Samstag, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click

TEST-TERMIN: AUSGABE 10/97

Ball Blazer Champions	Lucas Arts	Sport
Birthright	Sierra	Rollenspiel
Conquest Earth	Eidos	Strategie
Deathtrap Dungeon	US Gold	Action
Fallout	Interplay	Rollenspiel
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Simulation
Imperialismus	SSI	Strategie
King's Quest VIII	Sierra	Abenteuer
Lands of Lore 2	Westwood	Rollenspiel
Monkey Island 3	Lucas Arts	Abenteuer
Panzer General 3	SSI	Strategie
Pax Imperia 2	THQ	Strategie
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel
Riven	Cyan	Abenteuer

MESSEN

Internet World Spring '97
04. bis 06. Juni 1997 in München
Info: dc congresse + fachmessen, Tel. 08151/36160

MultiMedia Conference (mecon)
08. bis 11. Juni 1997 in Köln
Info: Musik Komm. GmbH, Tel. 0221/916550

Electronic Entertainment Expo (E3)
19. bis 21. Juni 1997 in Atlanta

Internationale Funkausstellung Berlin (IFA)
30. August bis 7. September 1997 in Berlin
Info: Messe Berlin GmbH, Tel. 030/3038-0

European Computer Trade Show (ECTS)
07. bis 09. September 1997 in London

MultiMedia & Freizeit
17. bis 19. Oktober 1997 in Essen
Info: Messeplatz Rhein/Ruhr, Tel. 0201/7244244

Internet World Fall '97
25. bis 27. November 1997 in Düsseldorf
Info: dc congresse + fachmessen, Tel. 08151/36160

Messen der Euro-Expo GmbH

Jeweils sonntags von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr verkaufen hier über 50 internationale Aussteller alles rund um den PC (Info-Tel.: 0031-53-4358445):

08. Juni 1997	in Ahlen/Stadthalle
15. Juni 1997	in Minden/Stadthalle
22. Juni 1997	in Witten/Städtischer Saalbau
29. Juni 1997	in Mönchengladbach/Kaiser-Friedrich-Halle
06. Juli 1997	in Emsdetten/Opel Elmer Halle

Umfrage

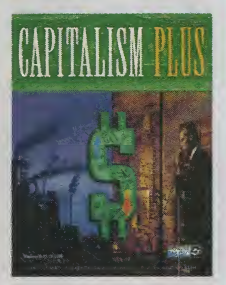
LESERUMFRAGE

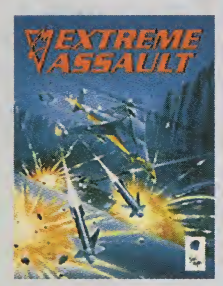
Liebe Leserin, lieber Leser, sicherlich möchten Sie am liebsten ein Magazin, das exakt auf Ihre Wünsche zugeschnitten ist. Prima, denn genau das wollen wir Ihnen bieten. Um es Ihnen bieten zu können, haben wir nach nunmehr einem halben Jahr mit PC JOKER HEFT & SPIEL in seiner neuen Form wieder einen Fragebogen zusammengestellt. Nehmen Sie sich doch bitte die paar Minuten, um ihn auszufüllen und an uns zu retournieren. Es soll ja auch nicht umsonst sein, denn unter allen Einsendern verlosen wir die folgenden 30 Preise:

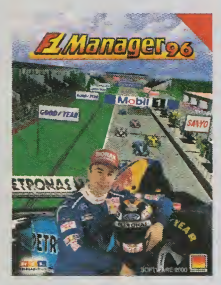
Preise











2 x Archibald Applebrooks Abenteuer
1 x Bundesliga Manager 97
5 x Capitalism Plus
3 x Extreme Assault
2 x F1 Manager 96
1 x Internet Blaster
5 x M.A.X.
1 x Rallye Racing 97
1 x SoundBlaster 32 PnP
2 x Space Marines
5 x Star Trek Generations
2 x Talisman

Schicken Sie die ausgefüllten Seiten herausgetrennt oder als Fotokopie bitte an:

Joker Verlag
„Umfrage"
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	besitze ich	Erwerb geplant
486er	o	o
Pentium	o	o
MMX, Pentium Pro u.ä.	o	o
AMD/Cyrix-Chip	o	o
8 MB RAM oder weniger	o	o
16 MB RAM	o	o
32 MB RAM oder mehr	o	o
MS-DOS 6.x	o	o
Win 95	o	o
beides	o	o
Win NT	o	o
OS/2	o	o
örtliches Netzwerk	o	o
Modem	o	o
ISDN	o	o
Playstation	o	o
Nintendo 64	o	o
folgende 3D-Karte:	----------	

2) ONLINE

	besitze ich	geplant
AOL-Zugang	o	o
CompuServe-Zugang	o	o
T-Online-Zugang	o	o
direkter Internet-Zugang	o	o
nur Mailboxen	o	o
kein Online-Zugang		o

3) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger
Editorial	o	o	o
Interna	o	o	o
Seiten zur Cover-CD	o	o	o
News	o	o	o
Messeberichte	o	o	o
Previews	o	o	o
Kurzpreviews	o	o	o
Tests	o	o	o
Kurztests	o	o	o
Nichtspielesoft	o	o	o
Update-Service	o	o	o
Top-Tip	o	o	o
Charts	o	o	o
Terminplaner	o	o	o
Specials	o	o	o
Hardware	o	o	o
Online Guide	o	o	o
Lösungshilfen	o	o	o
Comic	o	o	o
Leserbriefe	o	o	o
Shop	o	o	o
Vorschau	o	o	o
CD: Spiele	o	o	o
CD: Demos/Patches	o	o	o

In diesem Heft hat mir am besten gefallen: _____

Nicht so gut gefallen hat mir: _____

Das würde ich mir wünschen: _____

4) LESEVORLIEBEN

Ich lese am liebsten:
den eigentlichen Test o
die Kästen und Extras o
beides o

5) COVER

Die Titelseite dieses Heftes gefällt mir
gut o mäßig o nicht so sehr o

Ich wünsche mir
Einzelmotive o Collagen o

aus den Themenbereichen
Fantasy o SF o Sport o
Action o Comics o

Besonders gut finde ich beim aktuellen Cover: _____

Besonders unschön finde ich: _____

6) SPIELEGENRES

Folgende Genres interessieren mich besonders:

	als Test im Heft	als Spiel auf der CD-ROM
Grafikadventures	o	o
interaktive Filme	o	o
Rollenspiele	o	o
Strategie	o	o
Echtzeitstrategie	o	o
technische Simulationen	o	o
Wirtschaftssimulationen	o	o
Rennspiele	o	o
Fußball o.ä.	o	o
Prügelgames	o	o
Action	o	o
3D-Ballereien	o	o
Flipper	o	o
Hüpfspiele	o	o
Knobeleien	o	o
Brettspielumsetzungen	o	o
Genre-Mix	o	o

7) EINKAUF

Mein Jahresbudget für Hardware beträgt: _____

Mein Monatsbudget für Software beträgt: _____

Mein Monatsbudget für Computermagazine beträgt: _____

Beim Kauf von Hard- und Software richte ich mich nach

Testberichten	o
Werbung	o
Mundpropaganda	o

8) WERBUNG IM HEFT

Werbung im Heft halte ich für

Interessant	o
weniger interessant	o

In diesem Heft hat mir besonders folgende Anzeige gefallen: _____

folgende Anzeige hat mir überhaupt nicht gefallen: _____

9) AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN DURCH

Freunde	o
Kiosk oder andere Verkaufsstelle	o
war schon länger Leser	o

10) PC JOKER HEFT & SPIEL IST

	ja	nein
kritisch	o	o
informativ	o	o
verständlich	o	o
unterhaltsam	o	o
aktuell	o	o
ansprechend	o	o
seinen Preis wert	o	o
die CD		
enthält aktuelle Demos	o	o
enthält lohnende Spiele	o	o
ist handlich in der Bedienung	o	o

11) KAUF VON PC JOKER HEFT & SPIEL

Ich habe mir dieses Heft gekauft, weil: _____

Im Vergleich zu anderen Spiele-Magazinen gefällt mir im Joker besonders gut: _____

Negativ fällt mir im Vergleich beim Joker auf: _____

Ich kaufe PC Joker Heft & Spiel künftig

regelmäßig	o
gelegentlich	o
nicht mehr	o
habe ein Abo	o
werde abonnieren	o

12) MITLESER

Mein PC Joker Heft & Spiel lesen noch ____ andere Personen

13) LESE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE UND ZEITUNGEN

Süddeutsche	o	FR	o
FAZ	o	Stern	o
Spiegel	o	Focus	o
Bestseller Games	o	Chip	o
Com!	o	Computer Bild	o
CT Magazin	o	DOS	o
Games Illu	o	PC Action	o
PC Direkt	o	PC Games	o
PC Player	o	PC Go	o
PC Praxis	o	PC Welt	o
Powerplay	o	Win	o

14) GESCHLECHT

männlich o weiblich o

15) ALTER:

_____ Jahre

16) BERUF

Schüler/Azubi	o	Angestellter	o
Student	o	Beamter	o
Arbeiter	o	Pensionär	o

17) WOHNORT

alte BL	o	Großstadt	o
neue BL	o	Kleinstadt	o
Ausland	o	ländliche Gegend	o

18) WÜNSCHE UND ANREGUNGEN:

_____

_____

_____

19) NAME UND ADRESSE

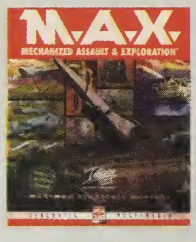
_____

_____

_____

Preise

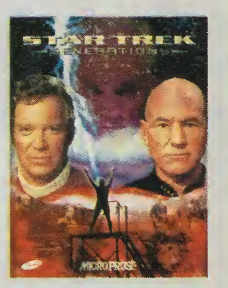


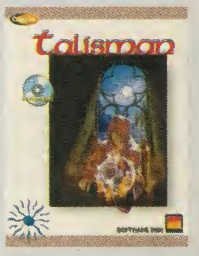












ULTIMA ONLINE

http://www.ultimaonline.com



Vernetzte Rollenspieler warten schon ebenso lange wie sehnsüchtig darauf, daß Britannia endlich auch online seine Tore öffnen möge – noch diesen Sommer soll es soweit sein. Immer vorausgesetzt, der vorgeschaltete Betatest (für den schon seit Monaten keine neuen Probespieler mehr akzeptiert werden) verläuft zufriedenstellend. Falls er jedoch immer neue Fehler bzw. Ideen produzieren sollte, könnte sich der Termin durchaus noch ein weiteres Mal verschieben. So oder so verraten wir Ihnen schon jetzt, was bald das Tagesgespräch aller Internet-Avatare sein wird.

DAS ULTIMATIVE KONZEPT

Zwar ist mit „Meridian 59" aus dem Studio 3DO schon seit längerem ein grafisch anspruchsvoller Genrekollege am Markt präsent, doch ist Origins Ansatz noch radikaler: Richard Garriotts Leitspruch „We create worlds" soll virtuelle Wirklichkeit werden. Immerhin bis zu 3.000 menschliche Abenteurer (u.U. sogar 5.000) werden daher *gleichzeitig* auf einem Server das digitale Britannia bevölkern können. Im Vergleich dazu verfügt der erwähnte Kollege über mehrere Anlaufstellen, aber deutlich weniger Spieler. Vermutlich werden auch ultimative Server in Europa eingerichtet, Lord British (wie sich Chefdesigner Richard Garriott gerne nennt) selbst hat sogar Deutschland als Standort ins Gespräch gebracht.
Vor allem aber wird die Spielwelt im Netz größer sein als die aller vorausgegangenen Ultima-Computerrollis zusammen – rein für einen „Fußmarsch" vom einen Ende zum anderen ist mit neun bis zehn Stunden zu rechnen! Auch die zwölf Städte (erfahrenen Fans allesamt bekannt) fallen riesig aus; Origin veranschlagt da jeweils bis zu 45 Minuten pro Rundgang. Wobei natürlich jede Siedlung über ihr eigenes Ambiente und ihre hausgemachten Probleme verfügt. Ähnliches gilt für die Monsterkerker, von denen sieben Stück auf tapfere Helden warten werden.



Der Ultima-Zyklus: leben, sterben, geistern, leben usw.

ULTIMATIVE FAKTEN

- **ca. 10.000 Nichtspielercharaktere**
- **50 Haarfarben**
- **40 Fähigkeiten**
- **66 Millionen Quadratmeter Spielfläche (38.000 17"- Monitore)**
- **über 50 Monster- und Tierarten in diversen Variationen**
- **über 200 Pflanzenarten**
- **35 Waffentypen, auch in magischen Versionen**
- **über 60 Zaubersprüche**
- **über 2.000 verschiedene Gegenstände**
- **mehr als 20 Gebäudetypen**

DIE ULTIMATIVE UMSETZUNG

Am Anfang der Zweitexistenz in Britannia wird wie gewohnt die Generierung des Spielcharakters stehen: Geschlecht, Haarfarbe, Frisur und diverse Basis-Attribute dürfen hier manipuliert werden. Bis zu fünf Alter egos wird man nach dieser Methode erstellen und dann vor jedem Neustart unter ihnen wählen können.
Wiewohl das neueste Ultima notwendigerweise in Echtzeit ablaufen muß, wird es doch kein Action-Game – der Held soll sich sogar automatisch verteidigen, falls sein „Führungsoffizier" etwa bei einem Überfall vor Schreck gelähmt auf den Monitor starrt. Das Erfahrungssystem wird allerdings nicht wie gewohnt auf Levels basieren, sondern die diversen Fähigkeiten des Charakters stufenlos anheben. Je öfter man diese anwendet bzw. trainiert, desto geschickter wird die Spielfigur. So sind Schwertkampfspezialisten ebenso denkbar wie Waffenschmiede – allerdings verlernt man die Skills auch wieder, wenn sie vernachlässigt werden. Und wer gar das Zeitliche segnet, wird vor seiner Wiederbelebung ein Weilchen ganz ohne Sonderfähigkeiten (und Besitztümer) herumgeistern müssen. Dafür wird man als Lebender computergesteuerten NPCs



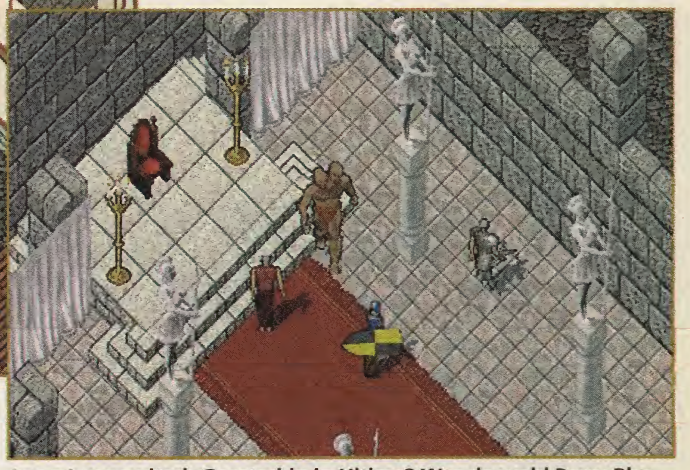
Lord British rollt mit seinen Mannen zum Erfolg



Der Spieler sieht das Geschehen aus einer isometrischen 3D-Ansicht



Das Zauber-Menü



Iwan Iwanowitsch Goratschin in Ultima? Was da wohl Perry Rhodan sagt?!

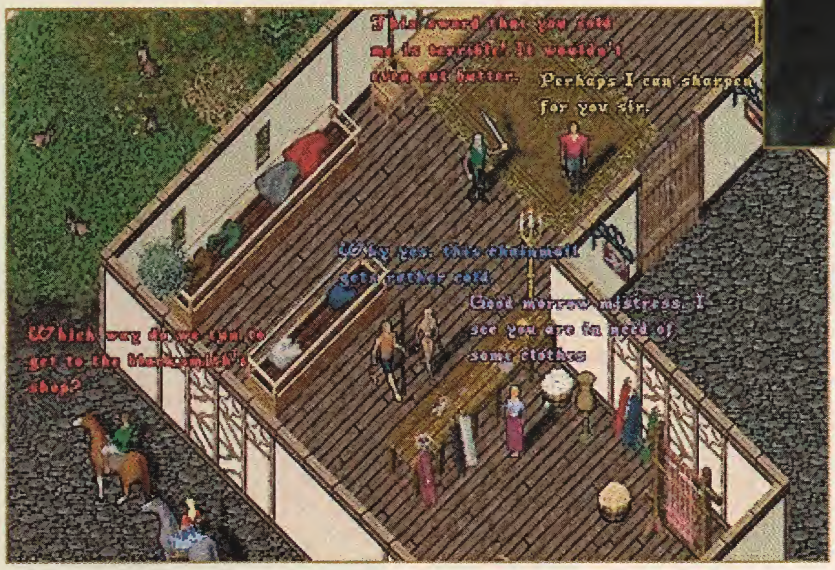
Aufträge erteilen, wilde Tiere zähmen, Häuser kaufen und möblieren oder gar heiraten dürfen. Nur der Nachwuchs wird wohl ausbleiben...
Besonders stolz ist man bei Origin auf die ausgeklügelte Ökologie, bei der keine Aktion folgenlos bleiben soll. Tötet der Spieler beispielsweise eine Herde Rinder, so wird er sich erstens vor dem Farmer in acht nehmen müssen, dem sie gehörten. Zweitens könnte es durchaus sein, daß die Viecher von einem Drachen als Futterquelle genutzt wurden, welcher nun ersatzweise das nächstgelegene Dorf überfällt. Daraus mag sich dann ganz zwanglos ein neuer Auftrag ergeben, indem die Dörfler einen Heldentrupp anheuern wollen, um dem Lindwurm den Garaus zu machen. Derweil steigen die Rindfleischpreise in der Stadt, woran sich kaufmännisch begabte Spieler eine goldene Nase verdienen können. Begehrte und/oder seltene Waren kosten also viel, Handel ist erlaubt und erwünscht. Damit man nicht immer seinen ganzen Reichtum mit sich herumschleppen muß, richten die Programmierer sogar Banken ein, wo im ganzen Land Geld eingezahlt oder abgehoben werden kann.
Ultima war ja schon immer ein sehr kommunikatives Game, was natürlich erst recht für die Online-Variante gelten wird. Schwätzchen gehören hier nämlich automatisch zu den Basisoptionen. Folglich wird man sich in Kneipen und auf Dorfplätzen den Mund fusselig reden können, wobei als potentielle Zuhörer mehr als 50 Leute gleichzeitig auf einen Bildschirm passen. Kleine Anekdote am Rande: Als bei einer solchen Gelegenheit während einer frühen Testphase einige Spieler den in persona anwesenden Lord British lynchen wollten, haben sich treuere Untertanen vor ihren König gestellt, um das Schlimmste zu verhindern. Seither sorgen Wachen in den Städten für Ruhe und Ordnung während des Betatests. Eher anarchisch dagegen das Gesamtkonzept, denn die von Rollenspielen gewohnte Story mit Anfang und Ende wird bei Ultima Online fehlen. Vielmehr soll es eine Weltensimulation werden, in der jeder den Platz einnehmen kann, der ihm zusagt: Dorfschmied, Händler oder Drachentöter.

ULTIMATIV TEUER?

Die Optik darf weitgehend als bekannt vorausgesetzt werden, denn der Blickwinkel schräg von oben ist ebenso wie der Detailreichtum irgendwo zwischen „Ultima VII" und „Ultima VIII" einzuordnen. Und das Handbuch wird man nur auf dem Website einsehen können, da alle Veränderungen umgehend in das Manual eingebaut werden. Zudem sind hier Zeitungen und Schwarze Bretter geplant.
Schon jetzt ist also glasklar, daß mit Ultima Online der Rollenspiel-Overkill für Multiplayer vor der Türe steht. Dies spiegelt sich bereits im Betatest wieder, für den sich statt der erwarteten 5.000 Kandidaten zehnmal so viele Interessenten gemeldet haben – obwohl bereits die benötigte CD-ROM nicht umsonst war. So richtig Geld will Origin aber erst für die Endversion des Programms und darüber hinaus in Form von Online-Gebühren haben. Wieviel es sein wird, steht leider noch nicht fest. (Max Magenauer)



Viele wertvolle Objekte harren ihrer Entdeckung



Bei Unterhaltungen stehen die getippten Texte für alle sichtbar über den Diskutanten

ULTIMATIVE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

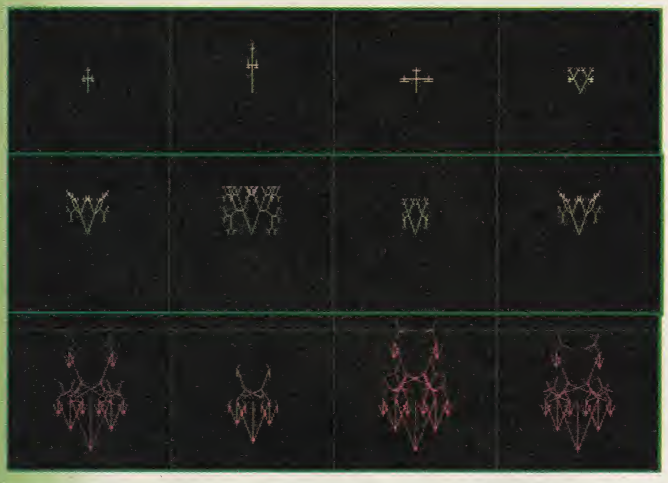
- ab einem P90 mit 16 MB RAM
- Windows 95
- Windows-kompatible Soundkarte
- mindestens 50 MB auf der HD
- 32-Bit-Verbindung ins Internet

MORPHS

http://alife.fusebox.com/cb/alife.html

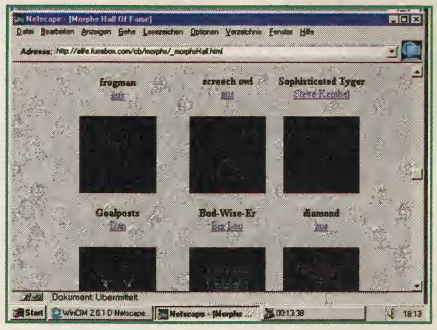


Ein unbekannter Gen-Künstler versuchte sich in Schmetterlingen. Oder sind es doch Fledermäuse?



Vom primitiven „Stricher" über ansehnliche Krabbler bis zu hübschen Hirschkäfern

Sie waren mal ganz modern, diese Evolutionsspiele wie z.B. „Sim Life" von Maxis. Die meisten davon waren freilich nicht sonderlich komplex und zudem grafisch eher wissenschaftlich karg präsentiert – also bestens für das Internet geeignet. Unter oben genannter Adresse tummelt sich sogar eine ganze Kolonie solcher Programme; eines davon fanden wir geradezu genial:
Bei Morphs soll man virtuelle Geschöpfe züchten, die über einen genetischen Code aus sehr vielen verschiedenen Werten verfügen. Diese Werte stehen anfangs samt und sonders auf Null, was in der Erscheinungsform einen schlichten Punkt ergibt. Ihn klickt man nun an und erhält in der folgenden Generation 16 zufällig mutierte Abkömmlinge. Dabei handelt es sich in der Regel immerhin schon um Striche unterschiedlicher Länge, Farbe und Ausrichtung. Ein weiterer Klick auf den gewünschten Strich, und dessen Nachkommen wachsen Beine oder andere Extremitäten. Nun klickt man immer auf das Tierchen, das am besten gefällt bzw. das der Vorstellung vom Zuchtziel am nächsten kommt und läßt es sich weiter vermehren. Schon nach wenigen Generationen erhält der Online-Genetiker so einfache Grundformen, die dann barock verkompliziert werden können: Käfer, Schmetterlinge, Vögel und sogar Menschen, aber auch unbelebte Objekte lassen sich auf diese Weise erschaffen.



Weitere interessante Morphs

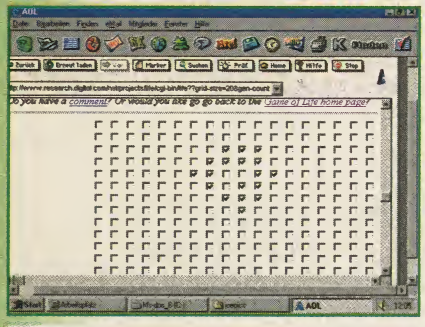
Wer glaubt, ein besonders prächtiges oder ungewöhnliches Exemplar entwickelt zu haben, kann es in ein digitales Bilderalbum verfrachten, wo es der Nachwelt zur staunenden Begutachtung erhalten bleibt. Der einzige Nachteil dieses tollen Programms liegt in einer technischen Beschränkung. Es darf nämlich immer nur ein Spieler zur Zeit ins Genlabor – und wenn ein anderer den Reset-Button drückt, während man gerade klont und mutiert, sind all die netten Monster futsch…

Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●● **Sprache:** englisch

Originelle Evolution im Zeitraffer

JOHN CONWAY'S GAME OF LIFE

http://www.research.digital.com/nsl/projects/life/life.html



Das Siedlungsgebiet erweitert und verändert sich im Laufe der Generationen

Wenn von virtuellem Leben die Rede ist, darf der Urvater aller künstlichen Käfer nicht fehlen: Seit gut und gerne 20 Jahren besteht Game of Life aus einem schlichten, beliebig großen „Schachbrett", dessen einzelne Felder entweder leer oder besiedelt sind. Die jeweiligen Siedlungen bleiben nach festen Regeln von Generation zu Generation erhalten, sterben bei zu hoher bzw. zu niedriger Bevölkerungsdichte ab oder können gar Kolonien bilden und sich so vermehren. Die Wissenschaft spricht hier von einem „zellulären Automaten", der trotz seiner simplen Struktur biologische Wachstumsvorgänge und sogar Völkerwanderungsbewegungen erstaunlich treffend simulieren kann. Kein Spiel im üblichen Sinne also, aber das war „Sim Life" ja schließlich auch nicht.

Präsentation
Inhalt ●●
Bedienung ●● **Sprache:** englisch

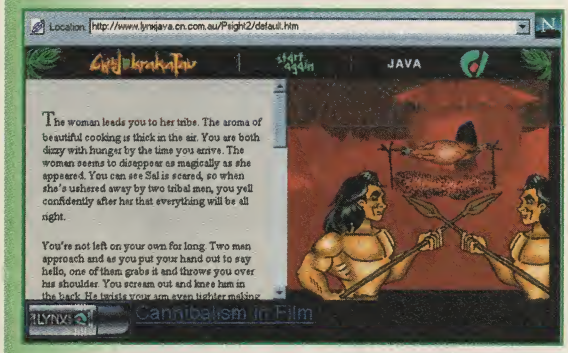
Optisch karge Bio-Sim mit Tiefgang

CHILD OF KRAKATAU

http://www.lynxjava.cn.com.au/Intro/default.htm



„Child of Krakatau" ist ein auf Java befindlicher Vulkan, an dessen bewaldeten Hängen hier Silos und Sally eine Klettertour unternehmen. Keine gute Idee, denn das Lager der beiden Teenager wird eines Nachts von wilden Hunden attackiert. Nach der Flucht und dem darauffolgenden Chaos treffen sich Freund und Freundin wieder – letztere mit einem gebrochenen Bein und beide mitten im Urwald. An dieser Stelle beginnt das interaktive Abenteuer: Durch korrekte Entscheidungen gilt es, das Überleben der verlorenen Kinder zu sichern.



Zwar sind Sally und Silos binnen relativ weniger Mausklicks auf Textpassagen oder Grafiken gerettet, doch war dies nur das erste Kapitel ihrer Odyssee. In der sicheren Obhut eines Eingeborenendorfes bekommt das Mädel nämlich böses Fieber. Grund genug für den Herrn der Schöpfung, sich ein weiteres Mal nach Hilfe umzusehen. Die leistet der Online-Abenteurer gerne, nur um dann erstaunt festzustellen, daß die Story nach wenigen Stationen abrupt endet. Jetzt soll man sich die weiteren Ereignisse selbst ausdenken und via E-Mail einschicken. Der beste Beitrag wird dann verwendet, und immer so weiter.

Erfreulich aus dem Rahmen fällt hier die Präsentation. Während das Genre ja normalerweise nur Textwüsten kennt, die allenfalls von eingestreuten Illustrationen aufgelockert werden, wartet am Fuße des Vulkans eine regelrechte Screenmaske auf den Spieler: links die Handlung als Text, rechts ein zum Teil anklickbares Grafikfenster mit eher einfachen, aber bunten und des öfteren animierten Bildern. Kaum zu glauben, daß es sich bei der gesamten Angelegenheit eigentlich bloß um den Reklamegag eines überseeischen Deo-Herstellers handelt, der gerade ein neues Düftchen namens Java auf den Markt geworfen hat.



Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Dschungelabenteuer für kreative Schreiberlinge, Netscape 3.0 bzw. Explorer 3.0 erforderlich

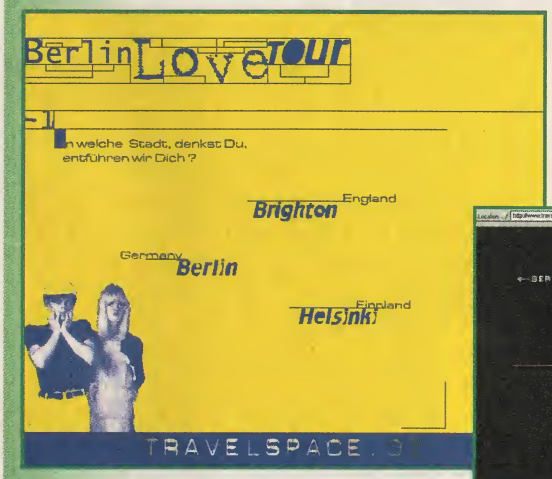
TRAVELSPACE

http://www.travelspace.de





Na schön, so ganz ein Spiel im üblichen Sinne ist dieses Quiz der Medienfabrik München nicht. Bei einem Spiel im üblichen Sinne gäbe es aber auch nicht so schicke Reisen zu gewinnen: Seit Mitte Mai steht beispielsweise eine Fahrt zur Berliner Loveparade am 12. Juli zur Debatte. Um in den Genuß des Events zu kommen, wären einige Fragen zu Musikern, Künstlern und anderen „Technokraten" zu beantworten.





Passenderweise fährt die Adresse von JAVA-Script bis Shockwave alles an Präsentation auf, was derzeitige Standards so hergeben. Über den oft arg schrillen Geschmack der Gestalter kann man freilich durchaus streiten. Unstrittig dagegen der Preis der Pracht – zu bezahlen in voluminösen Dateien und entsprechenden Ladezeiten, die sich nur Besitzer schneller Hardware und flotter Internetzugänge leisten sollten. Ehrlicherweise muß aber auch erwähnt werden, daß sich der Site zum Testzeitpunkt noch im Experimentalstadium befand und den Betreibern das Tempoproblem bekannt ist. Besserung ist somit in Sicht. Ob sie irgendwann auch ankommt, darf man getrost alle zwei Monate überprüfen, denn in diesem Rhythmus sind weitere Reisequiz-Games geplant.

Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●
Sprache: deutsch

Schrille Reisen für schlaue „Quizmaster"

NEO

http://www.info.co.at/neo/



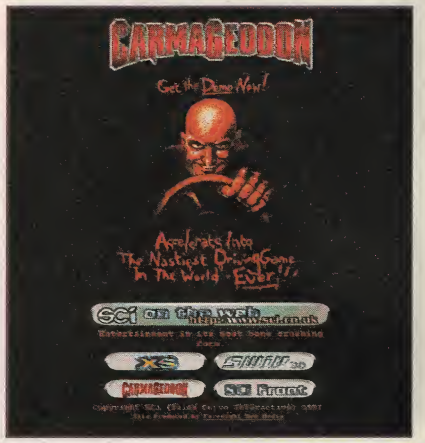
Endlich wird die österreichische Softwareschmiede ihrem Namen auch im Internet gerecht und präsentiert eine nach langer Zeit neu gestaltete Homepage. Nun ja, zumindest arbeitet man im Alpenland an der Renovierung, denn viele der internen Links führen seit Wochen nur zum allgegenwärtigen „Under Construction"-Hinweis – was witzigerweise auch für die Rubrik „Auszeichnungen und Preise" gilt. In Zukunft soll man von der ansehnlichen, futuristisch-düsteren Eingangsseite zu einer Links- und Download-Ecke sowie zu ausführlichen Produktinfos etc. gelangen. Momentan bedient die NEO-Crew den Gast allerdings lediglich mit Firmen- sowie Team-Vorstellung und den ebenfalls noch nicht vollständigen Lösungshilfen nebst technischem Support.

Präsentation ●●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch, englisch

Die Großbaustelle der österreichischen Neologen

SALES CURVE INTERACTIVE

http://www.sci.co.uk



Ausführliches Material bietet der englische Hersteller im Netz lediglich zu den bereits älteren Games „Gender Wars" und „Kingdom O' Magic" an. Dazu gibt es beispielsweise witzige „Making of"-Bilder, Tips und Links. Rund um die 3D-Arenen von „XS" finden sich immerhin ein Kämpferlexikon, Videos sowie Screenshots. Und die Ballerei „SWIV 3D" darf man sich ebenso via Demo für Win 95 oder DOS zu Gemüte führen wie die Action-Raserei „Carmageddon", den jüngsten Streich der Company. Wer technische Hilfestellungen sucht, wird jedoch mit einer E-Mail-Adresse abgespeist.

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Nicht übermäßig ergiebige Herstellerpage

REVOLUTION SOFTWARE

http://www.revolution.co.uk

Von Revolution kann bei der Homepage der englischen Adventure-Experten keine Rede sein. Zum Debüt „Lure of the Temptress" existiert lediglich die Komplettlösung, „Beneath a Steel Sky" ist zusätzlich mit acht Comic-Seiten von Kultzeichner Dave Gibbons und einer spielbaren Demoversion vertreten. Etwas umfangreicher, aber immer noch recht karg wird „Baphomet's Fluch" beworben: sechs Bildschirmfotos, zwei Wav-Files, eine selbstablaufende Demo, technischer Support sowie Spieletips mit selten dämlich eingesetzten Targets. Teamfoto, ein paar magere Lieblingslinks und jede Menge (natürlich durchweg positive) Pressestimmen komplettieren das enttäuschende Angebot.



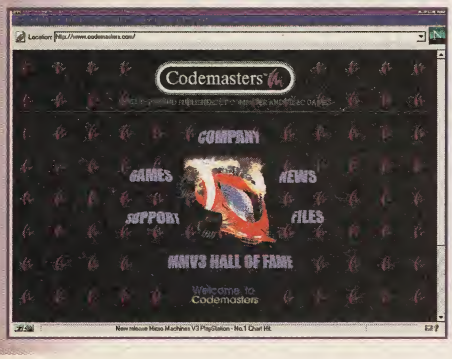


Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●
Sprache: englisch

Abenteuerlich schwache Vorstellung der Adventure-Profis

CODEMASTERS

http://www.codemasters.com



Die Homepage der Codemasters ist alles andere als meisterlich: Da warten ganze drei Handvoll saugbare Screenshots zu vier Spielen im Filebereich, hinzu kommen Veröffentlichungsdaten und ein paar wenige News. Ebenso mickrig sieht es in Sachen Support aus, aber zumindest darf man seine Probleme via E-Mail schildern. Äußerst schlicht sind auch die Produktinfos gehalten. Sie beschränken sich auf kurze Feature-Listen nebst Urteilen der Fachpresse für Konsolentitel wie „Micro Machines V3" oder „Sampras Extreme Tennis", die demnächst für den PC erhältlich sein werden. Da kann auch die MIDI-Musik im Hintergrund den trüben Gesamteindruck nicht aufhellen.

Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●
Sprache: englisch

So Micro wie die Machines, Netscape 3.0 enhanced

CYBERDREAMS

http://www.cyberdreams.com

Cyberdreams präsentiert seine Produkte äußerst ansehnlich. So darf man dank Java und RealAudio eine Online-Demo von „Noir: A Shadowy Thriller" bewundern, eine saugbare Demoversion des Games findet sich ebenfalls. Und die Komplettlösung des Detektivabenteuers im Stil von Hollywoods „Schwarzer Serie" liefern die Träumer neben Infos und Screenshots gleich noch dazu. Natürlich gewährt man den Besuchern zudem Blicke auf kommende Titel: Pünktlich zu Halloween 1997 soll „Wes Craven's Principle of Fear" erscheinen, das erste CD-ROM-Spiel des Kultregisseurs von „Nightmare on Elm Street". Illustre Namen verbergen sich auch hinter der Space Opera mit dem Arbeitstitel „Ares Rising", für das der Autor sowie Chef-Programmierer und -Designer von „Privateer" verantwortlich zeichnen. Schlußendlich besticht das erotische Kriminalabenteuer „Blue Heat" durch ein Staraufgebot, zu dem unter anderem Elliot Gould („M.A.S.H.) und Julie Cialini, das „Playmate of the Year '95" zählen.





Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●● **Sprache:** englisch

Traumhaft präsentierte Produktpalette, Netscape 3.0 enhanced, Java und RealAudio werden unterstützt

IONOS

http://www.ionos.com

Der junge Softwarevertrieb aus Arizona bietet als erster in der Branche allen unter Vertrag stehenden Entwicklern faire Fifty-Fifty-Deals an. Sehr viel weniger innovativ ist seine Page: Neben ellenlangen Firmeninfos und Pressemitteilungen rührt man recht unspektakulär die Werbetrommel für das gerade fertiggestellte „Zapitalism Deluxe", eine Mixtur aus Wirtschaftssim und Strategie. Dazu gesellen sich noch fünf weitere Titel aus der aktuellen Produktion, darunter „DemonStar", der Nachfolger des Vertikalshooters „Raptor", und das Echtzeitstrategical „The Ledwars". Wegen seiner chaotischen Struktur und optischen Macken wie Blitzern taugt der Site insgesamt aber höchstens als Negativbeispiel für Webdesigner.



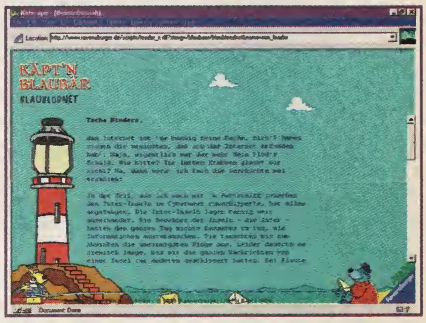
Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung **Sprache:** englisch

In keiner Weise überzeugende Firmenpräsentation, Netscape 2.0 enhanced

RAVENSBURGER

http://www.ravensburger.de

Neben Pressemeldungen und Produktinfos gibt es hier vor allem für Nachwuchssurfer viel zu entdecken. In „Pink Panthers Spionagezentrale" warten unter anderem Tips und technische Hilfestellung zum lehrreichen CD-ROM-Adventure mit Paulchen Panther – aber auch interessante Links der Schauplätze Australien, Bhutan, China, Ägypten, England und Indien. Ravensburger Interactives zweites Zugpferd im Edutainment-Stall ist Käpt'n Blaubär. Und die TV-gestählte Seefahrerpuppe von Walter Moers („Kleines Arschloch") hat ebenfalls einiges in petto: eine Internet-Enzyklobärdie, Fernsehtips oder die Schatzkiste mit tollen Erfindungen wie der Helgoländer Felsenuhr, welche die Steinzeit anzeigt. Außer diesem lügenswerten Angebot des Blaublödnet gibt es täglich eine neue Gutenachtgeschichte und jede Menge Surftips.





Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●● **Sprache:** deutsch

Feine Adresse für Surf-Kids, Netscape 2.0 enhanced

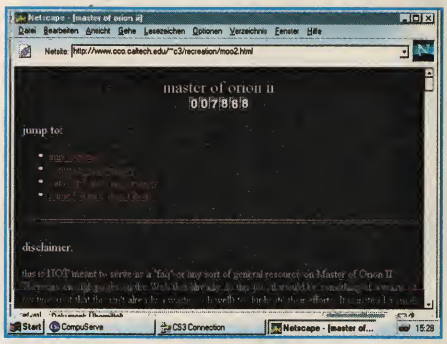
MASTER OF ORION II

http://www.cco.caltech.edu/~c3/recreation/moo2.html

Diese Adresse bietet zwar nur umfangreiche Reflektionen in bezug auf strategische Varianten, doch mögen diese für die Fans des Games durchaus von Interesse sein. Freilich ist die orionische Space Opera im Gegensatz zu vielen Genrekollegen sehr variabel, auch unterscheiden sich ihre verschiedenen Fassungen (während diese Zeilen entstehen, ist die begeistert aufgenommene Version 1.3.1 aktuell) teilweise im Gameplay. Das hiesige Material ist somit weniger als Lösungsweg denn als Ideenquelle zu betrachten.

Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Strategische Anregungen zum Longseller von MicroProse



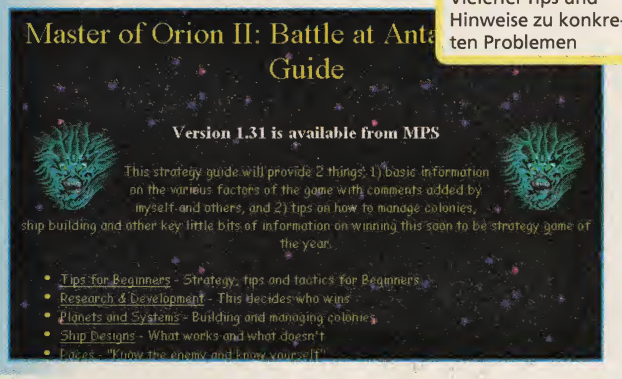
MASTER OF ORION II: STRATEGY GUIDE

http://www.datadepot.com/~cjansen/moo2

Tips für Anfänger bzw. für eine gute Startposition nach der Anfangsphase finden sich hier ebenso wie Hinweise zum Schiffsdesign und entsprechende Umbauten. Nützlich ist insbesondere auch das Bestiarium zu den Space-Monstern, da sich das Handbuch über dieses Thema ja weitgehend ausschweigt. Und die zahlreich veröffentlichten Vorschläge für selbstgebastelte Rassen sind auch nicht ohne. Aber Achtung: Nicht jede dieser Kombinationen ist mit der aktuellen Version 1.3.1 legal, da neuerdings die Wertigkeiten etlicher Attribute geändert wurden.

Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Vielerlei Tips und Hinweise zu konkreten Problemen



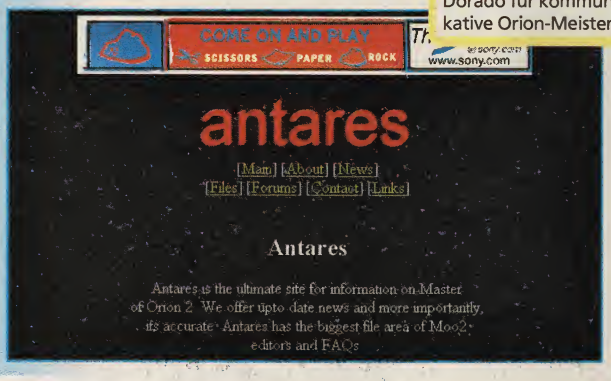
ANTARES

http://www.galleria.net/moo2/

Die Antaraner setzen voll auf Service: Eine sehr umfangreiche Download-Abteilung mit Patches, diversen Editoren, Strategy-Guides und Demos kontrastiert da angenehm mit dem Message-Forum. Hier kann jedermann seine Meinungen bzw. Tips zu verschiedenen Themen wie Bastelrassen, Strategie oder Multiplayer-Gaming hinterlassen – für die Beliebtheit des Forums spricht seine intensive Nutzung. Zum guten Schluß werden auch noch einige, wenngleich unkommentierte Links geboten.

Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Dorado für kommunikative Orion-Meister



DARK STRYKE'S MASTER OF ORION PAGE

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/1297/moo2tlpg.html

Diese Adresse wirkt auf den ersten Blick sehr umfangreich, enttäuscht aber nach genauerem Studium doch ein wenig – beispielsweise auch, indem komplett auf Illustrationen verzichtet wurde, was sich jedoch demnächst ändern soll. Der Besuch lohnt trotzdem, denn Dark Stryke bietet z.B. eine Zusammenstellung verschiedener Combos, also von Ausrüstungsgegenständen, die im Duett mit anderen Einbauten einen Kreuzer extrem schlagkräftig machen.

Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Etliche Allgemeinplätze, ein paar interessante Spezialinfos und (noch) keinerlei Bilder



Weitere Sites für Orion-Master

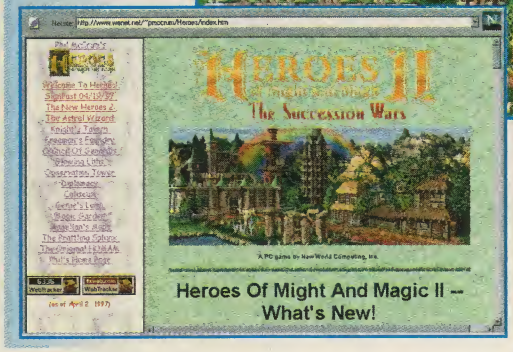
Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
Comments about MOO2	http://home.earthlink.net/~cglassey/moo2.html	englisch	allgemeine Hinweise, oft genug aus dem Manual	
Ians MOO2 Page	http://www.micropop.com/Ian/MOO2/MOO2.html	englisch	buntes Info-Potpourri	
MOO2 Strategy Review	http://www.geocities.com/Area51/Vault/6952/P0000003.html	englisch	laufende Umfrage zu diversen Aspekten des Spiels	

PHIL MCCRUM'S HEROES OF MIGHT & MAGIC II PAGE

http://www.wenet.net/~pmccrum/Heroes/index.htm



Da sich das neueste Strategical aus der Rolli-Abteilung von New World Computing in den USA zum echten Abräumer entwickelt, schießen dort natürlich die entsprechenden Websites wie Pilze aus dem Boden. Diese umfangreiche Sammlung verwendet Laufschriften und Frames, macht aber mit dem recht häßlichen Hintergrundmotiv der Hauptseite dennoch nicht viel her. Im Gegensatz zum teils wirklich hübschen Design ihrer Unteradressen.
Es werden etwa Unterschiede zum Vorgänger erläutert und finden sich Artikel allgemeiner Natur (z.B. zum Thema „Künstliche Intelligenz beim Computergegner"), alles aufgelockert von Gerüchten und Neuigkeiten. Dann wäre da noch ein ansehnlicher Teil zu Strategie und Taktik, aufgeschlüsselt nach den diversen Szenarien. Nicht zu vergessen ein paar recht originelle Themen wie z.B. die Ergebnisse einer Umfrage, welche den besten Helden, gefährlichsten Monstern, nützlichsten Burgen und so weiter galt. Oder auch eine Wunschliste für künftige HOMM-Games bzw. Updates. Und neue Maps zum Downloaden hat man ebenfalls nicht vergessen.









Präsentation ●●○
Inhalt ●●●
Bedienung ●●○ Sprache: englisch

Viele bunte Smarties für mächtig magische Strategen

DANIEL DUBOIS' HEROES OF MIGHT & MAGIC II BIBLE

http://www.spyglass.com/~ddubois/HOMM2.html

Daniel rückt den Heroes mit Tabellen zu Leibe. Ob Items, Monster oder Zaubersprüche, alles ist fein säuberlich verzeichnet, aufgelistet und teils sogar mit der entsprechenden Spiel-Illu versehen. Klar, daß da umfangreiche strategische Hinweise nicht fehlen. Dazu gesellen sich noch kommentierte Links und große Mengen an spielereditierten Maps. Und eine Sonderseite birgt belegte Rekorde wie den größten je erzielten Schaden in einem einzelnen Angriff oder die höchsten Scores der jeweiligen Szenarien.



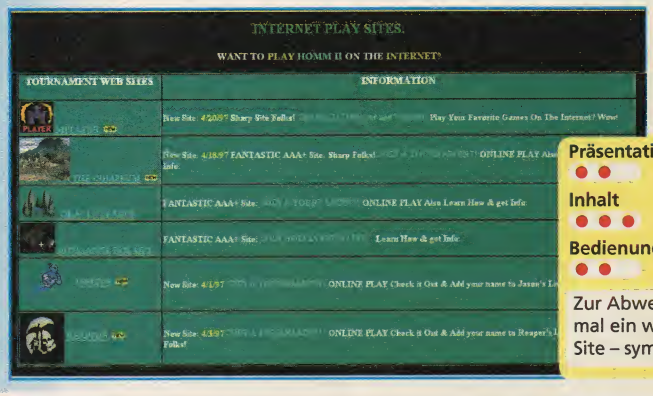
Präsentation ●○○
Inhalt ●●●
Bedienung ●●○ Sprache: englisch

Tabellarische Strategenbibel mit Tiefgang

CEE CEE'S HEROES OF MIGHT & MAGIC II

http://www.feist.com/~combs/heroes2.html

Eine Besonderheit stellt dieses Helden-Refugium schon deshalb dar, weil hier eine Dame die Schlüsselgewalt ausübt. Irgendwie merkt man's auch: Da steht der Chat-Button (benötigt „Virtual Places") ganz oben auf der Liste, und so bunt wie Cee Cee treibt es sonst kaum jemand. Die Link-Abteilung etwa mit ihren teils animierten Bildchen ist eine wahre Augenweide, und die Patches werden von herumflatternden Feen begleitet. Aber auch inhaltlich zeigt sich das vermeintlich schwache Geschlecht hier von seiner starken Seite – wie die Stichwörter Maps, Cheats, Tips oder Demos beweisen.



Präsentation ●○○
Inhalt ●●●
Bedienung ●●○ Sprache: englisch

Zur Abwechslung mal ein weiblicher Site – sympathisch

TURNIERE

Mittlerweile befinden sich auch die ersten Seiten im Bau, auf denen Turniere und Ligen verwaltet werden sollen:
HOMM II Tournament Page **(http://www.angelfire.com/tn/goldenhelm/index.html)**
The Oracle League **(http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/6470/index.html)**
Reaper's League of Heroes **(http://www.pivot.net/~stuart/nicks/league.htm)**

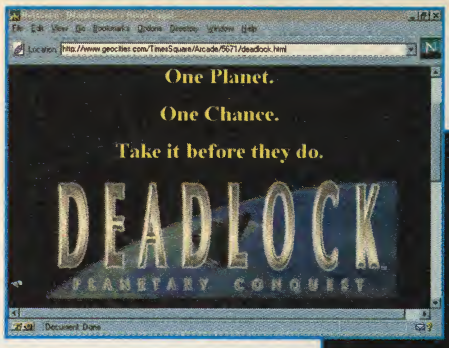
MAGIKMASTER'S HOME PAGE

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/5671/index.html

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Brauchbare und hübsch illustrierte Datensammlung zu „Deadlock"

Hinter der Adresse des magischen Meisters verbirgt sich ein optisch ganz ansprechender Fan-Site zu dem Spiel „Deadlock". Das Verdienst seiner Macher ist es in erster Linie, all die vielen technischen Daten zu Gebäuden, Geräten, Forschungsvorhaben und den verschiedenen Rassen des Strategicals von Accolade zusammengetragen zu haben. Spieletips und Cheats sind zwar auch vorhanden, aber eher am Rande.





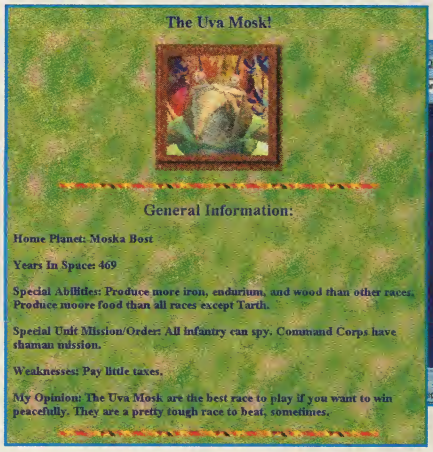
RYAN'S DOMAIN

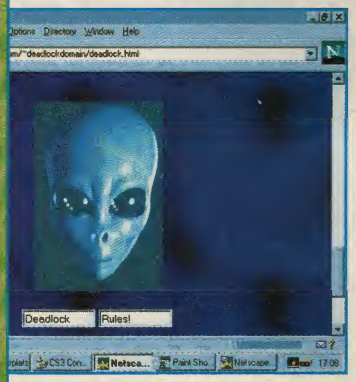
http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/1883

Wesentlich ausführlicher in Sachen Tips und Spielstrategien kommt dieser Site zu „Deadlock" daher. Zudem finden sich hier ebenfalls etliche der technischen Daten; teilweise (z.B. zu den Rassen) sogar ausführlicher als beim Magikmaster. Optisch bleibt Ryan im Direktvergleich freilich nur zweiter Sieger, auch wenn er letzten Endes nicht weniger Punkte für die Präsentation einheimst.

Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Erste Adresse für Hilfestellungen zu „Deadlock"





THE DUNGEON OF DAGGERFALL

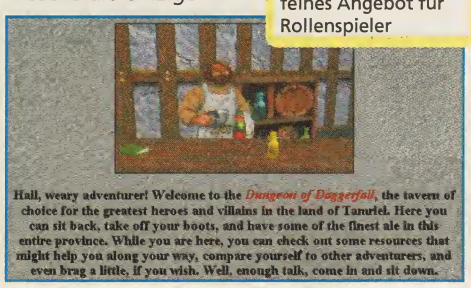
http://www.clarkson.edu/~hansonjp/Daggerfall/



Mögen böse Zungen Bethesdas umstrittenes Rollenspiel „Daggerfall" auch als Mittelalter-Simulation abtun, im Netz erfreut sich das Programm jedenfalls einer beachtlichen Anhängerschar. Insbesondere amerikanische Websites gibt es reichlich. Nachdem die Veröffentlichung der deutschen Version des Spiels nun wohl endlich bevorsteht, kann ein Blick auf diese Hilfsquellen nicht schaden. Hier begibt man sich in einer nett aufgemachten Taverne etwa zum Nachrichtenbrett („Message Board"), um Patches, Editoren, Demos und Add-On-Quests herunterzuladen. In einer umfangreichen Liste von beispielhaften Helden kann nach Anregungen für die Charaktergenerierung gefahndet oder gleich ein neuer Kopf bzw. Körper bestellt werden – unseres Wissens die einzige Möglichkeit für solche Abenteurer-Renovierungen. Etliche Links (auch zu artverwandten Themen) runden das überzeugende Angebot ab.

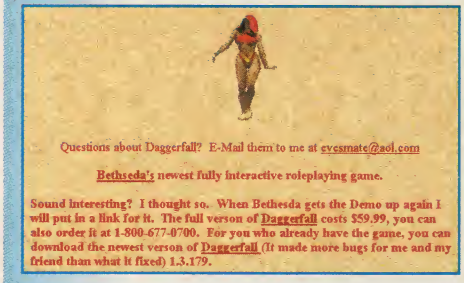
Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Kleines, aber sehr feines Angebot für Rollenspieler



ORDER OF DAGGERFALL

http://www.ipass.net/~amitchel/daggerfa.htm

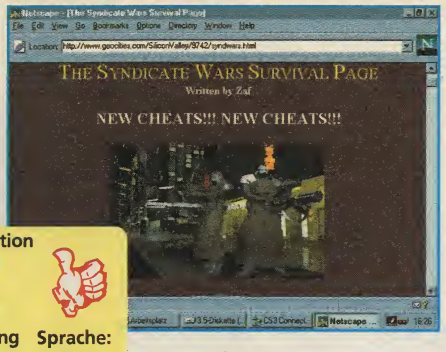


Besonders umfang- und detailreich sind hier die Hintergrundinfos, strategischen und sonstigen Tips zum Rollenspiel ausgefallen: Von Cheats über Gilden-Angelegenheiten und Vampirismusforschung bis hin zu den Berechnungsformeln für die Charakterentwicklung und ähnlich rechenintensive Tüfteleien gibt es praktisch nichts, das es nicht gibt. Auch einige Downloads – darunter das berühmte „Savegame Repair Utility" für zerschossene Speicherstände – stehen zur Verfügung. Im „Posting Board" lassen sich eine Bugliste sowie Fragen von anderen Surfern einsehen und stellen. Und der Pavillon leitet seine Besucher zu einem leider nicht sonderlich frequentierten Daggerfall-Chat weiter.



Präsentation ●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Massig Hintergrundinfos zu „Daggerfall"



Präsentation ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch
Jede Menge gute Tips für Eurocorp-Agenten

THE SYNDICATE WARS SURVIVAL PAGE

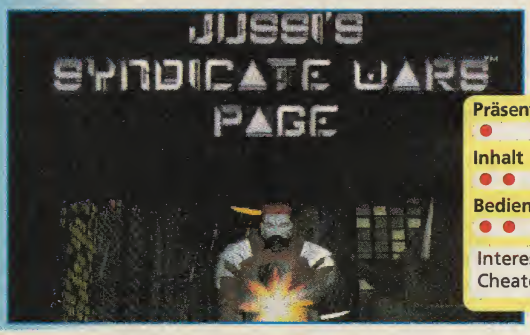
http://www.geocities.com/SiliconValley/9742

Wer Bullfrogs isometrischen Nachfolgekrieg zu „Syndicate" auf eigene Faust nicht überlebt, findet hier in zwei Fassungen (die Enhanced Version ist trotz Frames nicht unbedingt schöner) nahezu alles, was es über das Action-Strategical zu wissen gibt. Sehr praktisch sind die thematisch sortierten Tips, wo z.B. nachzulesen wäre, wie man am besten mit der „Long Range Rifle" umgeht oder auf diverse Arten an mehr Kohle kommt. Die Cheat-Abteilung ist ebenfalls wohlgefüllt, während das Waffenarchiv nützliche Daten und Beschreibungen zu jeder im Spiel vorkommenden Wumme sowie zu etlichen Ausrüstungsgegenständen wie etwa dem Medikit liefert. Last but not least sind auch noch einige Links zu anderen Syndikatskriegern aufgeführt.

JUSSI'S SYNDICATE WARS PAGE

http://www.sci.fi/~jusas/swars/swars.html

Jussis gewichtigste Sehenswürdigkeit ist ein Download-File mit allen bekannten Cheats. Ansonsten bietet die trotz einiger Illustrationen optisch wenig aufregende Seite hauptsächlich noch eine Waffen-Tabelle.

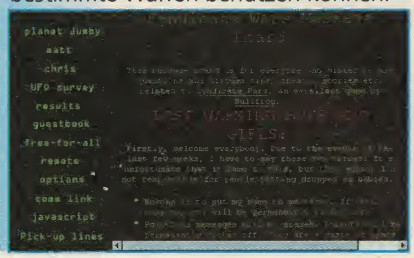


Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch
Interessant für Cheater

MATT'S SYNDICATE WARS MESSAGE BOARD

http://yoyo.cc.monash.edu.au/~mattyw/wwwboard/index.htm

Nomen est omen: Auf diesem rege frequentierten Schwarzen Brett finden die Spieler von Syndicate Wars allerlei Fragen und Antworten – etwa darüber, wie sie nun bestimmte Autos oder bestimmte Waffen benutzen können.



Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch
Kommunikative Hilfsadresse von Spielern für Spieler

Einfach Bestellcoupon ausfüllen und einsenden an:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

oder

Telefonische Bestellung unter:

08106/89 96 01
Petra Laubenberger

Online kompakt
KOMPLETT



- alle erschienenen Ausgaben
- über 400 Seiten
- mehr als 700 coole Adressen
- Specials ohne Ende

zusammen im Set nur noch

20,– DM*

* zuzüglich Versandkosten

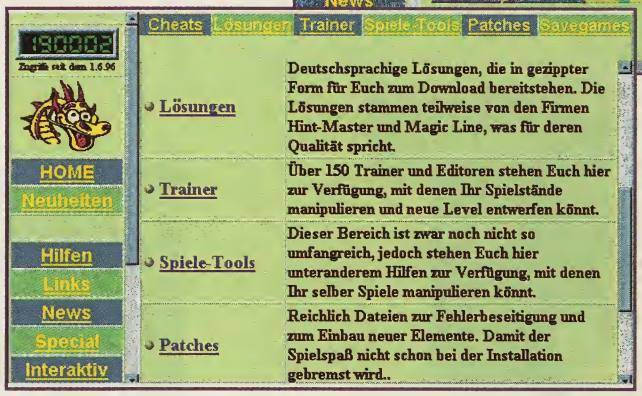
DEUTSCHES SPIELEFORUM

http://www.spieleforum.de

Diese Adresse bezeichnet sich selbst als das ultimative deutsche Forum für PC-Spiele – nur Reklametrommelei? Keineswegs, sondern schlichte Wahrheit! Der eigentliche und wichtigste Teil des Angebots findet sich unter „Hilfen", welche sich wie folgt zusammensetzen: zunächst eine Riesenliste voller Cheats, zweitens ein ähnlich umfangreiches Kompendium mit Lösungen. Trainer und Editoren fehlen ebenfalls nicht, und zum guten Schluß sind auch Patches separat gesammelt. Ein Sonderlink führt zu einer privaten Homepage mit Saveständen, die freilich weder von ihrer Menge noch von ihrer Aufbereitung (Beschreibung) her überzeugen können.

Zurück im Forum stürzen wir uns auf die Linkabteilung, wo erst mal die versammelten nationalen sowie teils auch internationale Spielefirmen zu finden wären. Auch die Multiplayer-Gemeinde wird hier bestens versorgt, und Hardware-Kontakte lassen sich ebenfalls herstellen. Verschiedene Diskussionsforen (in Form von Schwarzen Brettern) runden das derzeitige Angebot ab, denn an einem Chat-Café wurde während unseres Tests noch gearbeitet. Gestaltet ist der Site mit recht vielen Frames, zudem ist teilweise Java-Kompatibilität erforderlich – sonderlich viel macht die Präsentation aber dennoch nicht her. Das stört freilich kaum, denn eine Mega-Sammlung wie diese hätte selbst dann noch unseren „Tip der Redaktion" verdient, wenn sie nur aus binären Zeichen bestünde.





TIP DER REDAKTION

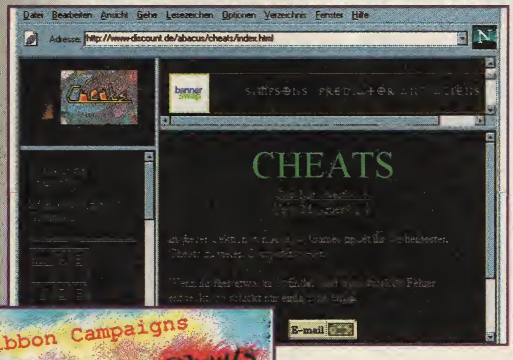
Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: deutsch

Umfassender Site mit Spielehilfen jeder Art

ABACUS GAMES

http://www-discount.de/abacus/index.html

Auch diese brandneue Adresse bietet Cheats und Lösungen in großen Mengen, während die Links hier eher ein Nachtschattendasein führen. Dafür ist ein Java-basierter Chat-Room eingebaut, und man kann das Angebot auch in englisch abrufen.





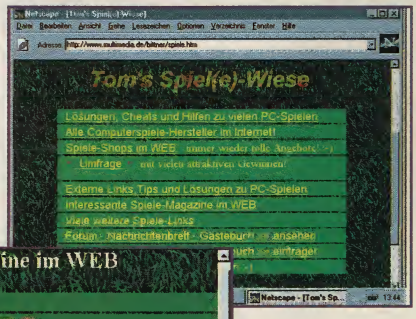
Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: deutsch englisch

Neuer Download-Site mit Entwicklungspotential

TOMS SPIEL(E)-WIESE

http://www.multimedia.de/bittner/spiele.htm

Tom hat sich auf Lösungshilfen und Links spezialisiert: Hunderte von Spielen sind hier erfaßt. Dabei werden freilich nicht immer nur Komplettlösungen geboten, sondern auch Cheats und andere Hilfen. Zudem sind die Texte stets noch vorab dahingehend markiert, ob es sich um englische oder deutsche Fassungen handelt. Sehr umfangreich sind auch die Link-Abteilungen, welche wie beim Spieleforum in Softwarefirmen (samt Hotline, falls vorhanden), Magazine und sonstiges unterteilt sind. Last but not least werden auch Weiterleitungen zu Online-Shops angeboten. Und wenn dieses Heft erscheint, läuft noch für etwa zwei Wochen eine Umfrage, bei der die Einsender etliche Gewinne wie Soft- und Hardware einsacken können. Optisch sind die Seiten zwar nett und passend mit Gras unterlegt, haben aber kaum einen Design-Preis verdient.





Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: deutsch

Lösungshilfen und Links für Spieler

TELE-MOVIE-SHOP
DER MEDIENVERSANDHANDEL

EIN GESCHENK FÜR ALLE TREKKIES...

Endlich - die ultimative Luxusausgabe über das gesamte STAR TREK-Universum!

Von RAUMSCHIFF ENTERPRISE bis zu VOYAGER - alles über die STAR TREK-Serien: Produktion, Hintergründe, Schauspieler, Spezialeffekte. Und vor allem komplette, umfangreiche Episodenführer auf dem neusten Stand!

Alles über die STAR TREK-Filme - mit dem aktuellen DER ERSTE KONTAKT.

Dazu Informationen, Adressen, Fandom Publikationen, Merchandising.



Das große Star Trek - Buch

ist mit 208 durchgehend vierfarbigen Seiten und unzähligen Bildern NACHSCHLAGEWERK und BILDBAND in einem!

Die gebundene Ausgabe kostet 49,- DM, eine Vorzugsausgabe in Leinen ist in Vorbereitung.

Ab MAI überall im Buchhandel oder am Bahnhofkiosk.
Oder direkt bestellen bei:

TELE-MOVIE-SHOP
DER MEDIENVERSANDHANDEL
Wiehenweg 14 • 32479 Hille
Tel.: von 8:00 bis 16:30 = 05703/95804
Bestellhotline von (Werktags) 18:00 bis 21:00 = 0171/3759889

LÖSUNGSHILFEN 7/97



Command & Conquer und kein Ende! In dieser Ausgabe wird endlich die Lösung zu Westwoods Missions-CD „Gegenangriff" zum wohlverdienten Ende gebracht. Wohlverdient für uns natürlich, denn die ewige Sucherei nach Synonymen für „zerstören", „vernichten" etc. zerrt doch gewaltig an den Nerven. Textchefin Brigitta zum Trost: In der nächsten Ausgabe müssen wir uns etwas Neues einfallen lassen – wie wär's zum Beispiel mit Lösungshilfen zu dem Wahnsinnshit „Dungeon Keeper"? Vielleicht haben Sie ja schon bald ein paar Tips parat...

... denn so entstehen diese Seiten: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Von vornherein wenig Chancen hat also eine achtseitige, handgeschriebene Komplettlösung zu einem 2 Jahre alten Spiel, das seinerzeit mit 40 Prozent bewertet wurde. Sollte uns ein Tip sinnvoll erscheinen, so packen wir ihn (auch) auf unsere Internet-Homepage **(http://www.cinetic.de/joker)** – auf Wunsch kann das natürlich anonym geschehen oder vollständig unterbleiben. Wird ein Beitrag im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 300 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos feststeckt und auf unseren Webseiten nicht fündig wird, für den gibt es noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Hierbei ist es übrigens sehr nützlich, wenn Sie sich bereits im **Lösungshilfen Index** die Ausgabe herausgesucht haben, in welcher ein bestimmter Cheat veröffentlicht wurde! Alle schriftlichen Hilfegesuche und natürlich auch Beiträge schicken Sie bitte entweder per E-Mail an **jokerhome@aol.com** oder den

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

Gelöst	Tips, Tricks und Cheats zu	
Command & Conquer 2: Gegenangriff (Teil 2)	**The Crow** **Diablo** **Interstate '76** **KKND**	**Lomax** **Need for Speed II** **Street Racer** **Theme Hospital**

FRAGEN?

Versuchsweise wollen wir diesmal auch einige Fragen veröffentlichen, die uns während der Hotline eingebrockt wurden und die keiner auslöffeln wollte. Wer sich dazu berufen fühlt, den armen Seelen hier weiterzuhelfen und sich nebenbei noch ein kleines Bakschisch zu verdienen, schickt einfach seine Antwort(en) an die obenstehende Adresse. Bei spürbarem Interesse könnte diese Rubrik auch zur festen Einrichtung der Lösungshilfen avancieren.

Diablo

Angeblich soll es möglich sein, seinen Charakter auf schwindelerregend hohe Levels zu befördern, ohne sich immer wieder durch die selben Quests kämpfen zu müssen. Existieren gar geheime Missionen?

Discworld

Wenn Rincewind sich in Akt IV den Drachen Mambo 16 (M16) geschnappt und ihn mit Feuerwerkskörpern gefüttert hat, sollte laut unserer Lösung der große Showdown hereinbrechen. Nur leider verschwinden die Kracher auf Nimmerwiedersehen, ohne daß etwas Nennenswertes geschehen würde. Und Nachschub kann man sich ebenfalls keinen organisieren, da Rincewind den Versuch mit einem „Nein, davon habe ich schon ein Exemplar!" unterbindet.

Robinson's Requiem

Der Tyrannosaurus ist ja von Haus aus ein harter Brocken. Allerdings sollte er sich durch Leuchtkugeln ablenken und so später auch um die Ecke bringen lassen. Sollte er, tut er aber offensichtlich nicht bei allen Spielern. Woran kann's liegen bzw. was machen sie falsch?

GELÖST

Komplettlösung 2. Teil: Command & Conquer 2: Gegenangriff

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, hier nun also die Lösungen für die fehlenden Sowjet-Levels sowie die versteckte Kampagne gegen die mutierten Riesenameisen. Die Bilder stammen übrigens von Virgin selbst, und auch wenn auf ihnen keine Einheiten zu sehen sind, läßt sich so doch schnell ein Überblick gewinnen.

Die gelösten Sowjet-Levels:

Die Spitze der Welt
Nukleare Eskalation
Paradoxe Gleichung
Teslas Erbe

Die Spitze der Welt

Ziel: Bringen Sie innerhalb einer Stunde den LKW zur Basis im Norden der Karte

In dieser Mission hat man nur eine Stunde Zeit. Hört sich viel an, kann aber sehr knapp werden. Lassen Sie in dieser Mission den LKW immer im Hintergrund, damit ihm nichts geschieht. Greifen Sie am Anfang verstärkt mit Infanterie an, da diese nach 17-20 Minuten sowieso den Heldentod stirbt. Markieren Sie Ihre Truppen nach Waffengattungen. Zerstören Sie auf Ihrem Weg **alle** Flaks, die Ihnen unter die Augen kommen. Wenn Sie nämlich alle vernichtet haben, erhalten Sie Verstärkung aus der Luft. Fahren Sie nach Norden und dann ein Stück weiter nach Osten. Lassen Sie die V2 immer aus großer Entfernung den Weg säubern. Die Infanterie sollte vorneweg marschieren, und direkt dahinter rücken die Panzer nach. Mammuts eignen sich übrigens mit ihren Raketen perfekt gegen Infanterie. Halten Sie sich unter der Baumreihe und gehen



Im Untergrund sollte man sich langsam heranpirschen, da hier die Aufklärung besonders wichtig ist

Sie am unteren Kartenrand nach rechts. Die Einheiten, auf welche Sie unterwegs treffen, sollten kein Problem darstellen. In der rechten Ecke steht ein Haus, wo schon Stavros lauert. Er läßt sich jedoch sehr schnell mit einer V2 bzw. einigen Mammutraketen beseitigen, woraufhin das Haus zerstört wird. Oben sehen Sie schon eine Infanteriereihe. Warten Sie davor, die V2 vernichten Sie ohne Probleme. Diese Taktik können Sie übrigens immer gegen Feindinfanterie verwenden. Wenn Ihre Einheiten schon sehr beschädigt sind, schicken Sie einen Panzer auf den Weg über dem Haus entlang und nach links zu den Fässern. Nach der Sprengung gibt's ein Komplettheilungspaket. Wenn Ihre Einheiten noch fit aussehen, nehmen Sie den Weg ganz am rechten Kartenrand. Lassen Sie die V2 die Geschütze vernichten, und gehen Sie dann weiter nach Norden. Jetzt sollten Sie sich das Paket holen, falls Sie es noch nicht getan haben. Unter dem See geht es weiter nach links und dann nach Norden. Hier warten einige Rak-Cyborgs der Feinde. Halten Sie sich rechts am Wasser und fahren Sie nach Norden. Hier warten noch einige Truppen, und sie können eine Minibasis sehen, die natürlich sofort angegriffen wird. Vernichten Sie die Kraftwerke, und schießen Sie auch auf die Fässer neben der Brücke. Über diese Brücke erhält der Computer ansonsten Nachschub. Jetzt geht es unter der Zielbasis den Felsen entlang auf die Felszunge. Den LKW können Sie in der zerstörten Basis lassen. Auf dem Felsweg geht es weiter nach Westen und dann irgendwann nach Norden. Hier befinden sich extrem viele Gechütztürme, die mit Hilfe der V2 jedoch bald eingeäschert sind. Haben Sie alle Türme aus der Entfernung vernichtet, wird auch noch der Schattengenerator gesprengt. Jetzt stellen Sie die V2 mitten auf das Plateau und lassen ihnen Zeit, alle Feinde in der Nähe zu vernichten. Fahren Sie danach zurück zum Wasser ganz am rechten Rand der Karte. Weiter geht's nach Süden, wo die Felswand rechts mit V2 und Mammuts untersucht wird. Vernichten Sie Infanterie und Geschütztürme, und holen Sie sich bei Bedarf aus einer winzigen Einbuchtung eine weitere Heilungskiste. Auf einem Felsplateau südlich der Kiste sind noch einige Truppen, die ebenfalls Ihren V2 zum Opfer fallen. Nach vollbrachter Tat fahren Sie über den Weg ganz rechts nach Süden und am unteren Kartenrand wieder nach rechts. An der Baumreihe in der Nähe des Startpunktes pirschen Sie nach Norden. In dieser Felsschlucht müssen Sie die Türme durch den Einsatz der V2 einebnen. Ist das geschafft, marschieren Sie weiter nach links, dort um den Felsen herum und auf das Plateau. Hier wird – falls noch vorhanden – die letzte Flak vernichtet. Nun haben Sie Luftunterstützung. Warten Sie an diesem Punkt, speichern Sie und stellen die Geschwindigkeit ganz hoch. Wenn die Flugzeuge ihren Auftrag erledigt haben, stellen Sie das Spieltempo wieder zurück und schicken das Spionageflugzeug über dem Fluß etwas nördlich von Ihnen zur Erkundung aus. Sie werden für kurze Zeit die Feinde sehen. Dann wird der Schattengenerator wieder aktiv.
Sie wissen aber trotzdem, wo die Feinde sind. Schicken Sie die Bomben mitten hinein. Wenn Sie noch genug Zeit haben, warten Sie einen weiteren Luftangriff ab und schicken Sie ihn ebenfalls hinein. Für den Rest des Levels brauchen Sie noch ca. eine Viertelstunde. Setzen Sie so viele Bomben ein, wie Ihre Zeit es zuläßt. Mit den Spionageflugzeugen erkunden Sie derweil den Rest des Weges zur Basis. Wenn noch 15 Minuten übrig sind, greifen Sie die Feinde an. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Artillerie und anschließend die Panzer. Ganz zuletzt können Sie noch den Schattengenerator verschrotten. Jetzt benötigen Sie nur noch einen einzigen Panzer. Speichern sie ab, und begeben Sie sich nach Norden. Irgendwo hier werden Sie noch zwei weitere Panzer angreifen.
Schießen Sie einmal auf den ersten und dann sofort auf den zweiten. Jetzt greifen beide Panzer Ihren Panzer an. Derweil schicken Sie den LKW los, so schnell Sie (und er) können. Er fährt im Norden um den Felsen herum, dann nach Süden und so schnell wie möglich in die Basis. Sobald er die Basis erreicht, ist diese wirklich schwere Mission geschafft.

Nukleare Eskalation

Ziel: Stoppen Sie die Testabwürfe der Atombomben und vernichten Sie die Allianz!
Sofort zu Beginn besiegen Sie mit den Truppen die zwei Panzer nebst Infanterie. Das Baufahrzeug fahren Sie sofort nach links und lassen die Truppen nachrücken. Folgen Sie immer dem unteren Rand der Karte, so kommen Sie bald zu einer Felswand. Halten Sie sich unter ihr, reiben Sie die Infanterie auf und errichten Sie Ihre Basis. Die Raffinerie bauen Sie am besten etwas weiter links, um dort Erz abzubauen. Ihre Truppe teilen Sie auf, so daß Sie Ihre Basis nach links und rechts gegen anmarschierende Truppen verteidigen können. Bauen Sie die üblichen Gebäude. Wenn Sie eine Waffenfabrik Ihr eigen nennen, stellen Sie auch einen weiteren Sammler her. Nach den Standardgebäuden brauchen Sie zwei weitere Kraftwerke. Dann bauen Sie an jedem Basisausgang links und rechts eine Teslaspule. An den rechten Ausgang stellen Sie außerdem zwei Flammentürme. Lassen Sie aber ein Feld als



Getrennt marschieren und vereint zuschlagen ist die beste Strategie

Durchgang frei! Falls Artillerie angreift, müssen Sie die Panzer 'rausschicken. Denken Sie immer daran, diese regelmäßig zu reparieren und bauen Sie ununterbrochen neue.
Irgendwann wird dann ein feindlicher Sammler im Westen Ihrer Basis ankommen. Die Teslaspule und einige Panzer reiben ihn erwartungsgemäß flott auf. Dann jedoch startet der Computer einen Gegenangriff. Schlagen Sie ihn mit Hilfe einiger Panzer und der Teslaspule zurück. Danach bauen Sie ein Flugfeld und erkunden mit den Spionageflugzeugen nach und nach die Karte. Fangen Sie links in der Mitte an. Dort befindet sich die Basis mit der Relay Station, die Sie erobern müssen. Wenn Sie 5 Panzer haben, bauen Sie noch 3 V2-Panzer. Damit fahren Sie über dem Feld zur Linken Ihrer Basis nach Norden. An der Furt halten die Fahrzeuge an. Die V2-Werfer vernichten aus Entfernung die Basisverteidigung. Die Panzer schützen Sie dabei. Danach fahren Sie in die Basis. Die V2s können aus Entfernung die gefährlichen Gebäude vernichten. Die Panzer kämpfen gegen Einheiten oder ungefährliche Gebäude. Lassen Sie die Relay-Station stehen; wenn die Basis komplett ausgelöscht wurde, holen Sie einen Invasor und erobern Sie die Relay-Station (vorher in den roten Bereich schießen). Nun sind Sie im Besitz von Informationen über die Abwürfe der Atombomben.
Wann immer eine abgeworfen wird, erscheint eine 1:30min-Uhr und ein Leuchtfeuer am Abwurfpunkt (den Sie dann evakuieren sollten). Wenn Sie Ihre Basis am Startpunkt gebaut hätten, bekämen Sie wesentlich früher Probleme. Danach ziehen Sie die Einheiten zurück zur Basis und reparieren sie. Die Teslaspule auf der linken Seite können Sie jetzt auch verkaufen.
Wenn die Truppen repariert sind, schicken Sie sie in das Dorf rechts unter der gerade zerstörten Basis. Wenn Sie die Kirche sprengen, gibt es auch noch etwas Bares abzugreifen. Damit bauen Sie eine Panzertruppe auf.
Wenn das Feld neben Ihrer Basis abgebaut ist, müssen Sie weiteres Erz am Startpunkt holen. Dies gestaltet sich relativ schwierig, da Sie die Sammler dort immer bewachen müssen. Achten Sie auch stets auf Atombomben!
Wenn Sie wollen, können Sie noch eine weitere Raffinerie ganz am rechten Rand der Basis hochziehen. Dann schicken Sie jeden neugebauten Panzer sofort zu den Feldern ganz rechts, um die Sammler zu schützen. Wenn Sie dort ca. zehn Panzer zusammengezogen haben, nehmen Sie sechs von ihnen und schicken Sie sie zurück zur Basis. Bauen Sie noch zwei weitere und fahren Sie mit dieser Eingreiftruppe nach Norden. Pirschen Sie sich am Wasser entlang zum nördlichen Rand der Karte vor, und setzen Sie Ihren Weg nach rechts fort. Hier schwirren irgendwo zwei feindliche Sammler herum.
Greifen Sie nicht die Basis selbst an, sondern nur die Sammler und Truppen, welche herausgefahren kommen. Wenn die beiden Sammler erledigt sind, befrieden Sie noch einige Einheiten in der Gegend. Sind dann noch Panzer übriggeblieben, reparieren Sie sie und schicken sie wieder zu den Feldern im Südosten. Sammeln Sie dort Panzer und bauen Sie noch ein oder zwei V2. Der Gegner wird sein gesamtes Geld für neue Sammler ausgeben, währenddessen können Sie Ihre Truppe hochrüsten. Wenn Sie acht bis zehn normale und einige V2-Panzer haben, greifen Sie die Basis von Süden aus an. Die V2-Rampen neutralisieren die Türme, woraufhin die restlichen Panzer die Basis stürmen. Greifen Sie dabei zuerst die wichtigen Gebäude wie Waffenfabrik und alle Kraftwerke an. Die V2 können die Türme und Bunker ausschalten. Wenn Ihre Truppe aufgerieben wird, bauen Sie einfach eine neue. Der Gegner hat jetzt wenig Chancen.
Achtung! Jetzt erfolgen die Bombenabwürfe über dem Startpunkt der Mission. Achten Sie auf Ihre Panzer. Schicken Sie alle neuen Einheiten sofort zur Verstärkung des Angriffes, es sei denn, dieser wäre komplett zurückgeschlagen worden. In diesem Fall sammeln Sie Ihre Truppen zuvor. Das Atomzentrum befindet sich gut bewacht im Norden der Basis. Sie können den Felsen nur von Norden aus betreten. Ganz rechts oben in der Ecke ist auch die Bauanlage. Von innen sollte es ein leichtes sein, mit V2-Panzern die restliche Basisverteidigung auszuschalten. Die Spionageflugzeuge sollten nun den Rest der Karte aufgedeckt haben. Vernichten Sie alle verbleibenden blauen Punkte auf der Karte. Damit ist auch diese Mission erledigt.

Paradoxe Gleichung

Ziel: Erobern Sie die Chronosphäre!
In diesem Level geht es nur um die Chronosphäre, Gegner sollte man, soweit möglich, ignorieren. Außerdem hat dieses Szenario ganz eigene Regeln! Westwood hat hier kräftig in der rules.ini herumgetrickst. Ein Überblick: Alle Infanterie-Einheiten sind stärker, und Artillerie feuert weiter als sonst. Die gegnerischen Panzer sind stärker und verfügen über eine größere Reichweite. Doch nun zu uns Russen: Die V2-Rampen feuern Atomraketen, also Vorsicht!!! Am besten baut man erst gar keine. Die normalen Panzer schießen leicht entschärfte Teslablitze, und Mammuts haben Flammenwerfer statt Kanonen. Außerdem wurden (natürlich) die Preise erhöht. Schicken Sie Ihre Truppe am Anfang nach oben und etwas nach rechts. Zwischen dem

Feld und dem Felsen wird gebaut. Wieder werden die Standardgebäude errichtet (Infanteriekaserne, Raffinerie, Radar, Waffenfabrik, Werkstatt und genügend Kraftwerke). Später kann man noch ein Reparaturfeld sowie ein Techzentrum bauen. Eine Teslaspule sichert die Basis nach links ab. Dann werden erst einmal Panzer hergestellt. Mit etwa vier davon fahren Sie um den Felsen herum nach Norden. Dort bereinigen Sie das Feld von Feinden und versenken auch gleich die in der Nähe herumdümpelnden Schiffe. Nun können Sie auch hier abbauen.
Bauen Sie eine Reihe von Silos bis an die Bäume heran. Dann nehmen Sie den Sammler und ernten einen Platz frei, der genau für eine Raffinerie reicht. Sie können die Raffinerie dann über den Bäumen bauen und so sehr bequem Erz schürfen. Wenn Sie wollen, läßt sich die Sammlertruppe auch noch um einen dritten erweitern.
Dann wird eine Panzertruppe aufgebaut, da der Computer hier sehr oft recht heftige Angriffe startet. Bauen Sie eine Siloreihe zum Nordufer und dort einen Hafen. Schnell sind vier U-Boote gebaut. Mit denen unternimmt man einen kurzen Abstecher nach Norden, wo flugs ein Kreuzer auf Grund gelegt wird. Irgendwann um diese Zeit startet der Computer eine Großoffensive. Achten Sie auf die Radarkarte, um Ihre Verteidigung genau organisieren zu können. Die Teslapanzer sollten in der Lage sein, alle feindlichen Verbände ohne größere Verluste zu vernichten. Bauen Sie bei Gelegenheit zwei Transporter und fünf bis sechs Teslapanzer. Schicken Sie diese und noch weitere vier aus Ihrer Verteidigung auf die Transportschiffe. Setzen Sie sie am Ufer der Insel ab, welche sich links über Ihrem Hafen befindet. Die Transporter läßt man schnell zurückkehren.
Markieren Sie die Panzer auf der Insel als Gruppe 1. Sie werden schon sehr bald angegriffen, doch die hiesige Infanterie hat ihnen nicht viel entgegenzusetzen. Vernichten Sie das Kraftwerk rechts. Dann rufen Sie Ihre Gruppe auf und drücken „G". Sie vernichten nun selbsttätig alle Feinde in Reichweite. Danach geht's weiter nach unten und um den Felsen herum. Dort ist wieder ein Kraftwerk mit einigen zur Verteidigung abgestellten Einheiten. Auch die sind schnell ausgeschaltet. Bauen Sie jetzt schon mal einen normalen MG-Schützen sowie einen Invasor. Diese setzen Sie mit drei weiteren Panzern auf einen der Transporter. Die Panzer auf der Insel fahren nach Norden, wo man schnell noch ein Schiff ausschaltet. Nun entbrennt eine erbitterte Schlacht, die man aufgrund der überlegenen Panzer jedoch für sich entscheiden kann.
Etwas weiter im Norden ist ein Eingang in die Felsschlucht zu finden. Hier wartet ein alliierter Spezialagent, der entweder überfahren oder auf traditionelle Weise außer Gefecht gesetzt wird. Wenn der gesamte Widerstand gebrochen ist, lassen Sie das Transportboot nachkommen. Schicken Sie die Insassen zur Chronosphäre in der Schlucht. Dann nehmen Sie einen Panzer und fahren mit dem Zug-Zwang (ALT+Klick) über den Stacheldrahtzaun. Speichern Sie, und greifen Sie mit dem MG-Schützen die Chronosphäre an. Wenn deren Energie im roten Bereich liegt, schicken Sie ihn weg und den Invasor hinein. Die Mission ist erledigt.



Wenn man die Gehöfte einäschert, gibt's manchmal einen kleinen Bonus

Teslas Erbe

Ziel: Venichten Sie alle Alliierten und achten Sie auf den Nuklearjet!
Zunächst zum Atombomber: Er ist auf einer Insel ganz links unten auf der Karte stationiert. Erst wenn Sie die Allianz zu sehr ärgern, wird er angreifen – dann aber richtig, und die Mission ist sofort verloren. Wie der Computer „ärgern" auslegt, ist immer wieder unterschiedlich. Er wird aber immer angreifen, wenn Sie:
– das Dorf im Süden Ihrer Basis angreifen,
– die Hauptbasis ganz im Süden unter Ihrer Basis angreifen,
– an der kleinen Basis im Westen einen bestimmten Breitengrad überschreiten bzw. dort den Hafen angreifen.
Wenn der Level beginnt, müssen Sie sofort Panzer bauen. Stellen Sie Ihren Sammler direkt zwischen Ihre zwei Flaks, da der Computer sofort Helis gegen ihn schickt. Sie müssen in diesem Level sehr aktiv sein, achten Sie immer auf die Radarkarte. Vor allem am Anfang wird der Computer versuchen, unter Ihren Silos die Mauer zu durchbrechen und Ihre Stromzufuhr auszuschalten. Schützen Sie diese Stelle immer mit Panzern. Achten Sie auch auf Artillerie, die versucht, Ihren Haupteingang zu zerschießen. Greifen Sie rechtzeitig mit Panzern ein. Wenn die Hubschrauber vom Himmel geholt oder verscheucht sind, schicken Sie Ihren Sammler in das Erzfeld links oberhalb Ihrer Basis.
Reparieren Sie immer rechtzeitig alle Ihre Gebäude. Wenn Sie vier Panzer zusammenhaben, bauen Sie noch zwei Invasoren und bewegen sich nach links. Nehmen Sie auch die Teslapanzer mit. Gehen Sie ganz in die linke obere Ecke. Halten Sie die Invasoren zurück, damit Sie nicht zerstört werden. Greifen Sie von Norden aus die Basis an. Zerstören Sie die Verteidigungsanlagen und alle Gebäude, welche Truppen produzieren können. Bewegen Sie auf **keinen** Fall eine Einheit unter den Bauhof. Lassen Sie alles intakt, was keine Truppen herstellt.
Wenn die Nuklear-MiG kommt, können Sie gleich neu laden – das war's dann. Speichern Sie also lieber dreimal zu oft als einmal zu wenig. Dann schießen Sie die Bauanlage mit zwei Panzern in den roten Bereich und erobern sie mit einem Invasor. Achten Sie darauf, daß der Computer die Bauanlage nicht in letzter Sekunde wieder in den gelben Bereich reparieren kann. Wenn die Anlage Ihnen gehört, schicken Sie den zweiten Invasor hinein, um Sie komplett zu reparieren. Ansonsten würde Sie von Helis zerstört werden. Stellen Sie unter die Bauanlage schnell eine Flak, und reparieren Sie alles.
Die Panzer schicken Sie zurück zu Ihrer Basis und lassen sie bei der Verteidigung helfen, da der Gegner jetzt angreifen wird. Sie können am Bauhof noch eine weitere Raffinerie errichten, um die Felder zwischen den beiden Basen besser abbauen zu können. Errichten Sie dann auch eine Infanteriefabrik. Sie ermöglicht Ihnen Zugriff auf die Verteidigungsanlagen der Allianz. Errichten Sie an Ihrer Originalbasis einige Geschütztürme. Dann bauen Sie



Die lästigen Kampfhupschrauber sollten mit stationären Flak-Stellungen bekämpft werden

einen Hafen, tasten dabei aber den Feindhafen nicht an. Bauen Sie Ihren einfach daneben und geben Sie sechs oder sieben Kreuzer in Auftrag. Fahren Sie mit ihnen nach links unten. An der Insel in der Mitte angekommen, schippern Sie links vorbei, **ohne** die Türme anzugreifen. Am Ende der Insel warten einige Feindkreuzer, die ohne Zögern versenkt werden. Dann geht's weiter nach unten, rechts um die Insel herum und unten am Kartenrand wieder nach links. Dort verwickeln Sie alle Schiffe in ein Gefecht, in dem die Feindschiffe aufgerieben werden. Dann plazieren Sie Ihre Kähne an der Küste und greifen die Landeinheiten an. Lassen Sie aber die Gebäude in Ruhe!
Wenn alle Einheiten zerstört sind, bauen Sie zwei Transportschiffe, laden in das erste einen Panzer und in das andere drei Panzer sowie eine V2-Abschußrampe. Dann fahren Sie zur Küste der Insel im Süden. Plazieren Sie ein Schiff am rechten Küstenstreifen und eins am linken. Laden Sie zuerst das mit nur einem Panzer aus. Der Jet wird eine Atombombe auf den Panzer abwerfen. Jetzt entladen Sie sofort das zweite Schiff und schicken die Truppen unverzüglich auf das Flugfeld los. Greifen Sie nicht den Jet, sondern nur das Flugfeld an. Wenn die V2 gefeuert hat, fahren Sie so dicht wie möglich an die Startbahn heran. Der Jet wirft dann eine Atombombe über sein eigenes Flugfeld und stellt somit keine Bedrohung mehr dar. Zerstören Sie mit den verbliebenen Einheiten die restlichen Gebäude auf der Insel außer das Techzentrum. Holen Sie mit dem Transportschiff einen Invasor. Schießen Sie es in den roten Bereich und nehmen Sie es ein. Bald wird Ihr eigener Satellit gestartet, und Sie sehen die ganze Karte. Irgendwann um diese Zeit wird das Erz aufgebraucht sein. Bauen Sie weitere Panzer vom verbliebenen Geld, und sammeln Sie alle, auch die von der Insel, in Ihrer Basis. Auf dem Heimweg können Sie noch die Insel über der MiG-Insel von Gegnern befreien. Sie sollten kein Problem darstellen. Wenn Ihre Truppen in der Basis versammelt sind, verhökern Sie den Bauhof und investieren Sie auch dieses Kapital in Panzer. Wenn es noch immer nicht genug sind (Sie benötigen mindestens um die zehn Teslapanzer), können Sie auch noch andere Gebäude zu Geld machen. Alle Fahrzeuge fassen Sie unter einer Truppe zusammen. Dann fahren Sie unter den Silos nach Süden. Zerstören Sie die Kirche, und holen Sie sich die Kiste. Sie heilt alle Ihre Einheiten vollständig. Dann fahren Sie mit Ihren verbleibenden Schiffen zur Basis rechts oben. Vernichten Sie alles, was nach Feind aussieht. Sie sollten jetzt die ganze Karte sehen. Fahren Sie die Schiffe zur Küste der Feindbasis. Dort angekommen, äschern Sie zunächst alle Kraftwerke ein, die glücklicherweise recht nah am Ufer liegen. Danach widmen Sie sich allen anderen Einheiten und Gebäuden, die Sie vom Ufer aus erreichen können.
Ihre Panzer legen derweil das Dorf in Schutt und Asche. Weiter unten werden die Truppen aufgerieben und die Fässer zerstört. Weiter geht es durch die Schlucht ganz rechts. Die Teslapanzer vernichten die Artillerie. Durch den Felskanal weiter nach Süden, wo zuerst die komplette Basisverteidigung gesprengt wird. Achtung, hier stehen auch Tarnbunker! Danach sollten Sie Ihre Ziele in dieser Reihenfolge angehen: Erst die Helis bzw. Heliports, dann das Kraftwerk rechts und dann die Waffenfabrik. Das war's. Jetzt vernichten Sie noch schnell die Reste der Basis. Mit Hilfe der kompletten Karte sollte es kein Problem mehr sein, die übrigen Feinde aufzuspüren und dahinzumeucheln. Damit wäre auch eine der schwersten Missionen im Gegenangriff erledigt.

Die Ameisenkampagne

Zunächst nochmals zur Aktivierung: Klicken Sie im Hauptmenü bei gehaltener linker Shift-Taste in die rechte obere Ecke des Bildschirms. Danach dürfen Sie noch einen Schwierigkeitsmodus auswählen. Diese Lösung ist (sicherheitshalber) für den einfachen Modus gedacht.

Level 1

Ziel: Halten Sie den Stützpunkt 30 Minuten aktiv und untersuchen Sie die Gegend!
Vorgehensweise: Zunächst sollte man wissen, daß Einheiten und Basis im



Auch der Einsatz von Minen ist sehr effektiv

nächsten Level weiterbenutzt werden. Deshalb sollte man viele Einheiten erstellen und die Basis gut beschützen. Wenn die Mission beginnt, fahren Sie sofort nach Norden und dann relativ nah am oberen Bildschirmrand nach rechts. Dort befindet sich Ihre Basis, die sofort repariert wird. Dann schicken Sie den Sammler nach unten rechts und lassen ihn ernten. Bauen Sie (immer wenn Sie Geld haben) Ranger-Geländewagen. Sie sollten aber auch die alten Ranger ständig reparieren, um Geld zu sparen. Achten Sie gut auf Ihre Bunker, denn sie können im Extremfall die letzte Rettung sein. Schon bald werden sich die ersten Ameisen nähern. Sie kämpfen mit MGs (ist die Evolution nicht was Schönes?) und später mit Flammenwerfern. Von der Kampfkraft her läßt sich eine normale graue Ameise mit einem Ranger gleichsetzen. Eine dunkelrote entspricht einem BMT, und die orangen sind mit Flammenwerferinfanterie vergleichbar (natürlich mit besserer Panzerung). Wenn Sie einige Ranger haben, schicken Sie drei von ihnen zur Bewachung des Sammlers (ALT+STRG+Linksklick auf Sammler). Sie müssen Ihre Basis nach fünf Richtungen verteidigen: nach Westen, Osten, Norden, Süden und Nordosten, denn dort ist ein Loch in der Basismauer,

durch das die Ameisen immer wieder einbrechen.
Sie müssen zwei mobile Einsatztruppen bereithalten, um sich zu verteidigen. Verteilen Sie die neu gebauten Ranger immer gleichmäßig auf beide Truppen. Markieren Sie die Gruppen als 1 und 2. Sie müssen sie immer an die Orte schicken, an denen die Ameisen angreifen. Außerdem braucht der Sammler mehr Geleitschutz. Setzen Sie zwei weitere Ranger für seinen Schutz ein. Es sollten immer vier Ranger den Sammler bewachen. Falls Sie einen verlieren, schicken Sie einen neuen zur Verstärkung. Außerdem kann es manchmal dazu kommen, daß ein Ranger nach der Abwehr eines Angriffs einfach stehen bleibt. Setzen Sie ihn einfach wieder auf den Sammler an. Bei ca. 15 Minuten auf der Uhr gibt es einen sehr schweren Ameisenangriff. Die Viecher rücken dabei von allen Seiten gleichzeitig an. In solchen Fällen sollten Sie die Gruppen mißachten und Einzelbefehle geben. Dazu stellen Sie die Geschwindigkeit ganz herunter.
Attackieren Sie am besten eine Ameise nach der anderen, aber immer mit allen in der Gegend befindlichen Truppen. Passen Sie auf die orangen Flammenameisen auf, sie können großen Schaden anrichten. Attackieren Sie sie sofort mit möglichst vielen Fahrzeugen. Jetzt gilt es nur noch, soviel wie möglich zu sammeln. Außerdem sollten Sie mit einem Ranger die Ölquellen sprengen, um ein Extrabakschisch zu erhalten. Dazu einfach auf die Fässer schießen und die Kisten einsammeln. Gegen Ende des Levels gibt es einen weiteren Großangriff der Ameisen. Aus allen Richtungen kommen bei ca. 3 Minuten auf der Uhr ununterbrochen Ameisen. Sie müssen dabei flexibel bleiben und an allen Fronten kämpfen. Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit zurück, und teilen Sie Ihre Einheiten in drei Truppen ein. Der Sammler kommt in die Mitte der Basis, und sein Geleitschutz muß mitkämpfen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, bekommen Sie am Startpunkt ein Baufahrzeug und 2 Panzer. Die Mission ist geschafft.

Level 2

Retten Sie die Zivilisten und sperren Sie die Riesenameisen auf ihrer Insel durch Sprengung der Brücken ein!
Vorgehensweise: Sehen Sie sich zuerst einmal um. Sie werden genau die gleichen Einheiten wiederfinden, mit denen Sie den ersten Level beendet haben. Außerdem haben Sie unten drei Fahrzeuge bekommen. Schicken Sie sie zur Basis, und bauen Sie sofort neue Panzer und BMTs. Auch das Radar sollte einsatzbereit sein. Sie werden sehen, daß die Karte jetzt größer ist. Erz gibt es auf dieser Karte genug. Im Nordwesten Ihrer Basis befindet sich ein riesiges Feld. Die alten Ranger werden schnell repariert und zum Schutz des ersten und eines (neugebauten) zweiten Sammlers abkommandiert. Damit dürfte die Geldversorgung fürs erste gesichert sein. Errichten Sie Ihre Bauanlage im Süden des Stützpunktes. Sofort werden Geschütztürme errichtet, die alle Eingänge (auch die Schwachstelle rechts oben) überwachen und beschützen. Bauen Sie Panzer und BMTs, solange die Finanzen mitspielen. Versuchen Sie damit, sich und Ihre Sammler zu verteidigen.
Wenn Sie sich einigermaßen etabliert haben, bauen Sie eine Einsatztruppe auf, die mindestens zehn Fahrzeuge umfassen sollte. Diese schicken Sie nach rechts und etwas nach unten. Dort befreien Sie das erste Dorf und fahren dann nach Süden. Dort befindet sich ein Ameisennest. Die LKWs werden in die Luft gejagt und das erscheinende Geld schleunigst eingesammelt. Obwohl sie keinen offensichtlichen Zweck erfüllt, steht hier eine Fahne, die Sie auch vernichten. Nun kommen hier keine Ameisen mehr ans Tageslicht. Schicken Sie die Zivilisten in diese Gegend, da sie hier sicher sind. Ihre Panzer fahren wieder zur Basis und werden repariert, die Zivilisten warten am Ameisenhügel. Währenddessen sollten Sie noch einige Panzer gebaut haben. Vereinigen Sie diese zwei Truppen und schicken Sie sie in den Norden Ihrer Basis. Von dort aus nach rechts in ein riesiges Feld. Im Norden dieses Feldes ist eine Brücke, die von Ameisen umringt wird. Besiegen Sie nur die roten Ameisen und greifen Sie dann mit STRG und dem Angriffszwang die Brücke an, die nach einiger Zeit in die Luft fliegt. Je nachdem, wieviele Panzer das Massaker überlebt haben, müssen Sie neue hinzufügen, so daß es weiterhin zumindest zehn Fahrzeuge bleiben. Fahren Sie nach links und dann nach oben. Dort ist das zweite Dorf. Sprengen Sie auch diese Brücke, und lassen Sie die Zivilisten hier. Jetzt fahren Sie zu Ihrer Basis. Dort reparieren Sie die Panzer und bauen wiederum einige davon. Wenn Ihnen jetzt nicht mehr als 15 Panzer zur Verfügung stehen, können Sie die folgenden Gefechte von vornherein vergessen. Fahren Sie von Ihrer Basis aus mit der gesamten Truppe nach Norden. Ganz im Norden spaltet sich der Weg. Halten Sie sich rechts von dem Felsen und greifen dann die Ameisenverbände an. Vergessen Sie nicht, daß die Brücke ihr Primärziel ist. Schicken Sie zwei bis drei Panzer gegen die Ameisen als Opfer vor, der Rest greift die Brücke an. Wenn die Panzer bei der Brückenzerstörung das Zeitliche segnen, ist das nicht weiter schlimm. Notfalls schicken Sie nochmal einige, um die Arbeit zu Ende zu bringen. Wenn die Brücke Geschichte ist, sind die Ameisen auf ihrer Insel eingesperrt. Dann holen Sie die Zivilisten und schicken einen aus jedem Dorf auf das Boot, welches sich im Nordwesten befindet. Setzen Sie sie auf der Mini-Insel rechts darüber ab. Die Mission ist erledigt.

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, ☎0043/316/919327
Fax 0043/316/910318, BBS 0043/316/9193274
e-mail: klaus.bachler@telecom.at
http://www.telecom.at/ssv-graz/



Gleich ist's geschafft

Level 3

Ziel: Vernichten Sie alle Ameisen in der Gegend und löschen Sie die Nester aus!

Die Nester können nur durch Technobots vernichtet werden, die man allerdings erst später bekommt. Zunächst müssen Sie zwei Ameisen aus Norden und Westen abwehren. Dann beginnen Sie mit dem Basisaufbau. Errichten Sie ein Kraftwerk sowie eine Raffinerie im Süden. Jetzt kommen irgendwann die Spezialisten. Daraufhin beginnt die heiße Phase: Aus Norden kommen Ameisen, die Sie aber mit den Truppen und den BMTs abwehren. Die vier Panzer fahren nach Südwesten und beschützen dort vornehmlich den Sammler. Wenn die zwei Ameisen aus Südwesten abgewehrt sind, fahren Sie nach Nordwesten. Dort offenbart sich ein erstes Nest. Schicken Sie sofort einen Technobot hin. Die Panzer geben ihm nötigenfalls Feuerschutz. Wenn sich das Gift gelegt hat, ziehen Sie sich zu Ihrer Basis zurück. Den Technobot stellen Sie wieder dort ab, wo er hergekommen ist. Erstellen Sie nun auf gewohnte Art und Weise Ihre Basis. Bauen Sie jedoch keine Verteidigungsanlagen, da das reine Verschwendung wäre.
Aus dem Nest kommen zwar noch immer Ameisen, doch sterben diese sofort. Zusätzlich sterben auch alle Ameisen, die an diesem Nest vorbei laufen. Das läßt sich später unter Umständen verwenden.
Bauen Sie mit den Mitteln, welche Sie unten erwerben, einige Panzer (nur die besseren). Wenn Sie ungefähr acht bis zehn zusammenhaben, schicken Sie sie über die Furt, die sich links unter dem ersten Nest befindet. Dort vernichten Sie die Ameisen, indem Sie immer alle Panzer auf eine Ameise feuern lassen und sich erst nach deren Tod auf die nächste konzentrieren. Bewegen Sie sich weiter nach unten und danach zwischen den Felsen nach rechts. Verwickeln Sie die Ameisen in ein Gefecht, und holen Sie den Technobot. Achten Sie darauf, daß der Sammler, wenn er das Feld unter Ihrer Basis abgeerntet hat, nicht zu einem anderen fährt, solange es sich unter Ameisenkontrolle befindet. Dann kämpfen Sie sich den Weg zum Nest frei und schicken den Technobot rein. Sollte er dabei draufgehen, ist das relativ egal, da Sie noch genügend haben. Besiegen Sie die Ameisen, die ziellos in der Gegend herumlaufen.
In der Mitte befindet sich ein winziger See. Sammeln Sie dort Ihre Panzer. Wenn das Feld unter Ihrer Basis schon aufgebraucht ist, können Sie Ihren Sammler jetzt hierher holen. Bauen Sie nun auch einen zweiten Sammler, da Sie hier unter dem Schutz der Panzer Erz abbauen können.
Bauen Sie immer mehr Panzer in Ihrer Basis, und schicken Sie sie ebenfalls in das Feld. Es gibt jetzt fast keine Angriffe mehr von Norden, und wenn doch, so können Sie sie mit den BMT-Truppen leicht abwehren. Sammeln Sie einige Panzer im Feld. Fahren Sie mit ihnen nach Norden und eliminieren Sie schnellstmöglich das Nest. Benutzen Sie die Standardtaktik: Ihre Panzer verwickeln die Ameisen in ein Gefecht, und der Technobot erledigt den Rest. Sammeln Sie sich danach wieder am See und schicken Sie einige weitere Panzer hinzu. Weiter geht's nach Westen über die Furt und von dort aus nach Norden. Hier gilt es, ein kleines Nest ohne stärkere Bewachung auszulöschen. Dann werden die Truppen wieder am See versammelt, während mit dem unterdessen abgebauten Erz fleißig Panzer produziert werden. 10-15 sollten es für das nächste Nest schon sein. Bevor Sie aufbrechen, holen Sie sich noch zwei Spezialisten. Dann fahren Sie nach Norden und etwas nach Westen, danach wieder nach Norden, wo sich ein weiteres Feld befindet. Von hier aus geht es nach rechts oben, bis man einige Mauern erblickt. Wenn Sie hineinfahren, entdecken Sie eine ramponierte russische Basis. Löschen Sie wie immer das Nest mit dem Technobot aus.
Dann werden Invasoren gebaut und die Gebäude eingenommen. Sie müssen auch noch zwei Kraftwerke bauen, ob Sie auch noch eine Raffinerie errichten wollen, bleibt Ihnen überlassen. Sammeln Sie Ihre Truppen und verstärken Sie sie mit einigen Mammuts. Dann bewegen Sie sie nach Osten. Hier befindet sich ein weiteres Nest, welches Sie nur von oben betreten können. Schicken Sie wieder einen Technobot hinein. Jetzt gilt es, die Ameisen vollends zu vernichten. Sammeln Sie im Norden Ihrer Basis die neuproduzierten und im Norden der Karte Ihre alten Panzer. Dann greifen Sie aus beiden Richtungen das Nest an, welches sich im Norden des großen Feldes befindet. Außerdem



Gegen rote Ameisen helfen nur ganze Verbände

laufen hier viele Ameisen herum. Ihr Hauptziel ist das Nest, denn wenn es erst einmal zerstört ist, kommen keine neuen Ameisen mehr nach. Es sollte Ihnen ohne weiteres gelingen, mindestens einen der Technobots in das Nest zu bekommen. Der Rest ist ein Kinderspiel. Töten Sie mit der Schlagkraft aller Panzer die Ameisen im großen Feld. Der Auftrag ist erledigt.

Level 4

Ziel: Dringen Sie in die Tunnel ein und vernichten Sie den Ursprung der Ameisenplage!

Als erstes stellt man die Geschwindigkeit ganz herunter, wo sie für den Rest des Levels auch bleiben sollte. Dann bewegen Sie mit dem Zugzwang (ALT halten und losschicken) Ihre Truppen an den rechten Rand der Karte, da hier gleich einiges in die Luft fliegt. Ist die Explosion verraucht, schicken Sie Agent Stavros ein Stück vor. Er wird mit der 1 markiert und der Rest der Truppen mit Nummer 2. Sie haben Mechbots, heilen Sie deshalb alle Einheiten nach jedem Kampf. Stavros sollte immer vorausgehen, da er viel Kampfkraft hat und auch einige Ameisen vernichten kann. Sie sollten ihn trotzdem immer wieder heilen. Gehen Sie nach links, dort befinden sich jeweils drei Larven und Ameisen, die Stavros schnell ausschaltet. Zerstören Sie immer alle Larven, da sie Ihnen später in den Rücken fallen. Bewegen Sie sich weiter nach Westen, wo sich im Süden eine Einbuchtung befindet. Vernichten Sie mit Stavros die Fässer in der Nähe. Marschieren Sie anschließend nach rechts und nach unten und hinein in den Gang. Vernichten Sie die Ameise und gehen Sie nach unten. Dort holen Sie sich die Kisten, mit denen man Stavros aufpowert. Er hat jetzt mehr Panzerung und zusätzliche Feuerkraft. Dann gehen Sie zurück zum Eingang der großen Halle. Von hier aus tastet man sich an der Wand entlang nach Norden bis zu einer Einbuchtung. Dort aktiviert man mit dem Computer eine Teslaspule, die einem zu Hilfe kommt.

Bewegen Sie alle Ihre Truppen zur Teslaspule und Stavros nach links oben. Dort warten eine normale Ameise, die schnell tot ist, und eine Feuerameise. Schießen Sie einmal auf die Feuerameise und rennen Sie sofort weg. Heilen Sie Stavros, und schicken Sie ihn wieder in den Kampf, wobei die Fässer helfen können. Ansonsten immer wieder heilen und zurück ins Gefecht. Dann begibt man sich mit Stavros weiter nach Norden, immer an der Wand entlang. An der nächsten Abzweigung biegt man nach rechts ab, wo es (neben zwei Ameisen) eine Kiste zu holen gibt. Diese erhöht Stavros' Feuerkraft, woraufhin man sich schnell wieder auf den Rückweg zur Teslaspule macht. Von dort aus nach Süden, wo sich ein Gang befindet. In ihm ändert sich der Bodenbelag. Erschießen Sie die Ameise, und schicken Sie Stavros an den Computer. Nun ist der Strom wieder aktiviert, und die Sicht ist wieder normal (nichts verschwindet mehr). Weiter geht's nach links und den Gang entlang. Irgendwann erscheint wieder der helle Fußboden. Achtung: Töten Sie hier nur die sichtbare Ameise und gehen Sie so weit, daß Sie den kompletten Raum einsehen können. Danach marschiert man nach oben, den Gang entlang und dann nach rechts. Hier wartet ein Panzerungsupgrade für Stavros. Nun geht's wieder zu der Stelle, an der es die Feuerkrafterhöhung gab und weiter nach links.

Dort offenbart sich ein großer Raum. Rennen Sie **sofort** zum Computer oben in der Mitte. Jetzt strömt Ameisengift aus. Außerdem beginnt ein Ameisenansturm auf dieses Gebiet. Warten Sie einfach ab, Sie haben quasi Logenplätze für den Todeskampf der Rieseninsekten. Nach einiger Weile erhalten Sie Verstärkung von oben rechts, darunter auch ein Mammutpanzer. Sammeln Sie alle Truppen an der Teslaspule. Wählen Sie zwei Flammenwerfer sowie Stavros aus, und gehen Sie zum ersten Nest links unten. Stellen Sie Stavros kurz in Reichweite des Nestes, so daß die Feuerameise ankommt. Dann lassen Sie Stavros zurückrennen und feuern mit den Flammenwerfern auf die Feuerameise, die bald den Geist aufgibt. Dann kommt Stavros an die Reihe und erledigt den Rest des Baus. Sacken Sie mit ihm auch die Feuerkrafterhöhung in der Kiste ein. Vernichten Sie **alle** Larven. Dann gehen Sie nach oben, wo das Ameisengift ausströmt. Sammeln Sie dort Ihre Truppen, und heilen Sie alle Infanteristen. Dann schicken Sie einen „Freiwilligen" nach links, der das nächste Nest erkundet. Mit dem Mammut und Stavros an vorderster Front, rücken Sie genau so weit vor, daß die ersten Ameisen ankommen und prompt von der gemeinsamen Feuerkraft vernichtet werden. Wagen Sie sich darauf ein Stück weiter, bis weitere Ameisen erscheinen. Gehen Sie solchermaßen Schritt für Schritt vor, bis Sie oben durchbrechen können, um eine der Kisten zu entflammen.

Marschieren Sie nun der Reihe nach hoch, und Ameisengift wird freigesetzt. Dann werden schnell die Larven zerstört und die anderen Truppen nachgeholt. Heilen Sie Stavros, und schleichen Sie weiter nach Süden. Vernichten Sie mit Stavros einige Rote Ameisen, aber gehen Sie nicht zu weit. Benutzen Sie wieder zwei Flammenwerfer, um die Feuerameise zu besiegen. Nach der obligatorischen Heilung schickt man Stavros weiter nach links. Dort wird alles in die Luft gejagt und das Firepower-Upgrade sichergestellt. Zurück zum Kanal und von dort aus mit drei flammenden Infernalisten nach Süden, um die Super-Feuerameise zu vernichten. Der Rest ist Formsache: Holen Sie Stavros, und rösten Sie alle Feuerameisen. Die übriggebliebenen Truppen werden jetzt gesammelt und für das letzte Gefecht vorbereitet. Vom kleinen Raum aus begibt man sich nach links, wo schon die Königin wartet. Sie stellt eine Art Teslaspule dar. Töten Sie sie mit der geballten Feuerkraft all Ihrer Einheiten. Das war's auch schon. Nehmen Sie eine verbleibende Einheit, und entsorgen Sie die Larven. Die Mission ist erledigt, und Sie können sich ein Video vom Tod der Königin ansehen.



Und der Mensch ist *doch* mächtiger als die Ameise...

TIPS & CHEATS

The Crow

Thomas Sehler hat sich des düsteren Rächers angenommen und schickte uns die Levelcodes zu Acclaims 3D-Actionspiel:

Schwierigkeitsstufe 2:
MFGNC HHANI PNAFJ PFAPJ
Schwierigkeitsstufe 3:
JJOAK BBOFI JNGLH FFKNI HHILI BBOFJ
PPALJ BBOFO

Natürlich ist es viel spannender, das Spiel selbst durchzuspielen, weshalb die folgenden Cheats Paßwörter fast überflüssig machen: Drückt man zu einem beliebigen Zeitpunkt die **F8**-Taste, so springt man automatisch zum nächsten Level, die **F9**-Taste hingegen bringt sofort alle anwesenden Gegner um ihre Lebensenergie. Ganz spaßig sind auch **F5** und **F11**, mit denen sich die Details der Hintergründe bzw. Figuren einstellen lassen.



Wer's mag: Drahtgittermodelle und Simpel-Szenarien

Diablo

Andreas Goertz hat beschlossen, uns endlich von unseren Qualen zu erlösen, die wir jede Hotline aufs neue durchstehen, wenn verzweifelte Diabloisten nach Cheats verlangen. Sein wichtigstes Zauberwerkzeug ist dabei der **Hex-Editor**, weshalb man sich als erstes eine Sicherheitskopie der Datei „DIABLO.EXE" anfertigen sollte. Diese wird nämlich in besagten Hex-Editor geladen und einige empfindliche Stellen in **64** abgeändert:
Für den **Krieger** wären das die Offsets **857A8**, **857B8**, **857C8**, **857D8**, **8580C** und **85810**.
Bei der **Jägerin** sind die interessanten Stellen **857AC**, **857BC**, **857CC**, **857DC**, **85818**, **8581C** und **85824**.
Entscheidend für **Magier** wären **8578B**, **857C0**, **857D0**, **857E0**, **85828**, **85830** sowie **85834**.
Jedesmal, wenn nun ein neuer Charakter erstellt wird, werden **seine Eigenschaftswerte automatisch auf 100 erhöht.** Na denn mal viel Spaß beim Metzeln...
Einen interessanten Trick weiß auch Roberto Vásquez-Angel beizusteuern. Ganz ohne Hokuspokus ist es hiermit möglich, beliebige **Ausrüstungsgegenstände** zu **duplizieren**, lediglich etwas Timing und Geduld ist gefragt. Dabei geht man wie folgt vor:
Man läßt den Gegenstand, welchen man verdoppeln möchte, auf den Boden fallen. Außerdem vergewissert man sich, daß im Inventar genügend Platz für das Duplikat vorhanden ist.
Mittels rechtem Mausklick auf den eigenen Goldhaufen nimmt man ein Goldstück auf. Dieses plaziert man an eine freie Stelle des Inventars. Danach entfernt man sich einige Schritte von dem Gegenstand und schließt alle Fenster (durch die Leertaste). Nun klickt man auf den am Boden liegenden Gegenstand. Während der Held sich in Bewegung setzt, um ihn aufzunehmen, drückt man die Taste „I", um das Inventar aufzurufen. Dort bewegt man den Mauszeiger auf das Goldstück und wartet ab. Exakt in dem Moment, in welchem der Held den Gegenstand erreicht und aufhebt, beklickt man abermals das Goldstück. Daraufhin erscheint der erste Gegenstand im Inventory und der Mauscursor verwandelt sich planmäßig in das Goldstück. Wenn man es nun jedoch fallen läßt, verwandelt es sich aber in das aufgesammelte Item. Wenn man dieses aufnimmt, hat man zwei von der Sorte!
Achtung: Niemals beide Gegenstände gleichzeitig auf den Boden legen, da sonst einer von beiden verschwindet!

Theme Hospital

Wer wär' nicht gerne **Millionär?** Und dann noch bei so einem schwierigen Spielchen wie Bullfrogs Krankenhaus-Simulation? Kein Problem, wenn man Christian Esposito Glauben schenken darf. Er schlägt vor, einfach einen gespeicherten Spielstand durch den **Hex-Editor** zu jagen, und an der Speicheradresse 61A95 den Wert **40 42 0F** einzusetzen. Wenn man nun wieder ins Spiel zurückkehrt, wird man mit einem warmen Geldregen begrüßt.

Interstate '76

Zur bleilastigen Verfolgungsjagd von Activision weiß Beate Bender Rat: Wenn man die Strg- und die Shift-Tasten gedrückt hält und dabei **GETDOWN** eingibt, darf man eine Mission weiter vorrücken, auch wenn man auf tragische Weise zu Tode gekommen ist.

KKND

Ebenfalls ein beliebter Kandidat bei Hotline-Fragen ist dieses Strategical, für das uns Gerrit Goldner ein wenig Starthilfe leistet. In einem **Hex-Editor** lädt man einen Speicherstand und ändert gleich zu Beginn das fünfte bis zum elften Byte in **FF** ab. Jetzt noch schnell speichern, und schon ist man alle Sorgen los. Frohes Siegen!

TIPS & CHEATS

Need for Speed II

Keine Lösungshilfen ohne Holger Dotzauer, und auch diesmal war er der Konkurrenz mit seinen NFS-II-Cheats wieder eine Wagenlänge voraus. In welchem Menü-Bildschirm die betreffenden Wörter eingegeben werden, spielt prinzipiell keine Rolle, sie müssen auch nicht durch die Return-Taste bestätigt werden. Allerdings bekommt man nur bei den **Strecken- und Motoren-Cheats** eine direkte Rückmeldung in Form eines Bildes bzw. Texts, die **Codes der Bonusautos** erzeugen lediglich ein kurzes Zischgeräusch. So, genug geschwafelt, kommen wir zu den Wunderwörtern:

HOLLYWOOD	Bonusstrecke durch diverse Filmszenarien
ARMYTRUCK	Bonuswagen Armee-Laster
BMW	Bonuswagen BMW
BUS	Bonuswagen Schulbus
JEEPYJ	Bonuswagen Jeep YJ
LANDCRUISER	Bonuswagen Toyota Landcruiser
MERCEDES	Bonuswagen Mercedes
MIATA	Bonuswagen Mazda Miata
QUATTRO	Bonuswagen Audi Quattro
SEMI	Bonuswagen Truck
VANAGON	Bonuswagen VW Transporter
VOLVO	Bonuswagen Volvo
VWBUG	Bonuswagen VW Käfer

Und damit auch die Busse eine Chance haben, hier der Motoren-Cheat:

PIONEER	Pioneer-II-Maschine für alle Wagen



Mit einem Käfer gegen einen T-Rex? Mit Level- und Fahrzeug-Cheat kein Problem!

Einen interessanten Trick hat uns auch Dieter Wenig mitgeteilt: Um ohne viel Mühe den **Ford Indigo** zu erhalten, muß man die Meisterschaft nicht unbedingt gewinnen. Es reicht, nach dem ersten Rennen abzuspeichern und mit einem Hexeditor den Spielstand nach der (ins Hexadezimalsystem umgerechneten) Punktzahl zu durchsuchen. Diese sollte sich normalerweise an Offset 667 befinden und wird in **FF** umgeändert. Schon hat man genügend Punkte, daß man während der restlichen Rennen gemütlich die Landschaft begutachten kann!

Lomax

Nachdem wir die (zur Playstationversion identischen) **Levelcodes** für Psygnosis Knuddel-Jump'n'Run nun einen Monat lang zurückgehalten haben, dürften die Zeit und die Welt mittlerweile wohl reif dafür sein:



Jeder Code enthält Leben und Continues im Überfluß

Abschnitt	01	X X △ △ X △ ❑ X
Abschnitt	02	❑ X ○ △ X △ ❑ X
Abschnitt	03	○ X ❑ △ X △ ❑ X
Abschnitt	04	△ X X △ X △ ❑ X
Abschnitt	05	X ❑ △ ○ X △ ❑ X
Abschnitt	06	❑ ❑ ○ ○ X △ ❑ X
Abschnitt	07	○ ❑ ❑ ○ X △ ❑ X
Abschnitt	08	△ ❑ X ○ X △ ❑ X
Abschnitt	09	X ○ △ ❑ X △ ❑ X
Abschnitt	10	❑ ○ ○ ❑ X △ ❑ X
Abschnitt	11	○ ○ ❑ ❑ X △ ❑ X
Abschnitt	12	△ ○ X ❑ X △ ❑ X
Abschnitt	13	X △ △ X X △ ❑ X
Abschnitt	14	❑ △ ○ X X △ ❑ X
Abschnitt	15	○ △ ❑ X X △ ❑ X
Abschnitt	16	△ △ X X X △ ❑ X
Abschnitt	17	○ X △ △ ❑ △ ❑ X
Abschnitt	18	X X ○ △ ❑ △ ❑ X
Abschnitt	19	△ X ❑ △ ❑ △ ❑ X
Abschnitt	20	○ X X △ ❑ △ ❑ X
Abschnitt	21	❑ ❑ △ ○ ❑ △ ❑ X
Abschnitt	22	X ❑ ○ ○ ❑ △ ❑ X

Street Racer

Und Holger Dotzauer zum zweiten, der Mann muß mittlerweile ja ein Vermögen an uns verdient haben… Na, wie dem auch sei, diesmal ist er mit einigen kurzen Cheats zu Ubi Softs Cartoon-Raserei vertreten. Zur Aktivierung begibt man sich in die „Game Options" und gibt bei **„Cup Password"** einen der folgenden Codes ein:

TRAFIK	Silver Cup
NEJATI	Gold Cup
DOUGAL	Platinum Cup
TURGAY	zusätzliche Option für „Secret Level" und „Character"

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 10/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Anstoß	10/94	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Bad Mojo	9/96	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle II	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Bazooka Sue	5/97	Lösung
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Blackhawk	12/94	Codes
Bleifuß	8/96	ts
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Blood & Magic	6/97	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Bud Tucker in Double Trouble	5/97	Lösung
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
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
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	5/97	Tips
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
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
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Das Schwarze Auge 3	5/97	Hex-Codes
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat
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
Destruction Derby 2	5/97	Cheat
Devil Land	1/95	Cheats
Diablo	5/97	Tips
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/95	Lösung
Discworld 2	4/97	Lösung
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
Eradicator	5/97	Cheats
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA 97	5/97	Tips
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 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Gene Wars	4/97	Cheat
Gene Wars	5/97	Tip/Hex-Code
Gex	4/97	Codes
G-Nome	6/97	Cheats
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
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Have a N.I.C.E. day	5/97	Hex-Code
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hellbender	5/97	Codes
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
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
Hyperblade	4/97	Cheats
Inferior	8/95	Codes
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
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
Larry 7	6/97	Cheats
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
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
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
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
M.A.X.	5/97	Cheats/Hex-Code
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
Monster Truck Madness	5/97	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed	1/96	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Offensive	9/96	Codes
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outlaws	6/97	Cheats
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Pod	6/97	Tip
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Privateer 2	4/97	Cheats
Project Paradise	5/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Rainbow Islands	5/97	Cheats
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Realms of the Haunting	5/97	Hex-Codes
Rebel Assault II	1/96	Codes
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Redneck Rampage	6/97	Cheats
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
Scorched Planet	6/97	Codes
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
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
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Talisman	3/96	Lösung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
Terra Nova	8/96	Lösung
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Last Express	6/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	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
Tomb Raider	5/97	Cheats
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
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
Wages of War	5/97	Cheats
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
War Wind	6/97	Cheats
Wing Commander IV	4/96	Tip
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
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
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung

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)



Brigitta Labiner (bl)
leitende Bildred. **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
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter
Max Magenauer

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„Der Industrie Gigant",
JoWood/Bomico
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
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage I/97
157.372

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

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: 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 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.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft und Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

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

Joker Homepage:
http://www.cinetic.de/joker

Compuserve: 104125,1742

Internet: jokerpost@aol.com
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. Bei Reklamationen Rücksendung bitte ausreichend frankieren!

Ich bestelle: _____

_____

_____

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

Name _____

Straße/Hausnr. _____

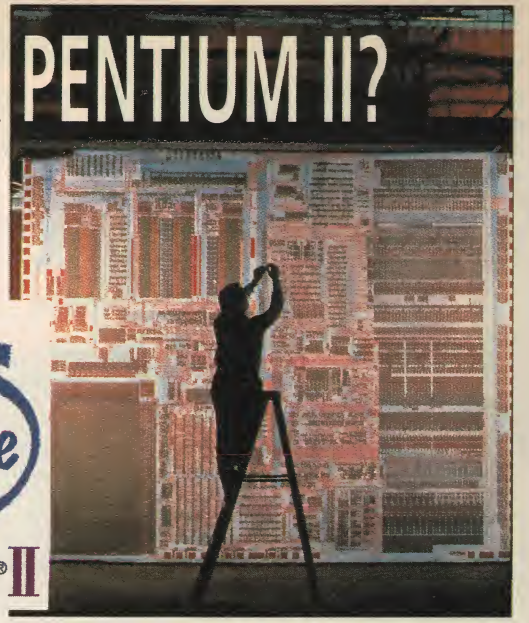
PLZ.– Ort _____

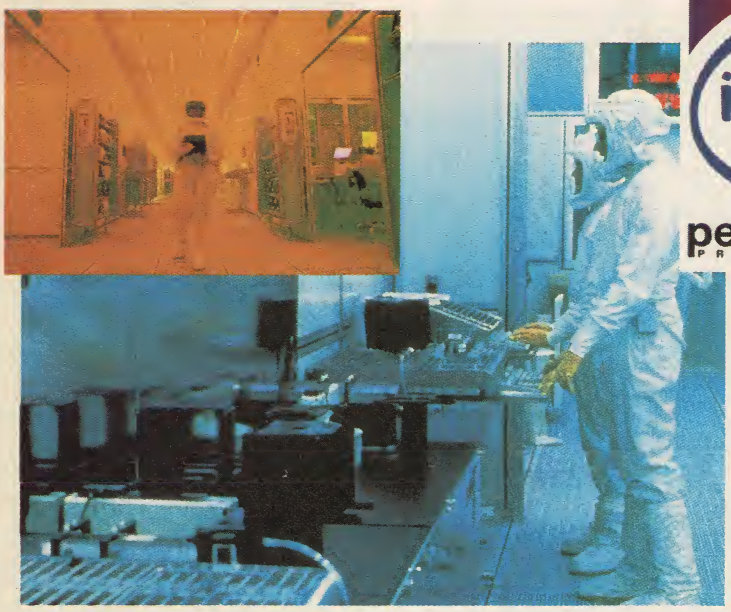
Unterschrift _____

SPECIAL

WAS BRINGT DER PENTIUM II?

Digitalien ist eine Bananenrepublik, alle paar Monate gibt's eine Revolution. Die jüngste haben mal wieder die Hardware-Revoluzzer von Intel am 6. Mai der Welt präsentiert: ein brandneuer Prozessor, natürlich schneller und besser als alle Vorgänger und Konkurrenzprodukte.





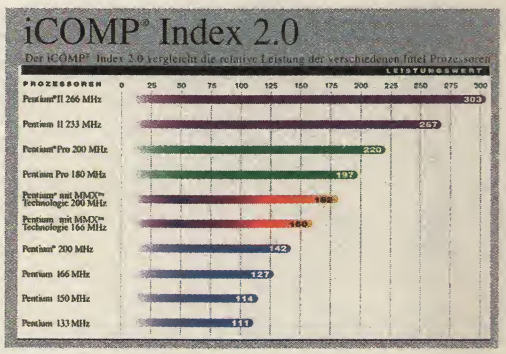
In keimfreien Umgebungen wie dieser entstehen frische Chips

EIN NEUER STANDARD

Mehrere hundert Millionen Dollar hat der weltgrößte Halbleiterhersteller in die Entwicklung des Pentium II investiert, auf daß Mitbewerber wie AMD oder Cyrix das Nachsehen haben mögen. Der neue Chip aus Kalifornien macht freilich auch die eigenen Produkte zu Auslaufmodellen: herkömmliche Pentium-Prozessoren sind Schnee von gestern, der Standard von heute **kombiniert die Eigenschaften des Pentium Pro mit der erst kürzlich eingeführten MMX-Technologie**. Kurzum, der P II soll ab sofort alle vorherigen Typen ersetzen, dabei aber vollkommen kompatibel zu deren Software sein.

MEHR TEMPO

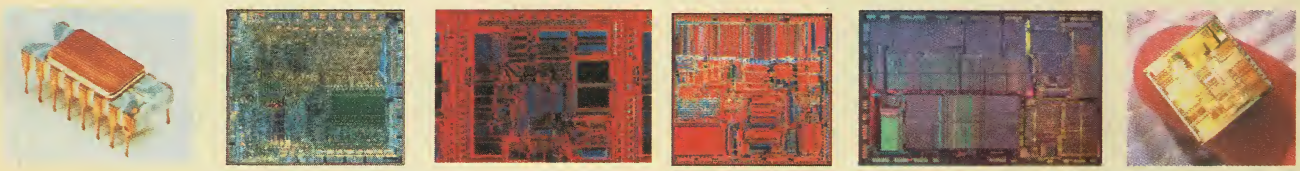
Vorerst wird es den neuen Prozessor in drei Ausführungen geben: Bereits auf dem Markt sind **Modelle mit 233 MHz und 266 MHz**. Bis zum Herbst soll dann noch eine vorzugsweise **für Netzwerke gedachte Ausführung mit 300 MHz** folgen. Die gesteigerten Taktraten und der beschleunigte Datenfluß kommen insbesondere visuellen Anwendungen zugute, die über 3D-Grafik oder Multimediatechnologie verfügen – also auch und gerade Spielen! So erfordern etwa aufwendige Renderberechnungen mit den neuen CPUs wesentlich weniger Zeit als auf einem „alten" Pentium 200. Zu verdanken ist dies im wesentlichen der Kombination dreier bereits aus den Vorgängermodellen bekannten Elemente: dem doppelten Bussystem DIB. („Dual Independent Bus") und dem beschleunigten Datenverarbeitungsverfahren „Dynamic Execution" aus dem Pentium Pro sowie natürlich der aktuellen MMX-Technologie.



Das Diagramm veranschaulicht die Geschwindigkeitsunterschiede zwischen den zehn derzeit schnellsten Intel-Prozessoren

DIE STORY EINES ERFOLGS: INTEL

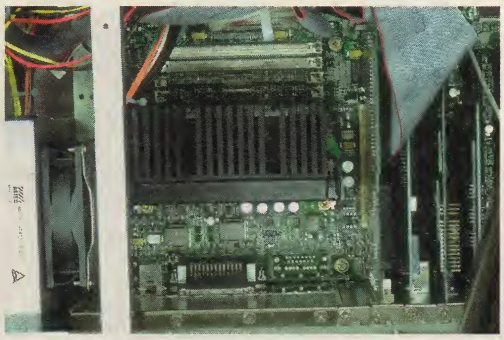
Der kometenhafte Aufstieg des 1968 gegründeten Halbleiterherstellers begann im Jahr 1971 mit der Erfindung des ersten Mikroprozessors überhaupt: Der 4 Bit-Chip **Intel 4004** verfügte über 2300 Transistoren und eine Taktfrequenz von 108 Kiloherz. Bereits ein Jahr später erschien der 8 Bit-Prozessor **Intel 8008** und 1974 dann mit dem **Intel 8080** eine etwa zehnmal leistungsstärkere Ausgabe. 1975 erwies sich der 32 Bit-Prozessor **Intel APX 432** zwar als kommerzieller Fehlschlag, das zeitgleich entwickelte 16 Bit-Modell **Intel 8086** anno 1978 dann aber zu einem beachtlichen Erfolg. Der ganz große Durchbruch gelang im Jahr 1980 mit dem **Intel 8088** (XT). Man einigte sich nämlich mit IBM auf ein offenes System, in dem sämtliche Rechnerkomponenten austauschbar waren. Dieser Standard gilt bis heute, wenn von einem IBM-kompatiblen Computer die Rede ist.
Als erster Prozessor moderner Bauart (also mit mehr als 640 KB adressierbarem RAM) gilt der 1982 eingeführte **AT 286**, welcher 1985 vom 32 Bit-Nachfolger **AT 386** abgelöst wurde. 1989 erschien der **AT 486** und vier Jahre später dann der **Pentium**. Das verbesserte 95er-Modell **Pentium Pro** kam allerdings nahezu ausschließlich auf Netzwerkservern zum Einsatz. Mittlerweile ist Intel mit einem weltweiten Marktanteil von etwa 80 Prozent der bei weitem größte Mikrochiphersteller.



Intel-Prozessoren, chronologisch von links nach rechts: 4004, 8080, AT 286, AT 386, AT 486 und Pentium

NEUE ARCHITEKTUR

Der P II ist schon mit freiem Auge als Neuheit zu identifizieren: Während bisherige Prozessoren auf stecknadeldünnen und zerbrechlichen Pin-Sockeln, den sogenannten PGAs („Pin Grid Array") ruhten, dient hier das gänzlich neu entwickelte SEC-Gehäuse („Single-Edge-Cartridge") als Unterlage. Dabei werden die einzelnen Komponenten des Prozessors zunächst auf einem Substrat (eine Mischung aus Metall und Kunststoff) angebracht und dann komplett von einem Plastik- und Metallgehäuse ummantelt. **Die gesamte Konstruktion läßt sich nun ähnlich wie eine Grafikkarte senkrecht auf ein Motherboard aufstecken** – allerdings nur auf ein neues, da den bisher üblichen „Socket 7"-Platinen der benötigte Spezialslot fehlt. Dafür gestaltet sich der Austausch des Prozessors zukünftig denkbar simpel.



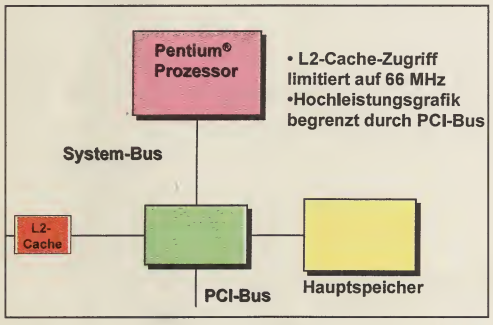
Der große schwarze Block ist ein eingebauter Pentium II-Chip mit aufgesetztem Kühlkörper



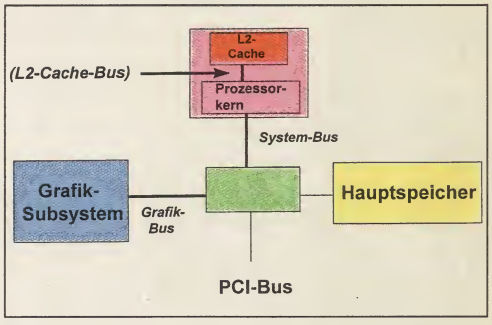
Das Gehäuse des Pentium II ist fast 15 Zentimeter lang, für Laptops wird eine verkleinerte Version erscheinen

EIN ZWEITER BUS

Wie der Pentium Pro verfügt der mit 7,5 Millionen Transistoren bestückte P II über eine duale, unabhängige Busstruktur. Sie ermöglicht eine **bis zu dreimal höhere Transferrate zwischen Prozessor und Speicher** als die bisherigen Standard-Pentiums, welche stets mit einem „Flaschenhals" zu kämpfen hatten: Wie in einer Einbahnstraße mußten versandte Datenpakete warten, bis der Weg wieder frei war. Im Unterschied zu dieser sogenannten sequentiellen Datenweitergabe bietet der neue „Dual Independent Bus" quasi zwei Fahrtrichtungen. Während der „Level 2-Cache-Bus" zwischen dem Prozessorkern und dem Zwischenspeicher verkehrt, pendelt der „Systembus" zwischen dem Prozessorkern und dem Hauptspeicher. Daraus resultiert eine parallele und damit deutlich schnellere Datenübertragung. Da sich zudem die Geschwindigkeit des Level 2-Cache-Busses automatisch an die Taktfrequenz des Prozessors anpaßt, arbeitet er in einem P II 300 mit bis zu 150 MHz. Das ist doppelt so schnell wie die 66 MHz eines bislang üblichen Pentiums.



Links sieht man die Bus-Architektur eines herkömmlichen Pentiums, rechts die des neuen P II

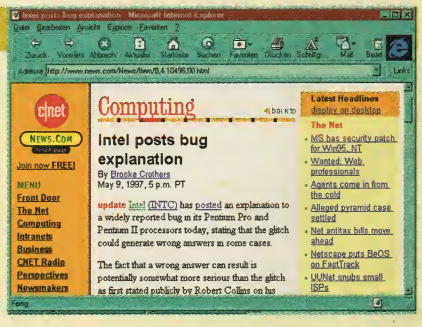


VERFÜGBARKEIT UND PREISE

P II-Rechner mit 233 MHz und 266 MHz werden bereits von mehr als einem Dutzend Herstellern angeboten, darunter Gateway, Toshiba oder Siemens. Die Geräte werden überwiegend mit Windows NT als vorinstalliertem Betriebssystem ausgeliefert. Endkundenpreise lagen uns bei Redaktionsschluß freilich noch nicht vor, aber Sie können ja selbst ein wenig kalkulieren: Großhändler berappen derzeit für 266 MHz rund 775 US-Dollar, die langsamere Variante kommt auf 636 Dollar. **Das Flaggschiff mit 300 MHz soll allerdings bereits den Handel knapp 2000 Dollar kosten**. Im Gegenzug werden freilich herkömmliche Pentiums demnächst stark im Preis fallen. (md)

DER PENTIUM BUG

Bereits 1994 sorgte ein Bug in Intels neuem Pentium-Chip für weltweite Empörung – auch wenn der Fehler „nur" geringe Abweichungen während der Fließkommaberechnung produzierte. Die folgende Rückrufaktion kostete den Hersteller knapp eine halbe Milliarde Dollar. Gelernt hat man daraus offenbar wenig, denn der Pentium Pro sowie **der neue Pentium II weisen einen ähnlichen Fehler auf**. Der als „Dan-0411" bezeichnete Bug kommt lediglich bei ultrakomplizierten Rechenoperationen zum Tragen und ist für Otto Normaluser daher unerheblich. Statt eine weitere Rückholaktion zu starten, will Intel die Sache diesmal mit einem Softwarepatch aus der Welt schaffen. Mehr Informationen zum Thema finden Sie im Internet unter folgenden Adressen:
http://www.x86.org/secrets/Dan0411.html und
http://www.news.com/news/item/0,4,10496,00.html



Auf dieser Webseite nimmt Intel zum Bug im neuen P II Stellung

SPECIAL

SPIELE-HOTLINES IM TEST

Wenn der Endgegner partout den Weg nicht freigeben will oder ein Programm den Dienst verweigert, schlägt die Stunde der Helplines: Hersteller, Vertriebe, Händler und Dienstleister bieten Hilfestellung via Telefon an. Doch die Kosten für den heißen Draht schwanken ebenso wie die Leistungen.



SCHNELLE HILFE ODER LANGE LEITUNG?

Was erwartet den verzweifelten Spieler tatsächlich am anderen Ende der Leitung? Weiß man dort Rat, den das Handbuch nicht weiß? Kennen die Damen und Herren am Hörer wirklich alle Produkte? Kennen sie sie gut genug, um auch bei ausgefalleneren Problemen schnell und unkompliziert Hilfestellung leisten zu können? Und vor allem: Wie teuer kommt der Service den Verbraucher?

Daß es nicht überall mit den schlichten Telefongebühren getan ist, ist leider genauso wahr wie, daß man nicht bei jeder Hotline kompetente Ansprechpartner ans Rohr bekommt. Sie können im Zweifelsfall also einfach die Probe aufs Exempel wagen. Sie können aber auch dieses Special lesen (bzw. aufheben und bei Bedarf konsultieren) und so Fehlinvestitionen in Sachen Zeit und Geld vermeiden.

AN WEN SOLL ICH MICH WENDEN?

Kompetente Unterstützung kann man freilich nur vom richtigen Ansprechpartner erwarten – und der ist nicht immer von Anfang an klar zu erkennen. Schon wegen der schieren Telefongebühren geht hier Studieren über Probieren... Weil die meisten englischen und amerikanischen Softwarefirmen keine eigene Filiale in Deutschland unterhalten, wendet man sich in solchen Fällen am besten an den Vertrieb. So ist beispielsweise Virgin die deutsche Anlaufstelle für Fragen zu Spielen von Maxis oder Westwood. Und der Kelsterbacher Distributor Bomico hat gleich ein ganzes Dutzend interessanter Hersteller unter seinen Fittichen. Der Vertrieb hat sich in aller Regel auf der Spielepackung oder im (zumeist von ihm lokalisierten) Handbuch verewigt.

Schwierig wird die Sache dennoch, wenn er keine Kundenbetreuung für die von ihm vertretenen Firmen unterhält. Da bleibt dann oft nur der Biß in den sauren Apfel bzw. der Griff zur englischen Hotline – deren Nummer weiß der Vertrieb auf jeden Fall.

„Ich kann doch am Telefon nicht Ihren Joystick steuern!" *(Funsoft-Hotline)*

Wohl dem, der ein Modem besitzt, denn er kann den Gebührenzähler häufig via Internet ausbremsen. Mit etwas Glück findet man z.B. auf dem Site des Herstellers den passenden Patch oder den gesuchten Tip. Hier macht sich die Lektüre unseres monatlichen Online Guides im Heft bezahlt. Aus gutem Grund finden Sie in unserer großen Liste deutschsprachiger Hersteller-Hotlines auf diesen Seiten somit auch deren Web-Adressen samt einem kurzen Überblick über die dort gebotenen Hilfen. Das Online-Angebot der Entwickler und Vertriebe hatte übrigens keinen Einfluß auf die Bewertung der Hotline. Hier zählten lediglich Erreichbarkeit (wem nützt eine Hotline, die ständig belegt ist?), Kompetenz (was bringt es, wenn der angerufene „Experte" noch nicht einmal das fragliche Spiel kennt?) und Kosten. Was den letzten Punkt betrifft, sind kommerzielle Service-Nummern naturgemäß nicht ohne – daher finden Sie links eine Gebührentabelle zu entsprechenden Angeboten.

DAS KOSTEN SERVICE-RUFNUMMERN

Die von der Telekom angebotenen Service-Nummern werden von immer mehr Firmen für Helplines zu Spielerfragen genutzt. Wie teuer Sie ein Anruf hier letztlich zu stehen kommt, läßt sich stets an den ersten fünf Ziffern ablesen:

0130 = kostenlos
0180-2 = 12 Pfennig pro Verbindung
0180-3 = 12 Pfennig pro angefangene 30 Sekunden
0180-5 = 12 Pfennig pro angefangene 15 Sekunden
0190-4, 0190-6 = 12 Pfennig pro angefangene 9 Sekunden
0190-1, 0190-2, 0190-3, 0190-5 = 12 Pfennig pro angefangene 6 Sekunden
0190-7, 0190-9 = 12 Pfennig pro angefangene 3 Sekunden
0190-8 = 12 Pfennig pro angefangene 2 Sekunden

BEVOR SIE EINE HOTLINE ANRUFEN...

sollten Sie sich der Notwendigkeit dieser Maßnahme sicher sein – das spart Ihnen Geld und den Betreibern Zeit, die womöglich für echte Notfälle benötigt würde. Lesen Sie daher im Handbuch oder dem Readme-File auf der CD-ROM nach, ob der auftretende Fehler nicht vielleicht doch dokumentiert ist. Wenn Sie alle hier angebotenen Lösungsvorschläge ausprobiert haben, könnte eine nochmalige Überprüfung der Einstellungen Ihres Rechners das Problem beheben: Sind Soundkarte und CD-ROM unter DOS korrekt eingebunden? Führen die einzelnen Einstellungen vielleicht zu einem Ressourcen-Konflikt? Falls Sie dann immer noch die Hotline zu Rate ziehen müssen, **notieren Sie sich zuvor den genauen Wortlaut der Fehlermeldungen sowie ihre exakten Systemeinstellungen**. So ersparen Sie dem Service-Mitarbeiter lästige Rückfragen und sich selbst wertvolle Zeit.

Wenn Sie Tips zu einem Spiel benötigen, **merken Sie sich genau die Stelle, an der Sie feststecken** – je schneller man am anderen Ende der Leitung Ihr Problem erkennt, desto billiger wird das Telefonat. Und zuletzt noch eine Bitte in eigener Sache: Wenn Sie bei unserer redaktionseigenen Hotline nach älteren Cheats etc. fragen wollen, werfen Sie zuvor doch bitte kurz einen Blick auf den Lösungshilfen-Index. So erfahren Sie blitzschnell, ob uns überhaupt Tricks vorliegen, und können uns gegebenenfalls schon die betreffende Ausgabe nennen!

TEURER IST OFT SCHLECHTER

Leider bedeuten höhere Kosten nicht automatisch auch einen besseren Service, erstaunlicherweise liegt der Fall meistens sogar umgekehrt: Während man bei „normalen" Anschlüssen im Regelfall direkt mit Angestellten der betreffenden Firma spricht, verbergen sich hinter 0190-Nummern oftmals unpersönliche Bandschleifen, die per Stimmwahl oder Tastendruck mehr schlecht als recht abgefragt werden können. Zudem werden diese Antwortsysteme nur in bestimmten Zeitintervallen auf den neuesten Stand gebracht, wodurch aktuelle Spiele meist zu kurz kommen.

„Versuchen Sie's doch mal im Help Center..." (EA-Hotline)

Doch auch menschliche Gesprächspartner haben naturgemäß ihre Schwächen. Zwar reagieren sie flexibler auf Fragen, doch kann man im Extremfall an einen Telefonisten geraten, der die Existenz eines Spieles schlicht komplett leugnet. Gutgläubig, wie wir nun einmal sind, haben wir in dieser Situation zu einem späteren Zeitpunkt nochmals angerufen – dennoch enthält unsere Aufstellung einige Enttäuschungen dieser Art.

HOTLINE-GEFLÜSTER

(aus: Spielen ohne Startprobleme, erschienen bei X GAMES/Markt&Technik für 24,95 DM, ISBN 3-8272-9012-0)

Einige Anekdoten über Fehltritte von DAUs, den „ Dümmsten Anzunehmenden Usern".

„Was steht denn auf dem Bildschirm?" - „Ein Blumentopf, aber der stand früher auch schon da."

Ableitung: „Das Programm sagt, ich soll jetzt die zweite Disk einlegen, aber ich kriege sie nicht ins Laufwerk." - „Haben Sie denn die erste Disk rausgenommen?" - „Nö. Davon hat das Programm ja nichts gesagt.."

DAU: „Warum kann ich nicht einloggen?" - „Wie lange hast Du den Account schon?" - „Account? Was ist das?"

Kunde mit Faxsoftware beklagt sich am Telefon, daß kein Fax an sein internes Testgerät geschickt wird, sondern die Software immer „Besetzter Anschluß" meldet. Hotline: „Sagt das Faxgerät überhaupt nichts? Piept es vielleicht?" Kunde: „Nein, nichts." Hotline: „Keine Meldung im Display?" Kunde: „Nein." Hotline: „Steht neben dem Faxgerät ein Telefon, das an derselben Leitung hängt wie das Faxgerät?" Kunde: „Ja." Hotline: „Und? Klingelt es?" Kunde: „Nein, darüber telefoniere ich ja gerade."

DAU: „Womit macht man eigentlich Datensicherung?" - „Am besten mit einem Backup-Programm." - DAU ruft Word auf, Finger auf die Tastatur legend und abwartend. „Können wir schnell mal so ein Programm schreiben?"

„Mein Bildschirm bleibt schwarz." - „Haben Sie ihn denn eingeschaltet?" - „Ja." - „Hm. Dann schalten Sie ihn mal wieder aus." - „Wow! Jetzt geht er..."

„Auf meinem Bildschirm ist nichts." - „Ist denn der Cursor da?" - „Nein, ich bin ganz allein im Zimmer."



UNBEFRIEDIGENDES FAZIT

Die Tabelle mit den von uns gecheckten Helplines erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, auch können Ihre persönlichen Erfahrungen durchaus von unseren abweichen. Das ändert freilich wenig an der Tatsache, daß die Tests in der Summe ein eher unbefriedigendes Bild der aktuellen Hotline-Landschaft zeichnen. Vielleicht tragen sie aber auch dazu bei, daß sich ja der eine oder andere Anbieter mal an die eigene Nase faßt und die angesprochenen Mißstände behebt. (mz)

SPIELEHERSTELLER

Firma	Acclaim	Ascaron	Attic	Blue Byte
Nummer	0180 - 5 33 55 55	05241 - 96 69 33	07431 - 543 23	0208 - 450 88 88
Zeit	24 Stunden täglich	Mo bis Fr 14.00 bis 17.00 Uhr	Mo bis Fr 8.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 15.00 bis 19.00 Uhr
Verbindung	sofort frei, sehr lange Werbung vorgeschaltet	sofort frei	sofort frei	einmal belegt
Bemerkungen	Tips und Tricks zu älteren Acclaim-Spielen	sehr bemüht, konnte nach einigen Rückfragen korrekt weiterhelfen	schnelle und korrekte Hilfestellungen zu DSA-Fragen	Tips/Codes nicht immer gleich zur Hand, gute Hardware-Infos
Online-Hilfe	http://www.acclaimnation.com (Tips und Tricks zu einigen Spielen)	–	http://www.attic.de (kurze Techniktips, Patches, einige Treiber und Tools)	http://www.bluebyte.de (Patches, Updates, einige Spieletips)
Wertung	ausreichend	gut	gut	befriedigend

Firma	BMG Interactive	Bomico	Disney Interactive	Eidos
Nummer	0180 - 530 45 25	06107 - 94 51 45	069 - 66 56 85 55	0180 - 5 22 31 24
Zeit	Mo bis Fr 10.00 bis 17.00 Uhr	Mo bis Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 11.00 bis 19.00 Uhr	Mo bis Fr 11.00 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 18.00 Uhr
Verbindung	nicht erreichbar	häufig belegt	sofort frei	häufig belegt
Bemerkungen	wegen Umstrukturierungsarbeiten über mehrere Wochen hinweg nicht erreichbar	nach längerem Suchen kamen meist die richtigen Antworten	nur Installationshilfen, keine Tricks oder Cheats	kompetente Hilfe bei neueren Eidos-Produkten, keine Cheats zu älteren Spielen von Core Design, Domark und U.S. Gold
Online-Hilfe	http://www.bmginteractive.com (Installationshinweise, technische Tips)	http://www.bomico.de (technische Hilfen, Patches, Spielstände sowie wenige Lösungen)	http://www.disney.com (wenige Patches)	http://www.eidos.com (Patches sowie wenige Cheats)
Wertung	–	befriedigend	ausreichend	befriedigend

Firma	Electronic Arts	Funsoft	GT Interactive	Ikarion
Nummer	02408 - 94 05 55	02131 - 96 51 11	040 - 27 85 53 06	0241 - 470 15 20
Zeit	Mo bis Fr 10.00 bis 12.00 und 14.00 bis 17.00 Uhr	Mo, Mi, Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo, Do, Fr 15.00 bis 18.00 Uhr
Verbindung	sofort frei	sofort frei	sofort frei	manchmal belegt
Bemerkungen	nur Technikfragen, keine Spielehilfen, an das unsägliche „Help Center" verwiesen	bei neueren Spielen höchst ungenaue Auskünfte	hin und wieder vertröstete ein Band auf den nächsten Tag, ansonsten ansprechende Betreuung	etwas zähe und lückenhafte Hilfe bei Spielfragen
Online-Hilfe	http://www.ea.com (aktuelle Patches und FAQs, keine Cheats)	http://www.funsoft-online.com (FAQs und Patches, nach Labels und Spielen sortiert)	http://www.gtinteractive.com (Tips, FAQs und ein Diskussionsforum)	http://www.ikarion.de (Patches, Tips und Tricks)
Wertung	mangelhaft	ausreichend	befriedigend	ausreichend

Firma	Infogrames	Interactive Magic	Max Design	MicroProse
Nummer	0221 - 454 31 06	0180 - 5 22 11 26	0043 - 368 72 41 47	05241 - 94 64 80
Zeit	Mo, Di, Do, Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 18.00 bis 20.00 Uhr, Sa + So 14.00 bis 16.00 Uhr	Mo bis Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo, Mi 14.00 bis 17.00 Uhr
Verbindung	sofort frei	sofort frei	sofort frei	gelegentlich belegt
Bemerkungen	korrekte und schnelle Hilfe auch zu älteren Spielen	nach kurzen Fragen kompetente Auskunft zu den aktuellen Spielen	schnell korrekte Auskünfte, allerdings Auslandstarif	kompetente Hilfe auch bei speziellen Problemen und älteren Spielen
Online-Hilfe	http://www.infogrames.com (Lösungshilfen und Installationshinweise)	http://www.imagicgames.de (wenige technische Hilfen)	–	http://www.microprose.com (Patches, FAQs auch in deutsch)
Wertung	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut

Firma	Microsoft	Mindscape	Neo	Sega
Nummer	089 - 31 76 18 10	0208 - 992 41 24	0043 - 16 07 40 80	040 - 227 09 61
Zeit	Mo–Fr 8.30 bis 17.00 Uhr	Mo, Mi, Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 10.00 bis 18.00 Uhr
Verbindung	sofort frei, allerdings oft weiterverbunden	häufig belegt	sofort frei	ständig belegt
Bemerkungen	nach Angabe persönlicher Daten technische Hilfen (für 30 Tage kostenlos), jedoch keine Tips oder Cheats	umfassende Spiele- und Hardwaretips, allerdings nur eine Person zuständig	kompetente und schnelle Hilfe, allerdings Auslandstarif	wegen technischer Störungen längerfristig nicht erreichbar
Online-Hilfe	http://www.microsoft.com/gamessupport (gute Techniktips)	http://www.mindscape.com (wenige Patches und Technik-FAQs)	http://www.info.co.at/neo (Tips und Tricks zu älteren Neo-Spielen)	http://www.sega.com (Tips zu Konsolen- und wenigen PC-Spielen)
Wertung	mangelhaft	gut	sehr gut	–

Firma	Sierra Coktel Vision		Software 2000	Starbyte
Nummer	06103 - 99 40 40	0190 - 5 156 16	0190 - 5 720 00	0234 - 68 04 94
Zeit	Mo bis Fr 9.00 bis 19.00 Uhr	24 Stunden täglich	Mo bis Fr 11.00 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 18.00 Uhr	Mo 16.00 bis 18.00 Uhr
Verbindung	sofort frei, allerdings oft weiterverbunden	sofort frei	häufig belegt	ständig belegt oder nicht besetzt
Bemerkungen	nach erfolglosen Fragen Verweis an 0190-Nummer	ungenauer Ansageservice, keine menschlichen Ansprechpartner	sofort Hilfe bei Spielfragen, Tips bei technischen Problemen	Hotline war während des gesamten Testzeitraums nicht erreichbar
Online-Hilfe	http://www.sierra.com (Patches ohne Ende)		http://www.software2000.de (Patches)	–
Wertung	mangelhaft		gut	mangelhaft

Firma	Ubi Soft	Virgin
Nummer	0211 - 338 00 33	040 - 39 11 13
Zeit	Mo bis Fr 9.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Do 15.00 bis 20.00 Uhr
Verbindung	häufig belegt	häufig belegt
Bemerkungen	schnelle und effektive Hilfe	gute Spieletips und Cheats, außerhalb (teilweise auch während) der angegebenen Zeiten Voicebox mit detaillierten Tips zu ausgewählten Spielen
Online-Hilfe	http://www.ubisoft.com (sehr wenige Tips und Installationshilfen)	http://www.vie.co.uk (Patches und genaue Hinweise)
Wertung	gut	gut

SONSTIGE

Name	Call & Play	Help Center	Hint Shop	Navigo
Nummer	0281 - 95 29 80	0190 - 7 733 33	02205 - 91 03 13	089 - 32 46 62 22
Zeit	Mo bis Fr 15.00 bis 18.00 Uhr	24 Stunden täglich	Mo bis Fr 10.00 bis 18.00 Uhr	Mo bis Fr 13.00 bis 18.00 Uhr
Fachbereich	Installationshilfen zu Spielen, die bei Call & Play gekauft wurden	Help-Service für PC- und Konsolen-Spiele	paradox: Spiele, zu denen man bereits das Lösungsbuch hat!	Fragen zu Navigo Multimedia-Software
Bemerkungen	netter Service, der heute leider noch immer nicht selbstverständlich ist	zu 5 von 7 Spielen lagen keine Tips vor, bei den restlichen konnte nicht geholfen werden: Sechs, setzen!	bei der hohen Qualität der Hint-Shop-Lösungen eigentlich überflüssig	für Spieler eher uninteressant

Name	PC-Info	Ravensburger Interactive	Viacom New Media	Joker Hotline
Nummer	0190 - 88 44 20-20 bis -29	0751 - 86 19 44	0130 - 82 01 15	08106-89 96 02 oder 03
Zeit	täglich 8.00 bis 22.00 Uhr	Mo bis Do 16.00 bis 19.00 Uhr	Mo bis Fr 9.00 bis 17.00 Uhr	Mi 16.00 bis 19.00 Uhr
Fachbereich	PC-Hard- und Softwarefragen	Fragen zu Lernspielen von Ravensburger	Fragen zu Viacom-Software	Tips und Cheats zu PC- und Amiga-Spielen
Bemerkungen	zehn kompetente Hotlines von Kaufberatung bis Win 95	für Spieler eher uninteressant	für Spieler eher uninteressant	stark frequentiert, etliche Tips auch im WWW unter http://www.cinetic.de/joker



Leserbriefe



Wichtige Fragen, die Sie noch nie zu stellen wagten: Was bedeutet das ominöse Intel-Kürzel MMX nun wirklich? Wer war Max Loidl? Stehen satanische Verse im Joker? Warum gibt es keine blauen Gummibären? Darauf und auf vieles mehr geistreiche Antworten, die Sie nie zu erhoffen wagten. Willkommen auf den Leserbriefseiten!

UNTER FALSCHEM NAMEN

Da habe ich gedacht, ich könnte auf Eurem Website vielleicht ein paar Spieletips herunterladen, aber das war wohl nix. Da die Downloadzeiten eh immer zu lang und zu teuer sind, solltet Ihr Eure Homepageseiten nicht mit Grafiken verschandeln, die mehrere 100 KB groß sind – das schreckt nämlich ab! beschwert sich Peter Irgendwer aus dem Internet

Reingefallen, und zwar auf die Adresse einiger Studenten aus Dresden! Mit http://www.pcjoker.com haben wir rein gar nichts zu tun – von der natürlich verwirrenden Namensgleichheit mit unserem Heft einmal abgesehen. Mittlerweile ist man sich aber über eine Änderung der Domainbezeichnung einig geworden. Wir hoffen, daß sich das Problem bei Erscheinen dieser Ausgabe bereits erledigt hat. Falls nicht, hier nochmal die richtige Adresse unserer Homepage: Unter ***http://www.cinetic.de/joker*** steht nicht nur Joker drauf, sondern ist auch Joker drin.

HOCHLEISTUNGS-SPORT

1) „Jimmy Connors Tennis" ist zwar nicht schlecht, aber auf meinem MMX-Pentium mit 166 MHz wegen zu hohen Tempos nicht mehr optimal spielbar. Wenn Ihr schon ältere Spiele bringt, dann achtet doch bitte darauf, daß sie auch auf neuen Prozessoren noch gut zu handhaben sind.
2) Die Specials zu MMX bzw. Win 97 waren eine sinnvolle Ergänzung des Heftes. Sowas darf ruhig öfters kommen!
urteilt Markus Brandl aus Vandans in Österreich

1) Ist es zu schnell, bist Du zu langsam: Wir haben uns selbst auch auf MMX-Courts gewagt (die Bälle sogar mit 200 MHz gedroschen) und sind bestens zurechtgekommen. Hey, das Game ist eben flott!
2) Schon memoriert. Apropos: Wie hat Dir das Special zu DOS-Games unter Win 95 in der letzten Ausgabe gefallen?

TENNISPROBLEME

„Anstoß World Cup" auf der April-CD hat mir ja viel Spaß gemacht, also kaufte ich auch den Mai-Joker. Aber die Begleit-CD war leider eine Katastrophe: Zuerst probierte ich es mit „Great Courts 2", scheiterte jedoch bereits an der Installation – wobei ich mich frage, weshalb man ein 2 MB-Programm nicht gleich direkt von der CD starten kann. Ich wurde nämlich gefragt, ob ich das Game vom Laufwerk A: oder B: aus installieren möchte! Im Allgemeinen ist das CD-ROM aber bekanntlich unter D: angemeldet. Danach versuchte ich, wie im Heft vorgeschlagen, die Installation der Diskversion. Aber das Programm ignorierte meine Disketten einfach…
Ich probierte es also mit „Wizkid", aber dort machte der Rechner erst einmal ein Päuschen und zwang mich somit zum Neustart. Schließlich versuchte ich mich an den Demos „Ecstatica 2" und „Diablo" – mir wurde im Heft versprochen, daß beide auch unter DOS zu starten sind. Und dann mußte ich als Win 95-loser User lesen: „This program requires Microsoft Windows 95"
ärgert sich Konrad Wernicke aus Gotha

Zunächst einmal tut es uns natürlich sehr leid, daß Du solche Probleme mit der „Beilag-Scheibe" hattest. Doch die vielen verschiedenen Konfigurationen draußen im Lande (DOS/Win 3.X/95, unterschiedliche Prozessoren und Hardware-Komponenten etc.) sorgen in Einzelfällen leider ab und an für Schwierigkeiten. So auch in Deinem Fall: Da Blue Bytes Install-Routine von „Great Courts 2" nicht alle CD-RÖMer erkennt, fehlt dann die Option D: als Quell-Laufwerk. Die Installation der Diskettenversion schafft hier Abhilfe, wobei freilich ein paar Dinge zu beachten sind. So müssen erstens die INHALTE der CD-Ordner (gcourts2.dsk\disk1 sowie gcourts2.dsk\disk2), nicht die Ordner selbst kopiert werden – jeder davon auf eine Disk. Zweitens dürfen dabei die jeweiligen Unterordner nicht vergessen werden. Am Ende erhält man so zwei Scheiben zu je knapp 700 KB, von denen das Spiel dann auf die Festplatte installiert wird.
Bei „Wizkid" hingegen warst Du vermutlich nur zu ungeduldig. Das Programm benötigt nämlich je nach Computer 5 bis 10 Sekunden, bis es startet.
Und zu „Diablo" stand ausdrücklich im Heft, daß es nur unter Win 95 funktioniert! Bei „Ecstatica 2" wurde allerdings in der Tat fälschlicherweise eine DOS-Lauffähigkeit angegeben, wofür wir uns hiermit entschuldigen möchten. Als kleine Wiedergutmachung und um solche Probleme künftig zu vermeiden, findest Du ab sofort auch einen DOS-Installer auf der Heft-CD. Zudem werden jetzt alle Scheiben von einer Spezialfirma unter allen möglichen Konfigurationen auf Herz und Nieren geprüft.

DER DEMONSTRANT

Wer will denn heute noch mit einem uralten „Stinkkäse" wie „Jimmy Connors Tennis" etwas anfangen? Spart Euch lieber vollmundig angepriesene Vollversionen und beschränkt Euch auf schicke, neue Demos. Da kommt man schon mal auf den Geschmack, und wenn ein Programm gefällt, dann kauft man es eben.
kritisiert Steffen John via Internet

Eines der nach wie vor besten PC-Tennisspiele überhaupt soll alter „Stinkkäse" sein? Nun, erstens bemißt sich die Qualität eines Programms nicht nach dem Datum, zweitens bieten wir oft genug auch brandneue Games auf der Begleit-CD („Pinball World" auf der letzten und „Legends" auf der kommenden Ausgabe sind beide Jahrgang '96!), und drittens gibt es schicke Demos doch obendrein.

ALLES PALETTI

Mir gefällt es wirklich gut, daß auf der CD wieder Demos und Goodies sind. Und ich wundere mich ziemlich über die, denen die Vollversionen nicht passen. Für 7,50 DM kann man nunmal nicht „Phantasmagoria II" erwarten! Ich bin also mit dem Angebot zufrieden und will mich daher auch nicht dazu äußern, welche Spiele künftig auf die CD sollten. Die Auswahl war doch bisher recht ausgewogen. Und ich finde es gerade interessant, daß sich bislang meist Programme auf der Scheibe befanden, die ich mir nie im Laden gekauft hätte. Da kann man schließlich mal in andere als die Lieblingsgenres hineinschnuppern.
MMX? Grrr! Wie wär's mit „Müll Mit EXtra"? „Muß Man eXorzieren"? „Mama, Mehr EXtrageld"? „Multi Media eXtrateuer"?
rasselt CLJHenk per AOL seine Vorschläge herunter.

Schön zu hören, daß Du mit dem Angebot rundum zufrieden bist – dem des Hefts, nicht dem von Intel offenbar. Fehlt zur allgemeinen Zufriedenheit eigentlich nur noch ein Abo…

EXTRAWURST

1) Eure Covers sind wirklich langweilig. Gut, deswegen kauft man sich zwar kein Magazin, aber Ihr solltet sie ruhig etwas aufregender gestalten.
2) Eure Berichte zu Windows 95 RS2 und zu den MMX-Chips fand ich gut. Mehr davon! Übrigens bedeutet MMX ganz klar: Mit Mehr EXtras!
3) Vielleicht sollte man ins Bewertungskästchen künftig dazuschreiben, ob und welche 3D-Karten unterstützt werden?
schlägt MacBain1 aus AOL vor

Hint Shop Lösungshefte

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

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM.** Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skulls und Ace Ventura
7'th Guest/ 11'th Haur
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dork 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronomo.
Anvil of Down
Azrael's Tear
Bad Maja
Baphamets Fluch
Bazaaka Sue
Bing! (PC & AM) (19,95)
Biaforge
Blazing Dragons
Bud Tucker i. Double Trauble
Casper
Chronicles of the Sword
Clandestiny
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
Cyberia 1+2 & Werlands
"D", Evocation & Blawn Aw.
Dawn in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discwarld 1 und 2
Dragon Lore 1 und 2
DSA 1, 2 oder 3 (je 24,80)
Dungeon Master 1+2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall
Eye of t. Behalder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Thraugh t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Golden Gate Killer
Hählenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jagged Alliance 1 oder 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field (in Planung)
King's Quest 1 bis 7 (je)
Knights of Xentar
Kyrondia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Leisure Suit Larry 1 - 7 (je)
Lighthause
Little Big Adventure
Maniac Mansion 1 und 2
Mankey Island 1 und 2
Mummy-Tamb af the Pharaa
Myst, Nactrapalis, Last Eden
Neverhaad, The
Orian Burger
Pandara Akte
Phantasmagaria 1 und 2
Palice Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Quest for Glary 1 bis 4 (SH)
Ravenlaft 1+2 & Menzaber.
Realms of the Haunting
Rendezvaus im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxar
Shonnara
Sherlack Halmes 1 und 2
Shivers
Simon the Sarcerer 1 und 2
Spoce Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlarenen Kinder
Star Trek 1und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A.F. U."
Stanekeep
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Rama.
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Time Parodox & Ultimate M.
Tamb Raider
Taanstruck
Tauché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1 und 2 (SH)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wing Cammander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zark:Nemesis/ Return to Zark
"Z"

SH = Sammelheft

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr.
Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

! Ständig Neuheiten !



Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM

Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

Händleranfragen erwünscht

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.68975-50/-51

In vielen Spielen haben Sie Orden gewonnen.



Nummer 1 unserer ordenskundlichen Reihe auf CD-ROM beschreibt über 150 während des Zweiten Weltkriegs von deutscher Seite verliehene Orden und Ehrenzeichen.

- Alle Orden in Farbe
- Angaben zu Stiftungstagen, Verleihungszahlen, Materialien uvm.
- Alle Orden mit Miniaturen
- Alle Abbildungen nach dem Ordensgesetz von 1957

Ihr Bestellcoupon für die CD-ROM "Deutsche Orden und Ehrenzeichen 1939-45"

Ja, bitte schicken Sie mir "Deutsche Orden und Ehrenzeichen 1939-45" zum Preis von 39,95 DM

Name, Vorname
Straße, Nr
PLZ, Wohnort

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse durch Eurascheck zzgl. 4,95 DM Versandkostenanteil. Heute noch absenden oder faxen an: Arrowsoft Verlag, Goethestr. 11, 67256 Weisenheim. **FAX (06353) 93199**

1) Noch aufregender?! Im Ernst: Was ist an den Titelseiten langweilig? Um es besser machen zu können, mußt Du bitte etwas mehr ins Detail gehen – wir sind schon gespannt.
2) MMX heißt für uns also ab sofort: Massig Mehr EXtra-Specials
3) Gute Idee eigentlich, wir arbeiten daran. Bis dato findest Du die gewünschte Info eben noch im Text.

SCHONBEZUG FÜR SILBERSCHEIBEN

1) Druckt bitte endlich in Eurem Heft ein CD-Cover ab, das man ausschneiden kann. Die Tütchen sehen nämlich sooo traurig aus ohne Cover!
2) Wann wird der PC Joker in PC Geist umbenannt? Denn schließlich ist der (Amiga-) Joker ja gestorben und somit auch ein Geist.
3) Wie wäre es mal mit einem Strategiespiel als Vollversion? Dabei meine ich ein echtes Strategiespiel, nicht so einen Echtzeitschwachsinn. Das Konzept ist mittlerweile völlig verbraucht!
glaubt Charles Schlitz im Internet

1) Wie wäre es mit unserer todschicken CD-Tasche aus dem Shop?
2) Ja, aber Geister leben länger!
3) Kaum bestellt, schon geliefert: Die Begleit-CD der kommenden Ausgabe wird neben dem 96er Actionadventure „Legends" auch die klassische Konfliktsim „The Perfect General" bieten.

TEUFLISCH WITZIG?

Ich beziehe mich hier auf den Comic bzw. eine Leserbrief-Antwort im Heft 5/97 auf Seite 125 bzw. Seite 129:
1) Es war Jesus, der gekreuzigt wurde, nicht Gott.
2) Über diesen Comic konnte ich als gläubiger Katholik leider nicht lachen. Wie war die Reaktion der übrigen Leser?
3) Die Zahl 666 ist ein Symbol der Anhänger des Satanismus. Sie sollte nicht in der geschehenen Form verharmlost werden.
4) Ich warte auf die Stellungnahmen der Redaktion und die Meinung der Leser.
teilt uns Marius Wander via T-Online mit

1) Amen
2) Bisher hast Du als einziger (negativ) reagiert. Und ohne irgendwelche religiösen Gefühle verletzen zu wollen: Ein bißchen Humor steht selbst dem Papst gut zu Gesicht.
3) Weia! Aber gut, daß Du mich aufmerksam gemacht hast: Unsere Korrektur muß ab sofort jedes Heft auch rückwärts lesen, um eventuell satanische Botschaften zu entdecken. Ich meine, das Böse beschränkt sich doch wohl nicht auf Schallplatten?!
4) Schon passiert. Auf die Meinung der Leser können wir nun ja gemeinsam warten.

DER NAME DES WEGES

Wer war Max Loidl?
fragt Rainer Groß aus Speyer

Ja, wer war eigentlich der Namenspatron unserer Adresse? Leider herrscht hier keine Übereinstimmung: Brigitta zum Beispiel glaubt, es müsse ein berühmter Friseur gewesen sein – oder der Drummer von Prince. Richy wiederum schwört Stein und Bein, Max Loidl sei der Künstlername von Niki Lauda. Joe hält das alles für Unfug und ortet Maxl unter den Piratenkapitänen der Schweiz. Markus setzt auf einen geheimen Endgegner eines indizierten Konsolenspiels, Steffen votiert für den Torhüter vom 1. FCK und Umweltschützer Manfred für eine ausgestorbene Art von Blattläusen. Dorli indessen ist sich mit Petra einig, daß der Mann einen Walzer komponiert hat; sei er nun musikalisch oder zum Einebnen frisch betonierter Flächen. Dagegen steht die hiesige Gemeindeverwaltung mit der völlig haltlosen Behauptung, der Max-Loidl-Weg sei nach einem einheimischen Gastwirt und sozialen Wohltäter benannt.

NACHTS SIND ALLE BÄREN BLAU

1) Ich finde dieses Gesieze ziemlich bescheuert. Warum macht

Ihr in dieser Frage nicht mal eine Abstimmung? Vermutlich würden 90 Prozent der Leser für du votieren!
2) Was war denn das mit der neuen (größeren) Schriftart? Damit weniger ins Heft paßt?
3) Warum nicht mal neuere Spiele auf die CD? „Larry 7"? „Command & Conquer"? „Warcraft 2"? „Mechwarrior 2"?
4) Was sollte der Tipp-Test bei „Robinson's Requiem"?
5) Warum gibt's keine blauen Gummibärchen?
wundert sich und uns Achim Schneider aus dem Internet

1) Okay, fangen wir an: Wofür sind Sie? Hehe...
2) Falsch getippt: Tatsächlich finden durch die neue Schrift in Verbindung mit dem linksbündigen Flattersatz nun mehr Zeichen pro Seite Platz.
3) Nimm jetzt bitte 7,50 DM aus dem Sparschwein und lege sie vor Dich hin. Fertig? Jetzt hole bitte rund 120 Märker von der Bank und lege sie daneben. Auch fertig? Gut, das sollte als kleine Denkhilfe genügen, um die Antwort selbst zu erraten.
4) Programme, von denen es auch eine Diskettenversion gab oder gibt, haben häufig einen sogenannten Kopierschutz. Dabei wird man entweder gleich anfangs oder später im Spiel beispielsweise nach bestimmten Wörtern im Handbuch gefragt. Auf diese Weise soll sichergestellt werden, daß der User auch tatsächlich über eine Originalversion verfügt.
5) Das ist eine berechtigte Frage! Vielleicht, weil die Bärchen einfach zu klein sind, um schon Alkohol trinken zu dürfen?

LEBENDIG BEGRABEN?

Die Einstellung des Amiga Jokers veranlaßte mich, mich dem PC-Spielemarkt zuzuwenden. Wenn ich mir allerdings auf Euren Leserbriefseiten die Behauptung „Nun ist der Amiga aber wirklich tot!" anschaue, frage ich mich, wieso es denn dann noch so viele User und (immer noch) Hersteller gibt. Ist der Amiga gleich tot, nur weil es keinen Amiga Joker mehr gibt? Es wird Euch jetzt wahrscheinlich zwar nicht mehr interessieren, aber ich erwähne es trotzdem: Gateway 2000 hat AT gekauft! Mit dem richtigen Marketing und Fernsehwerbung (das Geld dazu hat Gateway) kommt auch der Spielemarkt wieder. Ja, mit dem richtigen Werbespot könnte man die Leute so von diesem System überzeugen, daß Bill Gates sein Windoof vergessen kann! Und der AJ hätte ein Comeback mit Cover-CD und alten Vollversionen zum Preis von 7,50 DM... Traumtänzerei? Nein! Man muß jetzt nur neu und geschickt anfangen. Denn mit meinem Pentium kann ich zwar spielen und ein bißchen arbeiten – aber wie, halt.
bemängelt Hendrik Eischeid aus Elsfleth

Erstens kann ich mich trotz meiner 287 Jahre und meines fotographischen Gedächtnisses nicht an eine solche Behauptung erinnern. Zweitens verhindert es meine schiere Existenz als hart arbeitendes Gespenst, Seelenwanderung und Wiedergeburt ernsthaft in Erwägung zu ziehen. Anders gesagt: Die Botschaft vom Amiga-Erwerb durch Gateway haben wir wohl vernommen, allein uns fehlt der Glaube an die Wiederauferstehung dieses Systems.

IMMER WIEDER NEU

1) Ich bin sicher einer der letzten, der Euch seine Beileidsbekundungen zum Tod des Amiga Jokers übermittelt, aber das mußte halt noch mal sein. Ich habe eine Zeitlang beide Joker-Magazine parallel gelesen und finde, daß Eure Artikel immer noch so witzig und informativ wie vor Jahren sind. Was mich stört, ist das neue Cover mit diesem reißerischen Aufdruck: „Super-Vollversion". Mit den Spielen bin ich auch nicht immer so zufrieden, aber die sind ja auch ohnehin eher ein Bonus.
2) Eine Bewertung Eurer Homepage darf natürlich nicht fehlen, denn die ist wirklich spitze! Vor allem, seit sie etwas regelmäßiger aktualisiert wird und der Umfang langsam zunimmt. Neulich habe ich eine ganze Woche lang jeden Tag draufgeschaut und tatsächlich immer etwas Neues gefunden! Also, nicht nachlassen!
lobt uns Jens Sladek aus dem AOL

1) Danke für die Kondolenzbekundungen, doch sind die Trauerkränze für den Amiga Joker mittlerweile in der Tat längst im Kompostierer unter Manfreds Schreibtisch gelandet. Und zufrieden hin, Bonus her: Ist die Vollversion eines Meilensteins, wie diesmal „Silent Service II", etwa nicht super?
2) Einen Sonderdank für das Lob von unseren Webmasters Markus und Steffen.

ZUM ABSCHUSS FREIGEGEBEN

1) Nehmt Ihr auch selbstgemachte Spiele von Lesern mit auf die Heft-CD?
2) Warum testet Ihr nicht mal Ballerspiele, die nicht auf dem Index stehen?
3) Wo ist eigentlich der obligatorische Joker auf dem Cover geblieben?
möchte Do328Jet via AOL wissen

1) Wenn sie gut sind, könnte man darüber nachdenken.
2) Warum kaufst Du Dir keine neue Lesebrille???
3) Der Joker war es einfach leid, dauernd angeglotzt zu werden – jetzt sitzt das scheue Kerlchen hier im Keller und hilft mir beim Kettenrasseln.

DIABOLISCHES

Es ist schon wirklich verdammt lange her, seit ich den Joker zuletzt gelesen habe. Aber als ich mir die extrem günstige April-Ausgabe kaufte, merkte ich, was ich so alles verpaßt habe! Zum Beispiel brandaktuelle Previews, die man jetzt sehr zahlreich bei Euch findet. Oder die Lösungshilfen, und vor allem den Online Guide. Das interessante Thema Internet wird nämlich von den Spielezeitschriften bislang noch nicht genügend aufgegriffen.
Derzeit lese ich überall, daß sich manche „Diablo"-Spieler darüber ärgern, daß die deutsche Version dieses Programms gestrichen wurde. Nun, so furchtbar gute Englischkenntnisse benötigt man hier allerdings wirklich nicht. Ich habe wenigstens den Sinn bislang noch immer verstanden, und wenn es wirklich mal hapert, kann ich immer noch im Wörterbuch nachschlagen. Grundkenntnisse in Englisch sollten vorhanden sein, aber ohne die kommt man ja heutzutage ohnehin kaum aus.
Zum Leserbrief „Voll ins Schwarze" von Stefan Hesse (4/97) möchte ich noch sagen, daß man auch mit einem 486er nicht von vornherein neue Games in den Schornstein schreiben muß. Ich habe auf meinem DX/2 schon so manches Pentium-Spiel akzeptabel zum Laufen gebracht – und das sogar unter Windows 95. Die Spiele-Vorschlagsliste von Andreas Aumayr (ebenfalls 4/97) kann ich nur unterstützen: Titel wie First Samurai oder die Might & Magic-Reihe sind es allemal wert, auf Eure CD gepackt zu werden. Last but not least finde ich die Idee mit den Lesertests ausgesprochen genial. Endlich mal eine Möglichkeit, die Leser selbst zu Wort kommen zu lassen!
freut sich Marcel Bollmann von T-Online

Erstmal besten Dank für Dein Lob. Alles übrige kann ich wohl einfach mal unkommentiert so stehen lassen – zumal „First Samurai" ja erst auf der letzten Begleit-CD zu finden war.

S/M-BRIEFWECHSEL

An dieser Stelle eine Novität, nämlich ein kurzer Briefwechsel, den wir via AOL mit Dr. Klaus Borchert bezüglich der Adresse eines Spieleservers aus der Ausgabe 5/97 führten. Wir finden das Thema aber interessant genug, um hier einmal öffentlich besprochen zu werden. Zunächst Dr. Borchert, dann unsere Antwort, und schließlich noch einmal der Doc:

Herzlichen Glückwunsch, mit Ihrem KALI-Tip (http://www.kbc.net) schaufeln Sie ab sofort alle spielfreudigen Kids Ihrer Zeitschrift zu einem professionellen Sadomaso-Anbieter – der Link zum „Golden Gate" ist ja nicht zu übersehen! Nach dem Echtzeit-Kampf mit Mechs zum Echtzeit-Krampf mit Sadosex, noch dazu mit einer Empfehlung vom Joker. Mal sehen, wie Sie mit Ihrer Verantwortung umgehen!

Zunächst einmal vielen Dank für Ihren Hinweis. Da wir grundsätzlich mit Ihnen darin übereinstimmen, daß der beanstandete Link dort eigentlich nichts zu suchen hat, werden wir Ihren Brief auch in der kommenden Ausgabe abdrucken. Aber – Hand aufs Herz – was erwarten Sie? Erstens ist KBC.NET (das wir übrigens nur nebenbei erwähnt haben) nunmal der hiesige KALI-Distributor. Zweitens müßten wir schon sämtliche auf einer Webadresse angegebenen Links überprüfen, um auszuschließen, daß vielleicht irgendwelche anstößigen

Exklusiv-Edition für Joker-Leser

vom Autor handsigniert, auf Wunsch mit persönlicher Widmung!*

Lauft aus dem Schatten und besorgt Euch diese genialen Shadowrun-Kurzgeschichten!



Jetzt neu für nur 24,80 DM

im Joker Shop

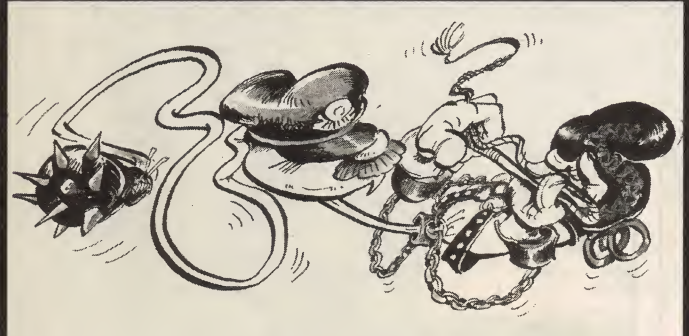
Bestelladresse:
Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte
6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10.– DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

*falls persönliche Widmung von Joachim Nettelbeck (stellv. Joker-Chefredakteur und Autor der Story „Chummer GmbH") gewünscht, bitte entsprechende Angaben zur Bestellung.

darunter sind. Sehen wir der Wahrheit ins Gesicht: Das ist praktisch nicht zu leisten, zumal in diesem Fall nicht einmal der Name verräterisch klingt. Unter „Golden Gate" würden wir jedenfalls beim besten Willen keinen S/M-Anbieter vermuten. Sie etwa?

Vielen Dank für die schnelle Antwort. Für mich als begeisterten Netz-Spieler ist aber das Problem nicht gelöst. Ein Server, der kommerziell S/M-Produkte anbietet, lockt mit der tollen Idee des KALI-Distributors eine Vielzahl von Neukunden, wohl vor allem Jugendliche und Kinder, auf seine Seiten. Daß „Golden Gate" keinen Hinweis auf SM gibt, ist klar. Aber es klingt auch nicht abschreckend, sondern eher verlockend, oder? Ich denke, wir stimmen darin überein, daß so etwas nicht sein darf. Die Frage ist nur, was getan werden kann, und was ich vom PC Joker erwarte. Sie, als Zeitschrift für Spiele, sollten im Schulterschluß mit anderen vergleichbaren Magazinen eine solche Praxis öffentlich verurteilen und den betreffenden Server boykottieren anstatt ihn zu empfehlen. Netzspieler aller Netze, vereinigt Euch gegen KBC.NET! Wäre doch ein publicityträchtiger Aufruf, oder?

Abschließender Hinweis: Keine Publicity um jeden Preis. Denn bei allen Vorbehalten gegen den Link zu einem Vertrieb von S/M-Produkten auf einem von Jugendlichen gewiß stark frequentierten Spiele-Server muß doch klargestellt werden, daß nicht KBC.NET selbst der Schweinigel ist.



SCHREIB MAL WIEDER!

Ob Sie sich von Du oder Ihr Euch von Sie angesprochen fühlt, auf alle Fälle warte ich auf Post: Kritik, Lob, Anregungen, Fragen, Briefe oder eine E-Mail, alles ist herzlich willkommen. Sollte RÜCKPORTO (Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen und der Absender zu entziffern sein, darf bei Nichtabdruck auch mit einer persönlichen Antwort meinerseits gerechnet werden.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

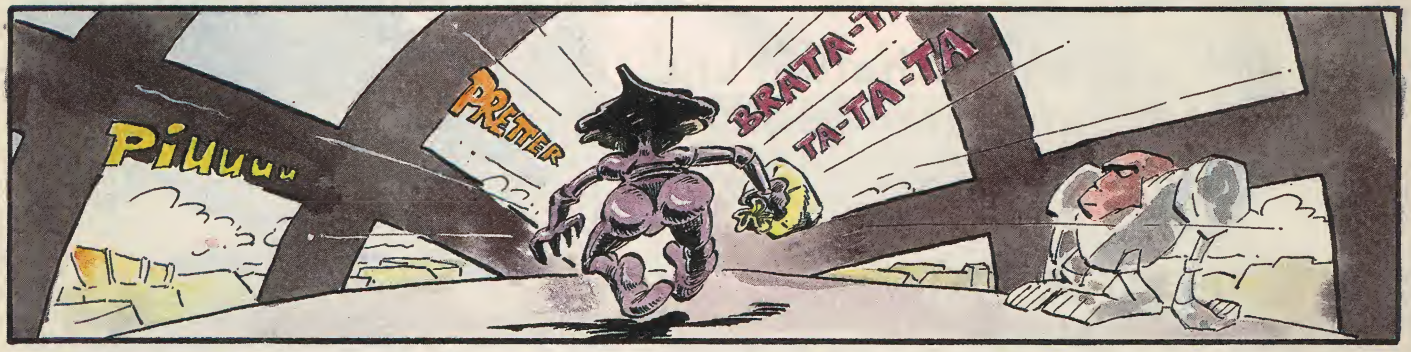
E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

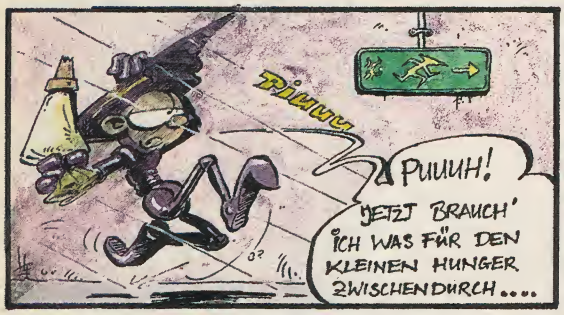
E-MAIL AOL:
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742

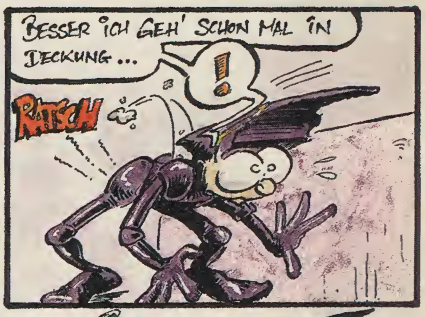
GHOSTACTIVITIES

MIT DUSCHE UND KLO











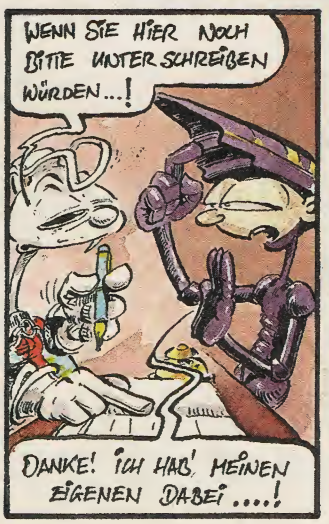


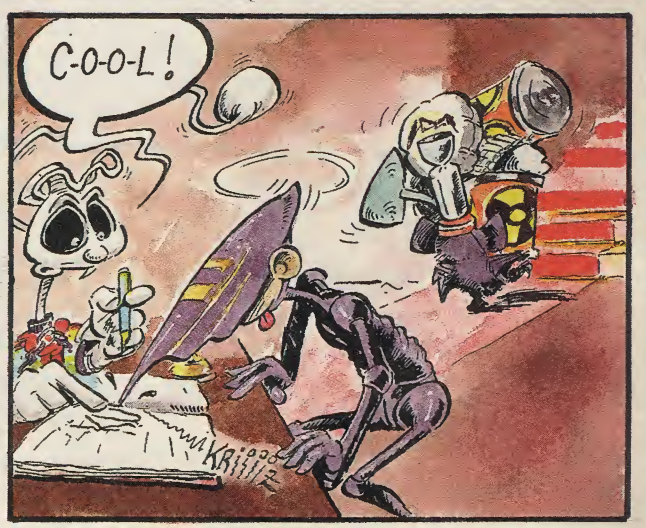












BIETE HARDWARE

Verkaufe PC Radiokarte für 30 DM. Voll funktionsfähig. Tel.: 07151/33705

A500, 1 MB, 2 Laufwerke + Monitor + Zubehör + ca. 40 Stück Original Software, VB DM 600,-. Tel.: 02162/24382 ab 18.00 Uhr

IBM 486 BLZ/50, 8 MB Hauptspeicher, 240 MB IDE Festplatte, 3,5" Diskettenlaufwerke und 4fach CD-ROM, Tastatur + Maus, SVGA-Bildschirm für 1200 DM VHB, Tel.: 0521/895498 (Anrufbeantworter)

Amiga 500 + 1 MB + 50 MB Festplatte + 2. Laufwerk + Maus + 3 Joysticks + ca. 180 Spiele zu verkaufen, 200 DM. Tel.: 02836/1205, Fax: 02836/8420

Verk. A 600 mit 1 MB, 2 Laufwerken, Maus, Joystick, ca. 200 Disketten, Handbücher für 300,- DM. Neupreis ca. 700,- DM. Tel.:/Fax: 0209/23696 (Mo-Fr. 15 bis 22 Uhr, verlangt nach Marcus)

Verkaufe div. Hard- Software. Preisliste anfordern unter RRabiger @compuserve.com oder R. Rabiger, Heilmannring 62a, 13627 Berlin

Verkaufe Pentium 75 mit Windows 95, 8 MB RAM, 1,2 GB Festplatte, 4-fach-Speed,17" Monitor u. Drucker, 1200,- DM. Tel.: 089/8129749 von 13.000 bis 21.00anrufen u. nach René fragen.

Gravis Transparent Pro Joystick 40,-, 486 er Motherboard, Intel CPU DX 66, PCIBus 100,- DM, PCI Grafikkarte 2 MB ET 4000 80,- DM, ISA Bus Grafikkarte 1 MB 50,-, Soundkarte + Software 50,-. ab 16.00 02822/52415

Amiga 4000/40, 25 MHz, Desktop, 4 MB RAM, 120 MB AT-BUS Festplatte, 3 1/2" Floppy, 1.500,- DM. Claudia Zuck, Katharinenplatz 53, 84453 Muehldorf

BIETE SOFTWARE

Biete PC-Spiele: 50 DM: Baphomets Fluch, Gabriel Knight 2, Realms of the Haunting; 40 DM: Bad Mojo, Down in the Dumps; 60 DM: Privateer 2 (in Folie). 30 DM: Cinemania, WISO. Tel.: 07472/1339

Verk: Dig, LBA 1, Buzz Aldrin, Hardball 3, UFO, Ran Trainer 2, Creature Shock, Pole Position, Anstoß. Preis je 25 DM. 09923/802261 abends

CD-ROM Originale: Die Siedler, Grand Prix Manager, American Dream, Theme Park, Larry 5, Colony Wars 2492, Sim Isle, Battle Isle 2, Burntime, Sim City 2000 u.f. Amiga BMH + Editordisk. Tel.: 05241/51841

Verkaufe Office Prof. 4.0 (Word 6.0, Excel 5.0, Access 2.0, Powerpoint 3.0) 200,- DM. Läuft auch unter Win 95. Versand übernehme ich. Tel.: 07161/686928. Günstig nach 19.00 Uhr

Larry 1-6 auf 1 CD nur 49 DM, Simon 1+2+T-Shirt auf 2 CDs nur 59 DM, Little Big Adventure auf 1 CD nur 44 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

PC CD-ROM Originale: Willy Lemkes Fußball M., DSF Fußball M., Sim Tower, Sim City 2000, Sim Isle, Die Siedler, Teamchef, American Dream, Theme Park. PC 3,5: BMH + Editor, Planet's Edge. Tel.: 05241/51841

Sega Rally 55,- DM, Bleifuß 2 40,- DM, Alien Trilogy 50,- DM, Tunnel B1 40,- DM, Mechwarrior 2 (für 3D) 15,- DM, Terminator Skynet 30,- DM, 3D-Ultra-Pinball-Creepnight 50,- DM, Originalspiele für Diamond Monster 3D ab 20,- DM. Tel.: 09353/6334 ab 18 Uhr

Verkaufe bzw. tausche Originalsoftware: Micromachines II 30 DM, Tomb Raider 40 DM, Mad Dog MacCree II 30 DM, Flight Unlimited 30 DM, Bioforge 30 DM, Terminal Velocity 20 DM, Battle Isle 10 DM, Wing Commander III 20 DM, Stonekeep 30 DM, Might & Magic III 10 DM, Pizza Connection 15 DM, Silent Service II 15 DM, North & South 15 DM, Megarace + Blackout 40 DM, MS Works 3.0 OEM 100 DM, Textverarbeitung: Data Becker II (Amiga) 75 DM, TopWare Commander (Explorerersatz) 30 DM, Fresh up Deinstaller 30 DM. Tel.: 07031/604336

Gewinner

aus dem letzten Heft

Charts
Batman Forever – The Arcade Game gewinnt
Liane Scazzari, Dietzenbach

Die Fugger II geht an
Andreas Merda, Eberswalde

Down in the Dumps bekommt
Marcel Eisfeld, Hamburg

Interstate 76'
Die richtige Antwort lautete: Michael Schumacher wurde 1976 7 Jahre alt!
Über den 1. Preis freut sich bestimmt
Dirk Lohrmann, Wuppertal, der hoffentlich bereits im Besitz eines Führerscheins ist...

Den 2. und 3. Platz belegen
Jens Sauther, Münchweiler
Juliane Block, Ovelgönne

20 Soundtracks zum Spiel schicken wir an
Sabine Agel, Gladenbach
Simon Elze, Stuttgart
Jürgen Bugdoll, Halle
Marco Stolle, Nöda
Nicole Nowak, Stuttgart
Matthias Kersting, Lippstadt
René Trepte, Freital
Ivan Momcilovic, Zürich, Schweiz
Felix Bahr, Hamburg
Frank Warkotsch, Viersen
Jarula Wegner, Weibhausen
Andrea Friedel, Backnang
Frank Hajmann, Kürten
Karl Rau, Lübbecke
Rainer Oemcke, Nerzweiler
Mathias Fort, Fürstenwalde
Regina Gand, Nidda
Stefan Sassenberg, Berlin
Michael Fischer, Berlin
Sebastian Bunzler, Schönebeck

Je ein Langarm-Shirt erhalten
Dieter Franzen, Kronshagen
Matthias Küster, Bochum
Wolfgang Awischütz, Winnweiler

Je ein T-Shirt bekommen
Alexander Klein, Dingolfing
Arnulf Hartl, Jever
Christian Haas, Frankenwinheim

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

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

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst, PCI -ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit AMD CPU 586 K5 PR 133 und Aktivkühler
399.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst, PCI - ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit Intel CPU Pentium 133 und Aktivkühler
499.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst, PCI - ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit Cyrix CPU 6x86 P166 und Aktivkühler
499.-

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 89,95
Elsa Winner 2MB DRAM 139,95

Matrox Mystiqe 2MB
Vollversion mit Spielen 239,95

CD-Rom LW:
8 fach Speed 179,95
12 fach Speed 199,95

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 16,90 + 3.- NN
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale.
Lieferzeit 2 - 5 Werktage
Express Lieferung (24Std.) + 13.-



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!!

BM 97 1.3 35 DM, F 1 Manager 2.0 25 DM, Hattrick 15 DM, Pole Position 15 DM, Jagged Alliance 15 DM, Capitalism 10 DM, DSF Manager 10 DM, Colonization 10 DM, Ran Soccer 10 DM, Burning Steel 1/2 15 DM, M + M 1 20 DM. Dieter Pfaffl, Im Winkelfeld 10, 57635 Mehren

Biete: Gab. Knight 2, Teamchef, Action Soc., Bureau 13, Woodruff, Panzer General 2, DSA 2, Frankenstein, Grandprix 2, Toonstruck, Tilt, Realms of The Haunting, Iron Assault. Tel.: 06302/7476 ab 18 Uhr (Marius)

Ran Trainer 2, Teamchef, RTL Samstag Nacht, Theme Park, Hugo 1+3, Wrestlemania The Arcade Game, Police Quest 1. Tel.: 07151/33705

Rätsel des Master Lu, Tomb Raider, Z, Warcraft II, Eurofighter 2000, Dragon Lore II, Megarace 2, Ripper, Phantasmagoria II, Bundesliga Manager 97, Hexagon Kartell, Descent 2, Die Pandora Akte, Die Siedler 2, Down in the Dumps, Holiday Island, M.A.X., Nascar Racing 2, Orion Burger, Lighthouse, Need for Speed Special Edition, Syndicate Wars und viele andere je 49,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Achtung! Verkaufe Microsoft Office Professional Update Word 07, Excel 07, PowerPoint Schedule + Access Original CD. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08291/9613

Verkaufe Spiele: Day of the Tentacle 20 DM, Sam & Max 15 DM, Scottish Open Virtual Golf 10 DM. Gleb Tritus, Rotdornweg 20, 50226 Frechen. Tel.: 02234/270182

Star Trek Warrior Set 50,-, Star Trek Klingon 20,-, Startrek AFU 20,-, Startrek 25th 10,-. Tel.: ab 18 Uhr 07622/5645

Verkaufe 1. Outlaws, dt. Anl., 2. Arc of Time, Grafikadv., engl. 3. Titanic, Grafikadv. engl. je 40 DM + Porto; FP, abends - Baphomet's Fluch, dt. 35,- DM. Kein Tausch. 02064/55837

Biete ca. 25 Spiele aus allen Genres, z.B. XS, Down in Dumps, American Dream, AH64D L., Afterlife etc. Suche Outlaws. Tel.: 04821/86470. PS: Preise bis 50 DM.

Verkaufe neue PC Spiele in Originalverpackung. Alphastrom 79,-, Birthright 78,-, NHL 97 72,-, Command & Conquer 2 79,-, Schleichfahrt 75,-, Microsoft-Lexikon 300,- uvm. Katalog gratis unter 02957/587

CD-ROM: GK 2, F-14 Gold, Hell Allied G., Comanche, Dune 2, Battle Bugs, TF 1942, USNF Gold, Syndicate plus, Strike Commander, Day of Tentacle, GS 2000. Preise ab 10 DM. Tel.: 06669/8671 ab 20 Uhr

Genewars, Bad Mojo, Links LS, Baphomets Fluch, Urban Runner, Normality, Civ II, Conqueror AD 1086, Elisabeth 1, Destruction Derby 2, Bleifuß 2, Shannara, KKND, Larry 7, Phantasmagoria II, Privateer 2, Sega Ralley, Road Rash, Schleichfahrt, Sherlock Holmes 2, The Dig, Toonstruck, Pod, Outlaws, Harvester, Links LS 97, M.D.K., Master of Orion 2 und viele andere je 49,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Biete: FIFA 97 50 DM, BM97 45 DM, NBA96 30 DM, Hexagon-Kartell 55 DM, Grandprix 2 28 DM, Actionsoccer 15 DM. Alle Spiele Original mit Anleitung! Tel.: 02251/80759. Nach Niklas fragen.

PC-Originale: Bundesliga Manager 97 35,- DM, Darklight Conflict 40,- DM, Privateer 2: The Darkening (Special Edition) 50,- DM. Alle Spiele zuzüglich Porto. Tel.: 06101/83756

350 Levels zu Warcraft 2 + 100 Levels zu C&C auf 1 CD; D/Generation CD 18 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Verk. Sim Earth, Hell, Knight of Xentar, Sam + Max, Stellar 7, alles dt. Vers. komplett 50,- DM. 06131/571727 ab 17.00 Uhr

CD-ROM: Pinball Fantasie Deluxe 25,-, Chewy ESC from F5 incl. Lsg. 25,-, Worms 20,-, Diskworld 25,-. Suche Tie Fighter, Bleifuß, Ran Soccer. Tel.: 04361/1238

Verk.: Fugger 2 45,95, Die Siedler 2 64,95, Biing 35,95, 1869 19,95, Larry 6 19,95, Der Reeder 24,95, World War 2 19,95, 1942 Pacific Air War 2 24,95, Dawn Patrol 24,95 und MS-Plus 84,95. Tel.: 03721/25500 ab 12.00 - 14.00 und 19.00 - 22.00

Verk. Flottenmanöver, Holiday Island, MAX, Schleichfahrt, Biing!, Monopoly, C&C 1 je 40 DM. Sim City, Mad News, Outpost, Mission CDs zu C&C 1 je 20 DM. Tel.: 03573/662499

Verkaufe Microsoft Standard Joystick, WC4, Privateer 2, Fußballmanager professional, Sim City, Tornado und Silent Service 2. Tel.: 09090/3513 (nach Wolfgang fragen). Preis zwischen 5 - 55 DM.

Kick Off 97, POD, Lost Vikings 2, Fallen Haven, Simcopter, Krush Kill and Destroy ... Gratisinfo von: Mario Schikos, Mariahilfer Str. 161/50, A - 1150 Wien

CD-ROM: Wing Commander 3 25,- DM, Hattrick 25,- DM, Warriors 15,- DM, Legend of Faerghail 7 DM, einzeln oder alle für nur 60 DM + Versand. Tel.: 02845/80383

SUCHE HARDWARE

Wer hilft? Suche PC ab 386SX 25 MHz. Wenn es geht, komplett mit Monitor und funktionsfähig. Möglichst gratis, da ich noch zur Schule gehe und kein Geld verdiene. Tel.: 03581/ 311225

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

SUCHE SOFTWARE

Suche f. AD&D-Titel in der deutschen V.: DragonLance-Trilogie und die 2 Savage Frontier Spiele. 07251/81733, 07251/ 81718

Suche CD-ROM Spiele für PC. Schickt Eure Listen an Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel/Fax 08374/9532. Suche insbesondere C&C, C&C2, Realms of the Haunting, Diablo, Grand Prix 2, Bazooka Sue, Project Paradise, Have a nice day sowie jedes neuere Spiel. Bitte alles anbieten, kaufe gerne auch ganze Sammlungen.

Suche dringend Indiana Jones Desktop Adventures (deutsche Originalversion mit Anleitung und Verpackung). Zahle 20 DM. Daniel Schleenbecker, Tel.: 06406/ 2587

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche M.A.X. gegen C & C 2 (dt. oder engl.). Suche Cheat zu KKND. Tel.: 08321/22718

VERSCHIEDENES

Neue und gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenlose Liste anfordern! Für je 35,- auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten/Foto-, Dia-Einscannungen. CD-Markenrohlinge: 9,50 DM und weniger. Tel./Fax: 030/ 7211918, Funk: 0171/5137994

Computer-Feriencamp, T. 05862/ 170, F 1697

Über 320 Lösungen auf 2 Disketten gepackt für 35 DM, z.B. Stonekeep, Universe, Dreamweb, LBA, Woodruff uva. Wende Bernhard, Kreutherstr. 18, 93128 Grafenwinn (nur Vorauskasse)

Verkaufe ca. 750 Lösungen, Cheats, Tips + Tricks zu fast allen PC- und Amiga-Spielen (nur Vorauskasse). Anfordern unter Tel.: 0631/63605 oder Ch. Vernon, Fabrikstr. 40, 67655 Kaiserslautern

Lösungen: Kings Q. 4-7, Kyrandia 1-3, Simon the Sorcerer 1+2, Police Q. 1-4, Larry 1-6, Space Q. 1-5, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Discworld, Maniac Mansion 1+2, je 5,- DM; Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

200xSW-Games, Katalog 1 DM VK, Leveldisks 5 DM: Need 4 Speed, Sim 2000. Tuningdisks 5 DM: div. 3D-Games; 17 S. MK3-Moves in Heft 10 DM, alles VK! M. Ripphausen, Am Schildchen 48, 52249 Eschweiler

Verkaufe: Leerdisks für Amiga oder PC HD um 60 Pf/LD um nur 25 Pf; für Amiga UFO um nur DM 14,- (KP DM 40,-) (Min. 1 MB RAM) und Zuse DM 5. Siegfried Inti Vir., BMH-Editor, Populous, Spielesammlung (2 Disks), Demo von Der Clou, Imperium Romanum, Transcript, English-Kursus, Physiklernspielprogramm. Alles 100 % fehlerfrei und original. Barth Christoph, Greinburgstr. 6, A - 4360 Grein

Verk. C & C: 50 Levels, C & C 2: 50 Levels je 5 DM. Außerdem Editoren/Trainer für alle PC Spiele. Liste gegen 1,- DM in Briefmarken. P. Müller, Bezirkstr. 137, 66663 Merzig

Über 1200 Lösungen u. Trainer! Von Asbach Uralt bis absolut neu! Jetzt Gratislisten anfordern: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131/732444. Außerdem: Cheats f. fast alle Games.

Weit über 1000 Spielelösungen je 2,- zu zahlreichen Spielen, Special Disks je 9,—, mehr auf Anfrage. Je + 1,- RP. Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707, Infodisk 2,—.

Verkaufe Game Boy mit 4 Spielen für 60 DM. Oliver Hoffmann, Tel.: 06131/504117

Verkaufe PC Joker, komplette Jahrgänge 92/93/94/95 für gesamt 160 DM. Tel.: 0911/429794

Diskette mit Cheats, Codes usw. für über 630 Spiele inkl. Mayssteuerung + Druckfunktion. Ab 486er + DOS. Nur 15,- DM inkl. Porto. Christian Dahl. Feldstr. 53, 211335 Lüneburg

995 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 3 DM: Monkey 1, Monkey 2, Simon 1, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser St. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/ 8459

Verkaufe original PC Spiel, original verpackt: Flugsimulator 6.0 83,-, Discworld 2 73,-, Master of Orion 2 75,-, Mad TV 2 74,-, Sherlock Holmes 70,-, KKND 60,-. Dirk Stiller, Ginsterstr. 14, 33181 Wünnenberg

KONTAKTE

Kostenlose Kleinanzeige unter (http://home.t-online.de/home/HUBERL/KL.htm) Bitte 10 Zeilen à 21 Buchstaben an Tobias Huber, Obere Alm 27, 77704 Oberkirch schicken oder per E-Mail (HUBERL @t-online.de)

Inserenten-verzeichnis

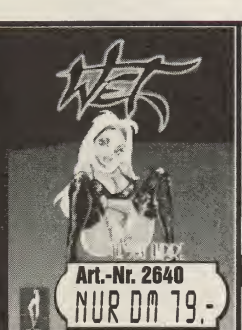
AB Union	13, 47
Ari Data	59
Arrowsoft	125
Bomico	50, 51
Broderbund	9, 31
Bühler Electronic	61
Call & Play	43
CD ROM Agentur Wolfrath	131
Conitec	21
dataDisc	61
Eidos	7
Game It!	79
Hint Shop	125
Joker Verlag	37, 55, 65, 103, 117, 127
JoWood	50, 51
MHC	129
MicroProse	23
Philip Morris	136
Psygnosis	2
Sega	135
Softsale	69
SSV	111
Take Us!	9, 31
Television	105

WET- The Sexy Empire

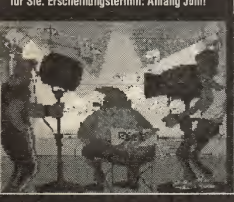
Bringen Sie es vom kleinen Schmuddelfilm-Produzenten zum Chef eines Erotik-Konzerns. Als Produzent wählen Sie alle Darsteller persönlich aus und legen jede einzelne Szene (oder besser Stellung) des Films fest.

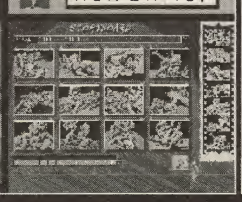
Beste Kritiken in der Fachpresse für diese hocherotische Wirtschaftssimulation. Wunderschön gezeichnete Grafiken von dem Comic-Zeichner Carsten Wieland sind Garant für eine Heidengaudi vor dem PC.

Es warten viel nackte Haut, noch mehr Arbeit und ein hervorragendes Gameplay auf Sie. Wenn Sie auf frivolen, abgedrehten Humor stehen, ist dieses Spiel ein Muß für Sie. Erscheinungstermin: Anfang Juni!



Art.-Nr. 2640
NUR DM 79.-







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

Spiele-Discount
Extreme Assault
Command & Conquer 2
FIFA/NHL/NBA 97, je
MDK
Diablo
M.A.X.
KKND
Tomb Raider
Die Siedler 2
POD
Gigapack 1

Preis je Spiel nur DM 79.-

...viele weitere Titel im Sortiment!



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



Kultige Fortsetzung des legendären Frauenhelden.
Nr. 1866-Leisure Suit Larry VII

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,-)

Weitere Angebote im Fax auf Abruf-Service und in der Mailbox unter 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	Newsletter/Gesamtpreisliste	0,00
1	CD-ROM mit Spiele-DEMOS von Blue Byte	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-0797
Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

JOKER-SHOP



DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94, 95 oder 96 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.–
Jahrgang 96 (ohne 12/96) DM 45.–



33.600 BPS MODEM (Beschreibung siehe Seite 65)
das Sonderangebot für Joker-Leser



DEMO-SOUNDS: die Audio-CD voller Soundtracks der Demoszene



JOKER-BOX
für TC-Spieler



MAUSPAD



CHROMSCHERBEN
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten
(siehe auch Seite 127)



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–



DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



SAMMELORDNER

JOKER-SHOP

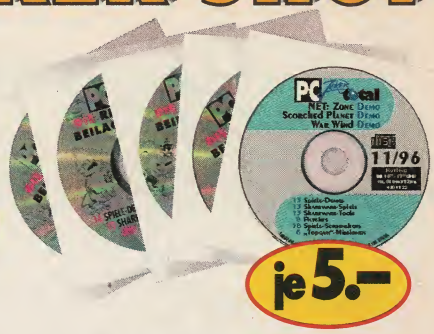


MULTIMEDIA JOKER

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" 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 ☐ 4/97 ☐ 5/97 ☐ 6/97
PC Joker	☐ 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 (ohne CD)
PC Joker Total-CD	☐ 1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐11/96
Sammler-Angebot	☐PC Jahrg.93 ☐PC Jahrg.94 ☐PC Jahrg.95 ☐PC Jahrg.96
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96(mit CD 10.–) ☐ 6/96
Multimedia Joker CD	☐ 8/95 ☐10/95 ☐ 4/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96 ☐Set
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt)
CD-Tasche	☐Stück
Demo-Sounds	☐Cyberlogik
Diskticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Modem	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück
Chromscherben	☐Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 150.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe 8/97 bringt ab 1. Juli

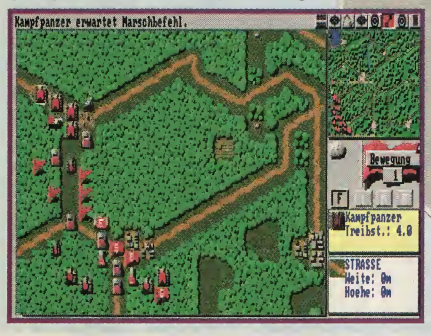
ZWEI TOP-SPIELE ALS VOLLVERSIONEN

auf der Begleit-CD

Machen Sie sich auf einen heißen Spiele-Sommer gefaßt! Wir informieren Sie anhand aktueller Tests und Previews über das Angebot, liefern Ihnen die besten Online-Adressen, bringen News vom Markt und Interviews mit den Machern. Werfen Sie mit uns einen Blick hinter die Türen der Programmierschmieden, erleichtern Sie sich das Leben mit auf Herz und Nieren geprüften Lösungshilfen. Dazu kommt wie immer eine brandheiße „Beilag-Scheibe": Freuen Sie sich auf gleich zwei tolle Vollversionen, spielbare Demos satt, nützliche Patches und witzige Goodies – alles zusammen für nur **7,50 DM** am Kiosk oder sogar nochmals preisgünstiger und schneller im Abo.

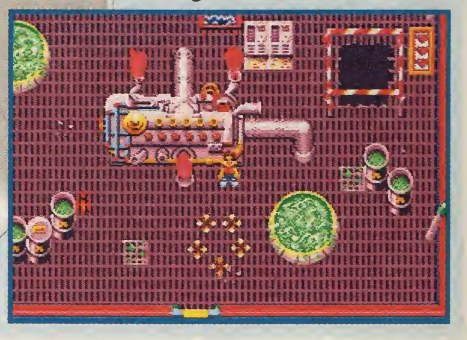
STRATEGIE IN PERFEKTION: THE PERFECT GENERAL

Nomen est omen: Mit diesen bereits klassischen Bildschirm-Schlachten von QQP brachte UBI Soft eine nahezu perfekte Konfliktsimulation auf den Markt. Das ausgefeilte Gameplay sieht vor, daß der Spieler jedes der 14 abwechslungsreichen Szenarien zunächst als Angreifer und dann in der Rolle des Verteidigers bewältigt. Ob ein oder via Modem auch zwei Generäle, stets müssen die passenden Einheiten (Panzer, Jeeps etc.) erst erworben, dann positioniert und schließlich in Bewegungs- bzw. Aktionsphasen gen Feind dirigiert werden. Wir garantieren taktisch beste Unterhaltung dank intuitiv beherrschbarer Steuerung via Maus, Stick oder Tastatur, vielen Menüs, diversen Schwierigkeitsgraden und deutscher Anleitung.



EIN LEGENDÄRES ABENTEUER: LEGENDS

Manyks Actionadventure im Stil des Konsolenklassikers „Zelda" hat Krisalis erst letzten September veröffentlicht – Sie erhalten es auf unserer nächsten Begleit-CD als deutsche Vollversion! Aliens haben hier vier irdische Epochen durcheinandergebracht: Waschmaschinen im alten Ägypten, MGs auf Schloß Camelot. Ergo bekämpfen Sie in kunterbunter, multidirektional scrollender Draufsicht-Grafik die verschiedensten Gegner, unterhalten sich mit Passanten und lösen Rätsel. Diverse Sub-Games wie „Space Invaders" oder „Tank Attack" gibt es obendrein. Freuen Sie sich auf die prima Steuerung, liebevolle Animationen, schöne Musik, Witz und Abwechslungsreichtum. Ein Abenteuerurlaub vor dem PC für die ganze Familie.



SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Wir machen das Maß voll: Was die beiden Vollversionen an Speicherplatz auf der Begleit-CD übrig lassen, füllen wir bis zum Rand mit den neuesten Patches und Goodies (WWW-Zugangssoftware, Screensaver etc.) sowie natürlich spielbaren Demos aktueller und kommender Highlights. An dieser Aktualität liegt es auch, daß wir bei Redaktionsschluß noch nicht wissen konnten, was sich im einzelnen alles unter der praktischen Install-Oberfläche der Heft-CD befinden wird – lassen Sie sich einfach (angenehm) überraschen!

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Conquest Earth, Constructor, Carmageddon, Der Industriegigant, Dominion, Hardwar, Island of Dr. Moreau, Red Baron 2, Streets of Sim City, X-Com: Apocalypse u.v.a.

Special
Virtuelle Haustiere: Sind Tamagotchis und Zazoos stubenrein?

Hardware
Der große Vergleich: die besten 3D-Beschleuniger im Test

Online
Deutsche WWW-Chats, neue Browser und Surftools



Wir gratulieren!

SONIC & KNUCKLES



PC Praxis

„Die saubere Programmierung, die erstklassige Spielbarkeit und der nicht endende Spielspaß machen Sonic & Knuckles zum besten Jump & Run-Spiel, das auf dem Markt erhältlich ist!“ *PC Praxis (06/97)*

GOLD PLAYER

„... Die Sonic Collection darf in keiner anständigen Spielesammlung fehlen!“ *PC Player (04/97)*

http://www.sega-europe.com

SEGA™ PC



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)