DM 8,50/ös 57,00/sfr 8,50/hfl 10,60
lit 12.000/Dkr 46,00/Ifr 190,00

2 CD-ROMs mit
VOLLVERSION
Bazooka Sue

PC ZOKER

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 11

Heft & Spiel

11/97
November

SCHON GETESTET

Shadows of the Empire
Turok
Dark Reign
Lands of Lore 2
Incubation
Baphomets Fluch 2
F1 Manager Professional
Jack Orlando

ERSTE INFOS & BILDER

Panzer General 3D
Days of Oblivion
Seven Kingdoms
Men in Black

OFFIZIELL!

Force Feedback
Joystick im Test

LÖSUNGSHILFEN
ECTS-BERICHT
SF-MOVIES IM NETZ

ACHTUNG!
Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

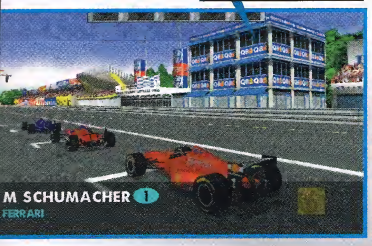


Ubi Soft
ENTERTAINMENT



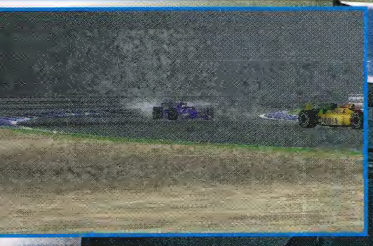


F1 Racing SIMULATION











Echtzeit 3D-Graphiken

Das totale Fahrerlebnis, Pitstops in 3D ...

Hyper-realistische Simulation

Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Boliden der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und FOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.

Maximaler Fahrspaß

Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk, Splitscreen und Modem, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.

EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996

FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx interactive

1997, Ubi Soft Entertainment/ Gestaltung: Rene' Wingerath, Monheim am Rhein

Happy Birthday



Es ist an der Zeit, ein Bier zu feiern, wie es so gebraut in Deutschland... hoppla, falsche Werbung. Zeit zum Feiern ist es jedoch allemal, gibt es das Magazin PC Joker mit dieser Ausgabe doch bereits geschlagene sechs Jahre! Unseren Verlag gibt es sogar schon etwas länger. Aber es war im November 1991, als wir Deutschlands erste Spielezeitschrift nur für PC-User aus der Taufe hoben.

Die Zeiten haben sich seit damals geändert und wir uns mit ihnen. Aus einer zweimonatigen Erscheinungsweise wurde alsbald eine monatliche, aus 98 Seiten wurden 134, aus bis zu drei Versionen (mit/ohne Begleit-CD und dem inhaltlich abgespeckten "PC Joker Pur") wurde eine einzige. Und bei der Wiedergeburt als PC Joker Heft & Spiel vor knapp einem Jahr sank auch noch der Preis dramatisch: ein Magazin samt Begleit-CD mit Vollversionen guter Spiele für nur 7,50 DM, das ist nach wie vor unerreicht. Denn inzwischen sind wir zwar längst nicht mehr allein am Kiosk, hoffentlich aber einzigartig geblieben.

Geblieben ist auch die Tradition, unsere Leser zum Geburtstag zu beschenken. Für 8,50 DM gibt es daher diesmal wieder gleich zwei „Beilagscheiben". Eine davon mit Demos und Goodies, die andere mit der Vollversion des genial-komischen Grafikadventures „Bazooka Sue". Wie abenteuerlich das Präsent ist, zeigt sich am besten daran, daß besagtes Game erst in diesem Frühjahr zum Preis von 99,– DM auf den Markt kam! Freilich haben Sie es verdient, denn ein Heft ohne Leser ist nicht das Papier wert, auf dem es gedruckt wird. Diese Tatsache wollen wir bei aller Freude darüber, zu den meistgekauften Publikationen zu gehören, nie aus den Augen verlieren – das ist ein Versprechen.

Während wir jetzt also auf Ihr Wohl anstoßen, wünsche ich Ihnen viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe. Denn auch inhaltlich hat sich eine Menge getan, seit wir über den Testversionen von Spielen wie „Larry V" oder „Gunship 2000" brüteten...

Ihr Michael Labiner

6 Jahre PC Joker

Die **Jubiläumsstatistik**: Je ein Exemplar aller bisher erschienenen Hefte ergibt einen Stapel von einem halben Meter Höhe und mit einem Gewicht von ca. 13 Kilogramm; das macht ausgelegt gut 17 Meter an Titeln – wobei jeweils nur eine Version gerechnet ist! Seit der Erstausgabe haben wir...

- **58 Ausgaben produziert**
- **6380 Seiten geschrieben**
- **1450 Spiele getestet**
- **211 Hits vergeben**
- **75,4 Gigabyte an Layout-Daten verarbeitet**
- **16 Redakteure verschlissen**
- **2 Beschlagnahmen wg. indizierter Spiele erlebt**



PC Joker Inhalt

MESSE-NEUHEITEN AUS LONDON



Wir haben für Sie die **European Computer Trade Show '97** besucht, um neuen Spielen, Entwicklungen und Trends nachzuspüren. Worauf wir dabei gestoßen sind, lesen Sie brandaktuell
ab Seite 20

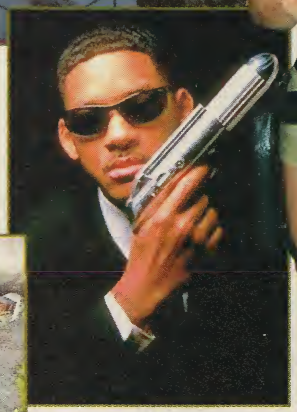
GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT!



An Microsofts innovativem Joystick **Sidewinder Force Feedback Pro** dürften nicht nur Martinischlürfer ihre Freude haben: Wir liefern den offiziellen Test zum aktuellen „Handvibrator" – inklusive Liste der unterstützten Spiele
ab Seite 122



King's Quest 8



Men in Black



Test Drive 4



Hot Spot

Messen
ECTS '97 London 20
News 16
Previews
Actua Golf 2 28
Actua Ice Hockey 29
Actua Soccer 2 29
Actua Tennis 28
Anno 1602 40
Days of Oblivion 34
F1 Racing Simulation 32
Hexplore 41
Men in Black 26
Panzer General 3D 30
Pax Imperia 41
Perry Rhodan: Op. Eastside 41
Rising Lands 41
Seven Kingdoms 38

Interviews

Activision (Dark Reign) 68
Blue Byte (Incubation) 79
Sierra (King's Quest 8) 22
Will Smith (Men in Black) 27

Lösungshilfen

Antworten
Space Quest 2 112
Space Quest 4 112
Fragen
Der Druidenzirkel 112
Formel 1 112
Komplettlösungen
Little Big Adventure 2 112
Tips & Tricks
Dungeon Keeper 119
Little Big Adventure 2 119
Madden 97 120
MDK 119
Sega Rally 120
Tigershark 120
Virtua Fighter 2 120

Online Guide

Movie Sites
Alien Resurrection 109
Internet Movie Database 108
Kinoweb 108
Men in Black 109
Star Wars 109
The X-Files Official Web Site 108
Online-Previews
Battlespire 106
Warcraft Adventures:
Lord of the Clans 106
Online-Spiele
Crimes & Roses 107
Starshield 107
Who is Jack the Ripper? 107

Titel in rot = Titelstory

DIE HIGHLIGHTS DIESER AUSGABE

...kommen aus den unterschiedlichsten Genres: Unsere Sternenkrieger haben sich in die **Shadows of the Empire** gewagt, und unsere Rollenspieler die **Lands of Lore 2** erkundet. Unser **Turok** ging exklusiv auf Dinojagd, die Strategen brüteten über **Dark Reign** und der **F1 Manager Pro.** über zahllosen Optionen.



Lands of Lore 2:
Test ab Seite 52



Shadows of the Empire: Test ab Seite 44



Turok – Dinosaur Hunter:
Test ab Seite 48



Dark Reign:
Test ab Seite 68

Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
Bazooka Sue **8**
Demos, Patches & Goodies **10**
Dunkle Schatten 1 & 2 . . . . . .**8**
Charts 103
Comic 128
Editorial 3
Gewinner 129
Hardware
Sidewinder Force Feedback Pro 122
Impressum 131
Inserenten 130
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 129
Leserbriefe 124
Lösungsindex 121
Preisausschreiben
F1- Manager-Competition 91
Messe-Tickets zu gewinnen 17
Reise nach Schottland zu gewinnen .12
Special
Microsoft sucht Beta-Tester 123
Terminplaner 98
Testindex 104
Update Service 100
Vorschau 134



F1 Manager Professional:
Test ab Seite 90



Spieletests

ABENTEUER

Baphomets Fluch 2 . . . . . .**58**
Dark Earth 65
Jack Orlando **56**
Lands of Lore 2 . . . . . .**52**
Perfect Assassin 64

ACTION

Mass Destruction 50
Mäx! 97
Shadows of the Empire **44**
Team 47 GoMan 97
Turok **48**

GENRE-MIX

Birthright 82
Blood Omen: Legacy of Kain 80
Incubation **78**
Tarot 96
Wer ist der Mörder von T. French? 96

SIMULATION

Caveland 88
Gazillionaire Deluxe 97
Joint Strike Fighter 86

SPORT

British Open Championship Golf . .93
F1 Manager Professional **90**
Virtua Fighter 2 92

STRATEGIE

7th Legion 76
Dark Colony 74
Dark Reign **68**
Power Chess 96
Terra Inc. 72

DER PIEPSENDE METHUSALEM

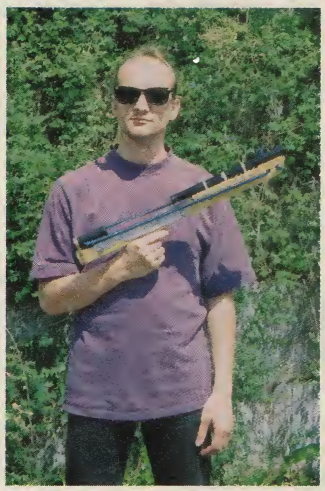


Ein Spieldesigner ist auf das Huhn gekommen: Simon Woodroffe liebt Tamagotchi

Als uns **Simon Woodroffe von Adventuresoft** besuchte, um sein skurriles SF-Abenteuer „Floyd" vorzustellen, gestand er auch eine **Leidenschaft für Tamagotchi**. So erreichte das Digi-Küken des englischen Designers das biblische Alter von 22 Jahren, ehe es am Vorabend seiner Deutschlandreise in die ewigen Piepsgründe einging. Kein Wunder, wenn sich ein wenig Neid in die Beileidsbekundungen mischte: Die virtuellen Tiere genervter Redakteure landen meist bereits in jungen Jahren auf dem Rost!

NEUES AUS DER WAFFENKAMMER

Unser neuer alter Redakteur Reinhard „Jack" Fischer ist ein manischer Bastler. Zum Beweis zimmerte der Liebling aller Heimwerkermärkte im näheren Umkreis kürzlich ein **Korkengewehr aus einer Luftpumpe, einem Expanderband, einem Stück Holz und etwas Draht**. Zweck der abenteuerlichen Konstruktion ist das Fernhalten von lästigen Vorgesetzten – weshalb die Waffe umgehend von Papa Joe konfisziert wurde, nachdem sich unser Chefredakteur von ihrer erstaunlichen Durchschlagskraft überzeugt hatte.



Jack und seine erstaunliche Anti-Vorgesetzten-Wumme

FEUCHTER ABSCHIED





Die **Abschiedsfeier für Manfred Duy** ging in der Münchener Kneipe „Enchilada" über die Bühne. Das mexikanische Lokal ist bekannt für seine köstlichen Strawberry-Margueritas, dem erklärten Lieblingsdrink des fahnenflüchtigen Bildredakteurs. Entsprechend gut wurde das Gesöff in dieser Nacht nachgefragt: Ein stolzes Dutzend Literhumpen hatte das versammelte Joker-Team verdrückt, ehe die Sperrstunde das Gelage beendete. Etwaige Fehler im Heft sollten damit hinreichend erklärt sein…



Warten bei Kerzenschein, Schnittchen und Kaffee: Chefredakteur Joe bei der „Riven"-Präsentation in Düsseldorf

ANGST VORM FLIEGEN

Ob Atlanta oder Düsseldorf, wenn ein Joker-Redakteur den Flughafen ansteuert, müßte vorsorglich Katastrophenalarm ausgelöst werden. Irgendwie scheinen wir mit Flugplänen einfach nicht kompatibel zu sein. Bei der Präsentation des „Myst"-Nachfolgers „Riven" bekam dies kürzlich das amerikanische Team von Cyan zu spüren: **Die Maschine der im Auftrag von Broderbund/Red Orb angereisten Entwickler blieb für einige Zeit über der Nordsee verschollen** und landete erst mit mehrstündiger Verspätung am Düsseldorfer Airport. Die zuvor angereisten Pressevertreter waren ob der Wartefrist aber nicht allzu böse, denn so leckere Schnittchen wie im örtlichen Nobelhotel gibt's in Redaktionen normalerweise nicht.

PC-KOLLAPS

Großalarm im verlagseigenen Emergency Room: Steffens PC kollabierte völlig überraschend und mußte umgehend auf die Intensivstation verlegt werden. Da der Rechenknecht keinerlei Lebenszeichen mehr zeigte, griffen die Ärzte zu drastischen Mitteln. Doch **selbst eine komplette Neuformatierung ließ den Patienten im ersten Anlauf nicht genesen**. Beim vierten oder fünften Versuch meldeten sich die Vitalfunktionen dann aber seltsamerweise zurück. Die Esoteriker in unseren Reihen haben dafür nur eine Erklärung: Wer in diesem Leben Böses tut, wird im nächsten als Pentium-Chip wiedergeboren!

PERFECT STORY

PERFECT ACTION





PERFECT ASSASSIN

PRESENTED BY GROLIER INTERACTIVE

DAS HOLLYWOODREIFE, HOCHKARÄTIGE 3-D ACTION ADVENTURE ZIEHT SIE IN SEINEN BANN.

SIE ERLEBEN MEHR ALS 300 LOCATIONS, MIT DEN ABENTEUERLICHSTEN SZENARIEN DER ZUKUNFT.

FILMREIFE SPIELTIEFE, EINE PACKENDE HANDLUNG UND INTELLIGENTE GEGNER VERLANGEN IHNEN ALLES AB.



KOMPLETT IN DEUTSCH

PC CD ROM

GROLIER INTERACTIVE PRESENTS PERFECT ASSASSIN A VERITAS PRODUCTION
CREATED BY KEV WALKER DEVELOPED BY SYNTHETIC DIMENSIONS
STARRING CHARON AS THE PERFECT ASSASSIN

GROLIER INTERACTIVE

Synthetic Dimensions

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

Dunkle Schatten 1 & 2

DIE SPIELE

Im ersten der beiden vom Bundesinnenministerium in Auftrag gegebenen **deutschen Grafikabenteuer** übernimmt man die Rolle des jungen Karsten Wegener. Während seiner Schulferien hilft er beim Ausbau eines Jugendzentrums und bekommt es mit üblen Skins zu tun. Um das Problem (nebst aller Rätsel) binnen fünf Spieltagen zu lösen, wird der animierte Knabe per Mausklick durch seine Heimatstadt gelotst. In durchaus ansehnlicher VGA-Grafik plaudert er via Multiple-choice mit diversen Leuten; **Puzzles und Steuerung sind sehr einsteigerfreundlich**. Die Moral der lehrreichen Geschichte wird zudem angenehm dezent vermittelt.



Der erste Schatten fällt bereits daheim auf unseren Helden: Er hat verschlafen und muß sich nun beeilen

Die aktuelle Fortsetzung konfrontiert Karsten wieder mit allerlei jugendrelevanten Themen: Computer und Internet, aber auch Gewaltverherrlichung und Rassismus. Die Rätsel ranken sich diesmal um eine rechtsradikale Verschwörung und präsentieren sich in **deutlich verbesserter SVGA-Grafik**. Zudem ist hier ein **Lexikon für Computerchinesisch** integriert.



In der grafisch deutlich besseren Fortsetzung wird Karsten u.a. mit entweihten Gedenkstätten konfrontiert

INSTALLATION UND SPIELSTART

Die Installation klappt über die jeweilige Joker-Oberfläche unter **DOS und Win 3.X/95 gleichermaßen problemlos**: ein Mausklick genügt; das auftauchende Setup ermöglicht die Installation beider Teile gleichzeitig. Windows legt zum Spielstart Icons an, unter DOS erfolgt der Aufruf innerhalb des jeweiligen Festplattenverzeichnisses (vorgeschlagen C:\DS1 bzw. C:\DS2) durch Eintippen des Befehls DS1 bzw. DS2 und nachfolgende Bestätigung mit der Returntaste. Eine Anleitung ist nicht erforderlich (DS 2 bietet dennoch eine entsprechende Option im Hauptmenü des Spiels selbst); bei Problemen ist für DS1 die Datei DS1\INFO.BAT und für die Fortsetzung DS2\LIESMICH.TXT aufzurufen.

Clou! BAZOOKA

DAS SPIEL

Unglaublich, aber wahr: **Erst im April dieses Jahres kam das Grafikadventure zum Vollpreis von 99,– DM heraus**, jetzt können Sie Starbytes vollbusige Cartoon-Heldin praktisch umsonst kennenlernen. Auf der Flucht vor dem FBI und einem Sheriff landet das Mädel mit der Schweinchennase in der amerikanischen Kleinstadt Swamp Rock. Innerhalb von drei Kapiteln wird sie es hier in den **über 100 Örtlichkeiten** (Hotel, Knast, diverse



Von hier führen alle Wege ins Abenteuer: der Marktplatz von Swamp Rock

Läden etc.) der fünf Stadtbezirke mit kniffligen Rätseln um Krokodile, Schnaps, einen finsteren Doktor u.v.m. zu tun bekommen.
Das Spiel ist **ein interaktiver Trickfilm aus 20.000 Einzelbildern und 100.000 Animationen**, der mit einem wandelbaren Schweinskopf als Mauszeiger gesteuert wird. Dabei hält die saugute SVGA-Grafik u.a. auch zwei Labyrinthe zur gründlichen Erforschung bereit. Der größte Clou an der Sache aber ist die **deutsche Sprachausgabe in verschiedensten Dialekten** – sie zählt fraglos zum Lustigsten, was man von seinem PC zu hören kriegen kann. Darüber hinaus begleitet Musik die tierische

TIPS FÜR DEN EINSTIEG

- nicht vergessen, das eigene Auto zu inspizieren
- Apfelschnaps macht man aus Benzin, Wasser und natürlich einem Apfel
- mexikanische Drinks werden aus einem Taschentuch, einem Ochsenhorn, zwei Fliegen (aus der Köderkiste vom Angler, der keine Katzen mag) und Guano gemixt
- harte Drinks für harte Männer, z.B. Wachmänner
- Briefkästen sind ganz wild auf Hamburger
- Monster begeistern sich für Fernseher
- ordentliche Buchrücken können entzücken – falls sie den Begriff „Power on" ergeben



Bazookas Auto enthält Nützliches

Schönheit von einem unterhaltsamen Puzzle zum nächsten. Insgesamt belegt allein die Akustik schon 200 MB auf der CD-ROM. Wen wundert es da noch, wenn das vertrackt-witzige Abenteuer von der Presse durchgehend gelobt wurde? Wundern mag einen allenfalls, daß wir selbst mit 75 Prozent Gesamtwertung noch zu den kritischsten Kritikern zählten...

INSTALLATION UND SPIELSTART: WIN 95

Obzwar Bazooka Sue ursprünglich für DOS konzipiert ist, hat Starbyte extra eine **für Win 95 optimierte Version** erstellt. Dank vom Midi- ins Mod-Format umgewandelter Sounddateien können Sie daher **mit der vollen Sprachausgabe** rechnen – ein Genuß, den man sich trotz optional einblendbarer Texte nicht entgehen lassen darf!

Von der Joker-Oberfläche aus läßt sich das Spiel in **drei Varianten mit 6 MB, 90 MB und 260 MB** auf die Festplatte bannen. Wegen des dann fehlenden Intros würden wir allerdings nur in Ausnahmefällen zur Minimalinstallation raten. Nachdem die Installation beendet ist, genügt ein Doppelklick auf die Datei SUE.BAT im Festplattenverzeichnis BAZOOKA SUE, um das Spiel zu starten. Alternativ kann, wie unten beschrieben, die originale DOS-Version erstellt und im reinen DOS-Modus von Win 95 (nicht im DOS-Fenster!) betrieben werden.



Das Inventory: viele Fundstücke, teils müssen sie untereinander kombiniert werden



Gar nicht so einfach, ein Hotelzimmer zu finden!

INSTALLATION UND SPIELSTART: DOS

Da Bazooka Sue ursprünglich für DOS konzipiert wurde, steht **im DOS-Modus (auch von Win 95) die volle Musikqualität** zur Verfügung. Weil aus Platzgründen auch von unserer DOS-Oberfläche aus die Win 95-Version installiert wird, muß die Originalfassung mit einem kleinen Kniff wiederhergestellt werden: Man schließt zunächst die mittlere oder maximale Installation (andernfalls fehlt das für das Verständnis wichtige Intro, und das Programm läuft in reduzierter Geschwindigkeit) ab. Jetzt wird von der CD-ROM die Datei \SUPPORT\DEMO.EXE in den Ordner der Programmfiles (vorgeschlagen: C:\BAZOOKA) kopiert. Dies geschieht mit dem Befehl COPY D:\SUPPORT\DEMO.EXE C:\BAZOOKA; im aufspringenden Requester muß das Überschreiben der Datei DEMO.EXE unbedingt bestätigt werden. Zum Spielstart genügt dann der Aufruf des Spielordners (C:\BAZOOKA), innerhalb dessen man den Befehl SUE eintippt und mit der Returntaste bestätigt.

DAS DEUTSCHE HANDBUCH

...befindet sich auf beiden CD-ROMs jeweils im Ordner MANUAL. Es kann mit jedem beliebigen Texteditor eingesehen und ausgedruckt werden.

Demos, Patches und Goodies



MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS

Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** können die meisten Programme bequem und direkt installiert werden: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen. Unter Windows 3.1 sollte man die TrueColor-Optik aktivieren und die im Hauptordner befindliche Datei „win3inst.exe" starten.

MENÜOBERFLÄCHE FÜR DOS



Unter DOS wechselt man auf das CD-Laufwerk, dann tippt man den Befehl DOSINST ein und bestätigt anschließend mit der Returntaste. Es erscheint eine **mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich die meisten Demos direkt installieren lassen.

BAPHOMETS FLUCH 2



Worum es in Virgins Nachfolgeabenteuer geht, können Sie ein paar Seiten weiter im Test lesen – mit vorliegendem Demo können Sie sich anhand eines selbstlaufenden Films von der verflucht guten Cartoongrafik überzeugen.

SYSTEM: 486er mit Win 95 und 16 MB RAM, läuft direkt von der CD-ROM

DAYS OF OBLIVION



Der Zusammenarbeit zwischen Orion und CDV wird bald dieses erotische SF-Abenteuer entspringen. Erste Eindrücke vermittelt ein **interaktives Demo inkl. Charaktergenerierung** auf der CD-ROM mit den Vollversionen. Auf der zweiten Scheibe lagert unter der Rubrik „Goodies" zudem ein Screensaver zu diesem Spiel.

SYSTEM: P75 mit 8 MB RAM, Win 3.X/95 und 6 MB auf der HD



BLEIFUSS FUN

In der kommenden Ausgabe testen wir Virgins neues Rennspiel der populären Serie, hier und heute rasen Bleifüße mit Bussen und Jeeps über Stock und Stein. Ein Rolling-Demo, in dem nicht nur die Straßenverkehrsordnung unter die Räder kommt…

SYSTEM: 486er mit Win 95 und 16 MB RAM, läuft direkt von der CD-ROM

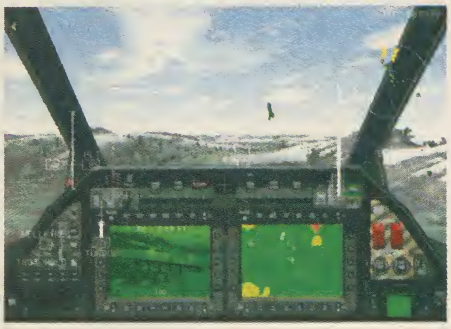
DR. BRAIN REIST DURCH DIE ZEIT



Der Dottore von Sierra/Coktel taucht Sie hier **einen voll spielbaren Level** lang in die biologische Ursuppe: Als Amöbe muß man sich gegen Widersacher durchsetzen, immer wieder motiviert von deutschen Kommentaren des liebenswerten Wissenschaftlers. Ob Sie die nötigen Systemvoraussetzungen für dieses lehrreiche Programm mitbringen, verrät Ihnen das automatische Setup nach Aufruf des Titels über die Joker-Menüoberfläche.

SYSTEM: 486er mit 8 MB RAM, Win 3.1 und 52 MB auf der HD

COMANCHE 3

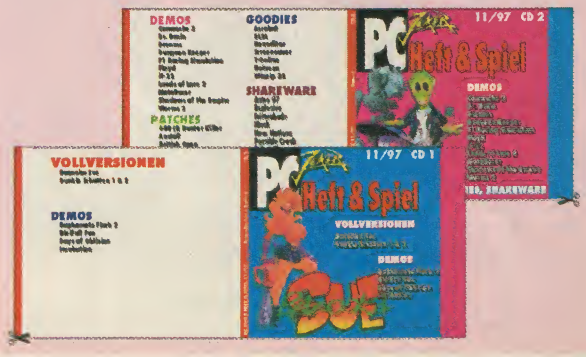


Den Hit für Novalogics dritten Ausritt im gut bewaffneten Hubschrauber haben wir bereits in der Ausgabe 6/97 vergeben. Warum ihn diese Simulation verdient hat, zeigt Ihnen hier **eine komplett spielbare Mission**.

SYSTEM: P60 (besser P133) mit 16 MB RAM, DOS/Win 95 und 30 MB auf der HD

CD-COVER FÜR SAMMLER

Auf der Rückseite der Coverlasche finden Sie schick und übersichtlich gestaltete Einlagen für Jewel-Cases (preisgünstig im Joker Shop erhältlich) zum Ausschneiden. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!



BALD IST STICHTAG



Dungeon KEEPER™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

WAS LANGE WÄHRT,
WIRD ENDLICH
BÖSE.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog und das Bullfrog Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

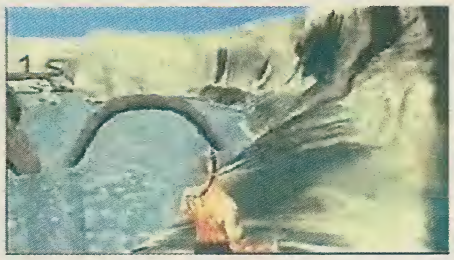


PC CD-ROM

www.bullfrog.co.uk

Die Begleit-CD

DREAMS INTO REALITY



Vorliegende Demoversion von Cryos kommendem Actiontraum ist **mit eingeschränkten Funktionen spielbar** und läuft sowohl unter Win 95 als auch unter DOS. Die Hardwareanforderungen unter MS-DOS sind jedoch wesentlich höher, da hier ein schneller Pentium-Prozessor nebst flotter Grafikkarte unbedingte Voraussetzungen sind. Warum, ist dem schicken Spiel auf Anhieb anzusehen.

SYSTEM: ab einem P75 mit Win 95 (8 MB RAM) oder MS-DOS (24 MB RAM) und 40 MB auf der HD

DUNGEON KEEPER



Wer Bullfrogs aktuellen Bestseller noch nicht kennt, kann dies hier nachholen: **Eine voll spielbare Mission** wartet auf Kerkermeister, die ihren Dungeon selbst einrichten und dann gegen gierige Abenteurer verteidigen müssen. Ein Klick an der richtigen Stelle unserer Install-Oberfläche genügt, um **mit sämtlichen Optionen der Vollversion** loslegen zu können – wahlweise in VGA oder der deutlich schöneren SVGA-Auflösung. Die benötigte Multimedia-Erweiterung „DirectX 3.0" wird gegebenenfalls gleich mitinstalliert.

SYSTEM: 486 DX2 mit Win 95, 16 MB RAM und 42 MB auf der HD

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Was sie bewirken, ist der entsprechenden „readme"-Datei zu entnehmen. Die Patches werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet.

688(I) Hunter/Killer (Realismus)
Anstoß 2 (Version 1.1)
British Open Championship Golf
Command & Conquer 2 (Version 1.08PE)
Earth 2140 (Version 1.29)
KKND (Version 1.2)
Silent Hunter (Version 1.11)
X-Com: Apocalypse (Überraschung für alle Verzweifelten)

ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

Aus Platzgründen wurden alle Patches gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. **DOS-Anwender** kopieren diese zusammen mit dem im Ordner „Goodies" lagernden Entpacker **pkunzip.exe** in einen beliebigen Festplattenordner. Das Entpacken erfolgt dann von dort aus durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D. **Win 95-User** verwenden dagegen **Winzip 32** aus dem CD-Ordner „Goodies".

FLOYD



Das **komplette Intro** zum neuen Gag-Adventure von Simon Woodroffe („Simon the Sorcerer") garantiert einen mehrere Minuten langen Lachkrampf. Für den hochaufgelösten Renderspaß sei SF-Fans ein Rechner mit Pentium-Prozessor empfohlen, denn bei der unten angegebenen Minimalkonfiguration ist mit Ruckeln während der Vorführung zu rechnen.

SYSTEM: 486er (besser ein Pentium) mit Win 95, 16 MB RAM und 2 MB Grafikkarte, läuft direkt von der CD-ROM

F1 RACING SIMULATION

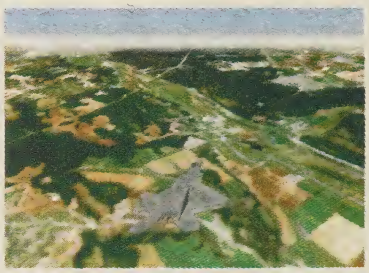
Preview in dieser Ausgabe



Dieses selbstlaufende Demo des Superracers von UBI Soft dauert zwar nur 34 Sekunden, doch die wird man nicht so schnell vergessen: Wer die Autos und Strecken in in Echtzeit berechneter 3D-Grafik gesehen hat, weiß, daß ihn mit dem Test in der nächsten Ausgabe ungeahnte Fahrerlebnisse erwarten!

SYSTEM: 486er mit Win 95 und 8 MB RAM, läuft direkt von der CD-ROM

IF-22



Amerikas neuester Kampfjet ist das derzeit meistversoftete Flugzeug. Den Anfang machte diese Simulation von Interactive Magic. Warum sie in der letzten Ausgabe mit einem Hit gekürt wurde, zeigt **eine voll spielbare Mission** – lediglich die Reichweite ist auf 8.000 Quadratmeilen beschränkt.

SYSTEM: P90 (besser P133) mit Win 95, 16 MB RAM und 67 MB auf der HD



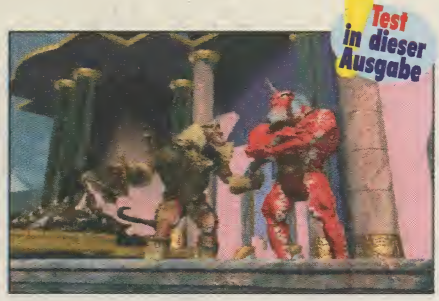
INCUBATION

Nur wer die **drei voll spielbaren Missionen** der brandneuen Mixtur aus Strategie, Action und Rollenspiel gewinnt, bekommt eine Slideshow der nächsten Aufträge zu sehen. Und nur wer die Anfangsbuchstaben von deren Namen auf einer Postkarte notiert und unter dem Stichwort „Mystery Tour" an Blue Byte Software, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim/Ruhr schickt, kann vielleicht eine **Reise für zwei Personen nach Schottland gewinnen!**

Da das Demo im Ordner DEMOS/INCU als INCU.ZIP vorliegt, gehen Sie bitte so vor, wie beim ebenfalls gezippten „Shadows of the Empire" beschrieben. Gestartet wird dann über AUTORUN.EXE.

SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 36 MB auf der HD

LANDS OF LORE 2



Einen Test lesen ist eine Sache, Grafik und Sound quasi am eigenen Leibe zu erleben, eine andere. Also haben wir ein selbstlaufendes Demo des neuen Rollenspiels von Westwood mit auf die CD-ROM gepackt. Die Bilderpracht vermittelt einen guten Eindruck von dem gewaltigen Aufwand, der für dieses lang erwartete Fantasy-Abenteuer getrieben wurde. Die Show dauert etwa eine halbe Minute und kann jederzeit mit der ESC-Taste beendet werden.

SYSTEM: P75 mit Win 95 und 16 MB RAM, läuft direkt von der CD-ROM



MOTO RACER

Diese Raserei von Electronic Arts/Delphine gibt es zwar schon seit einigen Monaten, doch hier warten **zwei bisher unveröffentlichte 3D-Strecken**, die jeweils eine Runde lang befahren werden können: ein typischer GP-Kurs und eine Moto-Cross-Pampa.

SYSTEM: P75 (besser P166) mit Win 95, 16 MB RAM und 20 MB auf der HD

GOODIES

Erneut kann die **T-Online-Zugangssoftware** inklusive eines kostenlosen Probeaccounts für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit über 1,6 Mio. Teilnehmer) über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden. Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr; man bekommt **zehn Freistunden,** und der **Grundtarif für die ersten zehn Tage entfällt**. Diese Spezialversion enthält neben einer Online-Anmeldung für direkten Netzzugang einen **Link auf die Joker-Homepage** im Internet.



1&1 Direkt macht's möglich: via T-Online direkt auf die Joker-Homepage

Die von immer mehr Win 95-Spielen benötigte Multimedia-Erweiterung **DirectX** wird von den Programmen in der jeweils erforderlichen Version bei Bedarf mitinstalliert. Sehr praktisch ist auch das Tool **Winzip 32**, mit dem sich unter Win 95 nach dem „Zip"-Verfahren komprimierte Dateien komfortabel und menügesteuert entpacken lassen – als DOS-Alternative gibt es **pkunzip**. Außerdem sind jetzt **Hex-Editoren für DOS und Win 95** geboten (werden für Hex-Cheats benötigt), dazu der **Acrobat Reader** sowie **Treiber für Elsa-Karten** und der nunmehr komplett installierbare **Univesa-Treiber** für alle VESA-Grafikkarten.

SHAREWARE & FREEWARE

Im CD-Ordner „Share" finden Sie von unseren Lesern erstellte Software. Neben einem **Cheat zum „Industriegigant"** warten auf Spieler diesmal die „Tetris"-Variante **The Tris**, die Simulation eines **Kiosk**s und die einer **Frittenbude**, Knobeleien wie **Robot Plague** oder **Explosive** sowie **Astro 97**, **Possible Crash** (beides Action) und **New Nations** (Strategie). An nützlichen Utilities hätten wir das digitale **Tagebuch**, die DOS-Spielestarthilfe **RP** und das Win 95-Backupprogi **Go 2.3** anzubieten.

Möchten auch Sie demnächst Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen? Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n) an nachstehende Adresse und legen eine schriftliche Bestätigung bei, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist zudem Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

JOKER VERLAG
CD-PRODUKTION
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 Baldham

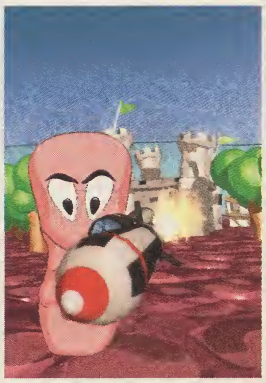
SHADOWS OF THE EMPIRE



Willkommen im „Krieg der Sterne": Am Eisplaneten Hoth dürfen Sie als PC-Rebell **einen voll spielbaren Abschnitt** lang den imperialen Truppen die Hölle heiß machen. Die Hardwareanforderungen des aktuellen Action-Hits von Lucas Arts sind freilich hoch, denn ohne 3D-Karte ist's mit der wunderschönen Grafik Essig. Das zudem benötigte und brandneue „DirectX 5.0" kann aber gleich mitinstalliert werden.

Hier einige **Hinweise zur Installation**: Von der Joker-Oberfläche aus wird nach einem Klick auf den Programmnamen zunächst der Entpacker „Winzip 95" installiert. Innerhalb dieses Tools wird die auf der CD-ROM Nr. 2 befindliche Datei \DEMOS\SHADOW\SHADOW.ZIP geöffnet und die Option „Use Folder Names" angewählt. Mit „New Folder" (via „OK" bestätigen) legt „Winzip 95" zudem einen neuen Ordner auf der Festplatte an und extrahiert dort nach einem Klick auf „Extract" die Programmfiles. Das Demo kann dann in diesem Ordner durch einen Doppelklick auf die Datei SOTE.EXE gestartet werden.

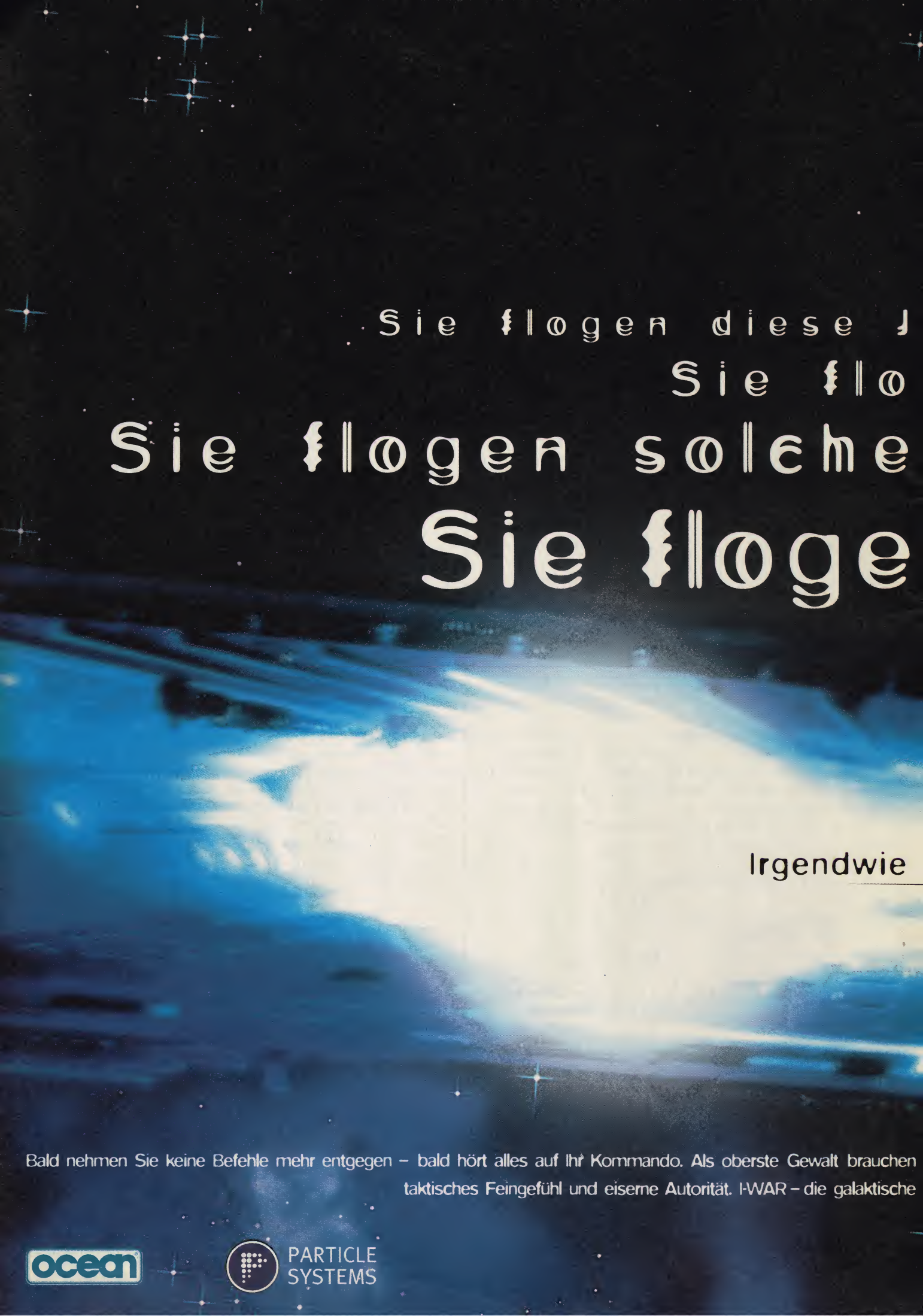
SYSTEM: P90 mit 3Dfx-Karte bzw. P120 für andere 3D-Turbos, 16 MB RAM, Win 95 und 30 MB auf der HD



WORMS 2

Ein selbstablaufender Film von einer Minute Länge, allerdings ein total verwurmter: Mit diesem hochaufgelösten Cartoon macht Team 17 schon mal Appetit auf die für Weihnachten angekündigte Fortsetzung zum strategischen Kultspiel.

SYSTEM: 486er mit Win 95 und 8 MB RAM, läuft direkt von der CD-ROM



Bald nehmen Sie keine Befehle mehr entgegen – bald hört alles auf Ihr Kommando. Als oberste Gewalt brauchen taktisches Feingefühl und eiserne Autorität. I-WAR – die galaktische

ocean

PARTICLE SYSTEMS


äger,
gen jene Jäger.
Jäger,
n immer Jäger.
blöd, oder?
I-War
Sie jedoch mehr als Mut und Kampfgeschick. Gefordert werden neben Treffsicherheit auch strategische Brillanz, Herausforderung. Ab November 97* in diesem Sternensystem.
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de
* Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.

DAS ULTIMATIVE ATTENTAT



Die Torbrücke, auf der British und seine Lords stehen, brennt

Der Betatest von **Ultima Online** bricht alle Rekorde: Bis zu 2.850 Spieler waren gleichzeitig im Netz – das sind mehr als bisher jemals in einer einzigen virtuellen Welt gezählt wurden! Verständlich, wenn die Wachsamkeit der Good Guys bei solchen Menschenmassen nachläßt. Doch hier war die Folge gleich ein Königsmord: **Lord British höchstpersönlich wurde bei einer Ansprache gemeuchelt**. Als Attentäter konnte der 23jährige Inhaber einer Software Consulting-Firma aus Indianapolis dingfest gemacht werden. Er streckte das Alter ego des Spieldesigners Richard Garriot mit einem Feuerzauber nieder.



Nach dem Attentat: Der Mauszeiger identifiziert die Leiche als Lord British

Origin reagierte mit dem sofortigen Ausschluß des Monarchenkillers vom Betatest, behauptet aber in einer Stellungnahme, dies sei nicht wegen des aktuellen Attentats geschehen. Auch nicht deshalb, weil besagter Mr. Rainz im Spiel einen bösartigen Charakter verkörpert. Vielmehr sei er selbst böse und habe sich Lücken in der Betaversion zunutze gemacht, um mit Hilfe unfairer Vorteile Hunderte anderer Spieler um die Ecke zu bringen. Damit wäre also der erste Massenmörder im Netz aus dem Verkehr gezogen…

DER DREIFACHE GROSSINQUISITOR



Zork: Ein Inquisitor kommt selten allein

Zork und kein Ende: Die traditionsreiche Adventurereihe, deren Wurzeln bis in frühe Infocom-Zeiten zurückreichen, wird über den aktuellen Titel **Zork Grand Inquisitor** hinaus fortgesetzt. Tatsächlich soll das etwa 100 Jahre nach „Beyond Zork" angesiedelte Abenteuer um einen tyrannischen Kirchenankläger (erscheint noch in diesem Jahr) der **Anfang einer neuen Trilogie** sein. Im zweiten Teil will Activision dem Spieler die Herrschaft über das berühmt-berüchtigte „Great Underground Empire" überlassen, auf daß er es gegen Horden von neugierigen Abenteurern verteidige. Und zum guten Schluß wartet dann noch eine gewaltige Völkerschlacht der Guten gegen die Bösen. Oder auch umgekehrt, wer weiß das heute schon so genau?
Mit Sicherheit wissen wir allerdings, daß man die guten alten **„Zork"-Textadventures bald kostenlos vom Website des Herstellers saugen** darf. Also einfach mal die Adresse **http://www.activision.com** ansurfen.

DAS KILLERPATENT

Die Hersteller von Computerspielen stecken möglicherweise schon in den größten Schwierigkeiten, ohne es zu ahnen: Bei Apogee Software ging kürzlich das Schreiben einer Anwaltskanzlei ein, die einen amerikanischen Patenteigner vertritt. Aufgrund seines Patents aus dem Jahre 1987 behauptet dieser, **das alleinige Recht auf die Verwendung von Videosequenzen gefilmter Schauspieler in Computer- bzw. Videospielen** zu haben – und verlangt die sofortige Einstellung von Produktion und Verkauf solcher Produkte! Ob außer Apogee noch andere Hersteller ein ähnliches Schreiben erhalten haben, ist derzeit nicht bekannt. Falls der juristische Tatbestand jedoch einer gerichtlichen Prüfung standhält, würde er wohl die gesamte Computerspiele-Industrie betreffen. Denn in welchem Game werden heutzutage keine gefilmten Videosequenzen verwendet?

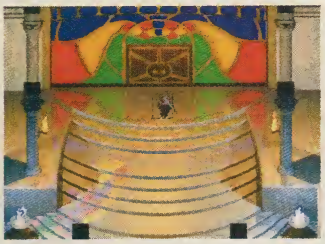


Ein US-Patentinhaber will sämtliche Videosequenzen in Computerspielen (hier „Wing Commander V") verbieten

EISENMANGEL IM MEER DER SCHWERTER



Rollenspieler, die kargen Zeiten neigen sich ihrem Ende zu! Im Februar soll bei Interplay/BioWare ein neuer AD&D-Dungeon aus den Forgotten Realms das fahle Licht der Monitore erblicken: **Baldur's Gate** heißt nicht nur das Programm, sondern auch eine große Stadt an der „Sea of Swords". Dort herrscht eklatanter Eisenmangel, da ständig Handelskarawanen mit dem Erz überfallen werden – schon stockt der Nachschub für die Waffenschmieden, schon verknappen sich landwirtschaftliche Geräte. Da wird nur ein Hauptcharakter helfen können, der anfangs nach allen Regeln der Generierungskunst zu erstellen ist. Im Spielverlauf darf er dann noch fünf NPCs als Partymitglieder engagieren.
Optisch will Interplay mit 16-Bit Grafiken in 64.000 Farben die eher karge AD&D-Tradition brechen, inhaltlich darf man sich auf sieben größere Kapitel sowie etwa 100 Subquests freuen. Nicht umsonst soll das **Rollenspiel auf stolzen fünf CD-ROMs** daherkommen!





Coole Lichteffekte erhellen die nächtlichen Straßen in Baldur's Gate

Besuchen Sie uns in Köln auf der COMPUTER '97 vom 14.–16. 11. 1997. Halle 11.1, Stand F16/G17

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT

Green Pepper –
DIE NEUE MARKE VON NOVITAS
Best Entertainment



Erachacha
Erachacha, der kleine Kobold, will in diesem Jump 'N' Run seine Freunde rächen, die von den Geistern der Dunklen Welt überfallen wurden. Ausgestattet mit der Keule des Donners startet er einen langen Rachefeldzug! Sind Sie bereit zu kämpfen?
EVP 19,95 DM

Jack Nicklaus
Bei dieser Golfsimulation können Sie nicht nur auf vorgegebenen Plätzen Golf spielen, sondern auch Ihren eigenen Golfplatz entwerfen. Der Golfplatz-Editor stellt Ihnen alle Mittel zur Verfügung, um aus einem rohen Flecken Erde jede Golf-Herausforderung zu gestalten, die man sich vorstellen kann.
EVP 19,95 DM





Panzer General
Hier ist er wieder – der Strategie-Mega-Hit, der die gesamte Spielwelt im Sturm erobert hat – jetzt mit neuem Handbuch. Szenarien, bei denen Sie entweder auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Achsenmächte spielen können. Wählen Sie zwischen 350 verschiedenen Einheiten – vom Tiger bis zur B17, der fliegenden Festung. EVP 19,95 DM

★ Ausschließlich Vollversionen
★ Lokalisation und / oder deutschsprachige Anleitung
★ Erhältlich im guten Fachhandel

NOVITAS ENTERTAINMENT SOFTWARE
Braunschweig

HAMMERHARTE STRATEGIE

Im Szenario „Warhammer Epic 40.000" von Games Workshop will SSI die PC-Strategen noch diesen Winter rundenweise befreien: **Final Liberation** wird taktische Puristen im 41. Jahrhundert mit einem Überfall der Weltraum-Orks auf den Planeten Volistad konfrontieren. In mehr als 30 Missionen muß das Imperium der Menschen die Besatzer dann wieder vertreiben. Dabei sollen über 100 verschiedene Militäreinheiten zum Einsatz kommen. Die **komplexe Rundenstrategie für Futuristen** wird sich in 16 Bit-Farbtiefe präsentieren und will Multiplayer aller Art glücklich machen – seien sie nun über ein Modem, Netzwerk oder das Internet miteinander verbandelt.





Keine Mauern können die finale Befreiung verhindern

MESSETICKETS ZU GEWINNEN

Seit Mai des Jahres betätigt sich der Bastei Verlag auch als Hersteller von Computerspielen. Daher soll der Erstling, das kleine Digi-Kreuzworträtsel „Professor Teacher's X-World" (Test in Ausgabe 5/97), auch auf der Frankfurter Buchmesse vom 15. bis 20. Oktober nochmals präsentiert werden. Für Neuigkeitenjäger interessanter dürfte hingegen sein, daß man bei Bastei zudem plant, dort ein erstes spielbares Demo von „John Sinclair – Evil Attacks" zu zeigen.
Wer den Knobel-Professor und den abenteuerlichen Geisterjäger auf der großen Literatur-Show kennenlernen möchte, für den hat Bastei Digital ein Angebot: Unter allen Einsendern, die abgesehen von „John Sinclair" noch mindestens zwei weitere Bastei-Heftserien nennen können, werden **fünf Gewinnpakete aus „Professor Teacher's X-World" sowie jeweils zwei Eintrittskarten für die Frankfurter Buchmesse verlost**. Einsendeschluß ist der 10. Oktober; die Postkarten mit den Heftserientiteln gehen an:

Bastei Digital
Kennwort: PC Joker
Scheidtbachstr. 23-31
D-51469 Bergisch-Gladbach





Eine der erfolgreichsten deutschen Heftserien wird versoftet: Sinclair als Roman- und Adventure-Held

JOKER WINS

Der Joker ist ja traditionell eine siegreiche Karte. Jüngster Beweis: **Der Sieger unserer „Interstate '76 Competition" durfte die GP-Strecke von Zaandvoort in einem Formel-Ford-Rennwagen unsicher machen**. Auf Einladung des deutschen Spieledistributors Bomico ging es zusammen mit unserem ehemaligen Chefredakteur Richard Löwenstein an die niederländische Küste. Dort erhielten beide die einmalige Chance, 15 Runden in einem jener sündteuren und sündhaft schnellen Boliden zu drehen, denen Otto Normalpilot sonst nur im TV begegnet. Im Anschluß wurde ein Kart-Turnier veranstaltet, bei dem der Joker in Front lag: Das Team mit unserem Ex-Chef stand nach der Qualifikation ganz vorne im Pulk und sicherte sich im anschließenden Finallauf den Siegerpokal nebst Ehrenurkunde.



In Zaandvoort auf dem Siegertreppchen: Ex-Chefredakteur ist zweiter von rechts zwischen holder Weiblichkeit

WA(H)RE LIEBE AM PC



Vom TV-Schirm auf den Monitor: Wa(h)re Liebe

Wer den Sender Vox empfangen kann, der kennt vermutlich auch die Show „Wa(h)re Liebe". Die erfolgreiche Mischung aus Reportage und Talkshow unter der Moderation von Lilo Wanders bietet ja ein ähnlich erotisierendes Konzept wie „Liebe Sünde" auf dem Kanal Pro 7. Und weil gleich zwei Sender nicht irren können, wird es nun von Media Publishing auf den Computer übertragen: Unter dem Titel **Wa(h)re Liebe: Cyberotic** erhält man für 79,– DM im Handel eine CD-ROM mit interaktiven Gemälden, erotischer Prosa, Musikvideos sowie einem Interview mit dem kultisch verehrten SF-Romancier und Cyberpunker William Gibson („Neuromancer"). Den ersten 2.000 ausgelieferten Exemplaren liegt zudem die bei Econ erschienene Wanders-Biographie „Tja, meine Lieben" bei.

VIRENANSCHLAG ODER FEHLALARM?

McAfees bekannter Virenkiller „Scan" sorgt in der veralteten Version 3.0 für Schockerlebnisse unter digitalen Heli-Piloten – gottlob für unbegründete: **Die bei Überprüfung von Blue Bytes „Extreme Assault" ausgegebene Virenmeldung ist ein Fehlalarm!** Verursacht wird er durch eine simple WAV-Datei, die von „Scan 3.0" fälschlicherweise für den Virus „MCG-Peace-3800" gehalten wird. Ähnlichen Ärger verursachte das Tool bereits vor anderthalb Jahren durch solche Falschmeldungen bezüglich aller mit „Turbo Anti Virus" bzw. „Central Point Virus" immunisierten COM-Dateien.



Ist trotz anderslautendem Scan-Ergebnis virenfrei: Blue Bytes Extreme Assault

STUDIOTOUR

Im Juni präsentierten die Windward Studios ihren Erstling „Enemy Nations", wobei sich das SF-Strategical im Joker-Test allerdings mit eher mageren 58 Prozentpunkten begnügen mußte. Beim neuen Werk soll nun alles anders und besser werden: **Galaxis** wird eine taktisch ausgerichtete Space Opera, die sich in erster Linie an vernetzte Multiplayer wendet. Ressourcenmanagement, Forschung und Diplomatie heißen die genretypischen Schlüsselwörter des Gameplays. Und wie das hier abgedruckte Foto beweist, braucht sich auch die Optik nicht zu verstecken.

Weitere Projekte der Windwards sind eine Städtebau-Sim namens **Metropolis**, ein mittelalterlich-strategisches Aufbauspiel mit dem Titel **Magic** sowie das Rollenspiel **The Winterstorm Chronicles**. Zu diesen Programmen standen nähere Informationen bei Redaktionsschluß noch aus, doch auch hier sind die ersten Bildschirmfotos vielversprechend.



Galaxis



Metropolis



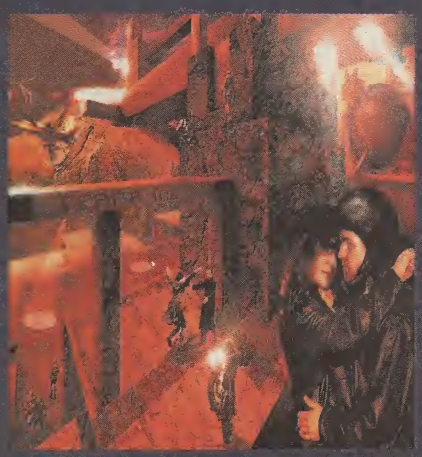
Magic



The Winterstorm Chronicles

ERST KAM PATHFINDER, JETZT KOMMEN SIE!

TERRA INC.



Führen Sie die Marskolonie im Kampf um Rohstoffe und Lebensraum!



"Terra Inc. ist im Gegensatz zu anderen Strategiespielen sehr schnell. Zusammen mit pfiffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgsversprechenden Spielidee ist hier ein Titel entstanden, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann!" (Markus Brodrick, PC POWER 7/97)





JETZT IM HANDEL!

PRISM LEISURE Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

VERTRIEB: PRISM LEISURE GMBH, SCHÜTTWEG 3-5, 59494 SOEST, TEL: 02921-96460, FAX: 02921-964646

BLACKSTAR MULTIMEDIA

ECTS 97





Wenige Wochen nach der E3 in Atlanta traf sich die Branche zwischen dem 7. und 9. September zu Europas traditionsreichster Messe in Sachen Computer-Entertainment. Was es in London an Neuheiten und Trends zu entdecken gab, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

ECTS-TRENDS

Einst ging die Business-Show der Spielebranche (private Besucher sind nicht zugelassen) zweimal im Jahr über die Bühne, neuerdings genügt einmal. Daher genügte aber die Grand Hall im Olympia-Messezentrum des Londoner Bezirks Earl's Court allein nicht mehr, erstmals erstreckte sich der Event auch auf die National Hall. Für die beeindruckenden Standbauten und das Drumherum aus maskierten Darstellern und hübschen Messehostessen galt nämlich die Devise: **Nie war der Digi-Karneval größer, aufwendiger und lauter**.
Weiterhin ganz groß in Mode bleiben **3D-Games**. Und damit sind nicht bloß Shooter gemeint, denn selbst ausgewachsene Abenteuer wie Sierras „King's Quest 8" oder „Grim Fandango" von Lucas Arts siedeln bald in der dritten Dimension: Der neue US-Adel erinnert optisch stark an einen klassischen Ballerdungeon, während der grimmige Fandango auf einem surrealistischen Comic-Parkett mit gerenderten Umgebungen getanzt wird.
Ein weiterer Trend betrifft **hochwertige Lizenzversoftungen**. So steht uns von MicroProse vielversprechende Echtzeitstrategie aus dem BattleTech-Szenario ins Haus, Cryo arbeitet an einem Genremix zu P.J. Farmers „Riverworld", und Grolier Interactive nimmt die Drachenwelt-Romane von Anne McCaffrey aufs Korn. Die ersten Eindrücke lassen dabei vermuten, daß sich die Hersteller mittlerweile gute Lizenzen *und* gute Programmierer leisten können.



Karneval der digitalen Eitelkeiten: Mr.Carmageddon in charmanter Begleitung

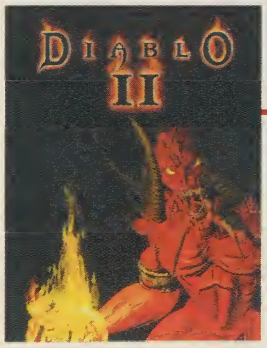
BATTLETECH: MECH COMMANDER

MICROPROSE

MicroProse ist seit kurzem an der Muttergesellschaft der Brettspiel-Company FASA beteiligt, weshalb sich das neue Echtzeitstrategical eng an die Originalszenarien aus deren SF-Universum anlehnt: Eine Invasion der Inneren Sphäre durch die überlegenen Clans bietet Anlaß für vielversprechende Robo-Schlachten. Die Messevorführung sah nach spannender Taktik und Logistik aus.



Vom Renderintro bis hin zu den Schlachten gut gemecht



DIABLO II

BLIZZARD

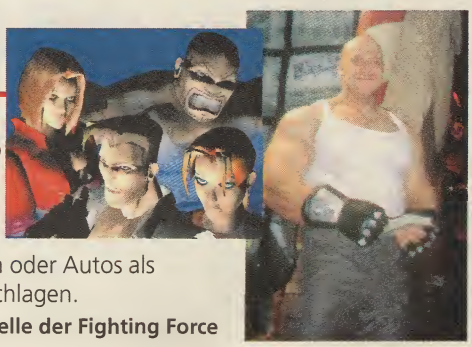
Jetzt ist es offiziell: Blizzard arbeitet an einem Nachfolger zum Megaseller. Im Herbst nächsten Jahres sollen die vier Städte einer ausgebauten Welt ihre Tore für Abenteurer aus fünf zusätzlichen Charakterklassen öffnen. Am Prinzip der zufällig generierten Dungeons (und nun auch der Wildnis) mag man nicht rütteln, doch es werden die Multiplayer-Optionen verbessert – u.a. durch eine weltweite Rangstufentabelle via Battle.Net.

Ein wortwörtlich brandaktuelles Artwork

FIGHTING FORCE

EIDOS

Bis zur nächsten Ausgabe sind die beiden männlichen Muskelberge und die zwei knapp bekleideten Heroinen der Fighting Force testreif. Mit ihnen werden ein oder zwei Spieler in sieben Levels ein Verbrechersyndikat in die Knie zwingen. Neben rund 40 Attacken vom einfachen Faustschlag bis hin zum Schuß mit der Panzerfaust hat jeder verfügbare Charakter noch die Möglichkeit in petto, Hintergrundobjekte wie Hydranten oder Autos als Wurfgeschosse zu verwenden oder auf der Suche nach weiteren Waffen in Stücke zu schlagen.



Immer im Mittelpunkt: die Messemodelle der Fighting Force

MESSEGEFLÜSTER

Am gigantischen **Eidos**-Stand verursachte eine junge Dame Aufläufe: das Model sieht Lara Croft ähnlicher als Lara Croft selbst! Wie zu den Tomb Raiders zu erfahren war, haben mit Toby Gard und Paul Douglas der Chefgrafiker und der Chefprogrammierer des populären Actionadventures Core Design verlassen, um in Kooperation mit Interplay eine neue Company namens Confounding Factor zu gründen. Das sind schlechte Nachrichten für alle, die bereits von „Tomb Raider 3" träumen...



Lara, bist du's?

Unfrohe Kunde auch für und von **Virgin Interactive**: Wegen finanzieller Probleme (trotz rund 250 Millionen Dollar Jahresumsatz!) steht der Softwarekonzern zum Verkauf. Zu den Interessenten gehören neben dem bisherigen Management vor allem Sega, Spectrum Holobyte, GT Interactive und Electronic Arts.



Auf Expansionskurs ist hingegen **Software 2000**. Um künftig auch international präsent zu sein, planen die Eutiner Zweigstellen im Ausland.
Hier noch kurz die wichtigsten **ECTS Interactive Entertainment and Games Awards**: Als beste PC-Hardware wurde der 3Dfx-Chipsatz ausgezeichnet, zum Spiel des Jahres avancierte „Tomb Raider". Entsprechend wurden Core Design und Eidos als Developer bzw. Publisher des Jahres geehrt.

Die meisten ECTS-Awards boten keine Überraschungen

FORSAKEN

ACCLAIM

Die stark modernisierte Variante des 3D-Klassikers „Descent" macht gute Fortschritte: Mit schwer bewaffneten und fliegenden Speedbikes werden sich Söldner Anfang nächsten Jahres ihren Weg durch vertrackt aufgebaute Labyrinthe freikämpfen. Auf der Messe waren die vier vernetzten PCs mit dem umwerfend aussehenden Shooter ständig dicht umlagert – nicht nur wegen der hübschen Animateurinnen.



Heiße Gleiterduelle am Stand von Acclaim



GRAND THEFT AUTO

DMA DESIGN

Die „Lemmings" von DMA Design beweisen wieder schwarzen Humor: Schon in den nächsten Wochen wird der Spieler als motorisierter Kurier in 200 direkt verknüpfte Missionen geschickt. Seine Aufgabe besteht darin, in drei US-Städten immer wieder neue Fahrzeuge zu kapern (insgesamt 30), Bombenattentate zu verüben oder der Mafia einen Koffer voll Rauschgift abzujagen. Also ein Rennspiel der etwas anderen Art.

Wer liegenbleibt, muß zu Fuß weiter

GRIM FANDANGO

LUCAS ARTS

Das Entwicklerteam von „Vollgas" hat sich für dieses 3D-Adventure vom mexikanischen Totenkult inspirieren lassen. Entsprechend mystisch wird die Story um Manny Calavera, den Reiseführer im Land der Toten. Um endlich seine ewige Ruhe zu finden, muß er eine bestimmte Erfolgsquote erreichen, doch seine Vorgesetzten wollen ihm einen Strich durch die Rechnung machen. Mit der thematisch verwandten, jedoch schrillen Simulation „Afterlife" wird das Spiel wenig gemeinsam haben, eher schon mit düsteren Hollywoodfilmen.



Tanz der Totenköpfe?



INCOMING

RAGE

Auf den ersten Blick erinnert das neue Werk der Macher von „Darklight Conflict" stark an Blue Bytes „Extreme Assault". Auch bei dieser Actionsimulation machen feinste Lichteffekte und Texturen die 3Dfx-Version zum echten Augenschmaus. Bloß wird man dabei in Jets, Panzern oder Robo-Walkern sowie mit Flugabwehrkanonen dem Feind das Fürchten lehren.

Incoming setzt neue Standards bei Lichteffekten

„MAC LYRR IST NICHT LARA!"



Sierra-Chefin Roberta Williams plaudert über„King's Quest 8: Mask of Eternity"

?: Roberta, Sie sind ja auch Designerin der gesamten „King's Quest"-Reihe – woher der Wandel vom interaktiven Cartoon zum frei begehbaren 3D-Gelände im kommenden Teil?

RW: *Ich habe innerhalb der Serie schon immer gerne experimentiert, vermutlich ist sie deshalb so erfolgreich. Neben wechselnden Handlungsträgern war dabei stets Präsentation am neuesten Stand wichtig. Als Spieleheresteller muß man ja notgedrungen die Entwicklung vorantreiben, wenn man nicht irgendwann mit technisch veralteten Produkten dastehen will. Doch die langlebigsten Titel sind ja nicht umsonst Adventures oder Rollenspiele, man denke nur an „Ultima". Es ist wohl einfach so, daß sich gute Geschichten leichter fortsetzen lassen. Mit einem 3D-Shooter wird „Mask of Eternity" daher trotz der ähnlichen Optik nicht viel zu tun haben, selbst wenn auch hier mal gekämpft werden muß.*

?: Held Conner Mac Lyrr wird quasi von der Kamera verfolgt, genau wie eine gewisse Lara Croft...

RW: *Richtig. Doch auch „Tomb Raider" hatte nur eine sehr rudimentäre Story zu bieten, während wir hier von einem vollwertigen Adventure reden. Es wird davon handeln, daß alle Einwohner des Königreiches Daventry zu Stein erstarren. Alle bis auf unseren Helden, den seine Reise bis ins Reich der Toten führt...*

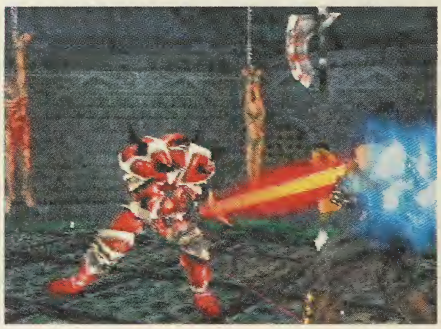


King's Quest 8 wird in voll begehbarer 3D-Umgebung handeln

MACE

GT INTERACTIVE

Da die Hardware dieser Arcade-Prügelei aus dem Hause Atari direkt auf dem Voodoo-Chip von 3Dfx basiert, fällt die PC-Konvertierung leicht. In der Spielhalle war den mittelalterlichen Duellen zwar (noch) kein allzu großer Erfolg beschert, doch unsereinem werden sie in wenigen Wochen 1:1 bei höherer Auflösung zur Verfügung stehen.



Klassische Schwertkämpfe in detaillierter 3D-Umgebung

SUB CULTURE

CRITERION

Mittlerweile steht der Vertrieb für Criterions Unterwasserspektakel fest: Noch vor Weihnachten will hierzulande UBI Soft für strategisch angehauchte U-Boot-Gefechte sorgen. Dann werden Piraten aufgebracht, feindliche Stellungen attackiert und verbündete Einheiten unterstützt. Realistische Darstellung von Meeresfauna und –flora soll dabei für Atmosphäre bürgen.



Die U-Boot-Sim verfügt über standesgemäß flüssige Polygongrafik

TEST DRIVE 4

ACCOLADE

Noch im November soll der jüngste Teil der traditionsreichen Rennspielserie offiziell erhältlich sein. Wie üblich wird eine breite Auswahl exklusiver Sportwagen geboten, die sich auf abwechslungsreichen Strecken (auch die deutsche Autobahn ist wieder vertreten) bis zum Limit austesten lassen. Allgemein ähnelt das Geschehen leicht der „Need for Speed"-Serie, doch sorgen Verfolgungsjagden mit der Polizei für Eigenständigkeit.



Unterstützt natürlich auch 3D-Karten: Test Drive 4



ULTIM@TE RACE PRO

KALISTO

Anfang dieses Jahres verlangte „Ultim@te Race" als eines der ersten Spiele nach einem 3D-Turbo unter der Haube, und auch der Nachfolger setzt auf Hardware-Beschleuniger. Allerdings werden nun alle gängigen Karten entweder im Native- oder im Direct3D-Mode unterstützt (zur Not genügt jetzt auch ein „nackter" PC), was die 17 ausgedehnten Kurse einem breiteren Publikum zugänglich macht. Apropos breites Publikum: Via Netzwerk oder Internet werden bis zu 16 Fahrer gleichzeitig echtes Spielhallengefühl auf dem heimischen Pentium erleben können.

Ultim@te Race Pro kommt auch in einer Version für die Spielhalle

WIZARDRY 8

SIRTECH

Das neueste Kapitel der Rollenspielsaga ist erst im Laufe des nächsten Jahres zu erwarten. Über die Story war daher noch nichts zu erfahren. Doch soll auch hier jetzt 3D-Terrain für völlige Bewegungsfreiheit sorgen, wenn auch in grafisch traditionellem Stil.



Die allerersten Bilder von Wizardry 8

HARDWARE-TRENDS



Vorerst nur mit 3Dfx-Chip spielbar: International Rally Championship von Europress

Dreidee und kein Ende: Nachdem der Voodoo-Chipsatz auf der Messe zur Hardware des Jahres ernannt wurde, nimmt es nicht wunder, wenn etliche Spiele künftig zunächst als reine 3Dfx-Versionen erscheinen – etwa die der Softwareschmiede Europress. Im Gegenzug bieten viele Hersteller nachträglich Direct3D-Patches für ihre Titel an, allen voran Arcade- und Konsolengigant Sega.

Rüttelfest muß Hard- und Software in Zukunft schon sein, denn die Force Feedback-Technik (siehe Seite 122) liegt voll im Trend. Ergo planen Hersteller wie Saitek (die Entwickler des in der nächsten Ausgabe getesteten Zocker-Keyboards „PC Dash") und Thrustmaster Lenkräder mit Rückkopplungsmechanismen. Ein erstes Muster stellte SC&T mit dem „Ultimate Per4Mer Plus" vor.





Das erste Force-Feedback-Lenkrad samt passendem Spiel: Ultimate Per4Mer Plus und Segas Daytona USA Deluxe

WEITERE NEUIGKEITEN

Die italienischen Newcomer von Sacis stellten mit **Blood & Lace** ein düsteres Actionadventure vor. Grolier Interactive arbeitet an **Dragonflight: Chronicles of Pern**, einer Versoftung der Pern-Romane von Anne McCaffrey. Blue Bytes neue Tennissimulation wird **Game, Net & Match** heißen und konnte optisch bereits voll überzeugen. Sierra hingegen versucht sich mit **Half Life** am Genre der Ballerdungeons. Lange angekündigt und endlich auf der Zielgeraden ist die netzwerktaugliche Fun-Raserei **Micro Machines V3** der Codemasters. Bliebe noch **Plane Crazy** von Europress, eine luftige Verfolgungsjagd für PC-Piloten.



Anne McCaffreys Pern-Szenario als stimmungsvolles Adventure: Dragonflight



Vor allem im Multiplayer-Modus ein Heidenspaß: Micro Machines V3

MESSE-ZITATE

„Ich bin noch gar nicht ganz wach, gestern war ja schon wieder 'ne Party. Gähn..."
Meistgehörter Spruch auf der Messe

„Meine Füße bringen mich noch um!"
Matt Sentell, der ganztägig im Stehen das Rennspiel „GP Legends" vorführte

„Sie habe ich mir immer viel größer vorgestellt"
Redakteur einer Konkurrenzzeitschrift, als er unserem Oberboß Michael zum ersten Mal persönlich gegenüberstand

„Wenn die Queen jetzt stirbt, interessiert das kein Schwein!"
Pakistanischer Taxifahrer zum Rummel um Lady Dianas Begräbnis

„Di Hard"
Titel einer angedachten Box zu Lady Dianas Begräbnis kurz vor der ECTS



Di Hard: T-Shirts für Trauernde



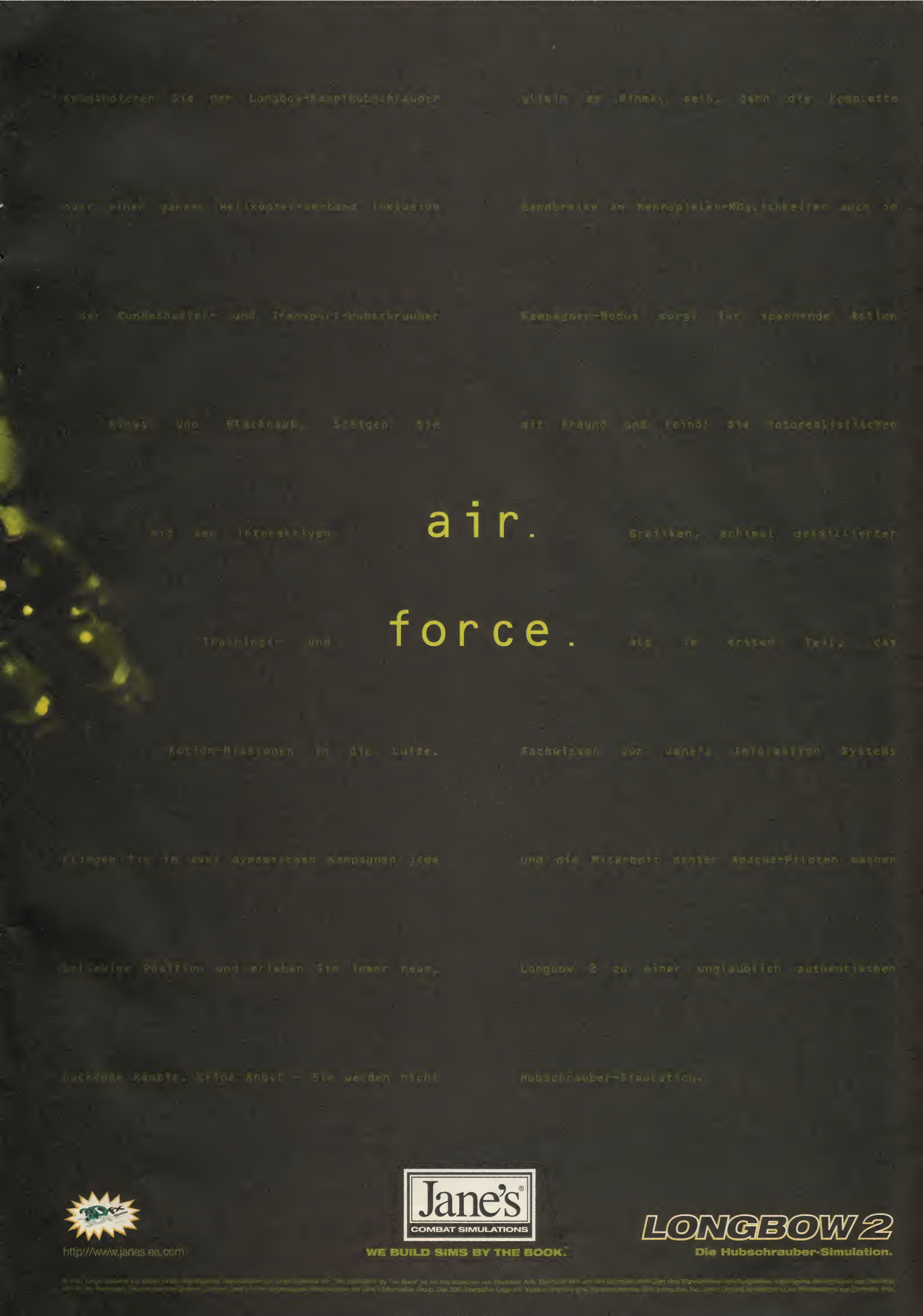
HOFFNUNG



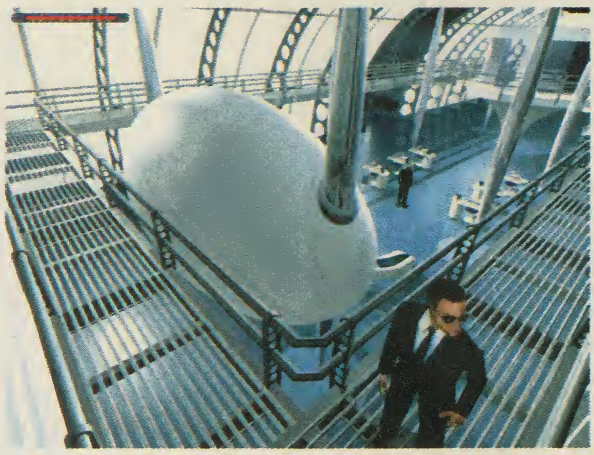
RETTUNG



ZERSTÖRUNG


Kommandieren Sie den Longbow-Kampfhubschrauber
über einen ganzen Helikopter-Verband inklusive
der Kundschafter- und Transport-Hubschrauber
links und Stackhawk. Steigen Sie
mit der interaktiven
air.
force.
Training- und
Action-Missionen in die Luft.
Kämpfen Sie in zwei dynamischen Kampagnen jede
Seite seine Position und erleben Sie immer neue,
packende Kämpfe. Keine Angst - Sie werden nicht
allein am Himmel sein, denn die komplette
Bandbreite an Mehrspieler-Möglichkeiten auch in
Kampagnen-Modus sorgt für spannende Action
mit Freund und Feind! Die fotorealistischen
Grafiken, achtmal detaillierter
als im ersten Teil, das
Fachwissen von Jane's Information Systems
und die Mitarbeit echter Apache-Piloten machen
Longbow 2 zu einer unglaublich authentischen
Hubschrauber-Simulation.
http://www.janes.ea.com
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
WE BUILD SIMS BY THE BOOK.
LONGBOW 2
Die Hubschrauber-Simulation.



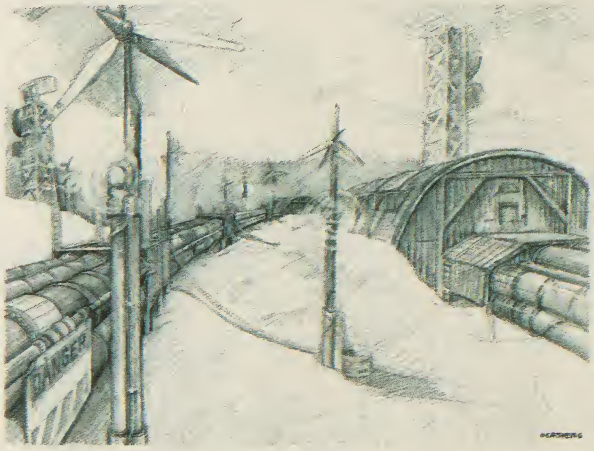


Echter sehen die Kulissen im Kino auch nicht aus!

Ihr Markenzeichen sind dunkle Klamotten und Sonnenbrillen, in deutschen Kinos jagen sie seit September illegal eingewanderte Aliens. Demnächst suchen die Männer in Schwarz auch Ihren PC heim – warnen Sie schon mal alle Außerirdischen auf der Festplatte!

Daß einer der erfolgreichsten Kino-Hits des Jahres nicht unversoftet bleiben kann, ist klar. Daher setzen die Entwickler der Design League die futuristische Story derzeit in ein 3D-Actionadventure um, dessen Vorabversion für ungläubiges Staunen in der Redaktion sorgte: So gut kann also eine Movie-Konvertierung aussehen – nach Spielen wie „Batman Forever" oder der „Alien Trilogy" mochte man das fast schon nicht mehr glauben.
Was hier Ende des Jahres für Win 95 und die Playstation erscheinen wird, soll die Qualitäten des SF-Streifens geschickt mit eigenen Ideen verbinden. Die vielseitigen Missionen in der Arktis und in Alien-Höhlen, am Amazonas und auf einer Insel werden daher weitgehend frei erfunden sein.

Laut der Entwickler bürgt nämlich nur eine lose Anbindung an das Vorbild für immer neue Herausforderungen in jedem Spielabschnitt. Ein wenig scheinen die Newcomer jedoch auch auf Capcoms erfolgreiches „Resident Evil" geschielt zu haben, als sie die Missionen entwarfen. Freilich dürfte MiB weit weniger brutal werden, denn Agent K und/oder Agent J (im Netzwerk dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran) sollen in vorgerenderten 3D-Räumen überwiegend Kopfarbeit leisten.
Zwischen eingeschobenen Filmszenen wird man also etwa Bomben entschärfen und Schlüssel suchen müssen. Daß dabei auch widerspenstige Aliens aller Rassen und Klassen mit Händen, Füßen und Waffen zu bekämpfen sind, versteht sich von selbst. Unter den zahlreich herumliegenden Sammelextras werden sich daher auch fünf großkalibrige Wummen im abgedrehten Stil des Films finden. Und damit der Spieler auch weiß, wie er sie zu bedienen hat, wird er sich noch im Vorfeld anhand von umfangreichen Trainingsmöglichkeiten mit der Steuerung vertraut machen können. In verschiedenen Räumen wird man da Kicks und Tritte lernen, Zielübungen durchführen oder sein Timing bei kritischen Hüpfpassagen verbessern.
So weit mag MiB wenig mehr als ein opulentes Actionabenteuer werden, doch die Klasse seines Gameplays liegt im Detail.



Auf solchen Zeichenskizzen basiert die Grafik des Spiels

AN DIE WAFFEN



Die kleine, aber gemeine **Noisy Cricket** ist die Standardwaffe von Agent J



Im Film benutzt Agent K am liebsten den **De-Atomizer** – denn diese Waffe hält, was der Name verspricht...



Der großkalibrige **Pulsar Blaster** wird erst spät im Spiel zum Einsatz kommen



Die Verwendung originaler Filmdaten ermöglichte die frappierende Ähnlichkeit der Digi-Charaktere mit den Hauptdarstellern des Movies



Wie in dieser Szene werden Figuren und Hintergründe häufig interagieren können

Beispielsweise sollen beim Marsch von einem Screen in den nächsten kaum Ladepausen nerven. Und das Speichern des Spielstandes wird jederzeit, also nicht erst nach kompletter Bewältigung einer Mission möglich sein. Für grafische Detailtreue spricht unter anderem die hohe Ähnlichkeit der Hauptdarsteller mit ihren Zelluloidvorbildern. Um selbst deren Mimik akkurat wiedergeben zu können, hat man die Stars des Films (Tommy Lee Jones aus „Batman Forever" und Will Smith

Bald fliegen auch die bestgetarnten Aliens von der Festplatte!

aus „Independence Day") in die Entwicklung einbezogen. Ihre digitalen Gegenstücke agieren dann liebevoll animiert vor bewegten 3D-Hintergründen und werden von ständig wechselnden Kameraperspektiven stets ins rechte Licht gerückt. Für den passenden Sound soll ein Mix aus mitreißenden Rhythmen, viel Sprachausgabe und fetzigen Effekten sorgen.

Im Dezember werden die schwarzen Herren ihren Dienst aufnehmen, bevorzugt auf Rechnern ab 166 MHz und 32 MB RAM – der Vertrieb Gremlin verspricht aber, grundsätzlich bereits Pentiums mit 16 MB unter der Haube alienfrei zu machen. Auch ein 3D-Beschleuniger soll angeblich nicht erforderlich sein, jedoch nachträglich via Patch unterstützt werden. Sobald die coolen Typen in unser Testlabor einmarschiert sind, wissen wir Genaueres – vielleicht schon bis zur kommenden Ausgabe. (skills)





Ein flinker Ballerfinger allein genügt bei MiB nicht, auch geschickte Hüpfer und schlaue Knobler sind gefragt



Will Smith und Tommy Lee Jones treten mit obskuren Waffen gegen die Aliens dieser Welt an

MEN IN BLACK – DER FILM

Wenn Tommy Lee Jones und Will Smith (er rapt auch den Titelsong) die Welt mit den skurrilsten Waffen vor gut getarnten außerirdischen Einwanderern und Terroristen retten, bleibt kein Auge trocken: **Viel Humor, noch mehr Action sowie massenhaft geniale Spezialeffekte der Digi-Magier von Industrial Light & Magic machten den satirischen SF-Streifen in den USA zum Kassenknüller** – in Deutschland lief MiB am 11. September an. Die Story basiert übrigens auf einem Comic von Lowell Cunningham.





„SYLVESTER STALLONE MUSS EINFACH EIN ALIEN SEIN!"



Hauptdarsteller Will Smith

?: Daß Sie und Ihr Partner praktisch den ganzen Film über schwarze Sonnenbrillen tragen, hat deren Verkauf weltweit angekurbelt – war das der ganze Grund?

WS: *Natürlich nicht. Ohne die Brillen hätten wir schließlich mit dem Gedächtnislöscher nicht nur die Erinnerungen anderer Personen, sondern unsere eigenen gleich mit ausradiert. Außerdem sehen wir mit den Teilen doch noch viel cooler aus als einst die Blues Brothers!*

?: Wir entsinnen uns da einer Szene, in der Sie nicht ganz so cool aussahen...

WS: *Vermutlich die, wo Tommy Lee ein Alien über den Haufen ballert und mir die sterblichen Überreste entgegenfliegen. Mann, war das vielleicht eine Sauerei!*

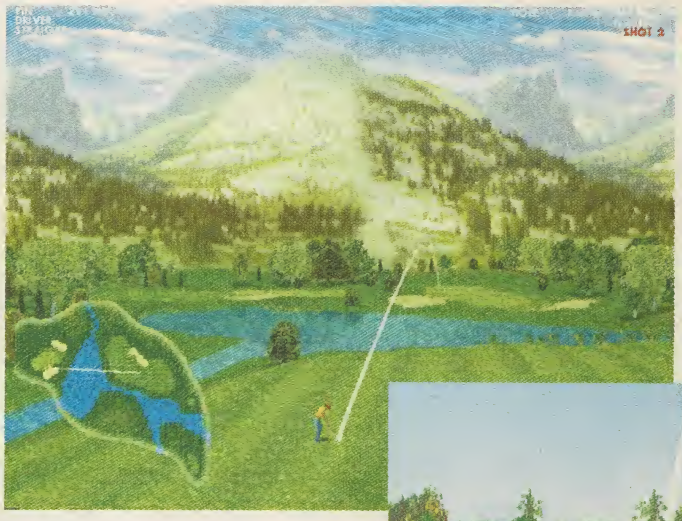
?: Was ist dran an dem Gerücht, daß sich in den Kostümen mancher Aliens populäre Schauspieler verbergen?

WS: *Nicht viel. Aber wenn man im Hauptquartier genau hinguckt, sieht man auf einem Alien-Überwachungsmonitor Sylvester Stallone, Danny DeVito und ein paar andere Hollywoodgrößen. Und so schräg, wie die Typen tatsächlich drauf sind, müssen das einfach Außerirdische sein!*

Sportliches von Gremlin

Geht es nach der englischen Softwareschmiede, soll Weihnachten für PC-Sportler dieses Jahr bereits auf den Spätherbst fallen: Die Serie „Actua Sports" wird demnächst gleich um ein ganzes Quartett erweitert.

actua GOLF 2



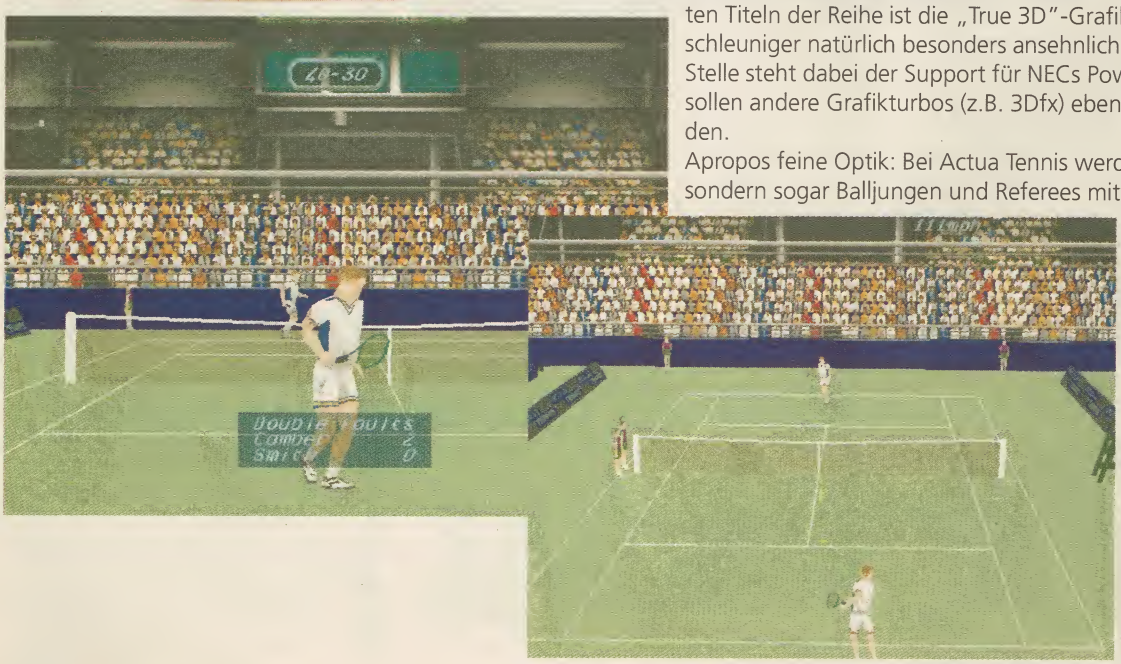
Sehr brav: Anstatt „Actua Golf" von der Playstation umzusetzen, bedient man PC-Golfer gleich mit dem Nachfolger. Auf die Konsolenkurse wird unsereins dennoch nicht verzichten müssen, denn sie sind in den insgesamt acht 18-Loch-Anlagen enthalten. Neben diversen Spielarten, Amateur- und Profi-Turnieren oder einer kompletten Karriere werden hier auch Trainingseinheiten auf Driving Range und Putting Green zur Wahl stehen.



Die 3D-Plätze mit ihrer ebenso realistischen wie detaillierten HiRes-Grafik lassen sich aus allen möglichen Kameraperspektiven begutachten. Bis zu drei davon kann man à la „Links" zusätzlich in Fenstern einblenden. Rundgänge zwecks informativer Inspektion sind ebenfalls möglich. Akustisch sollen stimmige Sound-FX sowie Livekommentare von BBCs Golfexperten Peter Alliss und Alex Hays für Abwechslung am Green sorgen. Mehr als 3.000 solcher Statements hat man uns versprochen, dazu gängige Features wie Replays, Multiplayermatches für maximal vier Netzwerker, Regelmanipulationen, Handicaps usw. Was uns sonst noch an Optionen erwartet, soll in der kommenden Ausgabe ein ausführlicher Test zeigen.

actua TENNIS

Bereits Ende Oktober sollen Gremlins Tenniscracks den Court betreten. Die mittels Editor vom Spieler selbst gebastelten Schlägerschwinger(innen) dürfen sich in Einzel, Doppel oder Mixed messen. Freundschaftsmatches, Turniere sowie ganze Tourneen garantieren dabei Abwechslung und Dauermotivation. Wie bei den anderen hier aufgeführten Titeln der Reihe ist die „True 3D"-Grafik mit einem 3D-Beschleuniger natürlich besonders ansehnlich und flott. An erster Stelle steht dabei der Support für NECs PowerVR-Chipset, doch sollen andere Grafikturbos (z.B. 3Dfx) ebenfalls unterstützt werden.



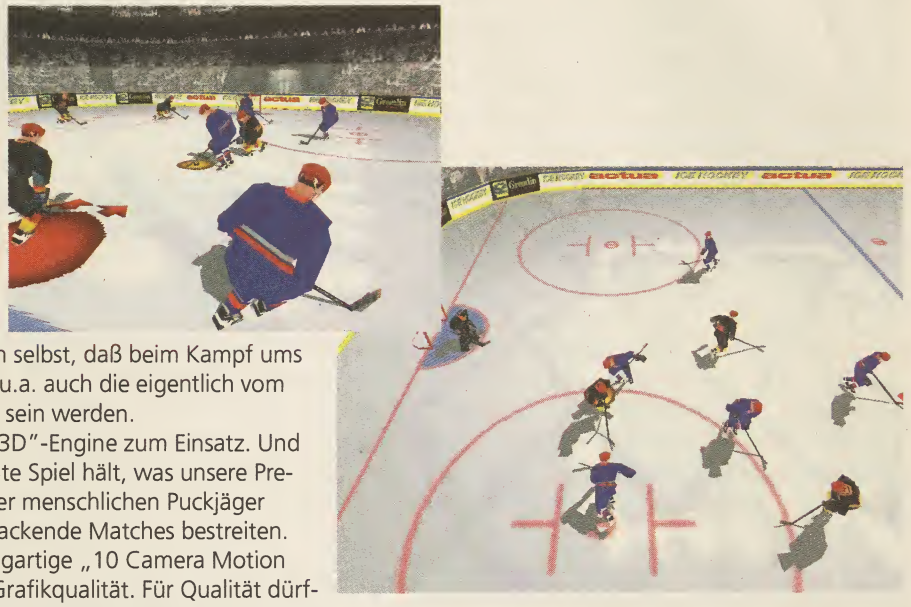
Apropos feine Optik: Bei Actua Tennis werden nicht nur die Profis, sondern sogar Balljungen und Referees mittels Motion Capturing in Szene gesetzt. Und natürlich gehören auch im Weißen Sport diverse Kameraeinstellungen, Replays und Kommentare aus berufenem Munde zum Service. Man darf also gespannt sein, ob die laut Hersteller „ansehnlichsten Beine seit Lara Croft" ganz vorne in der digitalen Weltrangliste landen.

actua SOCCER 2



Nach der wenig überzeugenden „Club Edition" (Test 8/97: 46 Prozent) sollen die Actua-Kicker Ende Oktober deutlich spielstärker aus dem Trainingslager zurückkehren. Mit 64 Nationalmannschaften sowie 24 per Editor aufgestellten Teams lassen sich dann alle erdenklichen Pokalturniere bzw. Ligen in 20 originalgetreuen Stadien absolvieren. Und das unter den verschiedensten äußeren Bedingungen: bei Nebel, Regen oder Schnee, am Tag, abends oder in der Nacht. Als technischer Berater stellte kein Geringerer als Alan Shearer, der Kapitän der englischen Nationalelf, sein Know-how in die Dienste der Programmierer – man wollte die zusätzlichen taktischen Elemente und Trainingseinheiten eben so wirklichkeitsnah wie möglich umsetzen. Außerdem hat der Promi als ultimative Herausforderung ein Allstar-Team zusammengestellt. Für das Motion Capturing stand Liverpools siebzehnjähriges Sturmwunder Michael Owen vor den Kameras, für Schiri und Kommentatoren hat man weitere (zumindest auf der Insel) populäre Namen unter Vertrag. Sound und Kommentare sollen dabei dank des neuentwickelten Systems "AmbientRealism" stets zur jeweiligen Spielsituation passen. Mal sehen, ob so der Sprung in die höheren Tabellenregionen des Genres gelingt.

actua ICE HOCKEY



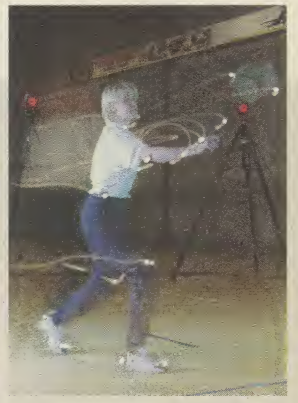
Schlußendlich werfen die Olympischen Winterspiele '98 im japanischen Nagano ihre Schatten voraus: Gremlin bastelt an der offiziellen Eishockey-Sim zum sportlichen Großereignis. Dazu hat sich der Hersteller auch gleich noch die NHLPA-Lizenz gesichert, um Originalnamen verwenden zu dürfen. Und es versteht sich hier wohl von selbst, daß beim Kampf ums Digi-Gold neben den 16 realen Teilnehmern u.a. auch die eigentlich vom Schweizer Team ausgeknockten Briten dabei sein werden.
Natürlich kommt ebenfalls wieder die „True 3D"-Engine zum Einsatz. Und wenn das für Anfang Dezember angekündigte Spiel hält, was unsere Preview-Version verspricht, werden die bis zu vier menschlichen Puckjäger dank des flüssigen und rasanten Scrollings packende Matches bestreiten. Zudem steht das hauseigene, in Europa einzigartige „10 Camera Motion Analysis System" für bisher nicht gekannte Grafikqualität. Für Qualität dürfte in diesem Zusammenhang auch bürgen, daß für die Aufnahmen vor besagten Kameras die Sheffield Steelers (Gewinner der British Championship Playoffs) mit Chris Kelland, dem früheren Kapitän des Nationalteams, auf dem Eis standen. An Bewegung sollte es dem Spiel somit kaum fehlen, an stimmiger Sounduntermalung erst recht nicht: Aus den Boxen werden Kommentare, Anfeuerungen der Cheerleader sowie satte Effekte wie das Knallen des Pucks ans Plexiglas oder der wuchtige Zusammenprall bei Bodychecks schallen. Einem interessanten Vergleich mit Acclaims „NHL Breakaway" und Electronic Arts' „NHL 98" steht also nichts im Wege. (st)

WAS IST EIGENTLICH MOTION CAPTURING?

Motion Capturing ermöglicht hochrealistische Animationen – kein Wunder, daß diese Technik mittlerweile aus dem Genre der Sportspiele nicht mehr wegzudenken ist. Auf den Bildern läßt sich das Grundprinzip recht gut erkennen: Die für die Bewegungen relevantesten Körperpartien eines Sportlers (insbesondere Kopf, Gelenke und Füße) werden mit Leuchtbällen markiert. Die um ihn herum positionierten **Kameras filmen nun genau vordefinierte Bewegungsabläufe**. Aus den als Koordinaten gespeicherten Daten entstehen durch das Verbinden der Lichtpunkte erst Strichmännchen, dann 3D-Modelle und schließlich optisch ansprechende Polygon-Athleten.



Motion Capturing für Actua Ice Hockey mit Chris Kelland von den Sheffield Steelers



...und für Actua Tennis mit Helen Schofield

PANZER GENERAL 3D

So kurz vor Weihnachten gönnen die (Markt-) Strategen von Mindscape/SSI ihren Programmierern keine Ruhe: Nach „Imperialismus" und „Pazifik Admiral" soll dieses Jahr noch eine aufgepeppte Version des klassischen Hexfeldstrategicals die Kassen klingeln lassen.



Die alliierten Truppen auf dem Vormarsch in Italien: 3D-Einheiten in farbarmen Iso-Landschaften



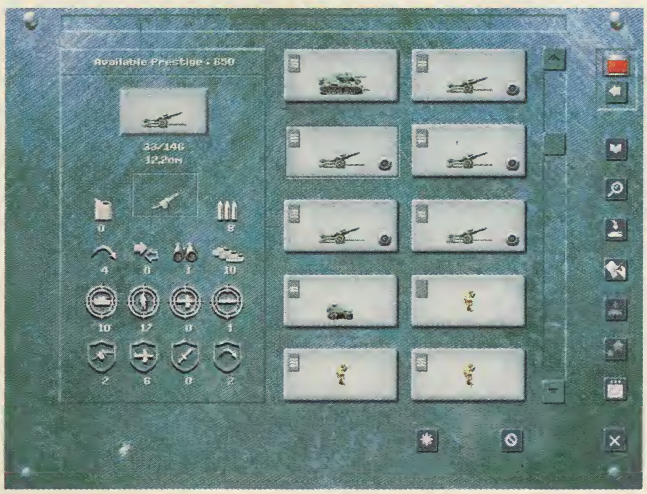
Im verschneiten Weiß sind die Fahrzeuge besser zu erkennen

NEUE PERSPEKTIVE

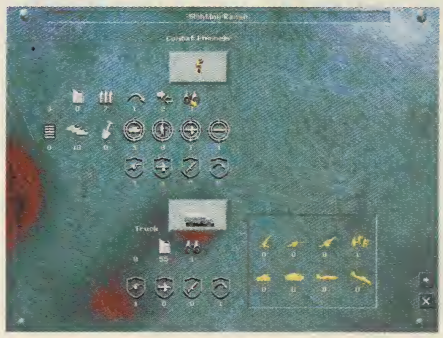
Der Zug der Zeit im Rückwärtsgang: Von den interstellaren Gefilden in „Star General" ging es im Nachfolger „Pazifik Admiral" schon wieder in irdische Sphären. Und der neueste Feldherrentitel wird zu den Wurzeln der Serie, sprich ins Mitteleuropa des Zweiten Weltkriegs zurückkehren. Auch das bewährte Spielprinzip wird weitgehend bekannten Pfaden folgen, richtig neu soll nur die Grafik werden. Also Schluß mit der drögen Draufsicht und dem flachen Verschieben platter Einheiten, denn das erfolgversprechende Zauberwort lautet heutzutage nun mal „Dreidee". Die neue Darstellung bietet Schatten werfende 3D-Objekte in handgezeichneten Landschaften aus einer Sicht von schräg oben. Verschiedene Terrains wie Wiesen und Wälder, Schnee und Eis oder Sand und Strand versprechen dem Auge dabei viel Abwechslung. Mit Farben wird offenbar jedoch eher gekleckert denn geklotzt, und von echter Dreidimensionalität sind die Iso-Karten auch weit entfernt. Aber immerhin sind Städte nun als solche zu erkennen, bei Brücken sieht man deutlich die Struktur des Bauwerks. Auch die Einheiten selbst sind mit Liebe zum Detail modelliert und lassen sich je nach Position aus fünf Perspektiven betrachten. Und die Gefechte werden durch den Einsatz von Animationen, Rauch, Feuer und Explosionen sehr viel überzeugender als bisher in Szene gesetzt. Intro und Musik waren in der Previewversion noch nicht verfügbar, doch die eingebauten Kampfgeräusche klangen sehr realistisch.

ZAHLEN UND FAKTEN

Es werden 48 einzeln anwählbare Missionen sowie fünf Kampagnen (zwei auf deutscher und je eine auf amerikanischer, britischer und russischer Seite) zur Wahl stehen. Dazu kommt ein Schlachtengenerator für individuelle Einsätze. So oder so ist das Feindesland rundenweise zu erobern, wobei die Stärke des CPU-Gegners in Prozentzahlen eingestellt werden kann. Wer lieber Freunde bekriegt, wird dies über ein lokales Netzwerk oder via Internet dürfen; auch an eine E-Mailvariante ist gedacht. Wichtigste Neuerung in spielerischer Hinsicht sind Erfahrungsstufen für erfolgreiche Einheiten. So können Führungskräfte gebildet werden, die frische Rekruten zu mehr Kampfkraft antreiben. Verluste sollen doppelt schwer wiegen, da der Nachschub mühevoll erobertes Geld kostet. Was der alte Hit im neuen 3D-Gewand selbst kostet, wissen wir, sobald zur nächsten Ausgabe die Verkaufsversion vorliegt. (js)



Alle Einheiten auf einen Blick: die Artillerie hat schon an Erfahrung gewonnen – man beachte die Balken



Die exakte Übersicht mit allen Infos für Treibstoff, Munition, Reichweite, Initiative, Sichtweite etc.

Saitek

Take control



X36 Flight Control

Flight Control System

- bis zu 270 voll programmierbaren Funktionen
- einfachste Programmierung unter Windows

X36 Control Stick

- Trigger
- Shift-Funktion
- 5 Feuerknöpfe
- Raketenabschußknopf
- 2 Acht-Wege Coolie Hats

Schubregler

- 2 Drehregler
- Positionsregler
- Vier-Wege Coolie Hat
- 3 Modus-Wahlschalter
- Feuerknopf/Mausaktivierung
- Ruderkontrolle

www.saitek.de

F1 Racing Simulation



Siehe auch Begleit-CD

Während der Formel 1-Zirkus im richtigen Leben seine Zelte nach dem Großen Preis von Europa am 26. Oktober in Spanien (Jerez) wieder abbaut, steht dem Digi-Stall von UBI Soft die Rennsaison erst bevor: Die neue Simulation aus Frankreich will durch bisher nicht gekannten Realismus auf das Siegertreppchen.

Wirklichkeitsnähe wird bereits im Optionsmenü oberstes Gebot sein: Statt im Overall eines Nobodys darf der Spieler dank FIA-Lizenz als real existierender PS-Matador der Saison '96 ans Steuer. Sollte Michael Schumacher, Gerhard Berger oder Damon Hill seine Karriere hier als Führerscheinneuling starten, sorgen drei Schwierigkeitsgrade sowie zwei grundsätzliche Spielmodi für ausgleichende Gerechtigkeit. So oder so wird man sich im Training mit Physik und Handling des Boliden sowie dem Streckenverlauf vertraut machen können.

Selbstverständlichkeiten wie die Wahl zwischen dem Kampf gegen die Uhr, einem Übungsrennen, einem einzelnen Grand Prix oder dem Nachspielen der kompletten Saison '96 fehlen nicht. Wahlweise wird man aus allen 16 Originalkursen (von der Hochgeschwindigkeitsstrecke im teutonischen Hockenheim bis hin zu Monacos malerischen Häuserschluchten) auch seine ganz eigene Saison zusammenstellen können. Der „Realistic-Mode" sieht dabei Trainingsrunden, Qualifikation, Warm-up und die eigentlichen Rennen vor, während im „Easy-Mode" auch mit gepanzertem Chassis und unverwüstlichen Reifen gestartet werden darf.



Optionen satt: die Endversion soll 30 Eingriffe ins Fahrverhalten erlauben

Sonntagsfahrer dürften sich hier beim Kilometerfressen aber in jedem Fall den Magen verderben, denn die bis zu 21 CPU-Konkurrenten pro Lauf rekrutieren sich schließlich aus Profikadern wie McLaren-Mercedes, Williams-Renault oder Jordan-Peugeot. Ihr jeweils individueller Fahrstil soll den Rennverlauf ebenso



Im Regen mit Slicks, das ist nix!

beeinflussen wie das launische Wetter. Wer also bei unerwarteten Wolkenbrüchen keine Regenreifen aus der Box holt, braucht sich über Unfälle nicht zu wundern. Für solche Boxenstopps hat man uns statt einer schnöden Optionstafel übrigens Echtzeit-Animationen zum Mitfiebern versprochen.

Die Steuerung unterstützt von der simplen Tastatur über Joysticks und -pads bis hin zu Lenkrädern samt Pedalerie so ziemlich jedes Eingabemedium und barg schon in unserer Vorabversion keinerlei Unfallrisiko. Zu sehen bekommt man das Geschehen aus der Cockpitperspektive, alternativ liefern drei Außenkameras beeindruckende Bilder. Spektakuläre Crashs kann man später per Replay-Funktion eingehend analysieren. Als Armaturen-

Seit Programmierbeginn unterstützen Renault-Ingenieure die Entwicklungsarbeit

EFFEKTHASCHEREI: DIE GRAFIK



Wer auf den Rasen fährt, erhält sichtbar grün verfärbte und vorübergehend etwas weniger griffige Reifen



Nach einem Drift geht Gummi in Rauch auf, der sich erst nach und nach wieder verzieht



Bei Regenrennen verschwindet die Konkurrenz stilecht hinter Wasserfontänen

PROMINENZ AM START

Um den Fortschritt der Entwicklung zu demonstrieren, lud UBI Soft die Presse auf den Hockenheimring ein. Vor dem Start des Großen Preises von Deutschland erhielten die Journalisten dabei Gelegenheit, selbst einige Runden am PC zu drehen. Und auch die als Ehrengäste geladenen Profifahrer **Heinz-Harald Frenzen** (Williams-Renault) und **Jean Alesi** (Benetton-Renault) versuchten sich im Mini-Flitzer mit Monitor am Digi-Racing.



brett fungiert ein LCD, das neben Informationen über Geschwindigkeit und Tankinhalt auch eine Schadensanzeige für alle relevanten Systeme des Fahrzeuges bietet. Die kleinen und großen Karambolagen nach mißglückten Drifts und unfreiwilligen Schleudereinlagen hinterlassen nämlich stets sichtbare Zeichen am Wagen – und schon die kleinste Delle im Blech verändert das Fahrverhalten.

So viel Realismus kommt natürlich nicht von ungefähr: Um bei keinem technischen und fachlichen Detail zu patzen, kooperiert UBI Soft bei dieser Produktion mit den fünfmaligen F1-Weltmeistern von Renault Sport. Im Ergebnis wird man Vergaser, Spoiler, Reifen, Bremsen, Federung sowie 25 weitere Bauteile seines Flitzers selbst abstimmen können. Rein theoretisch darf man diese Arbeit zwar auch dem Computer überlassen, doch soll die Mühe des Individualtunings im Rennen mit wertvollen Sekunden belohnt werden.



Schumis Ferrari von innen und außen

Eine weitere und vielleicht sogar die größte Stärke des Spiels dürfte seine wunderhübsche Grafik sein. Integrierte Videos echter Rennen sind hier erst der Anfang. Denn Gouraud-Shading glättet alle Kanten der in Echtzeit berechneten 3D-Objekte; Häuser, Zuschauertribünen und Bäume werfen realistische Schatten auf die Piste. Dazu gesellen sich optische Spezialeffekte wie transparente Rauchwolken oder Bremsspuren am Asphalt. Dafür bedarf es freilich zumindest eines Pentiums mit 120 PS und 3D-Grafikturbo (3Dfx- oder PowerVR-Chipset) unter der Haube. Natürlich wird der Realismus auch vor den Lautsprechern nicht halt machen. Da dröhnt der Sound eines originalen V10-Motors aus den Boxen, während der Pilot per Sprachausgabe authentische Funknachrichten der Boxencrew empfängt. Außerdem erklingen stimmige Musikstücke, auf Wunsch auch während der Läufe.

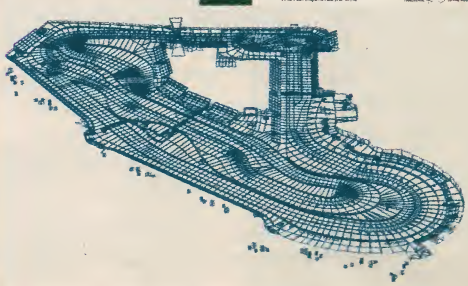
Last but not least ist der digitale Rennsport auch hier kein einsames Vergnügen. Am horizontal geteilten Bildschirm oder über (Null-) Modem werden zwei Fahrer gleichzeitig an den Start gehen können, im Netzwerk derer gleich acht. Und das bereits in wenigen Wochen, da die F1 Racing Simulation schon in der kommenden Ausgabe ihren Testlauf am gefürchteten Joker-Ring absolvieren soll. (rf)

SO BLIEB DER REALISMUS (NICHT) AUF DER STRECKE

Damit sich auch wirklich jeder Kieselstein und jede Bodenwelle der Kurse am Bildschirm wiederfinden, wurde immenser Aufwand getrieben: UBI Soft hat alle 16 Pisten gefilmt, eingehend analysiert und auf Grundlage der **Streckenkarten, an denen sich auch die echten F1-Piloten informieren**, in dreidimensionale Gittermodelle umgesetzt. Das Ergebnis sind texturierte und in Echtzeit berechnete Kurse.



Magny-Cours zunächst als Karte, dann als 3D-Gittermodell



DAYS OF OBLIVION



Erotische Adventures müssen den schmalen Grat zwischen Schweinkram und Spielbarkeit entlangbalancieren, was bisher noch keinem Hersteller überzeugend gelang. Doch bei CDV hat man ja soeben einschlägige Erfahrungen mit der satirischen Porno-Sim „Wet" gesammelt.



Twin Town, die schwimmende Stadt

Anno 2144 schmelzen die Polkappen ab, weiträumige Überflutungen und eine moderne Arche Noah sind die Folgen: Auf dem gigantischen Stahlfloß „Twin Town" drängeln sich 20 Millionen Menschen. Einer davon ist der Held dieses Abenteuers. Ein bionisches Interface erinnert ihn daran, daß er eigentlich längst tot sein müßte, ansonsten ist es um sein Gedächtnis schlecht bestellt. Nach der Entlassung aus dem Hospital ist somit Vergangenheitsbewältigung angesagt, wobei es keinen festgelegten Lösungsweg geben soll – je nachdem, was der Spieler wann anstellt, mag das Ende durchaus sehr unterschiedlich ausfallen.

Feuchte Endzeit-Träume

Erotik wird nun dadurch ins Spiel kommen, daß unser Rekonvaleszent mehr Eindruck beim weiblichen Geschlecht hinterläßt als Bruce Willis, Pierce Brosnan und Sean Connery zusammengenommen. In der hitzigen Enge der schwimmenden Stadt wird man daher allenthalben auf leicht bekleidete Damen stoßen, denen nur durch unmoralische Angebote wichtige Informationen zu entlocken sind. Und weil leere Versprechungen auf Dauer wenig Erfolg haben dürften, ist im anfänglichen Charaktermenü nicht bloß auf Eigenschaften wie Intelligenz, Charisma oder Muskelmasse zu achten, sondern eben auch auf die Potenz. Die Jugendschützer brauchen aber trotzdem wohl kein Kondom für die Festplatte, denn Days of Oblivion hat die USK-Empfehlung ab 16 Jahren schon in der Tasche.

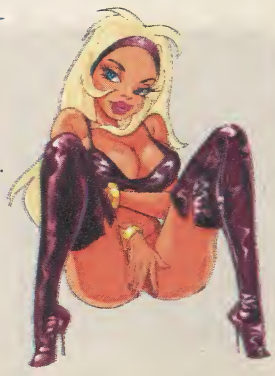
Neben knisternder Erotik versprechen die Programmierer von CDV/Orion ein abwechslungsreiches Gameplay sowie streng logische Rätsel. Schicke Präsentation können wir bereits an dieser Stelle attestieren: 25 gefilmte Hauptdarsteller agieren in rundum frei begehbaren 3D-Kulissen, deren Geburt auf SGi-Workstations kaum zu übersehen ist. Bettgeflüster per Sprachausgabe ist dabei Ehrensache, die atmosphärische Musik direkt von CD soll ein besonderes Schmankerl werden. Bleibt nur zu hoffen, daß wir (unsere Manneskraft) bereits im nächsten Heft testen können. (jn)



Das aufgeräumte Iconmenü verspricht eine handliche Steuerung

EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

...sei die Annonce für „Wet – The sexy Empire" gewesen, meinte kürzlich der Deutsche Werberat – und hielt sie für **„diskriminierend und herablassend in bezug auf Frauen"**. Bei CDV zog man das Motiv daraufhin zurück, hatte jedoch wenig Verständnis für die Vorwürfe. Immerhin seien 60 Prozent der Mitarbeiter des Karlsruher Publishers weiblichen Geschlechts, und niemand empfand die „fingerfertige" Comic-Lady als sexistisch.



Dieses Anzeigenmotiv von CDV war dem Deutschen Werberat zu anzüglich



Die erotische Waterworld kennt auch Maya-Tempel

Im Abo



erhalten Sie jeden Monat zumindest ein neues Top-Game, die aktuellsten Demos, Tests, News, Specials und Lösungshilfen

plus ein originales ZaZoo

Das virtuelle Trend-Tier – vielerorts ausverkauft, hier ERHÄLTLICH!



Virtual Alien



Baby T-Rex

Bitte kreuzen Sie auf Ihrer Abo-Bestellung Ihr persönliches Wunsch-Zazoo an. Sollte dieses vergriffen sein, liefern wir ersatzweise ein anderes.

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

bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustür für die gewohnten 90,–* DM. Für weniger tierliebe Leser auch ohne Zazoo zum Vorzugspreis von 77,–** DM

Achtung:
Selbstverständlich können ALLE Abonnenten ein Zazoo zum Preis von 13.– DM beziehen.

*Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM
**Bei Lieferung ins Ausland: 85,– DM

Seven Kingdoms

Spieldesigner Trevor Chan hat mit Interactive Magic schon bei der Wirtschaftssim „Capitalism Plus" erfolgreich zusammengearbeitet, jetzt will das Gespann ein Stück vom Echtzeitkuchen: Strategen treffen sich demnächst hinter den sieben Bergen bei den sieben... Königreichen.

Kampf der Kulturen

Hier wird es um Macht gehen, und nur darum. Bis man allerdings seine maximal sechs Konkurrenten unter der Knute hat, wird man viel Geschick bei Planung und Strategie beweisen müssen. Ob deren Königreiche in einer immer wieder neu generierten Welt nun von der CPU oder Mitspielern (per Modem bzw. Modemkabel sind nur Duelle möglich, im Netzwerk oder Internet können bis zu sieben Spieler gegeneinander antreten) regiert werden, dürfte diesbezüglich zweitrangig sein. Dito, wer nun die Chinesen, Griechen, Japaner, Mayas, Perser, Normannen oder Wikinger in die Echtzeitschlachten führt. Denn jeder Stammesfürst wird sich um jeden einzelnen seiner Untertanen persönlich kümmern müssen, um seinen Namen am Ende vielleicht in der Ruhmeshalle (Highscoreliste) wiederzufinden.



Kampf den Dämonen: Für den Sieg winkt ein Tempelspruch

Wir sind das Volk!

Auf einem einzigen Bildschirm sind hier stets alle Informationen verfügbar, die für den Machtkampf von Bedeutung sein könnten. Da hätten wir zunächst die soft scrollende Hauptansicht der zufallsgenerierten Karte, wahlweise offen oder bis zur Erkundung abgedunkelt. Sie präsentiert sich in 800 x 600 Bildpunkten: Aus isometrischer 3D-Sicht und von schräg oben bekommt man sein zu Beginn spärliches Völkchen samt Dorf und Kommandobasis überstellt. Eine grobe Übersichtskarte rechts oben am Screen, Infos über die Einheiten sowie eine Iconleiste runden das stark an „Warcraft 2" erinnernde Bild ab. Mausklicks auf besagte Leiste fördern Wissenswertes über sämtliche Vorgänge im Einflußbereich sowie optional entsprechende Farbmarkierungen auf der Großkarte zutage. Welcher Button dabei – wofür zuständig ist, erklärt sich beim Darüberstreichen mit dem Cursor von selbst – so wie man es aus Win 95 gewohnt ist. Dieses Betriebssystem wird hier auch benötigt; dazu zumindest ein P60 mit 16 MB RAM.

Die Aufgabe wird nun darin bestehen, seine Mannen zu vermehren und Rohstoffe wie Eisen, Kupfer oder Lehm abzubauen und in zuvor errichteten Fabriken zu Waffen und Handelswaren zu verarbeiten. Gleichzeitig muß für wissenschaftlichen Fortschritt und militärische Sicherheit gesorgt werden. Neue Technologien ermöglichen dann die Produktion wuchtigerer Wummen. Neben Katapulten, Kanonen, Nagelwalzen und Feuerspuckern hält das Fantasy-Arsenal auch Segler in verschiedenen Kategorien parat; etwa Handels- und Transportschiffe, Karavellen und Galeonen. Seinen Bürgern teilt man indessen einzeln Aufgaben zu, seien es nun einfache Bauern, Fabrik- und Minenarbeiter, Ingenieure oder Generäle. Weil hier wohl wirklich jeder Mann gebraucht wird, kann man in Kneipen auch „Frischfleisch" rekrutieren. Zum Auskundschaften der Nachbarn sind zudem Spione nützlich. Und sollten diese von einer Übermacht berichten, mag eine strategische Allianz oder ein Waffenstillstandsabkommen einer Schlacht vorzuziehen sein. Andernfalls geht's genreüblich zur Sache: Einzelkämpfer oder umrahmte Gruppen kloppen sich auf Befehl.



Aller Anfang ist genreüblich klein: ein Dorf nebst Hauptquartier



Wer ein Gebäude anklickt, sieht die Bewohner – hier in der Basis ist auch ein Kommandant zu erkennen

Götter und Naturgewalten

Vor die schnelle Machtübernahme werden die Programmierer aber nicht nur schlau agierende Gegner setzen, sondern auch diverse Monster. Diese Horden hausen in Dämonenburgen und rücken zauberhafte Spruchrollen heraus, sobald ihr Chef besiegt ist. Je nach Volksstamm kann damit ein spezieller Tempel errichtet werden. Die Palette reicht hier von einer Akropolis über Pagoden und Pyramiden bis hin zu wahren Festungen. Und in jedem dieser Bauwerke läßt sich der dazugehörige Gott beschwören – der Drache Jing Nung unterstützt dann etwa die Chinesen, während Thor für seine Nordmänner den Hammer schwingt. Die individuellen Fähigkeiten solcher Spitzenkräfte umfassen destruktive Gewalten wie Feuerbälle und verheerende Stürme ebenso wie etwa Heilkräfte.

Mehr oder minder häufig kommt es auch zu Naturkatastrophen, mit denen jeder Spieler wird fertigwerden müssen: Erdbeben, Feuersbrünste oder Riesenmonster. An unterschiedliche Wetterbedingungen während des Spielablaufs wird auch gedacht, so daß jederzeit mit Gewittern zu rechnen ist – inklusive effektvoll inszenierter Blitz- und Donnerschläge oder Schneefälle. Allzu viele Soundeffekte oder gar Begleitmusik hatte unsere Vorabversion aber noch nicht zu bieten.



Wer einen Tempel hat, darf mit göttlicher Unterstützung rechnen: Aus der Pyramide (nicht aus der Asche) steigt Phoenix auf



Optional erschweren Naturgewalten wie dieses Gewitter das Spiel



Texteinblendungen informieren bei Handlungsbedarf über aktuelle Ereignisse



Märkte, Minen und Fabriken: die Produktion läuft, der Rubel rollt

Loyale Untertanen

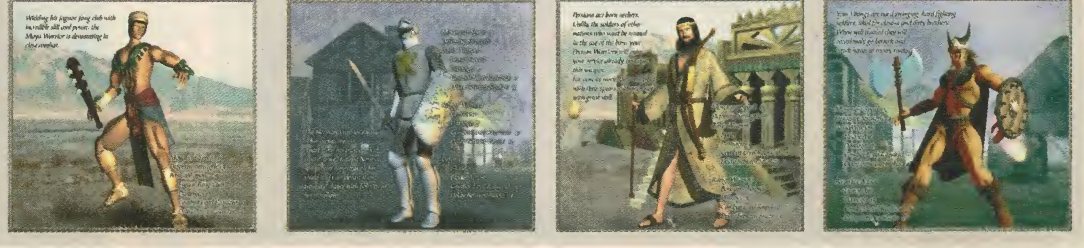
...sind in aller Regel nur zufriedene Untertanen. Und wer seine Leute stets sattmachen kann, darf sogar mit Deserteuren von der Gegenseite rechnen. Sollte sich diesseits der Grenzen Unzufriedenheit breitmachen, können einzelne Leute durch Bestechung vom Überlaufen abgehalten werden. Bei Handlungsbedarf wird man durch eine entsprechende Texteinblendung auf dem Hauptscreen informiert.

Um die Nahrungsversorgung, das Bauwesen, die Forschung und auch noch den Militärapparat zu finanzieren, müssen Märkte und Kamelkarawanen ins Leben gerufen werden. Dann trotten Lasttiere von Dorf zu Dorf, und Geschäfte füllen automatisch die Kasse – auch hier erinnert das Spiel wieder an „Warcraft 2", selbst wenn dort Gold aus Minen geholt wurde. Nun, in den kommenden Wochen sollte sich anhand der Endversion feststellen lassen, ob auch die sieben Königreiche zur Goldmine für den Hersteller werden. (js)

VÖLKERKUNDE FÜR STRATEGEN

Zu allen sieben im Spiel vorkommenden Völkern will eine **im Hauptmenü eigens anwählbare Enzyklopädie** Wissen vermitteln. Hier ist Geschichtliches ebenso zu erfahren wie die Angriffs- und Verteidigungswerte im Spiel. Auch die bevorzugten Waffen und besonderen Eigenschaften (etwa der Berserkerangriff der Normannen) sind den digitalen Datenblättern zu entnehmen.





Digitale Völkerkunde mal sieben: vom Schicksal der Mayas zu den Waffen der Wikinger

NEU BEI BOMICO

Der große Spielevertrieb aus dem Großraum Frankfurt startet eine groß angelegte Offensive: Bis Weihnachten sollen unter anderem deutsch/österreichische Historie, Iso-Abenteuer aus Frankreich und galaktische Gefechte die Regale füllen.

ANNO 1602

Die Historien-Sim der Österreicher von Max Design entsteht in enger Zusammenarbeit mit Bomicos Tochterlabel Sunflowers. Am Ende soll eine Art neues „Siedler 2" für alte Entdecker dabei herauskommen: Nachdem der Spieler mit seiner Fregatte vor Anker gegangen ist, präsentiert sich die neue Iso-Welt mit Küste, Bergen, Seen und Flüssen.
Auf der scrollbaren Landschaft werden mit simplen Mausklicks und den entsprechenden Menüs 90 verschiedene Gebäude errichtet. Man baut Brücken, Straßen, Häuser, Kirchen, Schulen, Fischerhütten, Werkstätten und Bauernhöfe, anschließend kann das Städtchen mit Mauern, Wachtürmen und einer Garnison gegen feindliche Übergriffe abgesichert werden. Dazu sind dem Land freilich Rohstoffe wie Stein, Holz oder Gold abzuringen. Später darf auch noch Weizen, Baumwolle, Tabak, Wein und einiges mehr angepflanzt werden – insgesamt sollen schließlich über 30 Berufsgruppen für das Bruttosozialprodukt schuften. Transportmittel wie Wagen und Schiffe ermöglichen dann Handelsbeziehungen mit benachbarten Ansiedlungen oder Inseln.
Umgekehrt dürften alsbald fliegende Händler auftauchen, aber eben auch Neider. Um sie im Zaum zu halten oder auch mal den eigenen Expansionsgelüsten frönen zu können, werden Teile der stetig wachsenden Bevölkerung für das Militär rekrutiert. Nachdem man in den Schmieden noch Schwerter, Schilde und Kanonen geordert hat, darf das Feindesland mit genreüblich umrahmten Truppen unsicher gemacht werden: In Echtzeit ebnet man Gebäude ein oder fackelt die Ernte der Konkurrenz ab. Die gleichen Möglichkeiten stehen prinzipiell natürlich auch dem Gegner offen, dazu hält die CPU noch Gefahren wie Piraten, Naturgewalten und demoralisierte Untertanen in petto.
Die abwechslungsreichen Landschaftsformen werden über diverse Klimazonen verfügen und können zwecks Übersicht in vier Richtungen gedreht werden. Eine Grafikauflösung von bis zu 1024 x 768 Pixel garantiert dabei Detailreichtum; die schmuck gerenderten Zwischensequenzen bieten 640 x 480 Bildpunkte. Auch an Multiplayer ist selbstverständlich gedacht: Via (Null-) Modem sind anno 1602 zwei Siedler eingeladen, das Netzwerk bietet Platz für vier Kolonisten. Sofern sie zumindest einen P100 mit 16 MB RAM und Win 95 sowie eine PCI-Grafikkarte mit 2 MB an Bord haben. Unsere Tester sitzen jedenfalls schon auf gepackten Koffern…



Die Werft wird vier Schiffstypen bauen



Tabakplantagen in wunderschönem Iso-3D



Renderfilme zeigen besondere Vorkommnisse, etwa diesen Bauernaufstand



HEXPLORE

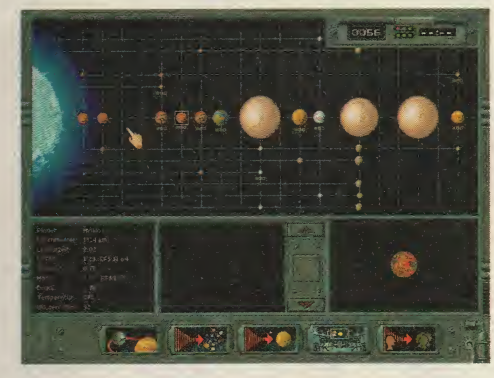
Das renommierte französische Softwarehaus Infogrames („Alone in the Dark") arbeitet derzeit an einem actionorientierten Fantasy-Rollenspiel in isometrischer 3D-Perspektive. Bomico wird den Orks und sonstigen Monstern deutsche Umgangsformen beibringen und sie dann auf den Spieler hetzen. Der schlägt mit einem von sechs offerierten Charakteren zurück.
Die Abenteuer sind in schön gezeichneter SVGA-Grafik angesiedelt, wobei die multidirektional scrollende Ober- bzw. Außenwelt mit labyrinthischen Kerkern durchsetzt ist – das Spielareal darf jederzeit stufenlos rotiert werden. Als Steuermedien sind Tastatur und Stick angekündigt, eine Netzwerkoption soll Gruppenerlebnisse ermöglichen. Ob hier ein echter Konkurrent für Blizzards „Diablo" heranreift, läßt sich freilich erst im Test sagen. Doch vorläufig steht leider noch kein Erscheinungstermin fest.



Die Iso-Grafik kann stufenlos rotiert werden



Vier vernetzte Helden auf dem Weg zur Gruft



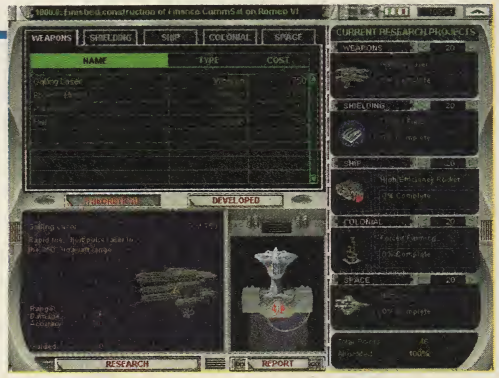
Welcher Planet soll als nächstes kolonisiert werden?

PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE

Bereits in der Februar-Ausgabe hatten wir ein ausführliches Preview zur Premiere des romangestählten Großadministrators (die Serie läuft seit über 36 Jahren im Pabel/Moewig-Verlag!) im digitalen Universum, bis Weihnachten soll sie nun bei Bomico über die Bühne gehen.
Fanpro/Spellbound Software gibt anno 2326 den Ostflügel der Milchstraße zur Kolonisierung frei: In Hexfeldschlachten sind Planeten zu erobern und darauf 70 unterschiedliche Gebäude zu errichten, um Handel mit den jeweiligen Ureinwohnern zu treiben. Forschungsabteilungen werden neue Technologien ausknobeln, Werkstätten weitere Schiffe, Antriebe und Waffen produzieren. Letztere sind schon deshalb nötig, weil in dieser Gegend der Galaxis bekanntlich die aggressiven „Blues" herumschwirren. Ihnen wird der Spieler aber nicht zwangsläufig als Terraner entgegentreten müssen, er wird auch die Alienhaut eines Topsiders, Akoniden, Aras oder Springers zu Markte tragen dürfen – selbstredend mit allen Stärken und Schwächen der gewählten Rasse.

PAX IMPERIA: DIE STERNENKOLONIE

Noch mehr rundenbasierte Sternenstrategie verspricht diese Neuauflage eines Klassikers für den Mac. Auch dieses Game will Bomico dem Weihnachtsmann auf den Schlitten packen, weshalb wir uns bereits an einer spielbaren Vorabversion versuchen durften: Als Herrscher über eine von acht Alienrassen erforscht und besiedelt man das All, konstruiert Schiffe und kämpft gegen konkurrierende Eroberer. Die CPU hält 15 davon bereit, im (noch nicht fertigen) Modem/Netzwerkmodus sollen sich ähnlich viele bei Handel, Spionage, Sabotage und ähnlichen Praktiken austoben dürfen. Das komplexe Programm wird per Maus und zahlreichen (Unter-) Menüs gesteuert. Deren detailreich animierte SVGA-Grafik fiel ebenso positiv auf wie das erstaunlich problemlose Handling.



Viele schöne SVGA-Menüs für Forschung, Konstruktion etc.



RISING LANDS

Gleicher Erscheinungstermin, ähnliches Genre, anderes Szenario: Die französischen Echtzeitstrategen von Microids beschwören eine Naturkatastrophe herauf, die den Spieler zum Herrscher über ein Heer von Arbeitern machen wird. Die Untertanen sind dabei nicht an ihre Berufe gebunden, sondern können in zuvor errichteten Gebäuden zu Soldaten, Baumeistern oder Spähern umgeschult werden. Auf der bis zur Erforschung genretypisch abgedunkelten Karte stehen wie üblich die icongesteuerte Ressourcenbeschaffung und der Kampf im Vordergrund. Ebenso natürlich werden die in Missionen unterteilten Schlachten im Netzwerk oder via (Null-) Modem auch menschliche Gegner kennen.

Echtzeitstrategie nach der großen Katastrophe: Saurier in den Reihen des Spielers

DEINE ZUKUNFT BEGINNT VOR 395 JAHREN.

SUNFLOWERS
the world of entertainment



Bist Du bereit?

ANNO 1602 kommt

schneller als Du denkst!

im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Nintendos 64 Bit-Konsole steht schon im Schatten des Imperiums, jetzt tobt der „Krieg der Sterne" auch am PC weiter. Daß dieses neue Szenario zum alten Kinohit ohne die Auftritte bekannter Helden wie Luke, Han oder Leia auskommt, hat man bald überwunden: Es wartet SF-Action vom Allerfeinsten!

Nein, hier greift auch nicht Kyle Katarn zum Laserschwert – der Held aus Lucas Arts' indiziertem 3D-Shooter wird erst im direkten Nachfolger (als) „Jedi Knight" wieder auftauchen. Statt dessen macht sich der Spieler als Dash Rendar an die Arbeit. Der neue Rebell steht als Schmuggler und Kleindieb ohnehin mit dem galaktischen Imperium auf Kriegsfuß, außerdem ist er angeblich mit dem im Kintopp dreimal von Harrison Ford verkörperten Han Solo befreundet. Nicht minder neu ist der Gegenspieler: Mit seiner Verbrecherorganisation Black Sun will Prinz Xizor den Platz Darth Vaders an der Seite des Imperators einnehmen – indem er dessen Erzfeind Luke Skywalker ermordet…

Das Komplott erstreckt sich über zehn mehrfach unterteilte Spielabschnitte. Ausgangsort der Action-Odyssee ist der aus dem Streifen „Das Imperium schlägt zurück" bestens bekannte Eisplanet Hoth. Weil Dash und sein Android hier ausgerechnet Fracht löschen wollen, als das Imperium mit der Invasion auf den örtlichen Rebellenstützpunkt beginnt, geht's im Snowspeeder zunächst gegen relativ harmlose Spähersonden. Während der folgenden drei Angriffswellen darf man seine drei Bildschirmleben dann gegen zwei- und vierbeinige Walker aufs Spiel setzen. Die metallenen Ungetüme werden dabei zerlasert oder filmgerecht per Schleppkabel zu Fall gebracht.

Bereits in dieser frühen Phase macht sich die via Stick besonders gut gelungene Steuerung bemerkbar. Daß der Schneegleiter bei gleichzeitiger Betätigung seiner beiden Luftbremsen nicht mehr lenkfähig ist, daran muß man sich halt gewöhnen.



Dash Rendar und sein Androide beim Anflug auf Hoth

Und optisch ist die wilde Schlacht gar uneingeschränkt brillant in Szene gesetzt: Im Gegenfeuer greller Explosionen



Will Darth Vader anstelle Darth Vaders werden: Prinz Xizor

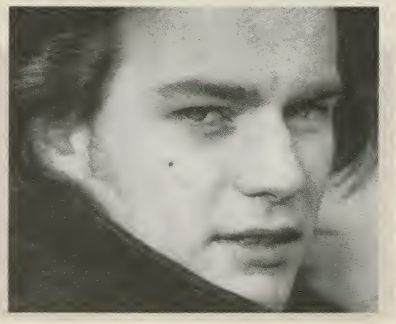
wickelt man den Feind in der Außenansicht wortwörtlich ein, bis irgendwann nur noch seine qualmenden Überreste am Eis zurückbleiben. Dann geht's zurück zum Stützpunkt, wo eine Laserpistole, drei neue Leben sowie jede Menge Stormtrooper in einem schicken 3D-Labyrinth warten.

Unter Ausnutzung mehrerer Außenansichten duckt man sich im zweiten Szenario unter Schüssen weg, überspringt Abgründe und Schluchten. Angehörige der imperialen Sturmtruppen lauern hier zwar praktisch hinter jeder Ecke, doch wohlgezielte Schüsse machen den Weg frei. Kassierte Treffer nagen umgekehrt natürlich an Dashs Gesundheit, weshalb man dankbar nach herumliegenden Medikits greift. Auch Extrawaffen und die oftmals in Kisten versteckte Zusatzmunition kann man gut gebrauchen, denn am Ende dieses (und einiger anderer) Levels wartet noch ein bestens gepanzerter Endgegner auf seine Abreibung. Besagter Walker kann nur mit einer Mischung aus Glück und Timing in die Eisenknie gezwungen werden.

Sollte die anschließende Flucht im Raum-

DER KRIEG DER STERNE GEHT WEITER

Der märchenhaft-futuristische Kampf zwischen guten Rebellen und einem bitterbösen Imperium nahm vor 20 Jahren im Kino seinen Anfang und ging bislang über drei Runden. Vor kurzem brach eine digital aufpolierte Version der Trilogie erneut Besucherrekorde, **mittlerweile laufen die Dreharbeiten zu drei neuen Filmen**. Dabei wird es sich nicht um Fortsetzungen im herkömmlichen Sinn handeln, sondern um *vor* dem ersten Teil angesiedelte „Prequels". Erzählt wird ab Mitte 1999 zunächst die Geschichte von Lukes Vater Anakin Skywalker (der später ja zum bösen Darth Vader wurde) während der Klon-Kriege. Mehr dazu unter der Web-Adresse **http://www.starwars.com**



Ist als junger Obi-Wan Kenobi im Gespräch: Ewan McGregor



Filmreife Action auf der Eiswelt Hoth: Wie in „Das Imperium schlägt zurück" kann man die Walker per Schleppkabel zu Fall bringen



Wenig Extras, viel Action im 3D-Labyrinth der Sturmtruppen



Im Asteroidengürtel steuert ein Androide das Schiff, während der Spieler die Bordkanonen bedient

schiff Outrider gelingen, ist das Universum aber noch längst nicht gerettet. Im Orbit wird man nämlich auf einen Sternenzerstörer nebst einer Schwadron aus Tie-Fighters stoßen. Es entspinnt sich eine wilde Hatz im nächstgelegenen Asteroidenfeld, wo glücklicherweise der Androide die Steuerung des Raumers übernimmt. Der Spieler darf sich somit ganz auf die Laserkanonen konzentrieren, um zahllose Feinde und Bomben abzuwehren. Das Gefecht wird in einer (einzigen) Außenansicht präsentiert, die fließend in alle Richtungen schwenkt. Drei kleine Marker zeigen unterdessen die aktuelle Schußrichtung an.

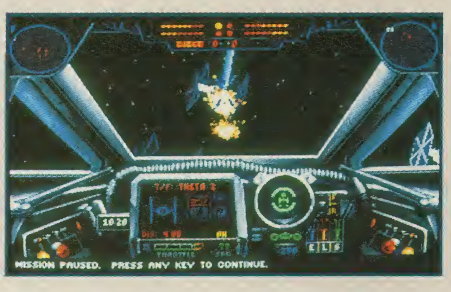
Ein Superspiel für Superrechner

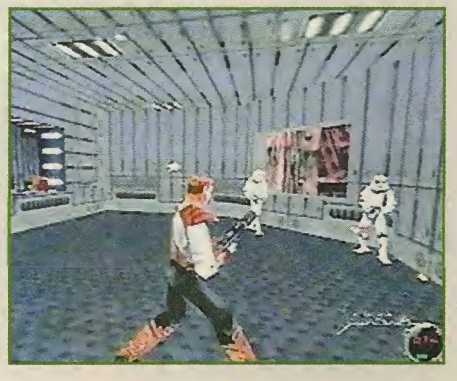
Weiter geht's auf einem interstellaren Schrottplatz. Hier wird Dash (wieder direkt) über einen rollenden Zug gesteuert, um die Zentrale der Anlage zu erreichen. In rasender Fahrt arbeitet man sich von der Ladefläche eines Waggons voran, läuft, springt, schießt und wechselt von Zeit zu Zeit das Gleis – um am Ende auf einen übelgelaunten, aber schwer bewaffneten Roboter zu stoßen. Ist er besiegt, rückt er Infos zum weiteren Spielverlauf heraus. Wir indessen verraten freiwillig, daß jetzt die Suche nach dem

ALTE HELDEN UND NEUE FREUNDE

Die originalen Leinwandhelden Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia gaben sich auf diversen Konsolen schon öfter ein digitales Stelldichein, am PC mußte man meist als schlichter Rookie oder unter eigenem Namen gegen Darth Vader & Co. antreten. Das galt für die beiden spielbaren Renderfilme **Rebel Assault** (1994/96) ebenso wie für die Space-Sims **X-Wing** (1993), **Tie-Fighter** (1994) und **X-Wing vs. Tie-Fighter** (1997). Vor zwei Jahren landete dann Retortenheld Kyle Katarn in Deutschland auf dem BPS-Index. Von dort wird er in den kommenden Monaten als **Jedi Knight** zurückkehren.





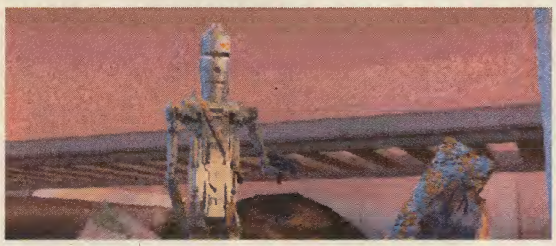




Zug um Zug durch den interstellaren Schrottplatz – eine Jump & Run-Einlage

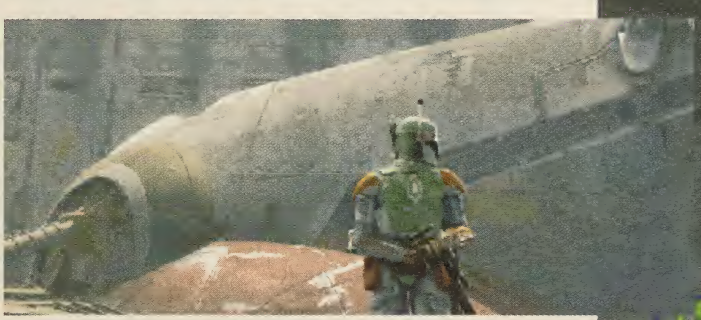






Die Story wird durch schicke Renderfilme illustriert

Kopfgeldjäger Boba Fett auf Luke Skywalkers Heimatwelt Tatooine am Programm steht. Sie ist in umfangreiche Abschnitte unterteilt, die einmal mehr aus der Ich-Perspektive zu erkunden sind. Dazu gibt's auch einen regenerierbaren Raketenrucksack, dessen Handling allerdings nicht ganz einfach ist. Endgegner Boba Fett kommt freilich nur zu gut mit einem ähnlichen Gerät klar...
Beim anschließenden Trip am Speed-Bike durch einen Raumhafen ist neben Geschick mit der Waffe auch guter Orientierungssinn gefragt. An Bord eines imperialen Frachters gelangt Dash dann in die Hauptstadt „Imperial City", genauer gesagt, zum Palazzo von Prinz Xizor. Und zu guter Letzt geht es dann nochmals hinaus ins All, wo dem Bösen im Finale (mehr oder weniger) endgültig der Garaus gemacht wird.
Bis es soweit ist, hat der Rebell vor dem Monitor vermutlich schon vergessen, daß er gar nicht im Kino sitzt: schnelle und schön texturierte SVGA-Grafik, wohin das Auge auch blickt, Animationen, wie man sie sonst allenfalls in einem Intro zu Gesicht bekommt. Das gilt insbesondere für die Eiswelt Hoth und den fast schon klaustrophobischen Flug durch das Asteroidenfeld. Doch auch den futuristischen 3D-Dungeons mangelt es nicht an Abwechslung. Da kann man schon mal eine imperiale Fähre entern oder stößt auf dem Schrottplaneten auf einen vor sich hinrostenden Geher. Komplettiert wird das Movie-Feeling von schicken Renderfilmen zwischen den Einsätzen. Akustisch darf man sich orchestrale Hintergrundmusik aus den Kinofilmen erwarten, die passend zum jeweiligen Geschehen an- und abschwillt. Dazu kommen bombastische Stereoeffekte vom Rauschen des Windes über surrende Motoren bis hin zu knalligen Explosionen.
Eine wirklich tolle Mischung aus 3D-Shooter und Action-Flugi also, die sich auch via Pad oder Tastatur sehr ordentlich steuern läßt – erste Wahl ist wie gesagt ein guter Joystick. Noch wichtiger ist freilich ein guter Rechner, denn der vom Hersteller benannte P133 nebst 3Dfx-Karte stellt wirklich nur die Minimalkonfiguration dar. Und am allerwichtigsten dürften gute Reflexe beim (Solo-) Spieler sein, da das Programm bereits auf der einfachsten der vier Schwierigkeitsstufen sehr hohe Ansprüche stellt. Umgekehrt erfüllt es aber eben höchste Ansprüche – auch die von eingefleischten Sternenkriegern. (rf)





Ohne Raketenrucksack hat man gegen Endgegner Boba Fett keine Chance



Auf dem (eigentlich erst im Film „Die Rückkehr der Jedi Ritter" eingeführten) Speed-Bike durch den Raumhafen





GANZ PERSÖNLICH

Sind Sie ein Fan vom „Krieg der Sterne"? Wer nicht! Mögen Sie 3D-Action? Ich auch! Dann wird es Ihnen im Schatten des Imperiums so ergehen wie mir: Die cineastische Mischung aus Ballern, Hüpfen und Fliegen läßt Ostern, Weihnachten und den Geburtstag auf einen Tag fallen – was die Programmierer um Starregisseur George Lucas hier auf die Beine gestellt haben, ist nicht weniger als ein Film zum Mitspielen. Und was für einer! Möge die (finanzielle) Macht also mit Ihnen sein, auf daß kein schwächelnder Rechner einen Strich durch die Rechnung macht.



Jack

Shadows of the Empire
(Lucas Arts)

Superbe 3D-Action aus dem Krieg der Sterne

GRAFIK	*86%*
SOUND	*86%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*88%*



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95 und 3Dfx-Karte, P200 empfohlen
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (von 320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Joypad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.lucasarts.com http://www.starwars.com



Das High-Speed Moto-Cross-Rennen am PC

Drehen Sie voll auf und rasen Sie mit Ihrer Moto-Cross-Maschine den Gegnern davon. Meistern Sie enge Haarnadelkurven, vollbringen Sie unglaubliche Sprünge und wehren Sie sich gegen elf andere Mitstreiter, indem Sie beispielsweise Tritte und Schläge auf Ihrem Weg zur Ziellinie verteilen.






- Moto-Cross Action für bis zu 2 Spieler am PC und bis zu 12 Spielern im Netzwerk
- 3 verschiedene Level - "Amateur", "Experte" und "Profi"
- 8 verschiedene Strecken in aller Welt mit phantastischer Grafik
- 3 verschiedene Motorräder zur Auswahl - 125 ccm, 250 ccm und Super-Bike
- Fahrer können springen, kicken, schlagen und absteigen
- Voransicht jeder Strecke, um Streckenführung, Hügel und Kurven zu begutachten








49.95 DM
unverbindliche Preisempfehlung



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

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

The "H" logo is a trademark of I. Hoffmann + Associates Inc. Corel is a registered trademark of Corel Corporation.

TUROK
Dinosaur Hunter



Auf Nintendos aktueller 64 Bit-Konsole genießt der muskulöse Indianer bereits Kultstatus: Zwei Millionen verkaufte Exemplare der 3D-Action sprechen für sich. Jetzt erklärt Acclaim die Jagdsaison für Dinos auch unter Windows 95 für eröffnet.





Das Intro sowie alle Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet



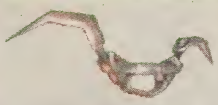
Das Teleporterzentrum: Sind die passenden Schlüssel gefunden, läßt sich von hier aus jeder Spielabschnitt betreten

Im „Verlorenen Land" steht die Zeit still, sonst allerdings nicht viel: Während Dinosaurier durch die Gegend trampeln, plant der mächtige Campaigner, mit seiner neuesten Erfindung mal eben das ganze Universum zu unterwerfen. Dazu würde der gierige Landesfürst nur noch das längst zersplitterte „Chronoscepter" benötigen. Weil er andererseits aber auch nur von diesem mystischen Artefakt vernichtet werden kann, macht sich nun Oberpfadfinder Turok auf die Suche nach den Einzelteilen.

Die vom finalen Showdown mit dem Campaigner gekrönte Schnitzeljagd führt durch Dschungellandschaften, Aztekensiedlungen, Unterwasserhöhlen und schließlich gar auf ein Alienraumschiff. Inhaltlich bekommt man es mit einer Mischung aus diversen 3D-Metzelkerkern und dem eher hüpflastigen „Tomb Raider" zu tun: Aus der Sicht seines Helden kämpft sich der Spieler durch lichte Wälder und verwinkelte Labyrinthe, absolviert hin und wieder knifflige Jump & Run-Einlagen und erlegt allerlei aggressive Untiere. Weil den Eingeborenen, Dinos und Außerirdischen nicht dauerhaft mit Jagdmesser und Bogen (die Basisausrüstung jedes guten Indianers) beizukommen ist, findet sich unterwegs ein Dutzend handlicher Problemlöser. Das durchschaltbare Arsenal reicht von der halbautomatischen Pistole bis hin zum atomaren Erstschlag, der dann wirklich alles abräumt.

Der Schwerpunkt des Gameplays liegt aber gar nicht so sehr bei der Gegnerbeseitigung. Deutlich diffiziler gestaltet sich das Aufspüren und Erreichen der geschickt versteckten Schlüssel, welche Turok neue Welten erschließen. Dabei müssen nicht alle acht weitläufigen Terrains

INFOS FÜR JÄGER UND SAMMLER



Tek-Bogen: nur mit Explosivpfeilen wirksam



Sturmgewehr: verschießt Dreiersalven Pistolenmunition



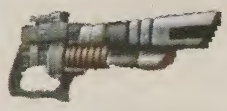
Shotgun: kann Explosivmuni laden



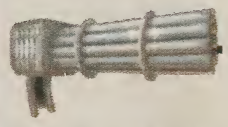
Automatische Shotgun: keine Nachladezeiten



Granatwerfer: flächendeckende Sprengwirkung



Plasmagewehr: hohe Schußfrequenz



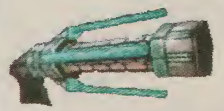
Minigun: ein echter Munitionsfresser



Alienwaffe: Dum-Dum-Geschosse aus Antimaterie



Vierfach-Raketenwerfer: Firepower pur



Partikel-Beschleuniger: röstet sein Ziel von innen



Fusionskanone: nukleare Detonation



Dieser unglückliche Scherge demonstriert eindrucksvoll die hervorragenden Licht- und Transparenzeffekte



der Reihe nach durchgespielt werden. Vielmehr ist es jederzeit möglich, zum Teleporterzentrum zurückzukehren und dort ein neues Portal zu öffnen. Wegen des genreuntypischen Konzepts verzichtete man übrigens auf einen Mehrspielermodus – abhängig von Verkaufserfolg und Kundenresonanz soll Anfang nächsten Jahres aber ein entsprechendes Update nachgeliefert werden.

Da sich die Entwickler von Iguana nun doch dafür entschieden, Turok nur für Rechner mit 3D-Beschleunigerkarten (die Screenshots entstammen der 3Dfx-Version) zu entwickeln, konnten die bereits auf der Konsole umwerfenden Grafiken nochmals verbessert werden. Gegner und Umgebung präsentieren sich gestochen scharf, ja, fast schon etwas *zu* scharf. So verschwindet die Landschaft hin und wieder abrupt im grauen Tropennebel, was bei der niedrigeren Auflösung der Vorlage nicht so sehr auffiel. Allerdings tritt dieses Problem nie an spielentscheidenden Stellen auf; Sprünge ins Ungewisse bleiben also aus. Zusammen mit dem aufstockbaren Vorrat an Extraleben, den strategisch verteilten Rücksetzpunkten und der völlig frei konfigurierbaren Steuerung ist damit für faire Voraussetzungen im Kampf Mann gegen Monster gesorgt.

Harte 3D-Action für Kenner: Duke meets Lara

Ebenso wie die phantastischen Gegneranimationen wurden auch die (wenigen) Zwischensequenzen unverändert vom Konsolen-Original übernommen. Als einzige echte Neuerung erklingen am PC sehr atmosphärische CD-Audiotracks, zumal die äußerst realistischen Soundeffekte kaum verbesserungswürdig waren. Auch an den Jugendschutz wurde gedacht, wenn auch nicht bis in die letzte Konsequenz: Der Spieler hat die Wahl zwischen rotem, grünem oder gar keinem Pixelblut – die Gegnerleichen lösen sich nach wenigen Sekunden in jedem Fall rückstandslos auf. Daß so mancher Widersacher davor höchst dramatisch aus dem Bildschirmleben geschieden ist, steht auf einem anderen Blatt. Vorbehaltlos empfehlen kann man Turok daher nur reiferen Einzelkämpfern, die zudem über Ausdauer und etwas Plattform-Erfahrung verfügen sollten. (mz)



In späteren Levels sind auch die Reptilien schwer bewaffnet



Die Restenergie der Endgegner wird fairerweise eingeblendet

Turok – Dinosaur Hunter
(Iguana/Acclaim)

Knobelige Dinojagd für 3D-Grafikkarten

GRAFIK	*86%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*82%*



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 22 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA bis 800 x 600 Pixel
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.acclaimnation.com

GANZ PERSÖNLICH

Um den Brutalitätsgehalt auszutesten, hat Markus eine „schwache" Frau zu Rate gezogen. Meine Meinung: Trotz teils deftiger Sterbeszenen ist im riesigen und wunderhübsch gestalteten Spielareal für Unterhaltung gesorgt. Bis mein fescher Indianer den richtigen Weg gefunden hatte, verging oft eine halbe Stunde – ganz zu schweigen von den Problemen beim Erklimmen der winzigen Plattformen. Tatsächlich gestört hat mich daher schon eher, daß man nicht einfach abspeichern kann, wenn man die Geduld verliert. Statt dessen muß erst ein Savepunkt aufgesucht werden. Und das kann nerven!



Brigitta

Wenn die Panzer-Action schon „Massenvernichtung" heißt, darf man kein übermäßig feinsinniges Gameplay erwarten: Insgesamt 25 Abschnitte lang lädt BMG Interactive dazu ein, den destruktiven Trieben freien (Kanonen-) Lauf zu lassen.



Nach getaner Arbeit wird man stets per Luftpost abgeholt

Auf den Namenseintrag folgt hier die Wahl zwischen fünf Feldzügen. Deren jeweils fünf Missionen bestehen aus der Einebnung von feindlichen Fabriken, Raketenstellungen oder Tankstationen. Manchmal sollen auch gefangene Kameraden befreit oder einfach nur alle Gegner vernichtet werden. Dazu darf man im Tank seines Vertrauens Platz nehmen, die drei angebotenen Modelle unterscheiden sich hinsichtlich Tempo und Panzerung. Die Schlachtfelder mögen Städte, Wüsten, Sumpfgebiete oder Eislandschaften sein. Auch seichtes Wasser durchpflügt das Gefährt anstandslos, versinkt jedoch ab einer gewissen Tiefe. Dann geht auch das einzige Bildschirmleben unter, und man muß die Mission von vorne beginnen – der Stand der Kampagne wird automatisch gespeichert. Dasselbe in Schrott gilt bei übermäßigem Beschuß, denn der Feind verfügt über Kettenfahrzeuge, Kampfflieger, Flammenwerfer, Mörser und Panzerfäuste. Der Spieler wiederum ist mit unlimitierter Munition für MG und Kanonenrohr gesegnet. Zudem liegen Power-ups sowie begrenzt haltbare Zusatzwaffen (Minen, Flugabwehrraketen etc.) entweder einfach in der Gegend herum oder verbergen sich in Gebäuden. Letztere lassen sich übrigens ausnahmslos in Schutt legen, wobei statt des erhofften Extras aber auch mal ein feindlicher Panzer ans Tageslicht kommen kann.



Hübscher Effekt: Verschwindet der Panzer hinter einem Hochhaus, wird das Gebäude transparent

Die Tastatursteuerung des eigenen Stahlkolosses erfordert Einarbeitung, da der Kanonenturm separat zu schwenken ist – Joysticks werden nicht unterstützt. Auch die Iso-Grafik in klobigem VGA ist trotz ruckelfreien Scrollings und einiger netter Effekte nicht ganz das Gelbe vom Ei, dito die ewig gleiche Abholsequenz am Ende jeder Mission. Die abschaltbaren Geräusche kämpfen mit einer stimmigen Hintergrundberieselung um die Gunst des Spielers, dem Programm selbst steht wohl ein Kampf mit den Jugendschutzbehörden bevor. Sollte es ihn wegen übertriebener Härte (z.B. werden herzzerreißend brüllende Infanteristen überrollt) verlieren, brauchen aber bloß die Fans tumber Ballerorgien zu trauern. (rf)

Alles, was man sehen kann, kann man auch zerstören



Zerbröseln oder abfackeln: Nichts und niemand ist hier vor der Zerstörungswut des Spielers sicher

Mass Destruction
(NMS/BMG Interactive)

Extrem destruktive Iso-Action für Panzerfahrer

GRAFIK	*60%*
SOUND	*64%*
STEUERUNG	*52%*
MOTIVATION	*55%*



57%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/DOS
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 33 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler via IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.bmg.de

SOFT PRICE

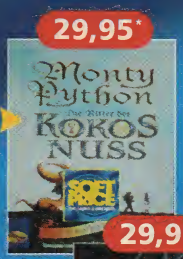
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

macht jeden zum Zocker!

Vorsicht, Ansteckungsgefahr! SOFT PRICE infiziert selbst die abgefahrensten Typen mit dem Spielevirus. Da hilft kein Impfstoff: Alles echte Klassiker von Bomico mit Game-Charts-Erfahrung! Wie immer zum unverschämt soften Preis! Natürlich nur Originalspiele unterschiedlichster Genres und komplett in Deutsch. Erkennungszeichen: der SOFT PRICE-Sticker. Erste Symptome der Zockersucht: Sie werden wie ferngesteuert den gut sortierten Fachhandel besuchen...



Die Fugger II
Eine der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des vergangenen Jahres und ein echter Chart-Stürmer!



Monty Python Die Ritter der Kokosnuß
Schwärzester, britischer Humor! Das preisgekrönte Spiel zum Film.



Pro-Pinball The Web
Das ist DIE Flipper-Simulation! Spielhallen-Feeling pur!



Super EF 2000
Die Win 95-Version der legendären Kampfflugsimulation TFX: EF 2000



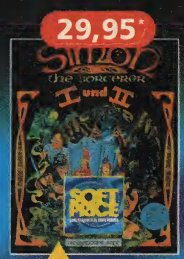
Warcraft II – Tides of Darkness
Der Echtzeit-Strategie-Klassiker im Fantasy-Gewand.



Trivial Pursuit
Das kultige Gesellschaftsspiel auf CD-ROM: mehr als 1000 Fragen und Antworten, jeweils mit einem Videoclip begleitet.



Zork Nemesis
Das multimediale Adventure-Spektakel und eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.



Simon The Sorcerer I und II
Das beliebte Kult-Adventure jetzt im Doppelpack.

ALLE SPIELE AUF CD-ROM!

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

* unverbindliche Preisempfehlung

LANDS OF LORE 2

GÖTTERDÄMMERUNG

Als Kommandeure und (Echtzeit-) Eroberer waren die Jungs von Westwood so erfolgreich, daß die Rollenspieler über vier Jahre auf die Fortsetzung des populären Klassikers warten mußten. Jetzt endlich soll die Welt erfahren, wie es in Gladstone nach dem Tod der rachsüchtigen Hexe Scotia weitergeht.



Feinde fürs Leben: Belial und Draracle

WARTEN AUF GODOT

So mancher Abenteurer mag sich über den Erfolg von „Command & Conquer" geärgert haben. Schließlich schien Westwood über all den Datadisks und Fortsetzungen für das populäre Echtzeitstrategical ganz vergessen zu haben, daß man anno 1993 mit „Lands of Lore: The Throne of Chaos" den Höhepunkt in der Entwicklung dreidimensionaler Fantasy-Rollenspiele vorgelegt hatte – eine beachtliche Leistung für ein Genre-Debüt. Jedenfalls wird der Nachfolger **seit zwei Jahren immer wieder angekündigt und verschoben**. Doch was den Fans wie eine Schikane erscheinen mag, empfanden die Hersteller als schlichte Verantwortung gegenüber der hohen Erwartungshaltung ihrer Kunden: Das Sequel sollte größer, schöner und in jeder Hinsicht besser werden. Und die nun vorliegenden vier CD-ROMs versöhnen in der Tat mit der arg langen Wartezeit.

GESCHICHTEN AUS DEM WESTWALD

Was bisher geschah: Aus Rache für den Tod ihres Mannes versuchte die Hexe Scotia den Thron des Chaos an sich zu reißen. Dazu hätte sie freilich zuerst König Richard vom Sessel schubsen müssen, wofür Gift das geeignete Mittel schien. Also grub sie eine uralte magische Maske aus, um sich in wechselnder Gestalt an den Monarchen heranmachen zu können. Mit einem schlauen Spieler außerhalb des Monitors konnte sie freilich nicht rechnen, weshalb Teil eins der Saga für den König glücklich, für Scotia jedoch tödlich endete. Jetzt ist zu erfahren, daß das verbiesterte Weib die Maske kurz vor dem Exitus per astraler Expreßzustellung ihrem Sohn Jim Carrey… quatsch, Luther vermachen wollte. Aufgrund von Übertragungsfehlern bekam er aber nur eine reichlich unkontrollierte Ladung antiker Magie ab. Seither verwandelt sich der Knabe immer zufällig in eine Eidechse oder ein Monster, was ihm zu Beginn der Fortsetzung gar Kerkerhaft eingebracht hat. Dabei stört er die öffentliche Ordnung gewiß weniger als die „Mutter aller Bestien", welche durch das ganze Hickhack aus ihrem Schlummer gerissen wurde. Jetzt versucht sie, an genug Magie zu gelangen, um ihrerseits Belial, den Gott des Bösen, zu erwecken.

Gründe genug für Luther (alias der Spieler), aus dem Knast zu fliehen, seinen Fluch loszuwerden und sich gegen die Wiedergeburt Belials zu stellen. Dazu wird er vom Orakel Draracle in den südlichen Teil des Kontinents geschickt, wo bereits die ersten Schergen des Bösen aufgetaucht sind.



Der Mutant wider Willen im Knast



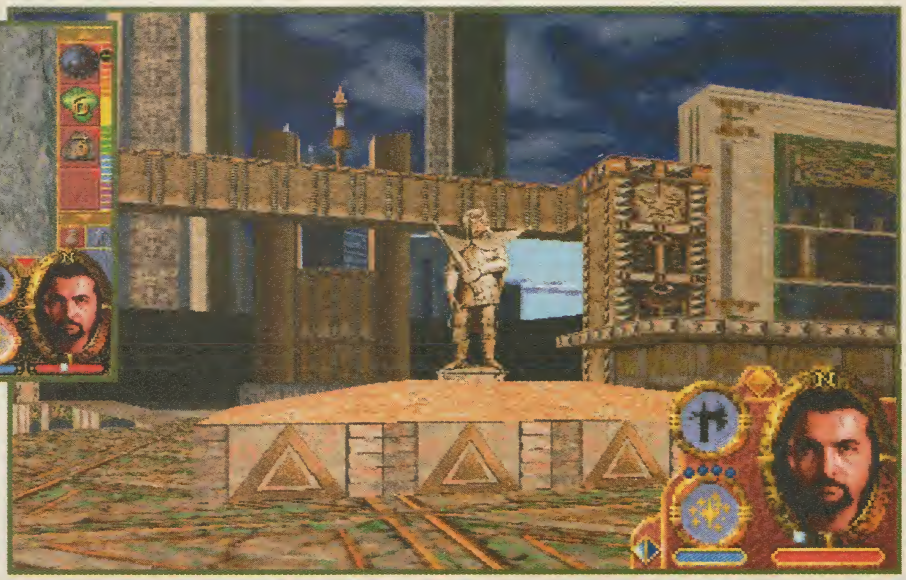
…und als Monster

DURCH DIE AUGEN EINES HELDEN

…bekommt man seine Umgebung zu sehen: Wie einst die „Ultima Underworld" präsentieren sich auch hier die Landschaften aus einer dreidimensionalen Ich-Perspektive. Freilich sind die hiesigen Klauenberge, der Dschungel der Hulines, die Hallen der Vergessenen und die geheimnisvolle Stadt der Ahnen (um nur ein paar der wichtigsten Sehenswürdigkeiten zu nennen) sehr viel hübscher als das Grafikreich des Origin-Pioniers. Und auch hier **füllt die hochaufgelöste Spielgrafik nun nahezu den gesamten Screen**. 360 Grad-Drehungen sowie Blicke nach oben bzw. unten sind selbstverständlich möglich und zum Entdecken vieler Gegenstände auch unabdingbar. Im Normalfall erinnert allein der ständig rechts unten eingeblendete Charakterkopf mit Hand-Icon, Kompaß, aufklappbarer Zauber- und Gegenstandsliste sowie der Treffer- und Magieanzeige daran, daß dies „nur" ein Spiel ist. Lediglich bei Bedarf erscheint dar-



Der Charakterkopf rechts unten dient der Steuerung und kann um das (vergrößerbare) Inventory nebst Statusanzeigen erweitert werden



Die schönen 3D-Landschaften nehmen nahezu den gesamten Screen ein

über noch das vergrößerbare Inventar mitsamt der Statusanzeigen für Gesundheit etc.
Mag man der an sich sehr hübschen SVGA-Grafik die lange Entwicklungsdauer auch stellenweise ansehen, die phantastische Sounduntermalung wirkt stets zeitgemäß. So sorgen bei vorbeilaufenden Personen etwa in Stereo an- und abschwellende Schritte für Realismus, während musikalische **Audiotracks direkt von der CD-ROM** den Ohren schmeicheln. Mitverantwortlich für die ebenso dichte wie prickelnde Atmosphäre sind natürlich auch die zahlreichen Zwischensequenzen. Diese filmreifen, manchmal **minutenlangen Cut-Scenes** zeigen des Spielers Alter ego auch mal quasi von außen und bergen durchaus wichtige Hinweise auf das weitere Vorgehen. Die darin auftretenden Darsteller agieren überzeugend in Bluescreen-Technik, wobei glasklare Sprachausgabe die schauspielerischen Leistungen unterstützt – weniger wäre nach den vortrefflichen Stimmen im Vorgänger (im englischen Original sprach u.a. Patrick „Picard" Stewart) auch eine Enttäuschung gewesen.



In den fulminanten Zwischensequenzen agieren echte Schauspieler vor digitalen Hintergründen



Skeletten wie diesem begegnet man des öfteren – vorzugsweise mit einer Waffe!



Ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten aus dem Vorgänger: Baccata

WIE DU MIR, SO ICH DIR

Lands of Lore 2 unterscheidet sich insbesondere hinsichtlich der **Nichtspielercharaktere** (NPCs) erfrischend von vielen anderen Rollenspielen. So trifft Luther auf seiner Reise durch allerlei Höhlen, Wälder und Städte nicht nur auf die üblicherweise recht tumben Monster. Vielmehr kämpft so mancher Gegner eben nicht bis zum Umfallen, sondern sucht sein Heil in der Flucht – um dann mit Verstärkung im Schlepptau zurückzukehren. Man sollte sich daher sehr genau überlegen, ob und wen man attackieren möchte.

Hilfe, das Monster holt Verstärkung!

Interessant auch, daß bei Unterhaltungen die Auswahl an **Multiple-choice-Statements vom früheren Verhalten des Spielers bestimmt** wird. Genau genommen gilt dies sogar für das ganze Spiel, da unterschiedliche Handlungen zu unterschiedlichen Möglichkeiten bzw. Resultaten führen. Dabei bleibt der Aufbau der Story selbst jedoch linear. Ob man nun zuerst in das Gasthaus und dann in die Bibliothek geht oder umgekehrt, ist also nicht so wichtig. Wie man sich dort benimmt, schon!



Nur wer sich gegenüber Gesprächspartnern ordentlich benimmt, darf Hilfe erwarten

MENSCH ODER MONSTER?

Das wohl **interessanteste Feature dieses Programms** ist die scheinbar rein zufällige Mutation des Protagonisten vom Mensch zum Tier oder Monster. Diese Verwandlungen können in manchen Situationen schon ziemlich lästig bis tödlich sein, doch ohne geht es eben auch nicht. So müssen manchmal die rohen Kräfte eines Werwolfs walten, außerdem hat so manche Gestalt des Helden eine recht abschreckende Wirkung auf potentielle Gegner. Und wer sich in Kleintiere wie Echsen verwandeln kann, wird von seinen Feinden häufig einfach übersehen. Wie sonst sollte man außerdem in schwer zugängliche Ritzen kriechen? Eine plötzliche Mutation ist daher meist ein Indiz auf die weitere Vorgehensweise, zumal sich ein Großteil der Rätsel gerade darum rankt.



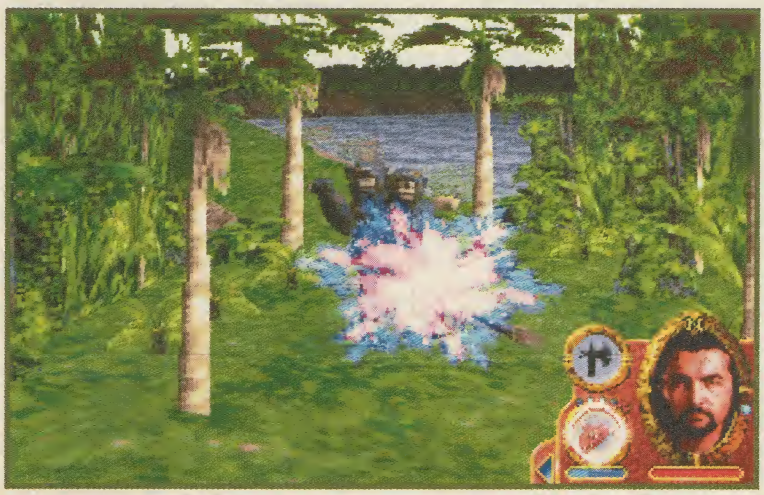
Der ver(h)echste Held sieht seine Umgebung aus einer anderen Perspektive

STEUERUNG UND MAGIE

Was wäre ein Rollenspiel ohne Magie? Vermutlich ziemlich langweilig, weshalb hier Zaubersprüche per simplem Mausklick ausgelöst werden können. **Sechs Spruchkategorien mit bis zu je fünf verschiedenen Spells** sorgen für Hexerei in jeder Lebenslage – das Spektrum reicht vom Heil- bis hin zum Kampfzauber. Dabei bestimmt die Länge des Klicks die Intensität der Aktion. Darüber hinaus kann man des öfteren mit Waffen zuschlagen oder mit Steinen werfen, Schalter betätigen usw. Gegenstände gibt es mehr als reichlich zu finden, so daß man immer wieder zwischen Brauchbarem und schierem Ballast unterscheiden muß. Die Orientierung an sich erleichtert unterdessen ein extrem hilfreiches **Automapping mit Zoomstufen und editierbaren Karteneinträgen**.

DAS FAZIT

In der Summe seiner Qualitäten kann die Götterdämmerung allen Rollenspielern nur wärmstens ans Herz gelegt werden – und das nicht nur, weil man in diesem Genre derzeit für jede Neuerscheinung dankbar ist. Lands of Lore 2 bietet **eine aufregende Story und ein abwechslungsreiches Gameplay bei schnell erlernbarer Steuerung** (inkl. Online-Hilfe) und damit beste Unterhaltung für alte Recken und neue Abenteurer gleichermaßen. Hand aufs Herz, was will man eigentlich mehr? (js)



Die Farben der Magie: ein rosaroter Flammenball gegen den dreiköpfigen Tiger



So idyllisch wie hier ist es im Dschungel eher selten.



GANZ PERSÖNLICH

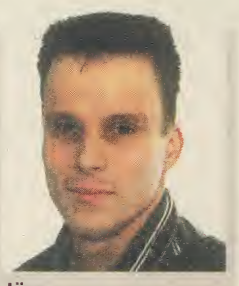
Das Spieldesign mit den Auswirkungen der eigenen Aktionen ist wirklich verblüffend! Doch die etwas biedere Präsentation erstaunt wohl nur noch jene, die erst jüngst von einer zweijährigen Polarexpedition zurückgekehrt sind. Andererseits mag eine Abwechslung im Zeitalter der texturierten Polygone ja auch mal ganz gut tun. Auf alle Fälle gilt das für das in letzter Zeit arg vernachlässigte Genre. Neben 3D-Action und Echtzeitstrategie müssen endlich auch Rollenspiele wieder eine Rolle spielen!



Michael

GANZ PERSÖNLICH

Keine Frage, das Warten hat sich gelohnt. Auch wenn die Götterdämmerung grafisch nicht auf dem allerneuesten Stand ist, sind Story und Atmosphäre doch unglaublich gut: In den Höhlen lief mir immer wieder ein kalter Schauer über den Rücken, sobald ein Monster hinter der nächsten Ecke auftauchte. Nicht nur wer den ersten Teil mochte, wird sich sofort in diese gelungene Fortsetzung verlieben – auch Neueinsteiger dürften erst dann wieder Ruhe finden, wenn die Endsequenz über den Bildschirm flimmert.



Jörg

Lands of Lore 2
(Westwood Productions)

Spannung, Tiefgang, schöne Rätsel und gelungene Präsentation vereinen sich zu einem Fantasy-Rolli der Extraklasse.

GRAFIK	*80%*
SOUND	*86%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*92%*



87%

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

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 (besser P133) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, über 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.westwood.com

Das muß nun...



...wirklich nicht sein!

Wenn Ihr den Wunsch habt, Eure Lieblings-3D-Games in messerscharfer und blitzschneller Arcade-Qualität zu spielen, dann hat ELSA die weniger umständliche Alternative für Euch parat: *ELSA VICTORY Erazor*. Ultimative 128-bit-Performance für sagenhafte 3D-Beschleunigung in fantastischer Qualität. Die *ELSA VICTORY Erazor* ist *die* All-In-One-Solution; sie macht Eure Lieblingsspiele erst zu dem, wofür ihre Entwickler sie geschrieben haben: Zum packenden und mitreißenden Abenteuer; ohne jeden Kompromiß!

Durch die integrierten TV/Video-Ausgänge lässt sich ein konventioneller Fernseher als Arcade-Screen einsetzen und mit den drei Video-Eingängen können zukunftsorientierte Anwendungen wie z.B. Live-Video und Internet-Video-Chat genutzt werden. Ruft an oder schaut auf die ELSA-Website, wenn Ihr mehr über die Erazor wissen wollt.



ELSA VICTORY Erazor™

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten! Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Von TopWare („D-Info") darf der Spieler längst mehr erwarten als nur die korrekte Telefonnummer anderer Hersteller. Beispielsweise ein klasse Grafikadventure im Ambiente der 30er Jahre, auf das Kinogänger mit einem Spot vor dem neuen Saurierspektakel „Lost World" aufmerksam gemacht wurden.

Chicago 1930

Wir befinden uns in Amerika kurz nach dem Ende der Prohibition. Alkohol ist endlich wieder legal, Bars, Pubs und ähnliche Etablissements erfreuen sich regen Besuchs. Privatdetektiv Jack Orlando gehört freilich zu den Verlierern der neuen Süffigkeit, denn ihm fehlen die lukrativen Aufträge im Zusammenhang mit Alkoholschmuggel. Der Mann ersäuft seinen Kummer in anrüchigen Kneipen, bis er eines Nachts Zeuge eines Mordes wird. Der Täter schlägt den betrunkenen Schnüffler nieder, und als der wieder aufwacht, blickt er auch schon dem Gesetz ins kritische Polizistenauge…
Will Orlando nicht als Hauptverdächtiger verhaftet werden, bleiben ihm 48 Stunden, um den Fall auf eigene Faust zu lösen. Dummerweise handelt es sich bei dem Opfer ausgerechnet um einen hochrangigen Offizier der Streitkräfte. Und daß ein mächtiger Halbweltboß unseren Helden von weiteren Ermittlungen abhalten will, macht die Sache auch nicht unbedingt einfacher.



Schlechte Karten für Jack: Die Indizien sprechen gegen den heruntergekommenen Privatschnüffler



Welche Rolle spielt die Army?



Der Herr rechts kann etwas zu einer bestimmten Zigarre sagen



Ein Besuch im Hotel macht erst nach entsprechenden Hinweisen Sinn

Rätsel über Rätsel

Die ganze Geschichte verteilt sich auf mehrere Hauptschauplätze, die in bezug auf Rätsel und verwendbare Gegenstände wenig bis keine Verbindung untereinander haben. Beispielsweise fehlt jeder schlüssige Hinweis darauf, warum man nach Lösung der ersten Rätselserie von Jacks Wohnung aus in die Stadtmitte bzw. zum Hafen fahren muß. Erst am Zielort stellt sich heraus, daß hier ein Bekannter des Detektivs logiert, der ihm bei einer bestimmten Spur behilflich sein kann. Und es ist noch allerhand zu erledigen, bis man weiß, daß der potentielle Täter in einem Nobelhotel untergekommen ist. Allerdings kann man die Bettenburg schon vorher betreten (und wird es auch normalerweise tun), nur um sich stirnrunzelnd zu fragen, wozu der weitläufige Schuppen denn nun eigentlich gut sein soll.
Von derlei „Fleißaufgaben" einmal abgesehen, gefielen uns die Knobeleien aber recht gut: In einer Zeit, da logische Rätsel Seltenheitswert erlangen, hebt sich das klassische Gameplay dieses Abenteuers wohltuend vom oft etwas überkandidelten Rest des Genres ab.



Ein Abenteuer in 65.000 Farben: Man beachte die Spiegelung auf dem gebohnerten Boden



Orlando im Waschsalon: Schade, daß man seine tolle Stimme hier nicht hören kann

Farbenpracht & Ohrenschmaus

Daß TopWare dieses Spiel im Kino beworben hat, macht durchaus Sinn. Und das liegt weniger an der hübschen TrueColor-Grafik im Comic-Look (teils in Airbrushtechnik erstellt), denn die nicht sehr geschmeidigen Animationen der Akteure dürfen kaum als „filmreif" bezeichnet werden. Sound und Sprachausgabe dafür um so mehr: Die superbe Musikbegleitung im Stil der Zeit hat kein Geringerer komponiert als Harold Faltermeyer, der mit den Soundtracks zu Streifen wie „Beverly Hills Cop" und „Top Gun" internationalen Ruhm einheimste.
Auf ähnlich hohem Niveau befindet sich die komplett deutsche Sprachausgabe, für die bis zur kleinsten Nebenrolle hochprofessionelle Sprecher verpflichtet wurden. Orlando selbst klingt verraucht, versoffen und nach dem, was er ist – ein verlebter Mann in mittleren Jahren.

Gameplay & Steuerung

Handlung und Akteure wirken wie gesagt sehr authentisch. Erstaunlich, wie gut das polnische Programmierteam SciTech hier die leicht depressive Atmosphäre im Vorkriegsamerika eingefangen hat. Daß der Cartoon-Bogart sich nicht hundertprozentig in die rund 200 sorgfältig ausgeführten 3D-Räume einfügen mag, stört somit kaum. Dirigiert wird er per linkem Mausklick, während das rechte Nagerohr ein Handlungsmenü auf den Bildschirm holt: untersuchen, aufnehmen oder kämpfen. Hier hätte uns ein wandelbarer Cursor allerdings doch besser gefallen. Die verästelten Unterhaltungen verlaufen nach dem bewährten Multiple-choice-Prinzip, wobei man den jeweiligen Gesprächspartner beliebig oft anquatschen und so einen anderen Verlauf provozieren kann. Das mag nicht sehr realistisch sein, senkt aber den Schwierigkeitsgrad.
Kurzum, Jack Orlando ist gewiß kein perfektes Spiel. Doch zum TopWare-Einheitspreis von unter 50 Mark kann dieser interaktive Gangsterfilm trotz kleiner Schwächen wärmstens empfohlen werden. (jn)



Hin und wieder wird (automatisch) gekämpft, ob nun mit Boxhandschuhen...



...oder mit Baseballknüppeln



Bei den Gesprächen werden oben Porträts eingeblendet

Jack Orlando
(TopWare/SciTech Software)

Bourbon-getränktes Krimi-Adventure mit Weltklassesound

GRAFIK	*79%*
SOUND	*88%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*77%*



78%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	Pentium mit Quadro-CD-ROM und DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (High-Performance-Version: 24/32 MB), 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 65.000 Farben
SOUND:	alle gängigen Karten, die High-Performance-Version verlangt ein 16 Bit-Modell
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.topware.com

AUS ZWEI MACH EINS

Jack Orlando findet auf einer Schillerscheibe Platz, wird aber auf zwei CD-ROMs ausgeliefert: eine ist für die von uns getestete High-Performance-Version reserviert, die andere **für Spieler ohne 16 Bit-Soundkarte und mit weniger RAM** – inhaltliche oder grafische Unterschiede bestehen nicht. Obwohl Jack auch in der schlichteren Vertonung nicht übel klingt, würden wir doch zur orchestralen Fassung raten. Sie rechtfertigt schon fast die Anschaffung einer neuen Karte, und so was kriegt man schließlich bereits für 'nen Hunni...

Baphomets Fluch II

Die Spiegel der Finsternis



Ein Amerikaner in Paris: Vor ziemlich genau einem Jahr erlebten der kalifornische Weltenbummler George und die französische Reporterin Nicole ihr erstes Abenteuer. Der Nachfolger knüpft genau da an, wo der Vorgänger aufhörte – und wieder stehen obskure Artefakte im Mittelpunkt des Geschehens.



Feuer ist gut, eine Giftspinne sicher? Nicht, wenn dem Tierchen ein Regal auf den Kopf fällt!

EINFÜHRUNG

Einige Monate nach den in „Baphomets Fluch" geschilderten Ereignissen besucht der amerikanische Globetrotter George erneut die Seine-Metropole, um sein Herzblatt Nicole wiederzusehen. Die fesche Journalistin freilich möchte sich lieber mit Professor Oubier treffen. Von diesem namhaften Archäologen erhofft sie sich nämlich nähere Informationen über den seltsamen Maya-Stein aus Onyx, welcher ihr jüngst im Zuge einer Recherche zugespielt wurde. Was bleibt dem verliebten Gockel da anderes übrig, als gute Miene zum bösen Spiel zu machen und seine eigenwillige Bekannte zu begleiten? Doch statt eines Gelehrten erwarten zwei rabiate Südamerikaner unser dynamisches Duo: Nico nehmen sie kurzerhand mit, George indessen bleibt zusammen mit einer Giftspinne gefesselt im brennenden Haus zurück…

WIE GEHT'S WEITER?

Natürlich kann sich der Held mit knapper Not befreien, natürlich macht er sich sofort auf die Suche nach der entführten Freundin. Und in der Tat ist das Paar nach einigen Abenteuern in Marseille wieder glücklich vereint. Gemeinsam nehmen sie die Spur der Geiselgangster auf, welche nach Mittelamerika führt. Doch erst einige Spielstationen weiter, mitten im tiefsten Dschungel, wird man von einem Schamanen über die Hintergründe der Ereignisse aufgeklärt: Zwei alte Götter der Mayas lieferten sich einst eine heftige Schlacht. Der Böse obsiegte, wurde aber später durch gute Priester auf magische Weise gefangengesetzt. Nun jedoch droht das Siegel seines Gefängnisses zu brechen, denn bald wird die „Fünfte Welt" enden und ein neues Zeitalter heraufziehen. Allein drei ganz besondere Steine können den Widerling weiterhin bannen – einer davon ist natürlich die Onyx-Gemme vom Beginn des Abenteuers.





Um den Wächter dieses Marseiller Lagerhauses zu überlisten, ist die Fässer-Hebemaschine rechts im Bild wichtig

DER VORGÄNGER

Baphomet 2 knüpft zwar chronologisch direkt an den Vorgänger an, hat jedoch eine **gänzlich andere Story**. So ging es vor einem Jahr um einen geheimen Orden der Tempelritter, der mittels eines magischen Schwertes die Weltherrschaft anstrebte.



Weltenbummler George und Reporterin Nicole bei ihrem ersten Auftritt

Andererseits wurden hier einige Charaktere eingeführt, die auch im Nachfolger wieder auftauchen – allen voran das Heldengespann aus dem hauptberuflichen Amerikaner George und der feschen Pariser Journalistin Nicole.



Im Stein liegt die Wahrheit – und nur dieser Herr kann sie dem Helden erzählen

HANDLING UND SPIELGEFÜHL

Was die Steuerung anbelangt, fühlt sich der Baphomet-Veteran auf Anhieb heimisch. Da wären zum einen wieder die nach links und rechts scrollbaren, dreidimensional begehbaren Locations im „Cinemascope-Format". Auch die an und für sich genial einfache und handliche Steuerung per Wandel-Cursor sowie das Inventory am unteren bzw. die Menüleiste am oberen Bildrand sind schon aus dem Vorgänger bekannt. Weil Revolution Software jedoch einige Kritik für die zwar manipulierbaren, oft jedoch allzu gut versteckten Objekte einstecken mußte, sind diese nun wesentlich leichter zu finden. Sicher, gesucht muß nach wie vor danach werden – aber eben längst nicht mehr so häufig und an derart abwegigen Stellen.

Die Spielszenen werden auch diesmal wieder häufig von längeren Gesprächssequenzen unterbrochen. Wer mag, darf sich hier das Gesagte auch als Text auf den Bildschirm holen. Erfreulich ebenfalls, daß abgesehen von den beiden Hauptfiguren hin und wieder weitere Bekannte aus dem ersten Teil auftauchen: Wer erinnert sich beispielsweise nicht mit wohligem Schauder an das Henderson-Ehepaar, das als Satirenummer jedem guten Kabarett zur Ehre gereicht hätte? Trotz all der Späßchen gelang es dem Programm seinerzeit jedoch, eine ziemlich beklemmende, oft gar bedrohliche Atmosphäre zu schaffen. Genau die fehlt dem neuen Fluch aber leider weitgehend. Der bietet zwar auf jeden Fall eine gute und spannende Geschichte, bloß diese ganz besondere Gänsehaut will sich halt nur mehr selten einstellen. Vielleicht liegt's aber auch einfach daran, daß die Masche ein zweites Mal nicht funktioniert, weil man sie im Grunde schon kennt.



Das Inventar am Bildschirmrand: Per Klick kann jedes Objekt daraus genommen und auf jedes andere Objekt (auch am Handlungsbildschirm) angewendet werden



Die Winkefinger am Screenrand deuten an, daß die Örtlichkeit dort noch weitergeht

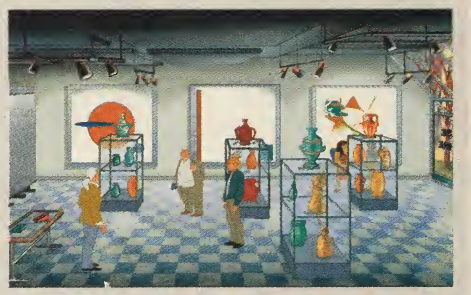


Das Grauen hat einen Namen: Mrs. Henderson vor der Polizeistation

TIPS FÜR DEN EINSTIEG



1) Das brennende Haus wird man nicht ohne einen improvisierten Feuerlöscher verlassen können. Die dazu benötigten Einzelteile finden sich nahe am Feuer, in und auf der Kommode neben der Tür.



2) Im Café sollte man den Mann am Nachbartisch befragen und seinen Flachmann einstecken. Den benötigt man wiederum in der Galerie, um den Kunstkritiker betrunken zu machen.



3) Auf das Hafengelände in Marseille zu gelangen, ist nicht so ganz einfach. Eine Rolle spielen dabei der im Hafenbecken schwimmende Müll (neben der Wachhütte führt eine schwer zu erkennende Treppe hinunter) sowie der Schornstein der Hütte. Hat man es geschafft, den Wachmann hinauszumanövrieren, kann man die Baracke von unten betreten und die Hundekuchen klauen. Mit denen wiederum läßt sich der Bullenbeißer in eine Falle locken.

DIE SECHSTE WELT

Der Kalender der Mayas teilt die Welt in Zeitalter ein. Und tatsächlich würde danach um die Jahrtausendwende der Zusammenbruch der fünften, magielosen Welt sowie die Geburt der sechsten, magischen Ära bevorstehen. Insofern beruft sich Revolution Software also auf wirklich existierende Mythen. Interessanterweise sind sie dabei nicht die einzigen: Auch FASA benutzt diesen Hintergrund für seine Rollenspielsysteme „Earthdawn" (in der mystischen Vorzeit der vierten Welt angesiedelt) und „Shadowrun", welches in den ersten Jahren der neuen, sechsten Welt handelt.

COOLE SPRÜCHE

Mrs. Henderson zu einem Latino-Polizisten: „Würden Sie mich bitte zu dieser Pyramide führen?"
Polizist: „Für eine charmante Dame würde ich bis ans Ende der Welt gehen. Für Sie immerhin bis zur Pyramide..."

George zu einem Indio: „Meine Freundin wurde von einer Schlange gebissen!"
Indio: „Na und? Meine ganze Familie wurde schon von Schlangen gebissen."
Zweiter Indio: „Mich hat sogar mal eine Maus gebissen!"

George zum Schamanen: „Warum will der Pater eigentlich nicht ins Dorf kommen?"
Schamane (seufzt tief): „Ich weiß nicht, früher kam er oft. Das hat dann einfach aufgehört. Dabei sollte man meinen, ein Mann würde gern mehr Zeit mit seinen Kindern verbringen..."







WITZISCHKEIT KENNT GRENZEN

Zu Beginn ist man schon etwas enttäuscht: All die vielen wohlkalkulierten Sarkasmen des Vorgängers scheint der neue Baphomet schuldig zu bleiben! Dabei liegt die Betonung glücklicherweise auf dem Wörtchen „scheint", denn im weiteren Verlauf blitzen dann doch noch etliche amüsante Spitzen auf. Ein paar Beispiele für derart „coole Sprüche" sind ja auf dieser Seite eigens dokumentiert. Trotzdem konnte das Niveau hier alles in allem nicht ganz gehalten werden. Schließlich lohnte sich der erste Teil ja schon alleine wegen eines genialen Running Gags: George bekam von einem Scherzartikelhändler einen Summer geschenkt, mit dem sich Leute per Händedruck erschrecken ließen – oder auch nicht. Denn nicht einer der zahlreichen Gesprächspartner wollte dem Helden die Hand schütteln! Als Spieler entwickelte man daher tatsächlich den Ehrgeiz, möglichst viele Unterhaltungen zu führen, nur um zu sehen, mit welch abenteuerlichen Eiertänzen sich die Interviewten um den Händedruck drückten. Derartige Beispiele für höheren Humor gibt es in Baphomet 2 leider nicht, auch wenn es sich hier grundsätzlich um ein durchaus witziges Game handelt.



Überwiegend trocken, aber nicht immer heiter: die Gespräche, hier durch Texteinblendung sichtbar gemacht



50 deutschsprachige Spiele-Vollversionen!

z.B. Formula One Grand Prix 1, Dime City, Hind, Whale's Voyage 1+2, Colony Wars, Fußball Total!, Living Ball, Der Clou!, Dark Universe, B 17 Flying Fortress, Wolfsbane, Ishar 1, 2 &3, Der Produzent, Mad News, Prototype, Der Seelenturm, Lords of Doom, Winzer, Colossus Collection, Rings of Medusa Gold ...

ERHÄLTLICH IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL!

PRISM LEISURE
Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH



Frauen für die Pistoleros: Strahlemann links kriegt Nicole, sein Hiwi muß sich mit Mrs. Henderson begnügen



Die Baumhütte des Missionars: warum Feuer, wenn es auch kein Wasser täte?

KNACKIGE RÄTSELNÜSSE

Im allgemeinen fühlen sich die hier gebotenen Rätsel der Logik verpflichtet, wenn sie auch manchmal eine gute Beobachtungsgabe bzw. ein gesundes Allgemeinwissen beim Spieler voraussetzen. Dabei dreht es sich meist um das Untersuchen, Verwenden oder Kombinieren von Gegenständen. In diesem Sinne muß man dann etwa zwei unangenehme Polizisten mit Hilfe weiblicher Reize aus ihrem Büro locken. Erst anschließend kann in aller Ruhe eine wichtige, ansonsten aber eben unzugängliche Landkarte studiert werden. Klarer Fall, in Mittelamerika sind die Männer noch Machos! Manchmal allerdings haben die Programmierer doch um eine Ecke zu viel gedacht. Man stelle sich z.B. die Baumhütte eines Missionars mitten im Urwald vor. Der Mann spielt Orgel; die dazu nötige Luft wird ihm mittels eines wasserradgetriebenen Kompressors zugeführt. Offenbar muß man die Aufmerksamkeit des Gottesmannes erregen. Und wenn wir mal annehmen wollen, daß der bei dem Orgellärm keine Rufe hört, so läge es sicher nahe, die frei und offen herumhängende Wasserleitung zu blockieren: kein Wasser, keine Luft – keine Luft, keine Orgel. Aber nein, statt dessen muß man auf ziemlich merkwürdige Weise ein Feuer neben dem Einsaugstutzen des Kompressors entfachen. Erst der daraufhin ins Haus geleitete Rauch alarmiert den Priester…
Andererseits basiert das Spiel auf einer sehr stringenten Geschichte. Anders als früher kann man die verschiedenen Orte des Geschehens kaum noch frei besuchen, sondern wird meist nach Abschluß der jeweils notwendigen Arbeiten automatisch weiterbefördert. Dies hat den nicht zu unterschätzenden Vorteil, daß man sich ziemlich sicher sein darf, alle zur Lösung des Problems nötigen Dinge zur Hand zu haben; sei es im Inventory oder eben irgendwo im Raum. Über die berühmt-berüchtigte Methode „Versuch & Irrtum" kommt man hier also früher oder später auch mit den kurioseren Aufgaben zurecht. Dennoch würden wir das Spiel nicht unbedingt Neulingen im Abenteuergewerbe empfehlen.



Dieser nette Wauzi steht auf Hundekuchen. Die Schmackos werden übrigens später nochmals benötigt

GRAFIKVERGLEICH

Während der erste Baphomet im Stile eines durchaus auch düsteren, eher naturalistischen Erwachsenen-Comics gezeichnet war, bringt sein Nachfolger einen gewissen Stilwandel mit sich. Streckenweise erinnert er mehr an „Monkey Island" und Konsorten. Deutlich wird der Unterschied an den unten abgedruckten Bildern, welche **dieselbe Pariser Straßenecke** darstellen. Uns gefiel mehrheitlich die ältere Version besser, aber das mag Geschmackssache sein. Was meinen Sie?



Baphomets Fluch



Baphomets Fluch 2

SOUND & VISION

Im Hinblick auf die grafische Präsentation haben die Revolutionäre (noch) mehr Aufwand getrieben als beim Vorgänger. Insbesondere die texturierten Objekte erscheinen nun plastischer. Sehr schick wirken auch einige Effekte im Zusammenhang mit (halb-) durchsichtigen Objekten, während die Figuren nach wie vor als Bitmap-Sprites durchs Bild marschieren. Natürlich schrumpfen sie perspektivisch korrekt, sobald sie sich in die Tiefe des Monitors hinein bewegen. Nichtsdestotrotz müssen wir gestehen, daß uns die Grafik von Baphomet Nummer eins besser gefallen hat. Ob es daran liegt, daß sich in gewissem Ausmaß auch der Zeichenstil geändert hat? Er ist comicmäßiger geworden, erinnert mehr an amerikanische Genre-Vorbilder von Lucas Arts oder Sierra. Abgesehen von der Frage, ob dies wohl zum Thema paßt, wirkte die alte Malweise einfach irgendwie überzeugender. Damit Sie sich Ihre eigene Meinung bilden können, haben wir einen vergleichenden Kasten eingerichtet. Die musikalische Untermalung gibt last but not least keinerlei Anlaß zur Klage: Verschiedenste Musikstücke verdichten die Atmosphäre, auch die vielfältigen Soundeffekte passen jeweils sehr gut zum Geschehen. Ganz zu schweigen natürlich von der deutschen Sprachausgabe mit einer angenehm dunklen Stimme für Nicole – ein derart emanzipiertes Mädel darf einfach nicht gicksen wie eine blonde Friseuse auf der Balz. Die Synchronisation erreicht zwar nicht ganz Hollywood-Niveau, steht aber über vielem, was einheimischen Ohren in der Hinsicht manchmal zugemutet wird. Ein Satz, der übrigens für das gesamte Abenteuer gelten kann. (jn)



Im Intro sowie in den Zwischensequenzen gibt es viele Nahaufnahmen...



... die freilich nicht immer so häßlich enden wie hier!

Siehe auch Begleit-CD

Baphomets Fluch 2
(Virgin/Revolution Software)

Spannendes Abenteuer in bester Genre-Tradition

GRAFIK	*82%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*84%*



82%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Quadro-CD-ROM, Win 95 und DirectX 5.0 (wird mitgeliefert)
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.vie.com

GANZ PERSÖNLICH



Joe

Jede Fortsetzung muß sich am Vorgänger messen lassen. Daß Baphomet 2 da vielfach zweiter Sieger bleibt, sollte nicht zu dem Trugschluß verleiten, es handle sich hier um ein schlechtes Spiel. Im Gegenteil: Mit dem, was die renommierten Abenteurer von Lucas Arts in den letzten Jahren so abgeliefert haben, kann sich das neue Game der englischen Revolutionäre allemal messen. Und auch, wenn zu viele Schönheitsfehler hier knapp die Hit-Verleihung vereitelten, sollte man sich doch keinesfalls davon abhalten lassen, den Maya-Fluch endgültig zu ergründen.

MultiMedia Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

NEU * NEU * NEU
28757 BREMEN
Fagerstraße 44
Tel. 0421-669781

13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
U-Bahnhof Rehberge
Computer-Spielen vor Ort

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 ☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU * NEU * NEU * NEU
27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2–4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

82515 WOLFRATSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Perfect Assassin

Beim Stichwort Grolier Interactive denkt man zuerst an multimediale Nachschlagewerke, dann an Spiele wie „Banzai Bug". Jetzt soll den Kunden auch dieses futuristische 3D-Adventure im Gedächtnis bleiben.



Doolans und Jakhari, der Adel (auf dem Balkon) und der Pöbel (rechts im Vordergrund) von Kar-Es-Taal

Das abenteuerliche Erstlingswerk des frankophilen Softwarehauses schickt den Spieler in die Wüste: In der Rüstung des grimmig bewaffneten Humanoiden Charon soll man seine Umgebung erkunden, um nach und nach Hinweise darauf zu erhalten, was man hier eigentlich macht. Die nahegelegene Stadt wird von zwei intelligenten Rassen bewohnt, wobei der Alien-Adel die Arbeiter unterdrückt. Daher gibt es ethnische Unruhen, zudem hat eine Rauschgiftbande ihre Tentakel im Spiel. Es dürfte allerdings einige Zeit am „Wüstenplaneten" vergehen, ehe Charon sich seiner Rolle als Attentäter bei der Rettung gleich zweier Universen voll bewußt wird.

Klassenkampf am Wüstenplaneten: Alien-Adel vs. Astro-Proletariat

Auf den ersten Blick scheint Perfect Assassin ein optisch eher mäßiger 3D-Ballerdungeon zu sein. Doch das Gameplay spricht eine ganz andere Sprache: Es sind Objekte aufzuheben und anzuwenden, Informationen zu ergattern, Türcodes zu überlisten und dergleichen Rätsel mehr zu lösen. Gut, hin und wieder wird auch scharf geschossen, doch die meisten Probleme schafft man auf verbalem Weg aus der Welt. Die vielen Multiple-choice-Gespräche werfen nicht selten neue Gesichtspunkte auf, die bei Nachfrage vertieft werden. Die Themenauswahl kann über Icons oder Klarschrift erfolgen, wird aufgrund der schieren Masse aber in beiden Methoden alsbald unübersichtlich.

Man durchwandert das Spiel per simplen Mausklicks auf die gewünschten Stellen am Bildschirm. Dabei wechselt die Kamera verwirrend häufig die Perspektive. Wenn sich Charons Führer vor dem Monitor dennoch kaum jemals im unterteilten Spielareal verirrt, dann wegen des integrierten Kompasses und der dem Programm beigelegten Karten. Freilich wirkt der giftig blaue Held trotz SVGA aus der Nähe ziemlich pixelig, wie die 3D-Grafik überhaupt zu wünschen übrig läßt. Sprachausgabe gibt es gar nicht, aber immerhin Geräusche und gelegentlich auch Musikstücke in Stereoqualität.

Der letzte und vielleicht wichtigste Kritikpunkt betrifft die doch recht seltsame Story. Als Attentäter mag Charon somit perfekt sein, als Abenteurer ist er es nicht. (jn)



Aus der Nähe wirkt der Held grobkörnig



Der separate Gesprächsscreen



Info-Automaten verbreiten Hintergrundwissen

Perfect Assassin
(Grolier Interactive/Bomico)

Futuristisches 3D-Abenteuer für zwischendurch

GRAFIK	*60%*
SOUND	*60%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*65%*



63%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Win 95/DOS
SPEICHER:	16 MB RAM, bis zu 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Adlib, SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound, Roland MT 32
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.de

DARK EARTH



Weihnachten 2054: Meteoriten verhageln das Fest und bescheren der Menschheit beinahe dasselbe Schicksal wie den Dinosauriern. 300 Jahre nach der Katastrophe ist die Endzeit reif für ein düsteres Abenteuer.

EIN HIGHLIGHT: DIE PRÄSENTATION

Kalisto steckt den Spieler in die Uniform von Arkhan, einem „Wächter des Feuers". Während eines Attentats wird er von einem der Täter mit einer geheimnisvollen Substanz beworfen – schon hat er sich in einen abstoßenden Mutanten verwandelt. Die Suche nach dem Gegenmittel entwickelt sich immer mehr zu einem Wettlauf mit der Zeit...
Während unser Held vorgerenderte Locations erkundet, trifft er auf schmucke Licht- und Schatteneffekte sowie texturierte Polygoncharaktere. All dies wird zusammen mit den Animationen in Echtzeit berechnet, was bis auf wenige Ausnahmen (z.B. beim Treppensteigen) eine echte Augenweide ergibt. Sie wird von schönen Musikstücken untermalt und präsentiert sich aus wechselnden Kameraperspektiven, die allerdings auch für Orientierungsverluste sorgen.

TEILS DÜSTER: DAS GAMEPLAY

Nicht ganz so üppig wie die Präsentation ist die genreübliche Rätselkost ausgefallen. Zudem lassen sich viele der benötigten Gegenstände nur durch stupid-akribische Inspektion der Umgebung aufstöbern. Schaltet man dabei das Stimmungsbarometer von „freundlich" auf „bestimmt", fördern die nun rabiateren Durchsuchungsmethoden (inkl. Tritten) das eine oder andere Item mehr zutage. Arkhans Stimmung wirkt sich auch auf die selbstablaufenden Dialoge via Sprachausgabe und/oder Text aus – sie lassen sich im Archiv jederzeit erneut nach Hinweisen sichten.
Bei den Prügelspieleinlagen beschleunigt der Einsatz von Special Moves die Mutation des Helden, und selbst die optionale Automatik bietet da keine Sieggarantie. Um so ärgerlicher, daß man einen Spielstand nur an 15 über das gesamte Areal verteilten Sonnensymbolen abspeichern darf.

ÜBERWIEGEND HEITER: DAS FAZIT

Die Steuerung funktioniert mit Tastatur und Pad gleichermaßen gut. Eine Maus ist nur in den Optionsmenüs gefragt, zudem sind die Tasten 1 bis 9 mit Items bzw. Waffen belegbar. Actionorientierte Abenteurer dürfen der dunklen Erde also trotz kleiner Mängel im Gameplay einen Besuch abstatten, denn es wartet eine ebenso packende wie sehenswerte Story. (st)



Unter der Stadt liegt das Versteck der Attentäter



Während der Zwischensequenzen signalisiert die abgedunkelte Statusanzeige Handlungsverbot

Die Anzeige links unten zeigt den Grad der Mutation (schwarze Balken), die Lebensenergie (roter Balken) und die Stimmung (hier rot, also Kampfmodus) an



Später stehen auch Schußwaffen zur Verfügung

Dark Earth
(Kalisto Entertainment)

Sehenswertes Actionabenteuer mit kleinen Schwächen.

GRAFIK	*82%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*73%*



75%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95 und DirectX 3.0 oder höher, besser ein P120
SPEICHER:	8 MB RAM, 60 bis 300 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad, Maus (nur Menüs)
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.darkearth.com

www.ravensburger.de



Jetzt können Sie zeigen, wie Sie mit wilden Tieren fertigwerden. Nehmen Sie die Biester takes auf CD-ROM gibts ab Ende Oktober. Für unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax



auseinander, und setzen Sie sie bei lebendigem Leibe wieder zusammen. Zehn verschiedene Action-
0751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

Ravensburger®

SPRINGER & JACOBY

„EIN VÖLLIG NEUES REALITÄTSGEFÜHL"



Josh Resnick, Produktionsdirektor von Activision

?: *Erst mal herzlichen Glückwunsch, denn so viel hat noch kein anderer aus dem Konzept der Echtzeitstrategie gekitzelt!*
JR: *Danke. Wir haben uns einfach bemüht, das Potential der klassischen Rundenstrategie mit Echtzeit und eigenen Ideen zu verquicken. Das Ziel war ein völlig neues Realitätsgefühl im mittlerweile arg strapazierten Genre.*

?: *Versprochen haben den „C&C-Killer ja schon viele...*
JR: *...entsprechend verblüfft waren auch die Skeptiker in den eigenen Reihen, als wir im September letzten Jahres erste Ergebnisse präsentieren konnten. Insbesondere die strategischen Aspekte der Landschaften mit Hügeln, Tälern und den damit verbundenen Sichtmöglichkeiten bringen ja eine völlig neue Dimension ins Spiel. Aber wir haben uns auch um ein realistisches Zusammenwirken der verschiedenen Einheiten bemüht. So läßt sich keine Mission nur mit einer Horde aus gleichen Truppenteilen bewältigen. Erst die Kombination verschiedener Waffensysteme ist der Schlüssel zum Erfolg.*

?: *Auch der integrierte Editor ist ja ein echtes Sahnestück.*
JR: *Ja, denn mit exakt diesem Tool habe ich alle Originalszenarien erschaffen. Damit stehen dem Spieler nun genau dieselben Möglichkeiten offen: Man kann komplett neue Schlachtfelder entwerfen oder vorgefertigte den eigenen Wünschen anpassen. Und sofern es nicht zu kommerziellen Zwecken ist, steht auch einer Verbreitung nichts im Wege. Wir selbst werden die besten Entwürfe später auf einer Zusatz-CD veröffentlichen.*

?: *Was dürfen wir aus dem Dark Reign-Universum als nächstes erwarten?*
JR: *Neben Mission-Packs soll in etwa einem Jahr „Dark Reign 2" erscheinen. Wir arbeiten bereits fleißig daran, hier all jene Ideen unterzubringen, die im Serienbeginn einfach keinen Platz mehr hatten.*

DARK REIGN

Activision will gleich im ersten Anlauf ganz oben auf der Modewelle mitschwimmen: Das neue Echtzeitstrategiespiel setzt auf innovative Ideen und ein spannendes SF-Szenario im Stil des klassischen „Krieg der Sterne" – das wie dieser in Serie gehen soll.

VORBILDER UND FEINDBILDER



Intro und animierte Zwischensequenzen erzählen eine durchgehende Geschichte im Stil von „Star Wars"

Die im Handbuch sehr ausführlich beschriebene Hintergrundstory um die Zukunft der Erde im dritten Jahrtausend ist hier ausnahmsweise mehr als nur schmückendes Beiwerk. Vielmehr wollte der Hersteller ein Universum entwerfen, das als **Hintergrund für eine ganze Reihe von Spielen** dienen kann. Kontrolliert wird es von einer übermächtigen Organisation, die sich im Verlauf der Geschichte in das Imperium umtauft – vielleicht als kleine Reminiszenz an George Lucas? Jedenfalls konnte der Verein einen Großteil der Galaxis besiedeln, indem er irdische Sträflinge als Pioniere einsetzte. Und wie im großen Vorbild haben sich auch hier nun Rebellen zum gerechten Freiheitskampf zusammengerottet...
Die launige Story nimmt im Intro ihren Lauf und wird in gerenderten Zwischensequenzen weitererzählt. Das Vorbild für das Gameplay heißt aber natürlich „Command & Conquer". Hier wie dort muß man in jeder Mission zunächst eine Basis errichten, um an Geld (und Energie) für die Produktion von weiteren Gebäuden und Einheiten zu gelangen. Ausgebaute Einrichtungen bringen dabei schlagkräftigere Truppen hervor, mit denen man dann in einer oder mehreren Kampfgruppen gegen den anrückenden Feind vorgeht.



Die stets als erstes zu errichtende Basis besteht aus HQ, Energie- und Wasserversorgung sowie der Truppenfabrikation. Hier wurden bereits Raketenwerfer und Soldaten produziert.

NEUHEITEN UND EINHEITEN

Die Auftragslage für Sternenkrieger sieht vier Trainingsmissionen sowie je eine 13 Einsätze umfassende Kampagne auf Seiten der Freiheitskämpfer und des Imperiums vor. Im Kampf um Wasser und Ressourcen geht es auch hinsichtlich Steuerung und Grafikperspektive genreüblich zu. Auf dem Hauptscreen ist also ein per Maus scrollbarer Ausschnitt der mehrere Bildschirme großen, hochaufgelösten Iso-Landschaft zu sehen – sie bleibt optional bis zur Erkundung abgedunkelt. Darüber befindet sich eine Iconleiste für die wichtigsten Optionen wie Bewegung, Angriff, Reparatur, Verkauf oder Regelung der Energiezufuhr. Und damit wären wir schon bei der ersten Innovation: Die **Gebäude können allesamt verpackt und an anderer Stelle wieder aufgebaut werden**, außerdem dreht man ihnen bei Nichtverwendung einfach den Saft ab.
Die rechte Seite des Monitors zeigt eine kleine Übersichtskarte sowie natürlich das Bau- und Befehlsmenü. Raffinierterweise verfügt jede in Dark Reign aufgebotene Einheit über ein spezielles Feature, das sie gegenüber den anderen auszeichnet. Aufklärer können sich beispielsweise als Bäume, Sträucher oder Steine tarnen, um zu sehen, ohne gesehen zu werden. Und Transporter sind für den Feind überhaupt unsichtbar. Tachyonkanonenpanzer verfügen über einen Selbstzerstörungsmechanismus für Kamikaze-Aktionen, Raketenwerfer sind effektiv gegen gepanzerte Ziele, benötigen aber Begleitschutz. Insgesamt können **für jede Kriegspartei 20 Einheiten und 19 Fabrikanlagen** konstruiert werden.



Originelles Paradoxon: mobile Immobilien



Dieser „Baum auf der Lichtung" ist in Wahrheit ein gut getarnter Aufklärer



True-Line-of-Sight: Vom Gipfel eines Berges aus sieht man zwar weit, kann aber das direkt darunterliegende Terrain nicht erkennen



Im Mehrspielermenü ist so gut wie alles einstellbar

ANSICHTEN UND EINSICHTEN

Daß die gerenderten Einheiten und Gebäude genau wie die Landschaften aus der dritten Dimension zu sehen sind, ist kaum originell. Wohl aber, daß sich die Dreidimensionalität hier nicht auf die Optik beschränkt: **Berge behindern Sichtweite und Vorankommen** ebenso wie Wasser, Schlamm oder anderes Terrain. Wenn Truppen unter einem Baum stehen, sind sie nicht zu sehen; dito, falls sie sich in einem toten Winkel aufhalten. Dieses „True-Line-of-Sight" genannte Verfahren eröffnet dem Spieler strategische Möglichkeiten, die er im Genre bislang nicht hatte: Da etwa die Artillerie sinnvollerweise auf große Entfernung einzusetzen ist, muß sie ihr Ziel auch sehen können. Wie im echten Kriegsgeschehen ist daher ein Beobachter so zu plazieren, daß die Geschosse ihr Ziel finden.
Es können bis zu zehn taktische Gruppen gebildet werden, die sich schnell per Tastendruck aktivieren lassen. Jeder Einheit oder Gruppe kann man einen Weg mit bis zu **14 Streckenpunkten** vorgeben, der sowohl zur Umgehung von Minenfeldern oder gegnerischen Geschütztürmen wie auch als Patrouillenroute dienen kann. Oder man nutzt eine Kombination der angesprochenen Möglichkeiten für wirkungsvolle Flanken- und Scheinangriffe.
Umgekehrt setzt der neue Handlungsspielraum natürlich eine **hohe künstliche Intelligenz** beim rechnergesteuerten Gegner voraus. Und in der Tat schlägt das Imperium hier keineswegs stupide zurück, sondern reagiert recht sensibel auf die Aktionen des Spielers. Sollte der etwa eine Luftwaffe aufgebaut haben, stellt die CPU umgehend eine Luftabwehr auf. Und wenn sie sich überlegen fühlt, bläst sie gnadenlos zum Angriff. Ja, selbst Scheinattacken oder Flankenangriffe sind keine Fremdwörter für die Rechenknechte. Für menschliche Strategen erst recht nicht, weshalb man per Modem bzw. Nullmodemkabel Duelle starten kann. Im Netzwerk oder Internet sind gar **bis zu acht Futuristen gleichzeitig** willkommen. Dabei wird ein Leitwolf bestimmt, der vor Beginn des Spiels die Regeln, Anfangsbedingungen, die Zielsetzung und Allianzen vorgibt.



Der schlaue Computergegner hat unsere Schwäche sofort erkannt und greift nun von zwei Seiten gleichzeitig an

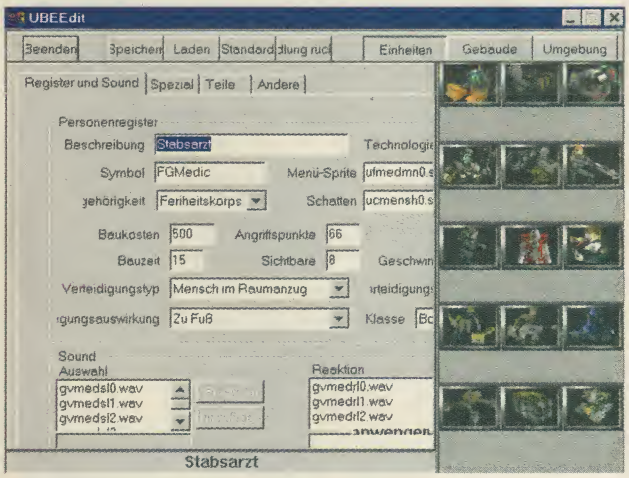


Mit dem hervorragenden Editor können per Mausklick sowohl eigene Karten als auch zufallsgenerierte Szenarien erschaffen werden

ECHTZEITSTRATEGIE IN PERFEKTION?

Als besonderen Leckerbissen bieten die Programmierer dem Spieler ihr vollständiges Konstruktionskit an. Dieses Prachtstück von einem integrierten **Missionseditor** ermöglicht aufgrund seiner vielfältigen Optionen die Erschaffung aller nur denkbaren Szenarien – zusammen mit der eingebauten Zufallskarte ist das schon fast ein Spiel im Spiel. Darüber hinaus wurde ein Programm untergebracht, mit dessen Hilfe sich auch die **Eigenschaften der Einheiten abändern** lassen. Der gebotene Individualismus geht bis hin zur Einbindung eigener WAV-Files für die Kommandos.

Apropos Sound: Neben Sprachausgabe begleiten dezente Hintergrundmusik und eine effektvolle Geräuschkulisse das gesamte Spiel. Zusammen mit der sehr plastischen Grafik und den filmreifen Zwischensequenzen ergibt sich daraus eine unheimlich dichte Atmosphäre. Rechnet man die wiederum mit dem ebenso durchdachten wie innovativen Gameplay zusammen, kommt unter dem Strich nicht mehr und nicht weniger als das derzeit beste Echtzeitstrategiespiel heraus! (js)



Sämtliche Eigenschaften der Einheiten sind in einem Extraprogramm manipulierbar



GANZ PERSÖNLICH

„Wie C&C, nur besser", so lautet der derzeit meistgehörte Werbespruch der Marktstrategen – Activision hat ihn hier verwirklicht: Dark Reign macht quasi da weiter, wo der Westwood-Bestseller aufhört. Ja, es fällt mir direkt schwer zu sagen, was eigentlich das Beste an diesem Echtzeit-Geniestreich ist. Sind es die neuartigen taktischen Möglichkeiten? Ist es die überragende KI der Einheiten? Ist es die mit allen erdenklichen Funktionen ausgestattete Multiplayeroption oder doch das phantastische Konstruktionskit? Egal, denn alles zusammen ist in jedem Fall ein Hit!

Jörg



Dark Reign
(Activision)

Innovative Echtzeitstrategie mit komplettem Konstruktionsprogramm

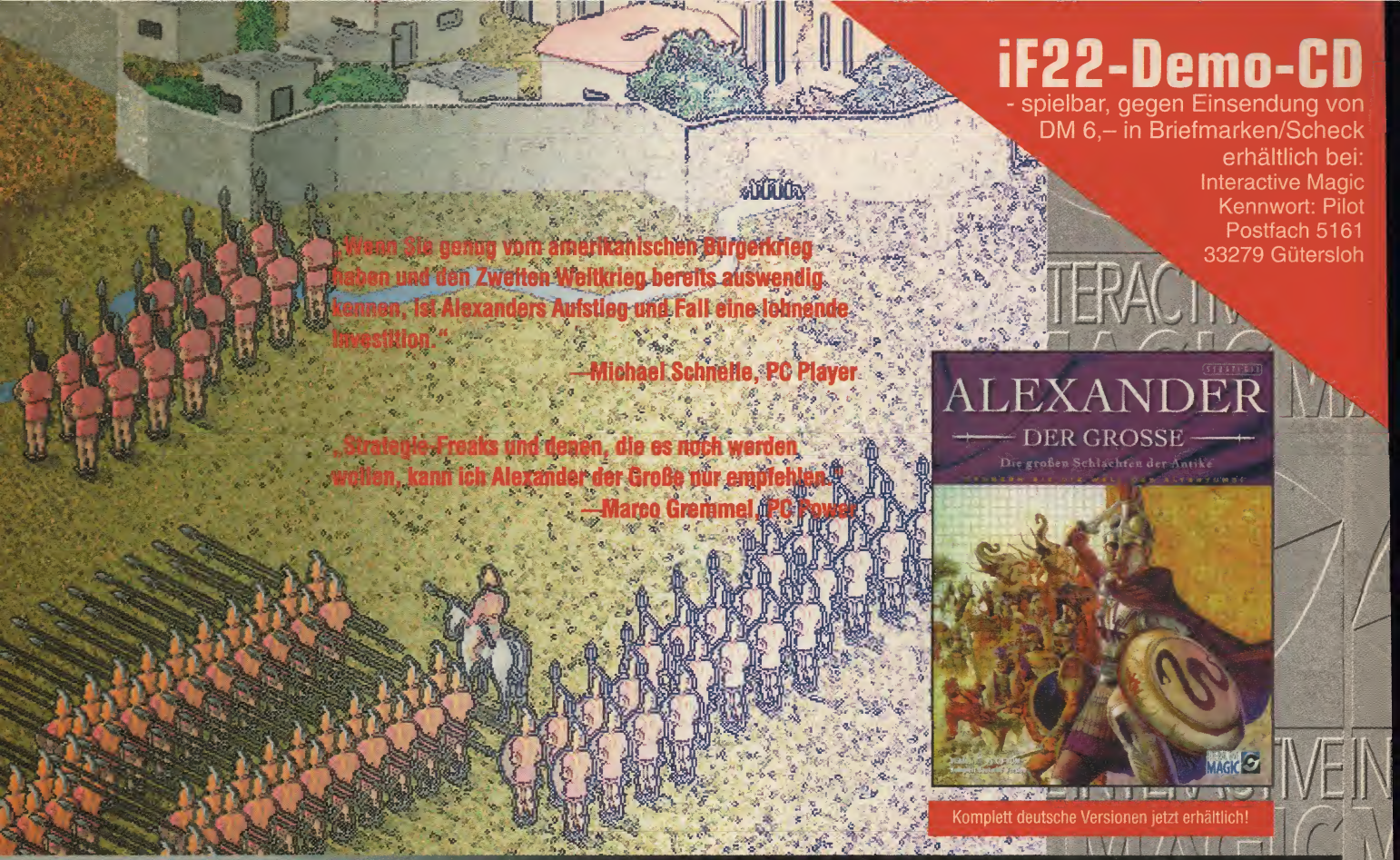
GRAFIK	*82%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*86%*
MOTIVATION	*94%*



88%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 115 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per Modem oder Nullmodemkabel, bis zu 8 im Netz oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com



iF22-Demo-CD

- spielbar, gegen Einsendung von DM 6,– in Briefmarken/Scheck erhältlich bei:
Interactive Magic
Kennwort: Pilot
Postfach 5161
33279 Gütersloh

„Wenn Sie genug vom amerikanischen Bürgerkrieg haben und den Zweiten Weltkrieg bereits auswendig kennen, ist Alexanders Aufstieg und Fall eine lohnende Investition."

—Michael Schnelle, PC Player

„Strategie-Freaks und denen, die es noch werden wollen, kann ich Alexander der Große nur empfehlen."

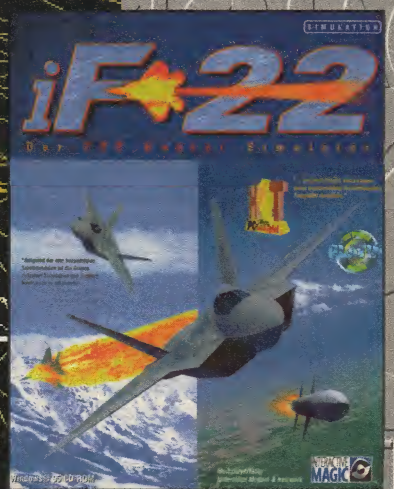
—Marco Grenimel, PC Power

Komplett deutsche Versionen jetzt erhältlich!

Andere Zeiten, ANDERE SITTEN?

"... hochrealistische SVGA-Ebenen, deren Detailreichtum ein fantastisches Fluggefühl vermitteln."

Reinhard Fischer, PC Joker



Komplett deutsche Versionen jetzt erhältlich!

"Mit iF-22 läutet Interactive Magic ein neues Simulations-Zeitalter ein. Innovative Ideen, wie z.B. die aktiven Cockpit-Kontrollen und herausfordernde Missionen, vermischt mit einer unglaublich realistischen Landschaftsgrafik, setzen einen neuen Standard, an dem sich jede kommende Simulation messen lassen muß."

—Frank Fischer, PC Power

PC POWER PLATIN AWARD

Vertrieb Österreich: Dynamic Systems, Werksgasse 71, A-8786 Rottenmann / Vertrieb Schweiz: Videophon AG, Badenstr. 555, CH-8048 Zürich
Vertrieb Deutschland: Remico, Robert-Bosch-Str. 18, D-63303 Dreieich

INTERACTIVE MAGIC™
www.imagicgames.de

TERRA INC.

Hexfeldstrategie aus deutschen Landen frisch auf den Tisch. Das Besondere daran: Die Grafiken hat Reinhard „Jack" Fischer beigesteuert, ehe er zu unserem Redaktionsteam stieß. Trotzdem ist das Game gar nicht übel...



Der wahrscheinliche Ausgang des Kampfes ist an der Balkengrafik links unten abzulesen

VOR- UND FEINDBILDER

Das Spiel orientiert sich an Genre-Ikonen wie der „General"- und der „Battle Isle"-Serie: In 20 Missionen müssen Mars-Kolonisten vor einem Meteor flüchten. Dazu wird eine mobile Stadt errichtet, deren Einwohner sich gegen andersdenkende Marsianer durchsetzen müssen.



Eine Stadt auf Schienen als Operationsbasis

LAND- & LUFTSTREITKRÄFTE

Jacks manchmal etwas klobige Karten mit den detailliert gezeichneten Bauten und teilweise auch animierten Truppenteilen in allen Ehren, doch hier überzeugt in erster Linie das Gameplay. Einheiten werden bewegt, repariert, verladen oder zum Angriff befohlen. Dabei braucht der Feldherr vor dem Monitor nur auf Marine zu verzichten, im übrigen stehen von der einfachen Infanterie bis hin zu dicken Schlachtpanzern über 30 Truppengattungen zur Verfügung. Die meisten davon müssen freilich in jeder Mission (Stützpunkte erreichen, Gegner vernichten etc.) selbst produziert werden, weshalb auch immer Rohstoffe heranzukarren sind.



Es gibt vier Mars-Terrains: Wiesen, Wüsten, Sümpfe und Schneelandschaften



Die teilweise animierten Fahrzeuge können auch mit dem Heli an die Front verfrachtet werden

DATEN & FAKTEN

Bei passabler Hintergrundmusik und Kampfgeräuschen präsentiert sich der Bildschirm genretypisch: Hauptansicht aus der Vogelperspektive, Gesamtkarte und Infofenster. Per Iconklick lassen sich alle Funktionen bequem steuern, und der dreistufige Schwierigkeitsgrad bietet Einsteigern wie versierten Strategen einen ebenbürtigen Gegner. Darüber hinaus warten fünf eigene Missionen auf zwei Kontrahenten an einem Rechner. (js)

Terra Inc.
(New Generation Software/Prism Leisure)

Solide Hexfeld-Strategie – nicht mehr, aber auch nicht weniger

GRAFIK	*63%*
SOUND	*50%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*68%*



65%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 60,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 (Pentium empfohlen) mit DOS 5.0
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und kompatible Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch oder englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner

GANZ PERSÖNLICH



Kein Schmankerl, aber solide Kost: Zwar fehlen eine Produktionsanzeige und eine ständige Rohstoffübersicht, doch ansonsten hat man bei New Generation das Klassenziel durchaus erreicht. Die anspruchsvollen und abwechslungsreichen Missionen entsprechen dem Genre-Standard, bieten jedoch kaum Neues. Aber viel mehr kann man für knapp 60 Mark wohl auch kaum erwarten.

Jörg

IHR TRAUM WIRD WAHR

Duschen mit Lara Croft

Tomb Raider II Limited Edition

Starring Lara Croft

für
PC CD-ROM DM 79,90
und
SONY PlayStation DM 94,90

Jeweils mit dem exklusiven
Lara-Croft-Duschgel.
Einzige authorisierte Limited Edition in
begrenzter Auflage
– nur solange Vorrat reicht!
Vorraussichtlich lieferbar
ab Mitte November
Vorbestellen bei

SOFTSALE
Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,
31582 Nienburg,
Tel. 05021/910416, FAX 910403
oder in allen Softsale Shops





Alles über
Tomb Raider II
in der aktuellen
Softsale-Ausgabe.
Jetzt am Kiosk
nur DM 1,90

PRINTWERK HAMBURG

DARK COLONY

Potentielle Königsmörder gibt es derzeit ja genügend im Reich der Echtzeitstrategie, doch gelang es bisher keinem, den Erfolg von „Command & Conquer" zu wiederholen. Hier sägt das Team von Take 2 mit einem Marsspektakel am Thron des Genreherrschers.

WIR SIND NICHT ALLEIN

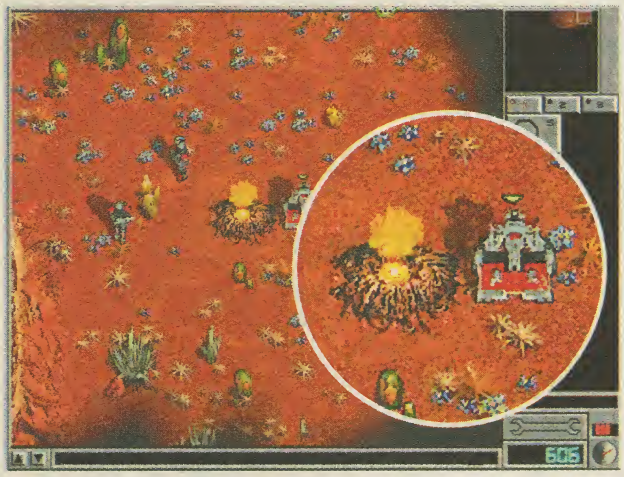
Die aktuelle Marsmission der NASA hat wohl den Anfang gemacht, denn im Jahre 2137 wird man mit der Kolonisierung des roten Planeten beginnen – der zwischenzeitlich entdeckten Energiequelle Petra-7 sei Dank. Doch nach Abschluß des Terraformings mehren sich seltsame Zwischenfälle: Kann es sein, daß unsere Pioniere nicht allein auf dem Mars sind? Es kann. Und es kann sogar noch schlimmer kommen, denn den außerirdischen Taar gelüstet es nach Mutter Erde…



Das düstere Intro präsentiert den Mars als Schlachtfeld im Kampf gegen Aliens

MENSCH ODER ALIEN?

Ein martialischer Vorspann stimmt auf die düstere Atmosphäre des Spiels ein, dann stehen dem Strategen folgende Wege offen: Ausbildung im Trainingscamp, Beginn einer Kampagne, Einzelmission, Multiplayergame oder ein Blick in den Einheitenkatalog. Wer sinnvollerweise erst mal den Übungsteil anwählt, wird feststellen, daß er nicht an die humane Seite gebunden ist – um den Spielspaß quasi zu verdoppeln, darf man auch für die Aliens in die Schlacht ziehen. Während der Exerzitien wird nun der Umgang mit der Basis und den verschiedenen Einheiten veranschaulicht. Grundsätzlich gilt, daß immer für Energienachschub in Form von Petra-7-Gewinnung zu sorgen ist. Das dafür benötigte Abbaufahrzeug muß natürlich in der Basis gebaut und zur Quelle gefahren werden. Ist ausreichend „Kraftstoff" beisammen, baut man sein HQ aus und ruft diverse Truppenteile ins Leben: Infanterie, Artillerie, Aufklärer, Minen, Bodengeschütze und Sanitätseinheiten. Auf menschlicher Seite sind das überwiegend Roboter, während die Taar mutierte Lebensformen verheizen.



Das Petra-7-Abbaufahrzeug tankt Energie



Die Basis ist ausgebaut, es dürfen diverse Einheiten bestellt werden

MASCHINENMENSCHEN VS. ALIENZOO

Hier ein kleiner Blick auf **die Einheiten** der Menschen und Aliens: Von der leichten Infanterie über Minen und lebende Artillerie bis hin zur waffenstarrenden Spezialeinheit läßt die reichhaltige Palette (über zehn Typen pro Kriegspartei) auf keiner Seite viele Wünsche offen.





Auf Seiten der Marskolonisten kämpfen u.a. menschliche Infanteristen und wandelnde Minen





Die außerirdischen Taar schlagen z.B. mit lebender Artillerie und der Luftwaffe zu

MARS ATTACKS!

Vor jeder Mission steht ein kurzes, aber präzises Briefing in Sprachausgabe an. Die Aufgaben reichen von der Geländeerkundung und Basisverteidigung bis hin zu Durchhaltemanövern und Großangriffen. Überlebende Einheiten werden teils für die nächsten Aufträge übernommen, was sie dank ihrer Kampferfahrung sehr wertvoll macht. Wichtig sind auch motivierende Kommandanten und Sanitäter, die angeschlagenes (Menschen-) Material wieder reparieren.

Im Spielverlauf kommen Einzelgänger ebenso zum Zuge wie von der Maus umrahmte Gruppen. Auch das Abstecken einer Wegroute oder das Eingraben von Minen und Stationieren von Geschütztürmen steht auf dem Plan. Dazu kommt der Umgang mit besonderen Artefakten, die den Kampf durch Gedankenmanipulation oder Gravitationsverzerrung oftmals zu entscheiden vermögen. Im allgemeinen hängt der Erfolg von der präzisen Durchführung des Auftrags ab; die zu Beginn wählbare Stärke und Intelligenz des Computergegners bestimmt den Schwierigkeitsgrad. Letzterer nimmt nach den Anfangserfolgen rasch zu, weshalb Missionen durchaus mal wiederholt werden dürfen und müssen.



Hier wird eine angeschlagene Einheit von Sanis versorgt



Wer dieses Artefakt erobert, kann die Gedanken seiner Gegner beeinflussen

DIE TECHNIK DES 22. JAHRHUNDERTS

Die Steuerung über simple Mausklicks auf Icons am rechten Bildschirmrand bereitet keinerlei Probleme. Der übrige Screen wird von einer hochaufgelösten 3D-Grafik eingenommen, die Terrain und Truppen aus der genreüblichen Iso-Perspektive zeigt. Sämtliche Geländeabschnitte erstrecken sich über mehrere Bildschirme, so daß im Hauptfenster weiches Scrolling für schnelle Standortwechsel sorgt. Die anklickbare Gesamtkarte zeigt dabei alle bereits bekannten Gebiete auf einen Blick; unerforschtes Gelände bleibt stets im Dunkel. Dschungel, Gebirge oder Wüsten und die Wechsel vom Tag zur Nacht sorgen für optische Abwechslung. Die Grafik an sich sorgt für das Gefühl, sich mitten im Geschehen zu befinden: Die Beleuchtungseffekte wechseln realistisch mit der Lichtquelle, jedes Objekt wirft Schatten, und bei Gefechten gibt es Mündungsfeuer, Funkenschlag sowie natürlich dicke Explosionen zu sehen. Auch hat man die liebevoll gezeichneten Einheiten und Gebäude sehr exakt animiert. Schade bloß, daß (zumindest in der uns zur Verfügung stehenden Testversion) keine Zwischensequenzen die Missionen verbinden und der Sound auf Musikbegleitung während des eigentlichen Spiels verzichtet. Im Vergleich mit dem dichten Gameplay wiegen derlei Mankos freilich leicht: Dark Colony ist eines der derzeit besten Echtzeitstrategicals. (js)



Geschütztürme sind sehr effektiv in der Verteidigung



Besonders nachts greifen die Aliens gerne die Basis an

GANZ PERSÖNLICH

Wenn es einem Programm gelingt, durch stimmiges Gameplay aus der aktuellen Masse an Echtzeitstrategicals herauszuragen, muß das gewürdigt werden – auch wenn mich die düstere Marskolonie nicht restlos zu begeistern vermochte. Daß etwa Einheiten im Weg stehende Kollegen einfach überrollen, anstatt sie zu umfahren, ist nicht die feine Art. Egal, denn die unheimliche Atmosphäre und die gut durchdachten Missionen sorgen für lange Nächte auf dem Mars.



Jörg

Dark Colony
(Gametek/Acclaim)

Echtzeitstrategie in einer düsteren Zukunft

GRAFIK	*79%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*84%*

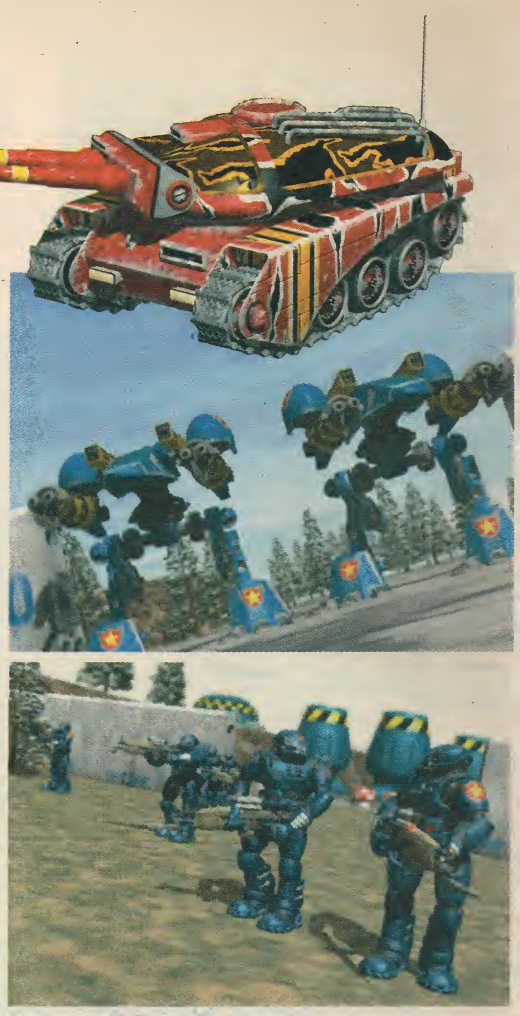


83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 12 MB (bis zu 115 MB für Multiplayer) auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler mit (Null-) Modem, bis zu 8 Spieler per Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.gametek.com

7TH LEGION



Visions siebte Legion tritt in Echtzeit für MicroProse an. Doch die Kluft zu „Dark Reign" ist groß: Wo der neue Stern am Genrehimmel selbst „Command & Conquer" überstrahlt, herrscht hier düsteres Mittelmaß.

Anno 2300 werden Hunger und Krieg ein paar Auserwählte hinaus ins All treiben, während der darbende Rest der Menschheit eine neue Zivilisation errichtet. Unter dem Schutz sieben kampfstarker Legionen geht es wieder aufwärts, was auch den Exilierten nicht verborgen bleibt – nach einem Jahrhundert kehren sie zurück, um alte Herrschaftsansprüche anzumelden.



Isometrische Standardgrafik, unanimierte Landschaften

Echtzeitstrategie mit Aktionskarten

In jeweils 15 Missionen darf der Spieler wahlweise den Status quo verteidigen oder den Rückkehrern zum Sieg verhelfen. Dazu errichtet er Gebäude, produziert darin pro Partei bis zu 13 unterschiedliche Kampfeinheiten (Infanteristen, Panzer, insektenhafte Robo-Walker etc.) und hetzt sie auf den Feind. Von der Steuerung mittels Mausklicks und -rahmen bis hin zur zunächst abgedunkelten SVGA-Karte ist dabei wenig zu entdecken, was man nicht bereits hinlänglich aus dem strapazierten Genre kennt.

Okay, es gibt schon Eigenheiten, bloß eben keine überzeugenden. So tauchen auf dem Schlachtfeld ab und zu kleine Kisten mit nützlichem Inhalt auf, und statt durch die übliche Rohstoffverarbeitung wird mit dem Eliminieren kleinerer Sekundärziele Geld gemacht. Die einzige echte Innovation des Spiels sind 52 zufällig gewählte Aktionskarten, von denen pro Auftrag fünf gegen den Feind oder für die eigenen Truppen ausgespielt werden dürfen. Damit lassen sich etwa gegnerische Gebäude übernehmen, eigene aus dem Zylinder ziehen oder Einheiten unsichtbar machen. Wie förderlich ein derartiges Zufallselement freilich für vernünftige Strategien ist, kann man sich an einem Finger ausrechnen.

Grafisch ist mal wieder scrollbares Iso-3D geboten, das aber statt Animationen kleine Bugs (z.B. „schleifen" Einheiten häufig erst schräg über den Boden, ehe sie sich in die gewünschte Richtung drehen) in petto hält. Die mageren Sound-FX lassen sich zwar ebenso abschalten wie die 08/15-Begleitmusik, allerdings verstummen dabei auch die Renderanimationen zwischen den Aufträgen. Last but not least klappt auch das Handling längst nicht so akkurat, wie man das von den Vorbildern her kennt. (rf)

Die Rendersequenzen im Interlace-Modus zeigen teils recht deftige Kampfszenen



Rechts oben im Bild sind die jederzeit einsetzbaren Aktionskarten zu erkennen

7th Legion
(Vision/MicroProse)

Abgekartete Echtzeitstrategie von der Stange

GRAFIK	*62%*
SOUND	*55%*
STEUERUNG	*50%*
MOTIVATION	*54%*

52%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 16 im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.vision.co.nz

Red Baron II

Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.



Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.



Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.



Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.

Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!

SIERRA®

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

Microsoft SideWinder

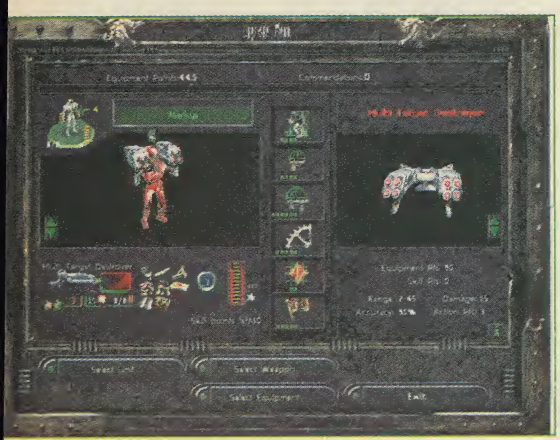
Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von/oder lizensiert an Sierra On-Line,

WIN'95 CD ROM



Schneller Stellungswechsel per Jetpack



Alle Charakterdaten auf einen Blick

INCUBATION

TIME IS RUNNING OUT

Mit Blue Bytes klassischen Kampfinseln verbindet dieses Spiel bloß das Szenario – und der Untertitel „Battle Isle Phase vier". Ansonsten geht der taktische Kampf gegen fiese Aliens hier viel actionreicher über die Bühne.



Besonders gruselig und besonders schwer: der Weg durchs „Nest"

DIE EINSATZBESPRECHUNG: VIRENALARM!

Als der Schutzschirm um die Kolonie auf dem Planeten Scayra kolabiert, verwandeln eingeschleppte Krankheitserreger die insektenartigen Ureinwohner in aggressive Monster. Einziger Ausweg ist die sofortige Evakuierung. Sie erstreckt sich über eine in mehrere Lösungswege verzweigte Kampagne mit über 30 Missionen. In drei Schwierigkeitsgraden startet man mit zunächst ebenso vielen Space-Marines; während des Spielverlaufs gesellen sich dem Platoon weitere Kämpfer hinzu. Selbstverständlich gibt es auch Trainingseinsätze sowie Multiplayer-Modi für bis zu vier vernetzte Spieler. Die 3D-Ansicht der Kolonie dient als Übersichtskarte, auf der alle momentan erreichbaren Versorgungspunkte, Dialogorte für Rendermovies zwecks Fortsetzung der Story und natürlich die Einsatzgebiete angezeigt werden. In den abwechslungsreichen Missionen geht es auch keineswegs immer nur darum, alle Gegner zu eliminieren: Mal muß man bestimmte Punkte besetzen, mal zwei Kameraden über eine gewisse Rundenzahl verteidigen usw.

DIE KÄMPFE: EINE RUNDE(N-) SACHE

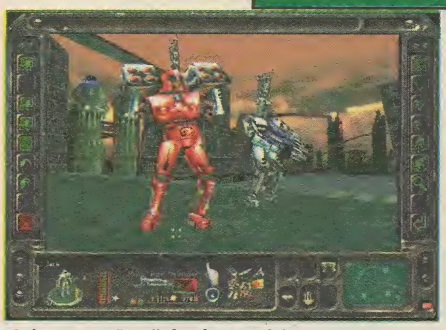
Gekämpft wird rundenweise, wobei jedem Soldaten begrenzte Aktionspunkte für Bewegung, Angriff oder Handlungen (Öffnen von Kisten bzw. Türen, Benutzen von Medi-Packs usw.) zur Verfügung stehen. Abschüsse bescheren Erfahrungs- und damit auch Skill-Punkte, die zusammen mit den gesammelten Equipmentpunkten den Kauf und Gebrauch besserer Waffen oder Ausrüstungsgegenstände ermöglichen. Dazu zählen unter anderem Rüstungen, Jetpacks oder Zielhilfen. Viele der Waffen vom Flammen- über den Minenwerfer bis hin zum Multi-Target-Destroyer verfügen über zwei Modi. So kann man z.B. mit der Plasmagun nicht nur Gegner piesacken, sondern auch einen Schutzschild um hilfsbedürftige Kollegen legen. Mit Überhitzungen und Ladehemmungen ist im Eifer des Gefechts allerdings stets zu rechnen.
Doch nicht nur der richtige Gebrauch des Waffenarsenals bietet taktischen Spielraum. So dürfen Wege mit Fässern, Minen oder Flammenteppichen blockiert



Die grünen Balken unter den möglichen Zielen informieren über die Trefferwahrscheinlichkeit



Mancher Gegner übersteht selbst den Tritt auf eine Mine

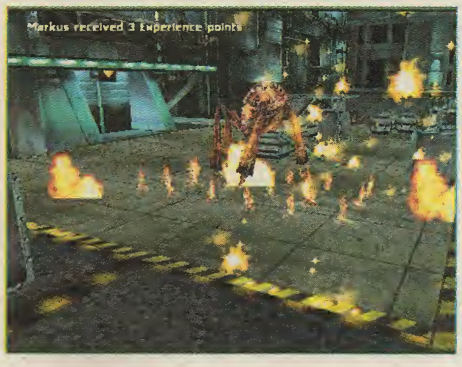


Schweres Gepäck: der Multi Target Destroyer

werden. Ebenfalls zu beachten wäre, daß die Aliens keine Türen öffnen können. Ansonsten sind die Biester freilich kein leichtes Wild. Manche von ihnen lassen sich nur von hinten erlegen, ein Lockvogel muß sie also erst in die entsprechende Position dirigieren. Andere wiederum sind fast unsichtbar à la „Predator". Und einige können erstaunlich gut mit Waffen umgehen oder so gut springen wie die eigenen Jungs (nur) mit Jetpack.

DIE PRÄSENTATION: „ALIENS" ALS SPIEL-FILM

Einen großen Anteil an der unheimlichen Atmosphäre des Spiels hat ohne Zweifel die Akustik. Die bedrohliche Hintergrundmusik ist eine Klasse für sich, was auch für die fulminanten Soundeffekte gilt. Da hört man Querschläger abprallen, Monster furchterregend brüllen, Kameraden schreien oder coole Kommentare abgeben. Die auf der Engine von „Extreme Assault" basierende Grafik steht dieser Qualität kaum nach, ist allerdings durchgehend sehr düster. Doch Explosionen und Animationen sind eine Wucht. Man darf mit der Maus beliebige Kamerafahrten über das Areal starten oder das Geschehen aus der Ich-Perspektive betrachten. Und in der informativen Draufsicht helfen die angezeigten Positionen (nicht aller) Aliens bei der taktischen Planung. Zwischen den Runden steigern last but not least teils aus verfremdeter Aliensicht präsentierte Szenen die Spannung.
Wer sich schlußendlich davon überzeugen will, daß man die Nagersteuerung dank der vielen optischen Hilfen schnell in den Griff bekommt, darf dies ja gerne anhand der Demoversion auf unserer Begleit-CD tun. Zudem können gewiefte Alienjäger in den drei voll spielbaren Missionen eine tolle Reise gewinnen! (st)



Jeder Abschuß bringt Erfahrungspunkte



Einer der wirklich harten Brocken

Siehe auch Begleit-CD

Incubation
(Blue Byte)

Starker Mix aus rundenbasierter Taktik, Action und Rollenspiel

GRAFIK	*77%*
SOUND	*85%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*84%*



82%

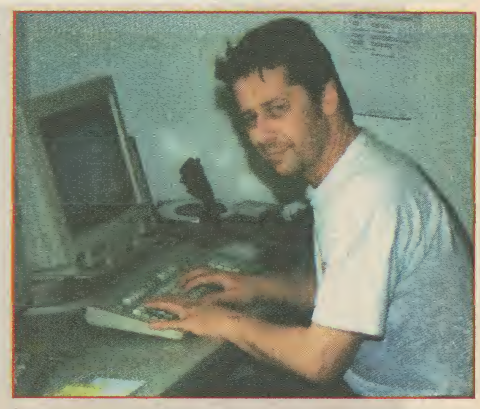
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 45 bis 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, DirectX-kompatible Grafikkarte mit 2 MB erforderlich, unterstützt 3Dfx
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version folgt
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 4 Spieler im IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.bluebyte.de

„ES MUSS SOFORT KNALLEN!"

?: *Incubation wird als Teil der „Battle Isle"-Serie gehandelt, hat aber damit relativ wenig zu tun – warum?*
WW: *Wir wollten Abwechslung ins Szenario bringen. Also mehr Action, mehr Tempo, tolle Grafik, leichte Bedienbarkeit und dennoch reichlich Spieltiefe. Hier wartet komplexe Strategie, die ohne ein dickes Handbuch auskommt. Dauernd passiert etwas, man sieht sofort, was man getan hat, und es knallt auch sofort.*

?: *In seinen Spielelementen ähnelt das Game ein wenig den japanischen Stratego-Rollis...*
WW: *Die Verquickung von Action, Taktik und Rollenspielelementen ist meiner Meinung nach die große Stärke des Konzepts. Über viele Einsätze freundet man sich mit seinen Soldaten an. Sie bekommen Namen und Charakter, werden stärker, vielleicht auch mal verwundet oder gerettet. Irgendwann kommt der Punkt, an dem man sich sagt: „Okay, ich habe die Mission zwar bestanden, aber Bob verloren. Dem Kumpel bin ich einen zweiten Versuch schuldig!" So werden selbst Wiederholungen spannend.*



Wolfgang Walk, Projektmanager

Blood Omen
Legacy of Kain

Kains Vermächtnis war bei den Nachlaßverwaltern von Crystal Dynamics und Activision in guten Händen: Hartgesottene Actionabenteurer erben einen Horrortrip unter Win 95, der sich am ehesten als Splatterversion von Nintendos „Zelda" umschreiben läßt.



Der heimtückisch gemeuchelte Jungadelige Kain wird von Totenbeschwörer Mortanius als Vampir zurück nach Nosgoth geschickt, um Rache an seinen Mördern zu nehmen. Hier stürzt sich der enorm saugfähige Held in Echtzeit auf die Bösewichter und stillt seinen Blutdurst auch mal an Unschuldigen. In Dörfern und ausgedehnten Dungeons warten bessere Waffen bzw. Rüstungen, Items oder auch Zaubersprüche, die Kains Kampf- und Widerstandskraft erhöhen. Zudem wird er immer wandlungsfähiger: Im Wolfspelz überspringt der Digi-Dracula Hindernisse, dringt als Nebelschwade durch die kleinste Ritze, gelangt als Zivilist an Informationen oder überwindet in Fledermausgestalt größere Entfernungen auf der Übersichtskarte. Daß dadurch mit der Zeit neue Bereiche in bereits besuchten Locations zugänglich werden, bringt Abwechslung in das ansonsten etwas lineare Spiel. Immerhin 100 solcher Überraschungen gilt es zu entdecken, während man Schalter drückt, Fallen ausweicht und häufig um das Leben seines Alter egos kämpft.

„Duke Diablo 2D" für blutdurstige Einzelgänger

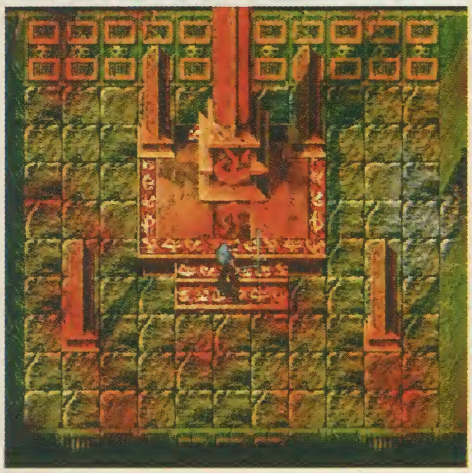
Die aus der Vogelperspektive dargestellten Tatorte gefallen durch Detailreichtum, feine Lichteffekte, gerenderte Zwischensequenzen und gelungene Animationen. Unter SVGA ruckelt es allerdings selbst an schnellen Rechnern gewaltig, während die flotteren Auflösungen von 320 x 240 Pixel zwar zwei Zoomstufen bieten, aber nicht gerade toll aussehen. Zudem gibt sich die Optik trotz möglicher Gammakorrektur äußerst düster. Freilich kommt die gruselige Atmosphäre des Spiels aber ohnehin im abgedunkelten Kämmerlein am besten rüber. Dazu tragen auch die stimmungsvolle deutsche Sprachausgabe (nur Hilferufe und unheimliches „You are lost"-Gemurmel etc. sind englisch) und treffliche Soundeffekte wie Todesschreie, Donner, Schlürfgeräusche oder Schwertgeklirre bei. Ebenso erfreulich, daß es bis zum Ende des Schreckens an die 120 Stunden Schrecken ohne Ende sind. (st)



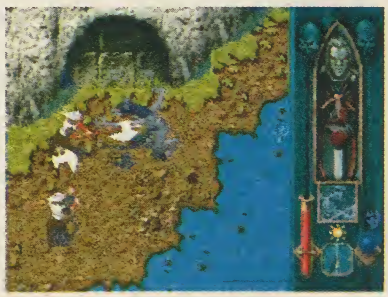
Blutbrunnen machen den Helden z.B. stärker oder regenresistenter



Erst wenn alle neun Säulen wieder weiß erstrahlen, winkt die Erlösung



Nur an den reichlich und fair plazierten Save-Punkten darf gespeichert werden



Aus nächster (Zoom-) Nähe unter VGA: der Vampir im Wolfspelz

Blood Omen: Legacy of Kain
(Crystal Dynamics/Activision)

Kampforientiertes Actionabenteuer mit Rollenspielelementen

GRAFIK	*69%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*73%*



75%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P166) mit Win 95 und DirectX 3.0
SPEICHER:	16 MB RAM, 12 bis 195 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster 16 und kompatible Karten
EINGABE:	Maus, Joystick, Pad
AUSGABE:	Handbuch und Sprachausgabe deutsch, Bildschirmtexte englisch
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

SPONSORED BY:
IBM

GAME ZONE!

DIE EINEN SIND ALS SPIELER GEBOREN, DIE ANDEREN WERDEN ES SPÄTESTENS AUF DER BITS & FUN '97.



bits & fun´97

3. INFO- UND VERKAUFSSHOW FÜR COMPUTER UND CONSUMER ELECTRONICS

MÜNCHEN • M,O,C, • 21.–23.11.1997

LILIENTHALALLEE 40 • TEL.: 089/5107-304 • FAX: 089/5107-429 • TÄGLICH 10.00 – 18.00 UHR • EINTRITT DM 12,–
DIE EINTRITTSKARTE BERECHTIGT ZUR KOSTENLOSEN BENUTZUNG ALLER MVV-VERKEHRSMITTEL FÜR DIE FAHRT ZUM M,O,C, UND ZURÜCK. KARTEN ERHÄLTLICH AN ZAHLREICHEN VORVERKAUFSSTELLEN IM S- UND U-BAHNBEREICH.

SAT.1 · guitar · NC Internet Magazin · KEYS · SOUND CHECK · com! · Funkschau

http://www.bitsandfun.de

Abendzeitung · GameStar · PC Magazin DOS · PRINZ · fit for fun · tz · infosat · PlayStation Magazin · PC Player

BIRTHRIGHT
THE GORGON'S ALLIANCE

Sierras neues Überraschungsei bietet gleich drei Genres auf einmal: Echtzeitstrategie, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation. Weil die Mischung stimmt, sind Spiel, Spaß und Spannung garantiert – die Osterhasen aus dem sonnigen Kalifornien beweisen guten Geschmack.

LAND UND LEUTE

Die Handlung ist im mittelalterlichen Königreich Anuire angesiedelt, das vom Streit um Macht und Geld zerrissen wird. Wenn das so weitergeht, dürfte das Land zur leichten Beute für den schurkischen Gorgon werden. Damit es eben nicht so weitergeht, soll sich der Spieler zunächst als Herrscher einer Region bewähren, um irgendwann ganz Anuire zu einen.
Wie man die Aufgabe angeht, bleibt einem hier weitgehend selbst überlassen: Sollen Gebiet und Gold den Feinden auf eher kriegerische Weise entrissen werden, stellt man sich auf Schlachtfeldern, in Burgen oder Dungeons zum Kampf. Doch auch auf



Das ganze Königreich auf einen Blick: die Übersichtskarte mit allen Provinzen von Anuire

wirtschaftlichem und diplomatischem Wege ist bei den 40 Herrschern und Interessensgruppen viel zu erreichen. Zumal sie sich alle untereinander nicht grün sind.

SPIELE IM SPIEL



Neu an diesem Genremix ist, daß die einzelnen Bestandteile auch für sich allein gespielt werden können. Neben der großen Kampagne sind daher Echtzeitgefechte pur (auf allen vier Terrains: Ebene, Wald, Sumpf und Gebirge) möglich. Oder man tobt sich mit einer Party aus bis zu vier Helden an den acht integrierten Rolli-Abenteuern aus. Das große Endziel wird man freilich weder so noch so erreichen, die beiden Spiele im Spiel dienen mehr der Vorbereitung auf den Ernstfall.
Für die Einzelschlachten sind 30 Szenarien vorgegeben, die Truppen von Freund und Feind können jedoch auch individuell bestimmt werden. Besonderes Augenmerk gebührt dabei den Magiern, die mehr als 50 Zaubersprüche wie Flammenball oder Zeitstopp in petto haben. Im Eifer der Echtzeitgefechte bleibt allerdings kaum Zeit, die von einer automatischen Kamera gescrollte Iso-Landschaft und das darauf befindliche Fantasy-Bestiarium zu bewundern. Statt dessen heften sich die Augen alsbald auf die Anzeigen am unteren Screenrand, über die sich alle Einheiten schnell und effizient kontrollieren lassen. Sollte die Stärke der beteiligten Armeen mal zehn Truppenteile übersteigen, herrscht etwa im Wald schon ziemliches Gedränge – um so wichtiger ist es, seine Mannen geschickt zu plazieren und zu bewegen, um ihre jeweiligen Vorteile im Nah- und Fernkampf voll ausnutzen zu können.

Echtzeitgefechte sind einzeln anwählbar, neben 30 vorgefertigten Szenarien können eigene erstellt werden

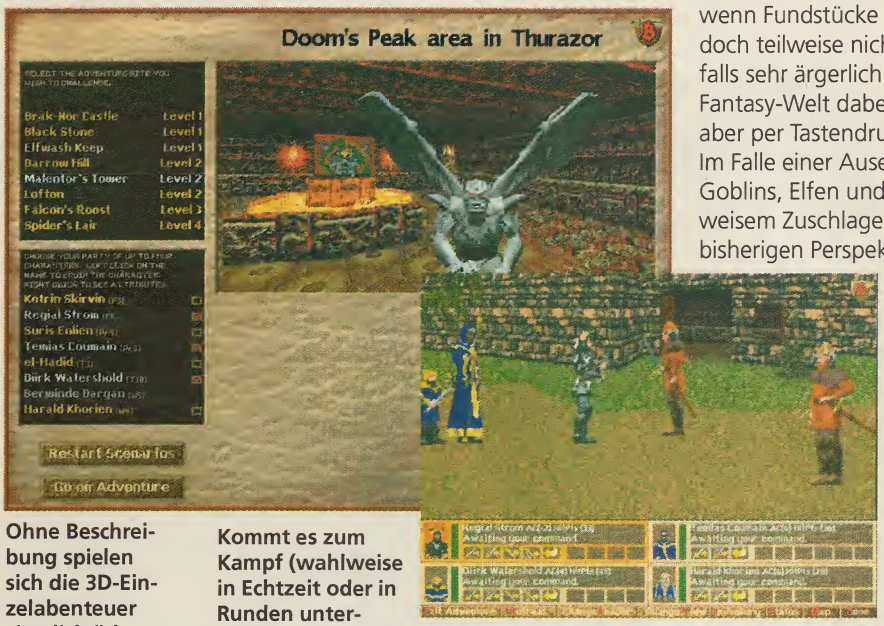


Die Stärken und Schwächen der Truppenteile sind für jede Einheit abrufbar



Der isometrische Hauptscreen wird automatisch gescrollt, doch der Plazierungsübersicht darunter gebührt das eigentliche Augenmerk

Der Rollenspielteil entstammt stilistisch der AD&D-Saga von TSR; sogar die Bezeichnungen kann man auf Wunsch aus diesem Szenario übernehmen. Da werden zunächst vier von acht Charakteren rekrutiert und mit Zaubersprüchen versorgt, danach ist mit der Party eine von sieben Aufgaben zu lösen. Zumindest in der von uns getesteten US-Version war dies jedoch der schwächste Teil des Spiels: Die unterschiedlich umfangreichen Missionen (zwischen ein und zwei Stunden Spieldauer pro Abenteuer) sind nirgendwo erläutert, so daß man ziemlich planlos durch Gänge und Höhlen irrt. Zudem erschweren Grafikfehler die Sache. Und wenn Fundstücke wie Waffen zwar im Inventar auftauchen, jedoch teilweise nicht benutzt werden können, dann ist das ebenfalls sehr ärgerlich. Zu sehen bekommt man die dreidimensionale Fantasy-Welt dabei durch die Augen des Gruppenführers, kann aber per Tastendruck auf jedes andere Partymitglied umschalten. Im Falle einer Auseinandersetzung mit den örtlichen Monstern, Goblins, Elfen und Zwergen darf zwischen Echtzeit und rundenweisem Zuschlagen ebenso gewählt werden wie zwischen der bisherigen Perspektive oder einem Blickwinkel von schräg oben.



Ohne Beschreibung spielen sich die 3D-Einzelabenteuer ziemlich öde

Kommt es zum Kampf (wahlweise in Echtzeit oder in Runden unterteilt), kann auf eine Sicht von schräg oben umgeschaltet werden



Ein Heldenquartett wird erwählt

DAS VOLLE PROGRAMM

...sollte man sich erst geben, wenn das dreiteilige Tutorial erfolgreich absolviert ist. Ohne genaues Wissen um alle Funktionen dieses doch recht komplexen Spiels gerät man nämlich selbst beim einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade sehr schnell auf die Verliererstraße. Dabei kommen hier nur sechs von insgesamt 18 Aktionen zum Einsatz. Der Schwerpunkt liegt auf Kämpfen, Abenteuern und Diplomatie, während sich der Computer um alle wirtschaftlichen Aspekte selbst kümmert. Auf der nächsthöheren Stufe kann und muß man zusätzlich Straßen und Gilden bauen, Handelsrouten errichten und seine Provinzen verwalten. Experten managen schließlich obendrein noch Spionage, Festungsbau sowie einiges mehr.

Regiert wird rundenweise, wobei eine in zwei Stufen zoombare Karte das Königreich entweder ganz oder in detaillierten Ausschnitten zeigt – Einheiten und Gebäude sind zuschaltbar. Pro Runde kann man drei Aktionen durchführen, doch ist nicht immer alles erlaubt, was gefällt. Beispielsweise darf eine Kriegserklärung nicht am Schluß stehen, da sie immer gleich von einem Angriff gefolgt sein muß. Helden lassen sich anwerben und in oben beschriebene Abenteuer schicken, können Provinzen mit einem von 17 Spezialsprüchen (so wirft gesegnetes Terrain mehr ab, verfluchtes dagegen weniger) belegen oder die eigenen Truppen im Kampf verstärken.



Die Berater des Regenten informieren über (fast) alles, was im Reich geschieht



Die Karte mit allen zuschaltbaren Details

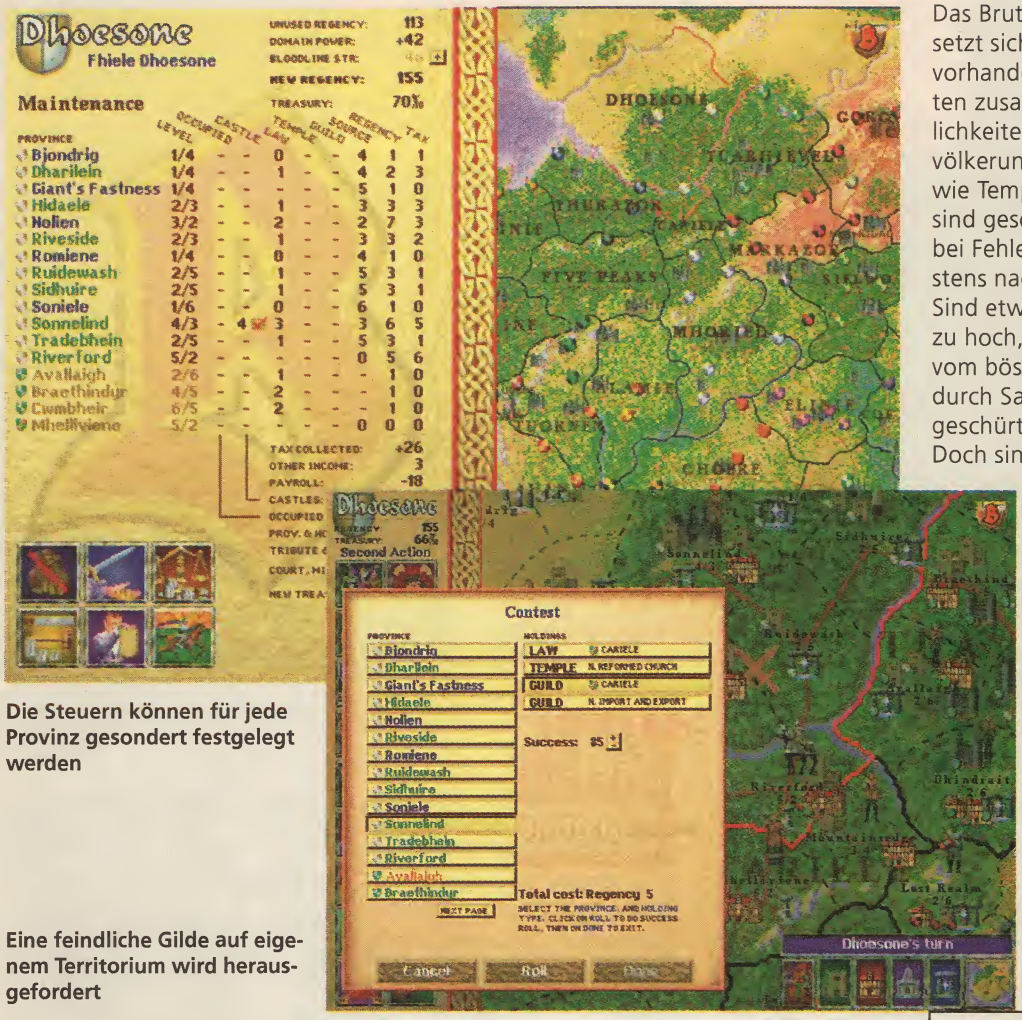
MULTIPLAYER IM MITTELALTER

Auch und gerade Birthright entwickelt im Spiel gegen menschliche Gegner ganz besonderen Reiz. Allerdings muß das Programm hierzu auf die Festplatten aller beteiligten Rechner gebannt werden – zudem **wird für jeden Teilnehmer eine eigene CD-ROM im Schacht benötigt**. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, wird im Hauptmenü die Multiplayeroption aktiviert, man tippt seinen Namen ein und bestimmt das gewünschte Spiel. In dessen Verlauf dürfen auch jederzeit Nachrichten an die Kollegen versandt werden. Sei es, um Verbündete zu finden, sei es, um potentielle Gegner durch wüste Drohungen einzuschüchtern...



Chat im Netz: Beschimpfungen können den wahren König nicht schockieren

WIRTSCHAFT UND MAGIE



Die Steuern können für jede Provinz gesondert festgelegt werden

Eine feindliche Gilde auf eigenem Territorium wird herausgefordert

Das Bruttosozialprodukt des Landes setzt sich aus einem Steuersystem, den vorhandenen Gilden und Handelsrouten zusammen. Die zauberhaften Möglichkeiten hängen indessen von der Bevölkerungsdichte sowie Magiequellen wie Tempeln etc. ab. All diese Dinge sind gesondert zu regeln, und wer dabei Fehler macht, bekommt das spätestens nach einigen Runden zu spüren. Sind etwa die Steuern in einer Provinz zu hoch, kommt es zur Rebellion – die vom bösen Nachbarn zumeist noch durch Sabotage und Volksverhetzung geschürt wird.

Doch sind die politischen Grenzen hier keine wirtschaftlichen. Durch den Bau von Gildenhäusern lassen sich also auch fremde Gebiete als Geldquellen anzapfen. Gold sowie aus den eigenen Besitztümern erwirtschaftete Machtpunkte benötigt man wiederum, um neue Truppen aufzustellen und seinen Einfluß auszudehnen.

DAS FAZIT

In der Summe ist Birthright ein fesselndes Spiel, dessen unterschiedliche Schwerpunkte wie Zahnräder ineinandergreifen. Bei einem derart komplexen Gameplay verzeiht man auch gerne die grafischen Schwächen der 3D-Darstellung im Rolli-Part – zumal die optische Präsentation mit den animierten Zwischensequenzen ansonsten kaum Wünsche offen läßt. Für den Sound aus atmosphärischen Geräuschen und mittelalterlichen Klängen gilt das leider mit der Einschränkung, daß auf Sprachausgabe komplett verzichtet wurde. Wichtiger ist aber ohnehin eine handliche Steuerung. Hier begnügt sich die Maus mit simplen Iconklicks, nur bei den Echtzeitsequenzen erweist sich ein zusätzlicher Joystick als nützlich. Last but not least wurde auch an gesellige Regenten gedacht: Über Modem, ein lokales Netzwerk oder das Internet dürfen bis zu vier Multiplayer ihr „Geburtsrecht" wahrnehmen. (js)

GANZ PERSÖNLICH

Wer sich das Regieren einfach vorstellt, wird von Birthright rasch eines Besseren belehrt: Ohne geschickte Diplomatie und starke Verbündete wäre meine Herrschaft im Mittelalter ein kurze gewesen. Die spektakulär in Szene gesetzten Echtzeitgefechte hätten sie aber zumindest zu einer sehenswerten gemacht. Jedenfalls ist es ein langer, aber eben auch ein abwechslungsreicher und spannender Weg auf den eisernen Thron von Anuire. Denn um wirklich alle Optionen des Games auszuloten, braucht man Tage, wenn nicht Wochen. Allein der etwas verkorkste Rollenspielteil hat daher den Hit verhindert – hoffentlich können wir ihn für die deutsche Version nachreichen!



Jörg

Birthright
(Sierra)

Tiefgründiger Fantasy-Mix aus Echtzeitstrategie, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation

GRAFIK	*80%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*83%*



81%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95 oder MS-DOS 5.0
SPEICHER:	8 MB RAM (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 3 bis 256 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle Soundblaster-kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, optional Joystick
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER	zwei bis acht Spieler per Modem, im lokalen Netzwerk oder via Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

SCHIWI

Elektronik Handels GmbH

Boards ohne CPU

80486/DX4 bis 133MHz		256kB	138,-
80586 bis 200MHz VX Pro		512kB	148,-
80586 bis 200MHz Intel TX		512kB	188,-
Soyo SY-5BT5 - TX		512kB	238,-
Cheintech T0M1- TX bis 266		512kB	268,-
Cheintech TTM - ATX TX		512kB	248,-
Cheintech FTM - ATX FX		P-II	448,-
Gigabyte GA586 ATV4		512kB	188,-
Gigabyte GA586 HX2		512kB	218,-
Gigabyte GA586 TX3		512kB	268,-
Gigabyte GA586 ATX		512kB	278,-
Gigabyta GA586 DX - ATX	SCSI		498,-
Gigabyte GA686 KX - ATX	P-II		498,-
Gigabyte GA686 LX - ATX	P-II		498,-
Gigebyte GA686 LDX - ATX	SCSI		498,-
Asus VX97		512kB	218,-
Asus T2P4		512kB	288,-
Asus TXP4		512kB	298,-
Asus TXP4 - ATX		512kB	328,-
Asus TX97E		512kB	338,-
Asus TX97XE - ATX		512kB	348,-
Asus KN97		P-II	498,-
Asus KN97 - ATX		P-II	508,-
Asus P2L97 LX - ATX		P-II	568,-
Asus P2L97 LX-S - ATX		P-II	788,-
PS/2 Mausanschluß Slotblech für Asus			8,-
CPU - Kühler 486	mit Lüfter		6,-
CPU - Kühler 586	mit Lüfter		7,-
CPU - Kühler 586	mit Lüfter + Alarm		16,-
CPU - Kühler 686 P-II	mit Lüfter		24,-
CPU - Kühler 6x86 Cyrix m. Lüfter			12,-
ICE - CAP 586	mit Lüfter + Alarm		88,-
CPU - Kühler Wärmeleitpesta	Tube		7,-

CPU's

AMD 5x86 100	100MHz	118,-
AMD 5x86 133	133MHz	148,-
AMD 5x86 166	166MHz	198,-
AMD 6x86 166	166MHz	258,-
AMD 6x86 200	200MHz	448,-
AMD 6x86 233	233MHz	658,-
Cyrix 6x86 - 166+	133MHz	118,-
Cyrix 6x86 - 200+	150MHz	148,-
Cyrix 6x86M2 - 166	166MHz	248,-
Cyrix 6x86M2 - 200	200MHz	348,-
Intel 80586/166 MMX	166MHz	318,-
Intel 80586/200	200MHz	478,-
Intel 80586/200 MMX	200MHz	558,-
Intel 80586/233 MMX	233MHz	748,-
Intel 80686/200 Pro	200MHz	1078,-
Intel 80686/233-II MMX	233MHz	1178,-
Intel 80686/266-II MMX	266MHz	1548,-
Intel 80686/300-II MMX	300MHz	2048,-
Spannungsregler 486/0X4, 3.3 > 5V		39,-
MMX,K6 u. M2 Upgr. für ältara Boards		88,-
... offizieller Intel - Pentium Integrator ...		

Speicher

SIMM 9x1	1MB · 60ns	30pin	16,-
SIMM 9x4	4MB · 60ns	30pin	43,-
FPM PS/2	4MB · 60ns	72pin	38,-
FPM PS/2	8MB · 60ns	72pin	59,-
FPM PS/2	16MB · 60ns	72pin	108,-
FPM PS/2	32MB · 60ns	72pin	218,-
FPM PS/2	64MB · 60ns	72pin	698,-
EDO PS/2	4MB · 60ns	72pin	38,-
EOO PS/2	8MB · 60ns	72pin	57,-
EDD PS/2	16MB · 60ns	72pin	103,-
EDD PS/2	32MB · 60ns	72pin	218,-
EDD PS/2	64MB · 60ns	72pin	788,-
SDIMM	16MB · 10ns	168pin	148,-
SDIMM	32MB · 10ns	168pin	268,-
SOIMM	64MB · 10ns	168pin	778,-
Pipalina · Burst Cacha Modul 256kB			33,-
Adaptar SIMM 4 x auf PS/2			8,-
Adeptar SIMM 8 x auf PS/2			12,-
Adepter 2 x PS/2 auf 1 x PS/2			16,-

Grafikkarten

Video · Encoderbox extern für Video / TV			168,-
Trident 9000C Vese	ISA	0,5MB	44,-
Trident 8900CLVesa	ISA	1MB	68,-
ET4000 W-32p	VLB	2MB	168,-
PCI			
Cirrus Logic GD5440		1MB	43,-
Cirrus Logic GD5446		2MB	55,-
Cirrus Logic GD5464 3D		4MB	138,-
ET6000 128Bit		4.5MB	138,-
S3 Trio 64 V2 · OX		2MB	63,-
S3 Trio 64 V2 · OX		4MB	108,-
S3 Virge 3D		4MB	88,-
S3 Virga 30 OX		2MB	98,-
S3 Virge 30 DX		4MB	118,-
Diamond Stealth Video 2500		2MB	78,-
Diamond Monster 3D		4MB	348,-
Elsa Winner 1000TrioT2D		2MB	118,-
Elsa Victory 3DX		2MB	148,-
Elsa Victory 3DX		4MB	188,-
Else Victory Erazor 7.5ns		4MB	348,-
ATI XPression 3D+		4MB	148,-
ATI Videocharger *mech-64*		2MB	77,-
ATI ProTurbo30 PC2TV		4MB	228,-
ATI ProTurbo30 PC2TV		8MB	348,-
ATI XPert @ Work	230	4MB	348,-
ATI XPert @ Work	230	8MB	438,-
Metrox Mystique II MGA 220		2MB	218,-
Metrox Mystique II MGA 220		4MB	288,-
Metrox Mystique / -II Upgrada		2MB	85,-
Mystique Rainbow · Runner Studio			388,-
Metrox Millennium II MGA 220		4MB	388,-
Metrox Millennium II MGA 220		8MB	618,-
Metrox Millennium II MGA 250		4MB	428,-
Metrox Millennium II MGA 250		8MB	658,-
Metrox Millennium II Upgreda		4MB	268,-
Metrox Millennium II Upgrada		8MB	418,-
Hercules Stingray 128 Voodo		2|4MB	448,-
Hercules Dynamita 128		4MB	198,-
Hercules Terminator · 30 / OX		4MB	178,-
AGP			
Cirrus Logic 5465		4.5MB	228,-
Asus AGP · V3000 3D STG · Riva		4MB	338,-
ATI XPert @ Work	230	4MB	348,-
ATI XPert @ Work	230	8MB	438,-

Kontroller

FOD Bootkontroller 120MB OR		ISA	78,-
IOE mit I/O (2xS/P/G)		ISA	19,-
IOE-2 8 x EIDE mit Bios		ISA	188,-
IOE-2 mit I/O (2x16550)		VLB	29,-
IOE-U Ultra OMA / 33		PCI	98,-
SCSI-2 NCR-810 Kit ohne Bios		PCI	118,-
SCSI-2 NCR-815 Kit +Bios		PCI	128,-
SCSI-3 NCR-875UW Kit +Bios		PCI	128,-
SCSI-2 Dawi 2974Kit mit Bios		PCI	118,-
SCSI-2 DC-390 Kit mit Bios		PCI	133,-
SCSI-3 DC-390F Kit mit Bios		PCI	248,-
SCSI-2 Adeptec 2940 solo		PCI	328,-
SCSI-2 Adaptec 2940U solo		PCI	378,-
SCSI-3 Adaptec 2840UW solo		PCI	438,-
SCSI-2 Kombikonverter · parallel			168,-

Bitte beachten Sie

Preisniveau vom 11-09-97. Angebot, solange Vorrat reicht. Zwischenverkauf ab Anzeigenabgabe vorbehalten !

Erstbestellungen werden nur in schriftlicher Form entgegen ganommen. Versend erfolgt per Post / NN eb 100,-- OM Werenwart. Händlerenfragen nur mit Gewarbanachweis. Es gelten eusschließlich unsere AGBs.

I/O Karten

Gamekarte für 2 Joysticks	14,-
Alfa Twin "auto Joystick-Umschalter"	38,-
Druckerkarte 1xParellel LPT 1-2	24,-
Druckerkarte 2xParallel LPT 1-6	49,-
Druckerkerta 3xParallel LPT 1-6	69,-
Multi-I/O Kerte 2xS 1x16550/1xP/G	21,-
Multi-I/O Kerte 4xS 4x16550/3x P/G	68,-
PC · Diegnosa Kerte	88,-
Funkuhr Echtzeit DCF-77 seriell	59,-
DC-Raguletor im Slot 3-12V für extern	28,-

Multimedia

Soundkarte Schubert	16Bit	PnP	29,-
Soundkerte Schubert 30 + 16Bit		PnP	35,-
Soundkerte 16Bit 3D Wavatabla			38,-
SB CreativaLabs 16 Valua		PnP	93,-
SB CreativaLebs 64AWE Valua			188,-
SB CreativaLebs 64AWE Gold 4MB			378,-
Tarratec EWS · 64 XL Kit 1MB			768,-
Soundk.Turtla Beech Deytone PCI			328,-
Midiportkebal	2m		24,-
Audiokabel Cinch auf Klinke 5m			7,-
TV-Karta Heuppauga Primio	PCI		168,-
TV-Rediokerte Heuppeuge + VText			258,-
Fast AV-Master Audio/Video PCI			1198,-
Fast DV-Master Audio/Video PCI			4888,-
Fest DV-Laufwerk			4498,-
Pessiv Boxenpeer	20 Wett		16,-
Aktiv Boxenpeer	80 Wett		26,-
Aktiv Boxenpeer	160 Wett	NT	48,-
Aktiv Boxenpaar	240 Wett	NT	68,-
Aktiv Boxenpaar	320 Wett	NT	88,-
Subwoofer + Satelliten 3D, 160 W			158,-
Subwoofer Aktiv Yamaha			168,-
Haadsat Kopfhörer + integr. Mikro			18,-
Profi · Mikrofon mit Stendfuß			8,-
Cybermexx · Helmsat 3D			333,-
Farb Video Kemere + Mikro			278,-
HP Photo-Smert Digitalkemere,2MB			698,-

Gehäuse

Desktop	4 x Drive		68,-
Minitower	4 x Drive		68,-
Minitower	4 x Drive mit Tür		78,-
Miditower	5 x Drive		78,-
Miditower	7 x Drive mit Tür		88,-
Bigtower	7 x Drive		88,-
Bigtowar blau	10 x Drive mit Tür		118,-
Fileserver	5 x Drive		98,-
Fileserver	10 x Drive		278,-
Fileserver	10 x Drive mit Tür		298,-
Desktop ATX	4 x Drive		138,-
Minitower ATX	5 x Drive		138,-
Miditower ATX	7 x Drive		148,-
Bigtower ATX	8 x Drive		158,-
Filaserver ATX	9 x Driva		278,-
PC · Netztail 300 Watt	PS/2		68,-
PC · Netztail 230 Wett ATX	PS/2		88,-
Netzteil Stromvarlängarung P8 / P9			19,-
PC · Schreubensetz und PVC · Helter			6,-

Tastaturen

102 Tasten dautsch			16,-
105 Testen deutsch	WIN95		19,-
105 Tasten deutsch	WIN95	PS/2	23,-
104 Tasten US-ASCII	WIN95		38,-
104 Testen dt, wie MS-Natural, ergo			49,-
105 Testen dt, Touchped, argonomisch			98,-
86 Tasten dt, kaballos Infrerot			59,-
84 Tasten dt, minietur, Klick			49,-
Mitsumi 105 Testen deutsch, WIN95			28,-
Treckbell 105 Testen deutsch			44,-
MS 105 Tastan dt · Neturel · WIN95			118,-
22 Testan Zahlenblock für Notebook			58,-
Cherry 105 dt, WIN95			37,-
Cherry 105 dt, WIN95, PS/2			44,-
Cherry 105 dt, mit Oruckpunkt			108,-
Cherry 105 dt, mit Oruckpunkt PS/2			118,-
Cherry 124 progremmierber 8kB			278,-
Cherry 102 mit Chiplesar für Ärzta			298,-
Siemens KBPC"B" 105 dautsch			45,-
Universal Tastaturebdackhauba			7,-

Maus/Joystick

Meusped Ague mit Ferbdesign			3,-
Meusped „Erotice"			5,-
SCHIWI · Maus seriell	3-Tasten		8,-
SCHIWI · Trackbell	3-Tasten		38,-
Holzdesigner Meus	3-Tastan		38,-
Genius Eesy Meus	3-Tastan		12,-
Genius PalPro Maus	3-Tastan		29,-
Ganius Net Maus	3-Testen		39,-
Logitech Pilotmaus	3-Tastan		18,-
Logitech Pilotmaus	PS/2 3-Tastan		28,-
Logitach Funkmeus	3-Testen		96,-
Logitech Treckm. Meble	3-Tastan		118,-
Logitech Surfman Funk			128,-
MS-Maus Dafendar	2-Tasten		34,-
MS-Meus Defendar	PS/2 2-Tastan		48,-
MS-Maus Intelli	2-Testen		79,-
Analog 2 Feuartesten	Joystick		14,-
Fighter Gold Highspeed	Joypad		38,-
Infrerot · Set kebellos	Joyped		58,-
Logitach Thundarped	Gamaped		38,-
Logitech WingmanWerrior	Joystick		118,-
Gravis digital Pad	Gamepad		38,-
Gravis Analog Pro	Joystick		46,-
Gravis Black Hawk	Joystick		78,-
Grevis Fira Bird	Joystick		128,-
MS Sidawinder	Gamaped		64,-
MS Sidawinder	Joystick		48,-
MS Sidewinder 3D Pro	Joystick		93,-
MS Force FaadBack Pro Flightstick			298,-
Multidrive Sportlankrad m. Padelen			99,-
Formula GP1	Thrustmastar		158,-
Formule T2	Thrustmastar		248,-
F · 16 FLCS	Thrustmaster		298,-
PC · Gunkit mit 3 Actiongames			79,-

Highlights --- Highlights --- Highlights

Soundkarte 16 Bit ab **12,--**

CD-ROM 12x IDE ab **98,--**

Modem 33.6 Voice ab **78,--**

Festplatten

IDE

Fujitsu M·1636TAU	1.2GB	289,-
Fujitsu MPA-3017AT	1.7GB	328,-
Fujitsu MPA-3026AT	2.6GB	378,-
Fujitsu MPA-3035AT	3.5GB	428,-
Fujitsu MPA-3043AT	4.3GB	518,-
Fujitsu MPA-3052AT	5.2GB	678,-
Maxtor 0M-85120A	5.1GB	648,-
Seagate ST-31277A	1.2GB	289,-
Seagate ST-31720A	1.7GB	309,-
Seagate ST-32132A	2.1GB	338,-
Seagate ST-32531A	2.5GB	358,-
Seagate ST-33240A	3.2GB	398,-
Seagate ST-34340A	4.3GB	529,-
Seegeta ST-36450A	6.4GB	729,-
IBM 0AOA-32160	2.2GB	369,-
IBM 0CAA-33610	3.6GB	429,-
IBM 0CAA-34330	4.3GB	449,-
IBM 0HEA-34330	4.3GB	599,-
IBM DHEA-36480	6.5GB	749,-
IBM DHEA-38451	8.5GB	1299,-
WD-11200/A	1.2GB	308,-
WO-21600/A	1.6GB	339,-
WO-22100/A	2.1GB	349,-
WO-33100/A	3.1GB	419,-
WD-34000/A	4.1GB	549,-
WO-35100/A	5.1GB	759,-
Toshibe 1003 2.5"	1.0GB	399,-
Toshibe 1403 2.5"	1.4GB	429,-
Toshiba 2103 2.5"	2.1GB	639,-
Toshiba 3003 2.5"	3.0GB	999,-

SCSI

Fujitsu M·2954SYUW	4.3GB	1148,-
Fujitsu M·2949SYU	9.1GB	1948,-
Fujitsu M·2949SYUW	9.1GB	1998,-
Quantum FB-2160ST	2.2GB	498,-
Quantum FB-3240ST	3.2GB	598,-
Quantum FB-4320ST	4.3GB	718,-
Quantum FB-6480ST	6.5GB	928,-
Quantum AT·9100UW	9.1GB	2298,-
IBM DCAS-32160UW	2.2GB	638,-
IBM DCAS-34330U	4.3GB	728,-
IBM DCAS-3433DUW	4.3GB	758,-
IBM DCRS-34550	4.5GB	898,-
IBM OCHS-39100W	9,1GB	1788,-
Seagete ST-52160N	2.1GB	448,-
Seagete ST-32171W	2.1GB	998,-
Seagata ST-34371N	4.3GB	1328,-
Seagata ST-34501W	4.5GB	1748,-
Seegete ST-19171N	9.1GB	2178,-
Seegete ST-423451N	23 GB	5198,-
Microp. M-4345 AV	4.5GB	1348,-
Microp. M-4345 WS	4.5GB	1348,-
Microp. M-4345 WV	4.5GB	1748,-
Microp. M-3391 AV	9.1GB	2298,-
Microp. M-3391 WV	9.1GB	2498,-

CD-ROM's

IDE

RAP-8 Parallel extern	8x	278,-
Panasonic CR-585B	24x	188,-
Cyber Driva	12x	118,-
Mitsumi FX-800	8x	118,-
Mitsumi FX-140	16x	148,-
Mitsumi FX-240	24x	208,-
Teac CO-524E	24x	178,-
Pioneer DR-511	24x	178,-
Toshibe XM-6002B	16x	158,-
Toshiba XM-6102B	24x	188,-
JVC UCD · 24J	24x	158,-
Writer Sony COU · 928E		648,-
Writer Mitsumi COR · 2600TE		698,-
RW Philips CDD-3610		668,-
OVD Toshiba SD-M 1002	8x	568,-

SCSI

Teac CD-516S	16x	238,-
Pioneer DR-466	12x	178,-
Pioneer OR-533	24x	258,-
Toshibe XM-57D1B	12x	218,-
Plextor PX-12TSI	12x	238,-
Plextor PX-20TSI	20x	348,-
Writer Yamahe CDR - 200T		598,-
Writer Yamahe CDR - 400T		928,-
Writer Yamahe CDR - 400C		938,-
Writer Philips CDD - 2600		598,-
Writer HP · 6020I		668,-
Writer Teac COR · 50S		958,-
RW Ricoh MP · 6200S		848,-
OVD Pioneer DVD · U01	10x	798,-

CD-Rohling Merke	4,75
CD-Rohling Philips	5,75
CD-Rohling Kodak Gold	6,45
CD-RW Rohling Philips	37,50
CD-Leerhülle	0,65
CD-Labelkit, 100 Label, Software	88,50
CD-Caddy, Metell-Shutter	6,95

Netzwerk

Ethernatkerte BNC	ISA	28,-
Ethernetkarte Combo PnP	ISA	34,-
Ethernetkarte BNC / TP	PCI	36,-
Ethernetkarte 10/100mBit	PCI	79,-
SMC Elita 16 Ultra	ISA	59,-
SMC Elite 16C Ultra combo	ISA	89,-
SMC Elita 32C Power	PCI	119,-
SMC-9432, 10/100mBit TP	PCI	108,-
3COM 3C509b Combo	ISA	139,-
3COM 3C509b dto, AUI	ISA	109,-
3COM 3C905TX, 100mBit,TP	PCI	149,-
3COM 3C900XL Combo	PCI	179,-
Ethernetadapter BNC	parellel	129,-
Xircom3 TP	parallel	349,-
Xircom3 BNC	parallel	369,-
Ethernet Printserver 1xP		249,-
Ethernet Printserver 2xP 10mBit		379,-
Ethernet Printserver 3xP100mBit		648,-
Boot-ROM NE2000+komp.		17,-
Patch-Panel 16 Kanal TP		279,-
Repeater 2xBNC/1xAUI	3Port	229,-
Concentretor 5 Port	10mBit	109,-
Concentrator 8 Port	10mBit	149,-
Concentrator 17 Port	10mBit	269,-
Concentretor 8 Port	100mBit	888,-
Kabel RG58/U im Ring	100 m	34,-
Ethernetkabel konfekt.	3m	4,-
Ethernetkabel konfekt.	5m	5,-
Ethernetkabel konfekt.	7m	6,-
Ethernetkabel konfekt.	10m	7,-
Ethernetkabel konfekt.	15m	10,-
Ethernetkabel konfekt.	20m	13,-
EAO-Kabel	2m	13,-
EAO-Kebel	3m	15,-
EAO-Kabel	5m	18,-
EAO-Kebel	7m	22,-
EAO-Kabel	10m	28,-
EAO-Kabel doppelt geschirmt	2 m	24,-
EAO-Kabel doppelt geschirmt	3 m	28,-
EAO-Kabel doppelt geschirmt	5 m	34,-
EAO-Kabel doppelt geschirmt	7 m	38,-
EAO-Kebel dop. geschirmt	10 m	42,-
Shielded TP Kabel Rolle	100 m	88,-
Shielded TP Kabel	50cm	6,-
Shielded TP Kabel	1 m	8,-
Shielded TP Kabel	2 m	9,-
Shielded TP Kabel	3 m	10,-
Shielded TP Kabel	5 m	12,-
Shielded TP Kabel	7 m	14,-
Shielded TP Kabel	10 m	16,-
Ethernetdose	2xUP/AP	24,-
EAO-Dosa	2xUP/AP	22,-
EAD-Dose dto. doppelt geschirmt		37,-
TP-Dose	1xUP/AP	19,-
TP-Dose	2xUP/AP	23,-
Terminetor BNC	50 Ohm	1,45
Crimpzanga Ethernet & Arcnet		28,50
Crimpzange TP		28,50
Absoülerwerkzeug Koaxialkabel		19,50
Kebeltester BNC	25-600m	98,50
Ethernet · Knickschutz		0,75
Ethernetverteiler T-Stück	BNC	2,50
BNC-Kupplung crimpbar		2,50
BNC-Stecker Lötkeich		1,65
BNC-Stecker crimpbar		0,95
BNC-Adapter Kupplung / Kupplung		2,50
TP-Stecker quetschbar		1,50
TP-Knickschutz PVC-Mantel		0,65

Wechsel - LW

FO Mitsumi	3.5" / 1.44 MB		38,-
FO Teac 235 HF	3.5" / 1.44 MB		41,-
FD Einbauahmen für 3.5"			5,-
Disketten NN	3.5" form. 10er		4,-
Disketten Fuji	3.5" form. 10er		6,-
Disketten 3M	3.5" form. 10er		9,-
Diskiock · Schlo8	3.5"		16,-
OR · 312/A IOE	120 MB / 3.5"		258,-
OR · 312/P par	120 MB / 3.5"		258,-
DR · Floppy	120 MB / 3.5"		27,-
MD Fuji M-2513A6	640 MB		688,-
MD Optical Disk	128 MB		17,-
MO Optical Disk	230 MB		16,-
MO Optical Disk	640 MB		39,-
MD Optical Disk dto. dir. overwrita			53,-
ZIP Driva IOE	intern	100 MB	218,-
ZIP Driva Parallel extern		100 MB	328,-
SyJet SCSI	intern	1.5 GB	648,-
SyJet SCSI	extern	1.5 GB	848,-
ZIP Medium		100 MB	23,-
SyQuest Medium		230 MB	46,-
SyQuest Medium		270 MB	83,-
JAZ Medium		1.0 GB	168,-
SyJet Medium		1.5 GB	188,-
Streemer lomega Ditto-2000P			198,-
Streemer lomega Ditto-2000P			308,-
Streemer lomega Ditto-3200			348,-
Streamer lomega Ditto-3200P			398,-
Ditto · Dash Speed Controller			68,-
DAT-Streamer HP C-1536A			1178,-
DAT-Streamer HP C-1599A			1488,-
DAT-Streamer Sony STO-7000			1598,-
Cartridge DC · 2120			8,-
Cartridge Treven · 1 / 800 MB			24,-
Cartridge Treven · 2 / QW-2			29,-
Cartridge DAT 4mm · 90m			8,-
Cartridge DAT 4mm · 120m			23,-

Monitore

VGA 22cm (9") mono,1024x768		228,-
VGA 36cm (14") mono,1024x768		168,-
Belinea 14" · 104065	MPR2	318,-
Belinea 15" · 105030	MPR2	438,-
Belinea 15" · 105076 LS	TC095	508,-
Belinea 17" · 107015	TC092	898,-
Belinea 17" · 105586 LS	TC095	948,-
Belinea 17" · 107030	TC092	978,-
Belinea 17" · 105596 LS	TC095	1048,-
Belinea 19" · 106090	TC095	1498,-
Belinea 21" · 108090	TC092	2248,-
Belinea 21" · 108010 LS	TC092	2778,-
iiYAMA 15" · MF-8515G	MPR2	648,-
iiYAMA 17" · MF-8617T	TC095	1248,-
iiYAMA 17" · MT-9017T	TC092	1348,-
iiYAMA 21" · MF-8721	TC095	2498,-
iiYAMA 21" · MT-9021T	TC095	2548,-
Sony 15" · CPD-100SF	TC092	738,-
Sony 17" · CPD-200SF	TC095	1378,-
Sony 20" · CPD-300SF	TC095	2568,-
MAG 15" · OX-1595	TC092	458,-
MAG 17" · DJ-707	TC092	968,-
Samsung 700b	TC095	1268,-
Samsung 700p	TC095	1498,-
Eizo 17" · F56	TC095	1588,-
Monitor-Schwenkarm bis 15"		55,-

Drucker

Matrix 24 Nadeln

NEC P·2X	200Z/s, A4, 8 kB	298,-

Laserdrucker

Brother HL·720	600dpi	555,-
Brother HL·730	600dpi	666,-
Brother HL·760	1200dpi	777,-
Brother HL·1060	1200dpi	1333,-
Brother HL·1260	1200dpi	1998,-
Brother HL·1660	1200dpi	2222,-
Brother MFC9500 Scan/Mod/Fax		1888,-
HP · LJ 6L 1MB	A4 600dpi	798,-
HP · LJ 6P 2MB	A4 600dpi	1548,-
HP · LJ 6MP 3MB	A4 600dpi	1968,-
Minolta Page Pro 20 A3	600dpi	2998,-

Tintenstrahldrucker

Epson Stylus 300	farbe A4	318,-
Epson Stylus 400	farbe A4	388,-
Epson Stylus 600	farbe A4	518,-
Epson Stylus 800	farbe A4	828,-
Epson Stylus 1520	farbe A3	1578,-
Epson Stylus Photo	farbe A4	928,-
HP · 400L	farbe A4	298,-
HP · 670c	farbe A4	378,-
HP · 690C+	farbe A4	478,-
HP · 820Cxi	farbe A4	488,-
HP · 870Cxi	farbe A4	698,-
Canon BJC-250	farbe A4	288,-
Canon BJC-70	farbe A4	378,-
Canon BJC-620	farbe A4	538,-
Canon BJC-4550	farbe A3	678,-
Canon BJC-5500	farbe A2	1478,-
Lexmark 1020 C	farbe A4	268,-
Lexmark 2070 C	farbe A4	398,-

Druckerzubehör

NEC Einzelblatteinzug P·20/2X		148,-
Brother 1.5MB · HL·720		68,-
Brother 1.5MB HL·630/730		88,-
Brother 4MB HL·760/1060 ...		98,-
Brother 8MB HL·760/1060 ...		138,-
HP 4MB LJ 5L/6L		118,-
HP 8MB LJ 5L/6L		178,-
HP 8MB LJ 4,M,Si & DJ		188,-
HP 4MB LJ 5P,MP,6P,6MP		68,-
HP 8MB LJ 5P,MP,6P,6MP		108,-
HP 16MB LJ 5P,MP,6P,6MP		208,-
Farbband NEC / OKI / Epson	ab	6,-
Tintenpatrone für Epson	ab	24,-
Tintenpatrone für HP/Canon	ab	14,-
Toner HP 2P/3P + Canon		138,-
Toner HP 4M/MP/MP		128,-
Toner HP 4/M/P/5/5N/5M		168,-
Toner HP 5P/MP/6P/MP		158,-
Toner HP 5L/6L		128,-
Toner Brother HL·700/1060 Serie je		48,-
Toner Brother HL·1260/1660		248,-
Druckerkabel 25adrig	2m	4,-
Druckerkabel 25adrig	3m	5,-
Druckerkabel 25adrig	5m	6,-
Druckerkebel 25adrig	10m	10,-
Druckerswitch par. 2/1, auto		16,-
Druckerswitch dito,bi-direkt		58,-
Druckerswitch par. 4/1 auto		46,-
Druckerswitch 8/1, auto, par		168,-
Druckerswitch,auto,4/1,bi-direkt		78,-
Konverter per/ser,bi-direktional		118,-
Parellel · Verstärker bis 20m		48,-

Tablets& Scanner

Oig AceCAO Acecet III mit Pen		148,-
Oig AceCAO Adv.Oig. A1212		288,-
Oig AceCAD Adv.Oig. A1812		468,-
Oig Ganius NewSketch 1212HR		238,-
Dig Genius NewSketch 1812HR		398,-
FBS Peregon 600 · II N 600dpi		238,-
FBS Paregon 600 · II SP / CD		268,-
FBS Peregon 600 · SEP	perellel	228,-
FBS Paragon 800 · IISP		378,-
FBS Paragon 800 · IIEP	parallel	388,-
FBS Paragon 1200 SP		448,-
FBS Peregon 1200 SP Pro		988,-
FBS Peregon A3		1748,-
Peregon Einzelblatteinzug		398,-
Peragon OIA · Aufsatz		288,-
Paragon DIA · Aufsetz Serie2		278,-
FBS Canon Scan 300		588,-
FBS Canon Scan 600		1378,-
Flachbettscanner HP 5/P		578,-
Flachbettscanner HP 4/C		1398,-
DIA-Aufsatz HP · Deskscan 4/C		1148,-
Barcode · Handscanner 80mm		238,-

Modem / Fax

Intern 14400	V42bis	14.4	58,-
Extern 14400	V42bis	14.4	88,-
Intern 33600	V34+	33.6	78,-
Extern 33600	V34+	33.6	148,-
Intern 56000 Fex/Modam		56.0	198,-
TeleJet MegicFAX,V+AB		33.6e	448,-
Dr.Neuhaus Cybermod		33.6e	248,-
US-Robotics WinModam		33.6 i	198,-
US-Robotics Sportster		33.6 i	268,-
US-Robotics Sportster		33.6e	268,-
US-Robotics Flash		56.0e	278,-
Elsa Microlink TQV		33.6e	218,-
Elsa Microlink TS		33.6e	298,-
Elsa Microlink 56k + V		56.0a	358,-
Brother Fax 520DT mit AB			648,-
Brother Fex 1D10 Normalpepier			668,-
Telefonkebel TAE auf WE5 10m			15,-
Modemkebel seriell, 25 polig,3m			9,-

ISDN- Modem

ISDN-Kerta Teles S.0 PnP, ISA		116,-
ISDN-Modem Teles S.0 parellel		168,-
ISDN-Karta AVM-Fritz PnP, ISA		148,-
ISDN-Karte AVM B·1 aktiv, ISA		898,-
ISDN-Kerta Elsa Q·Step 1000Pro		148,-
ISDN-Kerta Elsa Q·Step 3000		398,-
ISDN-Karta USR Sportster TA		139,-
ISDN-Modem US

Die Simulationswut kennt keine Tabus: Kaum wird ein neuer Prototyp gesichtet, rauscht die Maschine auch schon über den PC. Um da den Anschluß nicht zu verpassen, haben die norwegischen Newcomer von Innerloop vorsorglich gleich zwei solcher Reißbrettvögel versoftet.



Der digitale Luftraum umfaßt 2.5 Mio. Quadratmeilen, hier der Heimatflughafen in Afghanistan

DIE VORBILDER

Nach dem Stealthbomber und der F-22 Raptor (derzeit der meistversoftete Jet) will Boeing demnächst mit der **X-32B** in gleich drei Varianten für Furore sorgen: Nur die Standardeinheit wird normale Start- und Landebahnen benötigen, dem „Direct



Ist in drei Varianten geplant: Boeing X-32B

Lift"-Modell genügen extrem kurze Pisten, und der Senkrechtstarter soll dann quasi aus dem Stand abheben können. Im Bauch lagernde Raketen wie bei der F-22 wird es nebst Tarneigenschaften in jeder Version geben.

Dasselbe in Lockheed gilt für die **X-35B**, wobei hier allerdings nur ein Normal- und ein Senkrechtstarter angedacht sind.



Wird ebenfalls über Stealthfähigkeiten verfügen: X-35B Martin von Lockheed

Der Spieler beginnt seine Pilotenkarriere mit einem Namenseintrag und der Wahl zwischen Boeings X-32B und der X-35B Martin von Lockheed. So oder so kann man das Programm dann im Optionsmenü an die eigenen Wünsche anpassen: Musik und Soundeffekte dürfen in der Lautstärke geregelt bzw. ganz abgeschaltet werden, **Einstellungen für Grafikdetails und Lichteffekte** berücksichtigen die Möglichkeiten der Hardware. Dazu gesellen sich **fünf Schwierigkeitsstufen**, auf denen die Meßlatte des fliegerischen Könnens passend abgelegt werden darf.

Nach diesen Vorbereitungen mögen Solisten vielleicht zu einem kleinen Luftkampf gegen gleich mehrere, zufällig ausgewählte CPU-Maschinen (SU-27, MiG-29, Mirage etc.) antreten. Vernetzte Himmelhunde dürften hier den Dogfight in einem Rudel aus **bis zu 16 menschlichen Piloten** bevorzugen. Der einsame Krieger findet darüber hinaus **vier Kampagnen**, von denen zunächst nur zwei anwählbar sind. Innerhalb des jeweiligen Szenarios hat er jedoch die freie Wahl, in welcher Reihenfolge die bis zu zehn Einsatzziele beharkt werden sollen. Über Afghanistan wird man bevorzugt auf feindliche Ostblock-Hardware wie SAM-Stellungen und Stahlvögel vom Typ MiG-29 treffen, in Kolumbien hingegen auf die Privatarmee eines Drogenbosses. Die beiden anderen Feldzüge stehen erst nach Erfüllung der ersten Kampagnen zur Verfügung und bieten russische Invasoren über Korea und der Kola-Halbinsel auf.

Vor jedem Start wird man in einem Briefing über die Lage im Einsatzgebiet informiert, anschließend darf man seine Waypoints auf einer zoom- und scrollbaren Karte selbst bestimmen. Es liegt aber nicht bloß das eigene Schicksal in Spielerhänden, sondern auch das von **drei Flügelmännern** – sie heben wahlweise ebenfalls in den neuen Maschinen ab oder geben aus einer F-22 Feuerschutz. Das Cockpit des eigenen Vogels besteht im Prinzip aus sechs Datenmonitoren, die sich mit einer simplen Keyboard/Maus-Kombination anwählen lassen. Für alte Lufthasen ist zudem eine genreübliche Tastaturbelegung

Maschinen von morgen mit Features von heute



Bereits das Briefing (inkl. individueller Waypoints) ist eine Augenweide

eingebaut; die Perspektive kann auf Knopfdruck (Coolie-Hat oder Tastatur) gewechselt werden.
Wie mittlerweile üblich, wurde die Grafik aus realen Karten extrahiert und mit entsprechenden Höhenparametern versehen. Das Ergebnis sind **2.5 Millionen Quadratmeilen** hügeliger Landschaften mit Bäumen, Sträuchern und Gebäuden. Als Beispiel für den hohen Detailreichtum sei angeführt, daß sich der Horizont sogar noch aus 15.000 Fuß Höhe erkennen läßt. Städte und Ähnliches bestehen aus 3D-Objekten, die **ab einem P166 auch ohne 3D-Karte mit beachtlichem Tempo** unter dem Spieler vorüberziehen. Die texturierten und mittels Gouraud-Shading geglätteten Flieger, Panzer und Schiffe sind ebenfalls hübsch anzusehen. Zudem geizt das Programm nicht mit Optik-Schmankerln: Da blitzen Lensflares auf, nächtens gibt's Restlichtverstärker und jederzeit **Dutzende von Außenansichten**. Die Soundbegleitung aus Musik und satten Effekten steht dem hohen Grafikniveau dabei kaum nach.
Insbesondere sind es aber die kleinen Dinge, die diese Simulation groß machen: Bei einem verkorksten Start mag das Fahrwerk brechen, und nach einem Notausstieg darf man sich gar in Manier eines 3D-Shooters **zu Fuß zur Basis durchkämpfen**. Zusammen mit der unkomplizierten Steuerung via Tasten und Joystick empfiehlt sich das Debüt aus Oslo damit auch als Einstieg ins luftige Genre. Zumal demnächst ein **Force Feedback-Patch** für aufrüttelnde Erlebnisse am Steuerknüppel sorgen soll. (rf)



Steuerknüppel und Schubregler bewegen sich analog zu den Befehlen des Spielers



Boeing X-32B und X-35B Martin können vom Spieler gesteuert werden, die F-22 Raptor bleibt den Wingmen vorbehalten

Joint Strike Fighter
(Innerloop/Eidos)

Teilweise originelle Flugsimulation mit schicker Landschaftsgrafik

GRAFIK	*84%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*84%*
MOTIVATION	*82%*



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95, P166 empfohlen
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick (Patch für Force Feedback)
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 16 Spieler im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sol.no/innerloop

GANZ PERSÖNLICH

...war ich erstaunt, zwischen all den Routine-Flugis renommierter Softwareschmieden auch mal einen Simulator zu finden, dem man den Spaß anmerkt, den die Entwickler bei der Arbeit hatten. Denn bei allem gebotenen Respekt für die Standards des Genres geht es hier doch nicht ganz so bierernst wie üblich zu: Wo sonst kann man nach dem Absprung mit dem Fallschirm noch am Boden weiterkämpfen?!



Jack

Unsere Spiele Top 10

Platz	Art.-Nr.	Artikelbezeichnung	Preis
1	2701	Dungeon Keeper	79,-
2	2723	Earth 2140	39,-
3	2640	Wet-The Sexy Empire	79,-
4	2658	Comanche 3.0	79,-
5	2746	X-Com Apocalypse	79,-
6	2768	SEGA World Wide Soccer	79,-
7	2654	Extreme Assault	69,-
8	2280	BIING-Special Edition	59,-
9	2760	Anstoß 2	79,-
10	2785	FIN FIN On Teo	89,-



Über 300 erregende Sex-Bilder und scharfe Videos.
Nr. 2663-Sexpress Vol. 1



Knackige Lust-Körper äußerst freizügig
Nr. 2652-Sexotica Nr. 1

Vorverkaufspreise
Conquest Earth
Dominion
Fallout
Floyd
Incubation
Warlords III
Imperialismus
Die Siedler Gold Edit.
Enemy Nations
Links 98
Armored Fist 2.0
Preis je Spiel nur DM 79,-
Alle Spiele deutsche Originalversionen! viele weitere Titel im Sortiment!



Jede Menge williges, wohlgeformtes Fleisch.
Nr. 2664-Busted Vol. 1

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 in der Mailbox unter 0961/34055 Internet http://www.bkv.net/home/cd-rom-agentur

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 AKTIONS PREISEN:

1	Newsletter mit aktuellen Top-Angeboten	0,00
1	Demo CD-ROM + Gesamtliste (nur bei Bestellung)	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-1197
Datum X Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

CAVELAND



In Zwischensequenzen gibt's Tips vom Magier

Einst lebten die Zwerge friedlich auf der Oberfläche, doch dann kamen die Programmierer von CD Globe und mit ihnen zwei verkrachte Zauberer. Nachdem diese ihren Streit beendet hatten, war die Erde wüst und leer. Dem kleinen Volk blieb nur der Umzug in unterirdische Höhlen…

Die neue Simulation im Vertrieb von CDV hat Blue Bytes „Siedler" im Visier: In zufallsgenerierten und bis zur Erforschung abgedunkelten Höhlen wird dem Spieler anfangs nur ein Haupthaus gewährt. Also läßt er seine Zwerge Stollen in den Berg treiben und durch Leitern absichern. Außerdem können die aus der Seitenansicht gezeigten Kavernen per Zauberspruch ausgebaut werden. Hier darf man dann Pilze, Beeren oder Getreide anpflanzen, womit schon mal der Tisch gedeckt wäre. Als Baumaterial dienen zunächst wenig haltbare Bambusstäbe, später kann in Fabriken zudem Holz oder Stahl verarbeitet werden. Doch muß auch das Eisenerz für die Stahlhütten mühsam aus den zuvor angelegten Minen gekratzt werden, ebenso Gold, Kohle, Kristalle und das mystische Metall Mysterium.

Auch und gerade Zwerge fangen klein an!

Weitere Tunnelforschung fördert Tempel mit Kopien der verloren geglaubten Pläne für Sägewerke, Labors oder Brauereien zutage. Doch die Blaupausen sind durch verschlossene Türen oder gar Elektrofelder gesichert. Um solche Fallen zu deaktivieren, müssen bis zu 18 der kleinen Untergebenen positioniert werden. Die Mühe lohnt, denn Pläne plus Rohstoffe ergeben Bauten: größere Wohnblocks, Kneipen, Eisdielen und sogar Frittenbuden.

Die Maus gräbt sich hier etwas umständlich durch allerlei Icons. Auch ruckelt das Scrolling der knuffigen Comicgrafik, die nur knapp die Hälfte des Bildschirms einnimmt. Aber immerhin wühlen die witzig animierten Zwerge auf Teufel komm raus, errichten Häuser und Brücken. Der Sound aus Minimaleffekten und Hintergrundgedudel kann wiederum bestenfalls als unaufdringlich bezeichnet werden. Trotzdem vermag das Gameplay den (Solo-) Spieler bei Laune zu halten. Denn noch nach dem Ausschalten des Computers überlegt man, ob an dieser und jener Stelle nun besser ein Sägewerk gebaut oder ein neuer Wald angepflanzt werden soll… (rf)



Die mit Fallen gespickten Tempel enthalten wichtige Blaupausen



Das relativ kleine Grafikfenster wird von Icons und Übersichtskarte umrahmt



Jeder Zentimeter des scrollbaren Spielareals läßt sich bebauen

Caveland
(CD Globe/CDV)

Zwergensimulation im Stil des Klassikers „Die Siedler"

GRAFIK	*55%*
SOUND	*42%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*68%*



63%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/50 (besser ein Pentium) mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.cdv.de

Wial
Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	**KD**	**79,90**
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGENT ARMSTRONG	**KD**	**69,90**
AGES OF EMPIRE (11/97)	**KD**	**99,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	75,90
AKTE EUROPA (09/97)	**KD**	**69,90**
ALEXANDER DER GROSSE	**KD**	**69,90**
ANNO 1602 (11/97)	**KD**	**79,90**
ANSTOSS 2	**KD**	**75,90**
ARMORED FIST 2.0*	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	**KD**	**39,90**
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)	**KD**	**79,90**
BEASTS & BUMPKINS	**KD**	**69,90**
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BLADE RUNNER (10/97)	**KD**	**85,90**
BLEIFUSS FUN	**KD**	**59,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	**DA**	**59,90**
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	**KD**	**29,90**
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	**KD**	**19,90**
CONSTRUCTOR	**KD**	**75,90**
C&C: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C 2 + MISSION + LEVEL + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
C&C 2 Mission: Gegenangriff	KD	29,90
C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DARK COLONY	**KD**	**75,90**
DARK REIGN (10/97)	**KD**	**75,90**
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD	**KD**	**69,90**
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	**KD**	**75,90**
DER VERGESSENE GOTT (09/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE ENTSCHEIDUNG	**KD**	**69,90**
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DSF GOLF (09/97)	**KD**	**54,90**
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	**KD**	**69,90**
EVIDENCE	KD	69,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	**DA**	**69,90**
F1 MANAGER PROFESSIONAL (09/97)	**KD**	**69,90**
F1 RACING (UBI SOFT 09/97)	KD	75,90
F/A-18 HORNET 3.0	**KD**	**69,90**
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	**KD**	**19,90**
FALLOUT (11/97)*	**DA**	**69,90**
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95 (10/97)	**KD**	**75,90**
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	**KD**	**75,90**
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	**KD**	**89,90**
FIRST AID 97	KD	59,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)*	E	119,00
FLYING CORPS	KD	39,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	**KD**	**59,90**
F L O Y D (10/97)	**KD**	**75,90**
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	**DA**	**59,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	**KD**	**129,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	**KD**	**55,90**
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	**KD**	**79,90**
H.E.D.Z. (10/97)	**KD**	**69,90**
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	**KD**	**79,90**
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	**KD**	**34,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	**E**	**59,90**
HERSCHER DER MEERE (10/97)	**KD**	**79,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
HUGO 5	**KD**	**65,90**
iF22 ASF	**KD**	**85,90**
IMPERIUM GALACTICA	KD	75,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	**KD**	**69,90**
INCUBATION (10/97)	**KD**	**69,90**
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD	75,90
INTERSTATE 76	KD	79,90
I-WAR (10/97)	**KD**	**89,90**
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JACK ORLANDO	**KD**	**39,90**
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90

CD-ROM GAMES

JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
KAI'S PHOTO SOAP	KD	89,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95*	KD	29,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung	**KD**	**69,90**
LEGACY OF KAIN (10/97)	**KD**	**75,90**
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
LEVIATHAN	**KD**	**75,90**
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS 98	**DA**	**79,90**
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	**KD**	**29,95**
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER	**KD**	**65,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASS DESTRUCTION	**KD**	**65,90**
MASTER OF ORION 2	**KD**	**54,90**
MAX MONTEZUMA (10/97)	**KD**	**75,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	KD	79,90
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	KD	59,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONKEY ISLAND 3 (updatefähig) (10/97)	**DA**	**79,90**
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION (10/97)	**KD**	**69,90**
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	**KD**	**79,90**
NBA HANGTIME (09/97)	**DA**	**69,90**
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	**KD**	**69,90**
NHL HOCKEY 98 / WIN 95 (10/97)	**KD**	**75,90**
OSTFRONT / WIN 95 (09/97)	KD	69,90
OUTLAWS	**KD**	**79,90**
OUTPOST 2.0 (09/97)*	**KD**	**69,90**
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZERGENERAL 3D (10/97)	**KD**	**69,90**
PAZIFIK ADMIRAL	**KD**	**69,90**
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (11/97)	**KD**	**79,90**
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	**KD**	**65,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (09/97)	**KD**	**65,90**
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	**KD**	**75,90**
POWER BOAT (10/97)	**DA**	**69,90**
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	**KD**	**75,90**
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (10/97)	**KD**	**49,90**
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING (10/97)	DA	75,90
RED BARON 2 (10/97)	**KD**	**75,90**
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
SHADOWS OF THE EMPIRE (updatefähig)	**DA**	**79,90**
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (09/97)	**KD**	**75,90**
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	**KD**	**59,90**
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
SPEEDSTER	**DA**	**39,90**
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR CRAFT (10/97)	KD	89,90
STAR FLEET ACADEMY ENGLISCH	**E**	**69,90**
STAR FLEET ACADEMY DEUTSCH	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATORS	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUB CULTURE (11/97)	**DA**	**69,90**
SUPER BUBSY / WIN 95	DA	39,90
SUPER SONIC RACERS (09/97)	KD	69,90
SWING	**KD**	**39,90**
TERRACIDE	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA	79,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95	DA	69,90
TITANIC (10/97)	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 (11/97)	**KD**	**79,90**
TOTAL ANNIHILATION (10/97)	KD	79,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET (10/97)	**E**	**79,90**
UNREAL (09/97)*	DA	79,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	**DA**	**69,90**
VMX RACING	DA	79,90
WALLACE & GROMIT	**DA**	**54,90**

CD-ROM GAMES

WARGODS (09/97)	**DA**	**69,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	**KD**	**69,90**
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**69,90**
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	**KD**	**69,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	**KD**	**75,90**
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	**DA**	**49,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

7TH GUEST / 11TH HOUR (09/97)	**DA**	**29,90**
3D ULTRA PINBALL 1	**KD**	**29,90**
ACES OF THE DEEP	**KD**	**29,90**
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH (09/97)	**KD**	**24,90**
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	**KD**	**39,90**
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
FALLEN HAVEN	**KD**	**39,90**
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	KD	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	**KD**	**35,90**
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (SOFTPRICE)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HUGO 3	**KD**	**29,90**
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	**KD**	**39,90**
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	**KD**	**39,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	**KD**	**29,90**
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLE POSITION	**KD**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24,90
PYST	**KD**	**19,90**
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC (09/97)	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LUCASARTS)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**24,90**
SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	**KD**	**9,90**
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK (09/97)	**KD**	**24,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	**KD**	**29,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PNP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	**DA**	**299,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK	DA	249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL	DA	239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS	DA	219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD	DA	219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		84,90

Sportfans aufgepaßt !!!
Anfang Oktober erwartet Euch der große
NHL 98 Event
von Electronic Arts und WIAL
in DARMSTADT !!!
Den genauen Termin und sonstige Details findet Ihr in der Tagespresse !!!

TIPS & CHEAT'S
PC HILFE 0190 - 77 88 88
TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service, Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

11/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG III/97 GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

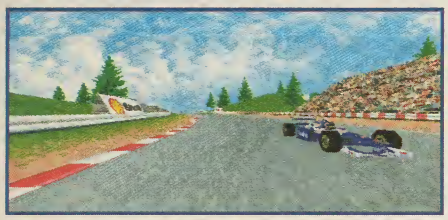
NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

F1 PROFESSIONAL Manager

Während die Formel1-Saison gerade in die entscheidenden Runden ging, ging auf unserer Teststrecke der getunte „F1 Manager" an den Start. Im Ziel stand dann fest, daß Software 2000 hier einen echten Sieger im Stall hat.

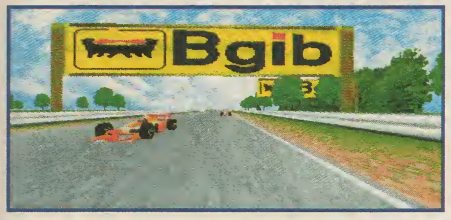














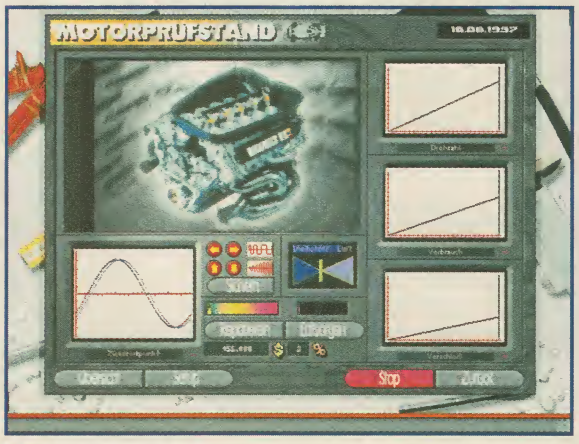
Mühsame Verhandlungen, die sich lohnen: Durch Sponsoring wandern bis zu 200 Millionen in die Teamkasse

DIE VORBEREITUNGEN

Die Zeit der einsamen Entscheidungen ist vorbei, denn bis zu vier Spieler dürfen sich jetzt als Manager versuchen – allerdings nicht wie angekündigt im Netzwerk, sondern hintereinander an einem Rechner. Damit es selbst dabei noch flott vorangeht, lassen sich z.B. die einzelnen Runden zeitlich begrenzen oder Trainingstage limitieren. Hier wie im Solomodus entscheidet die Stärke des gewählten Teams über den Schwierigkeitsgrad. Dank des integrierten Editors können die Daten des Rennstalls, der Fahrer und des Personals beliebig manipuliert werden. Ein Import der lizenzierten Originaldaten des Vorgängers ist ebenfalls möglich. Hat man sich für eines der vielfältigen, kombinierbaren Spielziele entschieden, geht's an die Arbeit.

Zunächst stehen Vertragsverhandlungen mit Materialzulieferern und Sponsoren auf dem Programm. Das werbewirksame Bepflastern von Boliden und Fahreroutfit kostet zwar reichlich Zeit, bringt aber so viel Kohle, daß die Einnahmen durch Merchandising dagegen wie Almosen wirken. Und Geld kann man hier wahrlich nicht genug haben: Die diversen Gebäude kosten ein Vermögen, auch das Personal schafft nicht umsonst. Automatikfunktionen erleichtern nun den Einstieg in den komplexen technischen Teil. In ausgiebigen Testfahrten sammeln die Fahrzeugmodule neuerdings Erfahrungspunkte, die dann auf Designverbesserungen verwendet werden. Natürlich kann man auch gleich Neuentwicklungen in Angriff nehmen. Perfektionisten dürfen zudem in Windkanaltests, durch Auswertung der Telemetriedaten und jetzt sogar am Motorenprüfstand für die Optimierung von Zündzeitpunkt oder Treibstoffgemisch ein persönliches Setup austüfteln. Durch grafische Wirkungsanzeigen geht das flotter denn je von der Hand.

Feinabstimmung am Motorprüfstand





F1-FAKTEN

* Ein F1-Bolide besteht im Durchschnitt aus 10.000 Einzelteilen, die binnen 11 Stunden zusammengebaut werden.
* Das Team reist bis zu 160.000 Kilometer pro Saison, was einer vierfachen Erdumrundung entspricht. Für reibungslose Grenzübergänge sind regelmäßig zehn Kilogramm an Zolldokumenten mitzunehmen.
* Ein Heckflügel hält bei 320 km/h Abtriebskräften von ca. 900 kg stand.
* Nach einer Renndistanz von ca. 300 km ist ein F1-Motor verbraucht, er benötigt dabei rund 100 Liter auf 100 km.
* Ein F1-Bolide kann innerhalb von 18 Metern von 100 auf 0 km/h abgebremst werden, was dem doppelten Wert der besten Straßensportwagen entspricht.

Bücher und Softwareversand
Lothar Köpfer Schliefeweg 6
79872 Bernau

Fax 0 76 75/ 298
Tel. 0 76 72/41 530
T-Online:*LO#

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

Games CD-ROM, dt.

688 Hunter Killer	76 DM
Anstoß 2	77 DM
Carmageddon	69 DM
Constructor	75 DM
Dark Colony	75 DM
Dungeon Keeper	75 DM
Ecstatica 2	75 DM
Fin Fin	96 DM
Lands of Lore	19 DM
Larry 6	22 DM
Lost Eden	20 DM
Mega Race 2	31 DM
Outlaws	81 DM
Sean Dundee	66 DM
Swing	38 DM
Trash It	78 DM
Vollgas	29 DM
Worms	27 DM
Z	73 DM

CompuGotchi

Nach dem sensationellen Erfolg des virtuellen Schlüsselanhängers gibt es nun auch eine PC-Version auf CD-ROM des beliebten virtuellen Haustieres. **25 DM**

Sonderangebote

Airlines	18 DM	Jagd auf Roter Oktober	18 DM
Armaeth	9 DM	Legend of Myra	18 DM
Christoph Kolumbus	20 DM	Living Ball	18 DM
Cyclemania	18 DM	Pizza Connection	20 DM
Der Reeder	20 DM	Roketz	13 DM
Höhlenwelt Saga	20 DM	Survival	18 DM
Jack Nicklaus	18 DM	U.S.S. John Young	9 DM

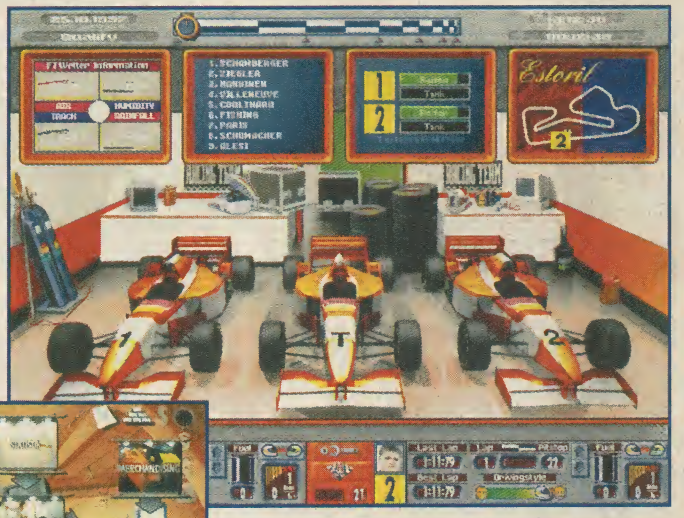




Das Rennen darf (auch) live in 3D und aus diversen Kameraperspektiven verfolgt werden

DAS RENNEN

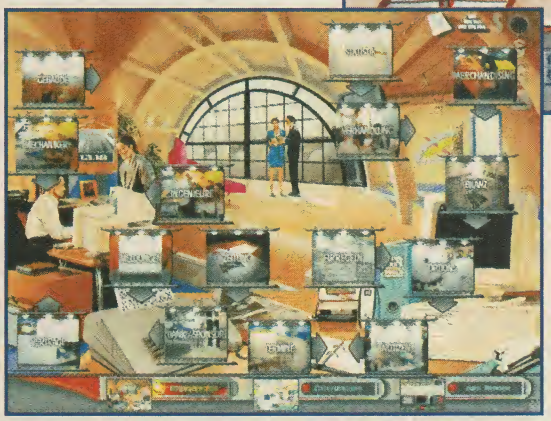
Ist man mit Sack und Pack an der gerade aktuellen Strecke eingetroffen, geht's an Trainingsfahrten, Qualifikation und die Festlegung der Strategie. Anschließend darf man das Rennen in Ruhe vom informativen Kommandostand aus verfolgen. Mehr Spaß macht es natürlich, wenn man in den Boxenstopps höchstpersönlich Hand anlegt und durch reaktionsschnelle Mausklicks wertvolle Sekunden schindet. Auch die überarbeitete 3D-Grafik der Strecken ist einen Blick wert: Aus den unterschiedlichen Kameraperspektiven wirken die Originalkurse wegen ihres größeren Detailreichtums realistischer als beim Vorgänger. Der Sound trägt ebenfalls sein Scherflein zur packenden Atmosphäre bei. Da mittlerweile auch (spiel-)jährlich Reglementänderungen anstehen, kommt es nach Zeitfahren und Rennen zu zufälligen Kontrollen – ertappte Schummler werden gnadenlos disqualifiziert.



Ein Blick in die Boxengarage: Über die Uhr am oberen Bildrand läßt sich die Zeit beschleunigen

AM ZIEL

Nach kurzer Einarbeitungszeit kommt man mit den ebenfalls überarbeiteten Menüs gut zurecht. Das Spiel ist unheimlich komplex, und man findet immer wieder neue Kniffe, seine Boliden noch einen Tick schneller zu machen. Tatsächlich sind so viele feine Features neu hinzugekommen, daß die Profiversion selbst für Besitzer des Vorgängers interessant ist: F1-Fans können sich die Zeit bis zum Saisonstart 1998 kaum angenehmer verkürzen. (st)



Verwirrend, aber man gewöhnt sich dran: Mit gedrückter Maustaste werden alle Menüpunkte eingeblendet.

F1 Manager Professional
(Software 2000)

Die aktuelle Referenz im digitalen Motorsportmanagement

GRAFIK	*76%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*88%*



82%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit MS-DOS 6.22 oder Win 95, P90 empfohlen
SPEICHER:	16 MB RAM, 80 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen bzw. zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	http://www.software2000.de

F1-WETTBEWERB

Um vielleicht eines von zehn Exemplaren des „F1 Manager Professional" inklusive sportlichem Mauspad zu gewinnen, müssen Sie folgende Frage richtig beantworten:

Für welches Team gab Ralf Schumacher in der Saison '97 seinen F1-Einstand?

Die Lösung schreiben Sie bitte auf eine Postkarte und schicken diese an nachstehende Adresse. Der Rechtsweg sowie Mitarbeiter von Software 2000 bzw. des Joker Verlags sind natürlich ausgeschlossen.

Joker Verlag
„F1-Competition"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

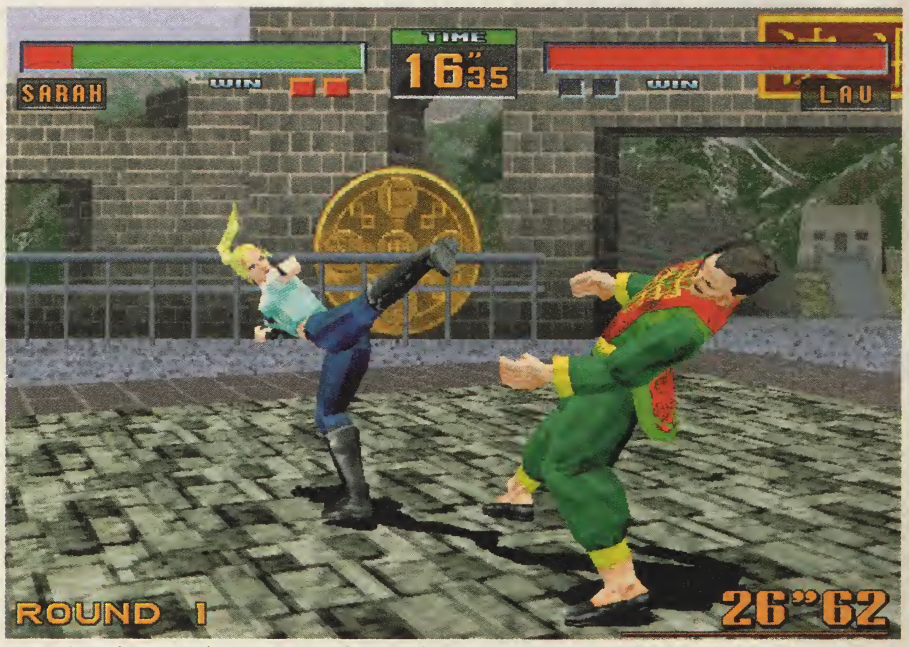


Virtua Fighter 2

Vor gut einem Jahr machte „Virtua Fighter" den Anfang, seither setzt Sega systematisch Spielhallen- und Konsolenspiele für Win 95 um. Nun läuft mit dem Nachfolger ein weiterer Arcadeklassiker in die PC-Arena ein.

Bei dieser 3D-Klopperei ist Vielfalt Trumpf: Die Kampfstile der zehn Teilnehmer reichen von Pro Wrestling über Jeet Kune Do und Jujitsu bis hin zu Drunken Fist Boxing – Bonusgegnerin Dural vereint gar die effektivsten Special Moves aller Kämpfer in sich. Damit sind hier jedoch keine Feuerbälle und ähnliche Phantastereien gemeint, sondern alle Attacken, die über die Standardschläge und -tritte hinausgehen. Insgesamt beherrschen die Kämpen rund 1.200 davon, was bereits einen kleinen Einblick in die Komplexität dieses Spiels gewährt. Da die Computergegner außerdem aus ihren Fehlern lernen, sollte man sich lieber rechtzeitig mit den zahlreichen Würfen, Combos und Konterattacken vertraut machen.

Einige Auswahlmenüs muß man hier erst durch Turniersiege erkämpfen, doch dann lassen sich Rundendauer und -anzahl, Ringgröße und vieles mehr nach Belieben manipulieren. Außerdem werden neben dem normalen Arcade Mode auch Ranking- und Expert-Modi für Fortgeschrittene sowie Mannschaftskämpfe mit drei oder fünf Spielern geboten. Neu sind sowohl die hübsche Bildergalerie als auch die Möglichkeit, einzelne Matches abzuspeichern. Die Polygoncharaktere entsprechen theoretisch 1:1 der Spielhallenversion, verlangen dann aber nach einem PC der übernächsten Generation – auf heutigen Rechnern empfiehlt es sich dringend, die Framerate der Animationen und die Qualität der Hintergründe (stufenweise) herunterzuregeln. Im Prinzip genügt freilich ein herkömmlicher Pentium, denn auch mit verminderten Details ist Virtua Fighter 2 das derzeit beste 3D-Beat'em Up. (mz)

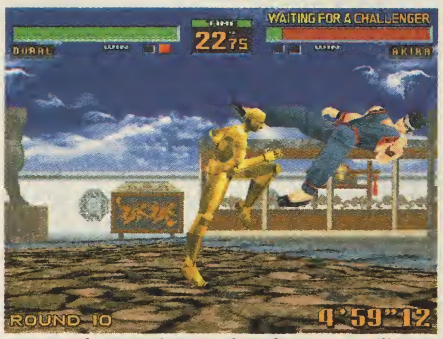


Die originalen Arcade-Figuren enthalten deutlich mehr Polygone

Komplexität bis an die Schmerzgrenze



In den mitgelieferten Replays stellen japanische Experten ihr Können unter Beweis



Wer Endgegnerin Dural verkörpern will, braucht den Cheat aus unserem Lösungsteil

GANZ PERSÖNLICH

Am PC gibt es nicht umsonst weniger Prügelspiele als Bugs in einem Fußballmanager, aber sollte das meine Euphorie dämpfen? Mag das „konsolidierte" Genre hier auch keine so große Rolle spielen, Virtua Fighter 2 reizt es (fast) bis an die Grenze des Machbaren aus. Daher mein Kompromiß zwischen Massentauglichkeit und Individualqualität: Nur eine Seite im Heft, aber ganz klar ein Hit!


Markus

Virtua Fighter 2
(Sega)

3D-Kampfsport mit allen Finessen

GRAFIK	*81%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*86%*
MOTIVATION	*88%*



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser zumindest ein P133) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 45 bis 370 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gleichzeitig (auch im Netzwerk)
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF™

Looking Glass („Flight Unlimited") lädt den Spieler hier nach Schottland an die Wiege des Nobelsports ein. Die beiden hiesigen Plätze zählen in der Realität zu den schönsten und zugleich anspruchsvollsten der Welt.

Auf dem „Old Course" in St. Andrews wird bereits seit über 500 Jahren Golf gespielt, und der Parcours „Royal Troon" ist Austragungsort der diesjährigen British Open. Wer das titelgebende Turnier dabei nicht über alle vier Runden bestreiten will, steigt einfach später ein – ganz Eilige dürfen sich gar erst im sonntäglichen Finale am Tee des zehnten Lochs treffen.
Dank der in fünf Stufen regelbaren Stärke der CPU-Konkurrenz haben auch Anfänger eine faire Chance auf den Titel. Zudem gibt es Trainingsmodus sowie Einzelmatches in vier Spielarten. Und die mitgelieferten Profis und Amateure können mittels Editor um eigenhändig zusammengebastelte Sportler erweitert werden. Wetterverhältnisse, Windstärke, Zustand der Greens bzw. Fairways oder die Position der Pins sind ebenfalls Einstellungssache.
Auf den optisch ordentlich präsentierten Kursen hilft ein anklickbarer Caddy bei Strategie und Schlägerwahl. Profis nehmen das natürlich lieber selbst in die Hand und verlassen sich statt dessen auf Entfernungsangaben sowie Ziellinien auf der zoom- und scrollbaren Übersichtskarte.
Mit den genreüblichen Reaktionsklicks perfekte Schläge hinzubekommen, bleibt aber dennoch kniffflig. Und beim Putten wird's richtig schwer, da das Oberflächenprofil trotz einblendbarem Gitter schwer zu erkennen ist.



Die gelben Dreiecke dürfen sich Anfänger als Zielhilfe beim Reaktionsklick anzeigen lassen

Ein interaktiver Caddy steht auf Wunsch mit Rat und Tat zur Seite

Pluspunkte gibt's für die Einstellmöglichkeiten von Schlaghaltung, Ballplazierung und Abschlagwinkel sowie die Akustik aus hörenswerten Kommentaren, Publikumsapplaus und schottischer Menümusik. Allerdings zu wenige, um ernsthaft mit dem aktuellen Champion „Links LS 1998" konkurrieren zu können. (st)



Trotz einblendbarem Gitter läßt sich das Grün nur schwer lesen



Auch bei Regen und Nebel ist der Caddy dabei, dito diverse Info-Fenster

EIN PATCH FÜR ALLE FÄLLE

Siehe auch Begleit-CD

Auf unserer Begleit-CD finden Sie einen Patch, der nicht nur kleinere Schwächen der Verkaufsversion (z.B. Renderbugs) ausbügelt. Er verbessert u.a. auch die Ballphysik, schönt die Optik ein wenig, sorgt für treffendere Kommentare und animiertes Publikum.

British Open Championship Golf
(Looking Glass/Interactive Magic)

Durchweg solide Golfsimulation

GRAFIK	*75%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*73%*
MOTIVATION	*73%*



74%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	12 MB RAM, 40 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler
ONLINE-INFO:	http://www.lglass.com

. NEWSFLASH ... NEVADA/USA ... NEWSFLASH

FLYING SAUCER



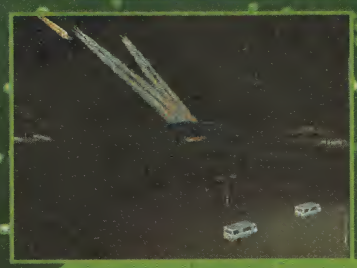
ERLEBEN SIE EINE SPANNUNGSGELADENE STORY.
In 22 verschiedenen Missionen können Sie Ihr Geschick beweisen



„WERDEN SIE ZUM ALPTRAUM ALLER CAMPER!"
Verfügen Sie über die Macht von 8 Zusatzmodulen



RETTEN SIE DIE ERDE VOR DER INVASION
Fast allein gegen Aliens und Geheimorganisationen



FLIEGEN SIE IHRE MISSIONEN ZU HISTORISCHEN ORTEN ZU JEDER TAGESZEIT:
Area 51, Gizeh, Bermuda Dreieck, Avebury

© 1997 Software 2000/Postlinear Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.



SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

WER IST DER MÖRDER VON TAYLOR FRENCH?



Wer ist der Mörder von Taylor French?
(Creativ Multimedia)

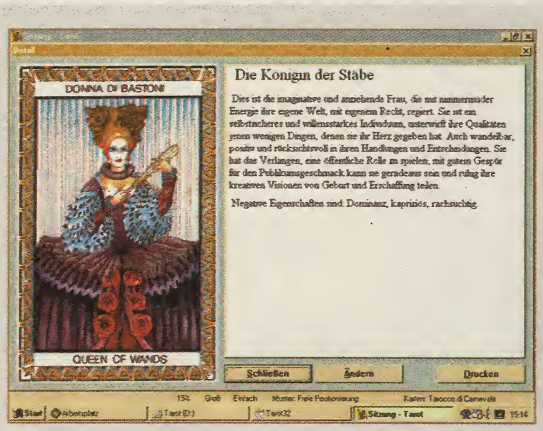
Drei Leichen zum Dessert

URTEIL: 50%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 39,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 SX/25 mit 4 MB RAM, DOS/Win 95 und 1 MB auf der HD

Gleich mit drei Morden konfrontiert die verspielte Polizeiarbeit von Creativ Multimedia den User. Das Opfer ist zwar immer das gleiche, doch Tathergang und Killer variieren. In jedem Fall beginnt die mausgesteuerte Spurensuche mit dem Ermittlungsprotokoll und führt dann an den Tatort. Hier werden die Leiche in Augenschein genommen und Büro sowie Schreibtisch des gemeuchelten Mr. French durchsucht. Weitere Indizien ergeben sich aus Gesprächen mit Zeugen und Verhören der Verdächtigen. Am Ende soll dann ein Vergleich der Alibis den Mörder entlarven.
Der Krimi präsentiert sich in digitalisierten SVGA-Bildern, die beklickbar, jedoch weitgehend unanimiert sind. Dazu kommen dürftige Soundeffekte sowie deutsche Sprachausgabe. Fazit: Eine preiswerte Mörderjagd für ein verregnetes Wochenende.

TAROT



Tarot
(TopWare)

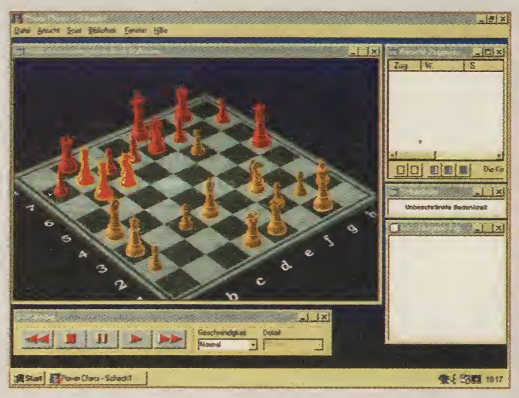
Karten für den PC-Nostradamus

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Hellsichtige
Preis:	ca. 40,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486er mit 8 MB RAM, DOS/Windows/ Win 95 und 10 MB auf der HD

Wer mit TopWare einen Blick in die Zukunft riskieren will, darf auf ein gut und gerne 500 Jahre altes Konzept zurückgreifen: Tarot-Karten. Das neue PC-Orakel präsentiert dazu mit „Tarocco di Carnevale" und „Nouveau Waite Tarot" zwei klassische Decks sowie das neuzeitliche Set „Experimental Tarot". So oder so werden die Karten zunächst gemischt, dann am Bildschirm ausgelegt und schließlich vom User gedeutet. Hierbei helfen die ausführlichen deutschen Beschreibungen zu jeder Karte, die ebenso individuell editiert werden können wie die offerierten Legemuster.
Die mageren Effekte während des Mysterienspiels machen eine Soundkarte überflüssig, doch die SVGA-Decks sind wunderhübsch anzusehen. Egal, denn vom Nutzwert her ist das abgekartete Programm etwa so sinnvoll wie die zahlreichen Digi-Patiencen im Sharewarepool.

POWER CHESS



Power Chess
(Sierra)

Schönes und spielstarkes Schachprogramm

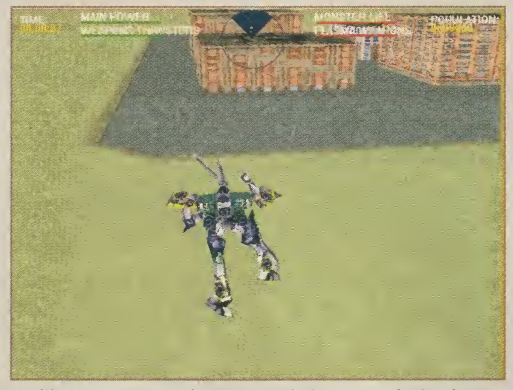
URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 110,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P60 mit 12 MB RAM, Win 95 und 5 MB auf der HD

Schach dem Computer: Für Neulinge hat Sierra eine Online-Hilfe nebst Regelwerk auf die zwei CDs gepreßt, Profis können sich gleich mit einem von 25 CPU-Großmeistern mit individuellem Profil messen. Zusätzlich darf man via Editor eigene „Königsmörder" entwerfen, auch Internet-Partien gegen fleischliche Gegner sind möglich. Optionsvielfalt und Spielstärke befinden sich durchaus auf Höhe der Zeit. Und als Leckerbissen warten noch sieben, Zug um Zug von deutscher Sprachausgabe kommentierte Spitzenbegegnungen – etwa Kasparows jüngst verlorener Kampf gegen den IBM-Rechner „Deep Blue".
Die 13 Figurensätze und das drehbare SVGA-Brett sehen schick aus, mehr Übersicht bringt aber auch hier die jederzeit einblendbare 2D-Ansicht. Also kein revolutionäres, aber ein sehr solides Schachprogramm. (rf)

TEAM 47 GOMAN

Der GoMan ist ein fernöstliches Gegenstück zum westlichen BattleMech: ein bis an die Stahlzähne bewaffneter Riesenroboter in humanoider Gestalt. Fünf solcher Blechköpfe stehen nach einigen Trainingsrunden zur Rettung der Welt bereit. Rund um den Globus sind nämlich sechs Meteore niedergegangen, aus denen greuliche Monster schlüpfen. Ihnen weist man mit Laser, Plasmawerfer, Energie-Wurfstern und Raketen den Weg in die ewigen Jagdgründe.



Team 47 GoMan
(47 Tek)

3D-Action für Robo-Retter

URTEIL:	**52%**
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P60 mit 16 MB RAM, Win 95 und 57 MB auf der HD

Die 3D-Grafik gefällt durch schick texturierte Landschaften und in Echtzeit berechnete Metallkrieger aus zehn Perspektiven, ruckelt aber unerträglich. Auch die Soundeffekte sind prima, doch was hilft's? Wegen der via Tastatur, Maus, Joystick und Pad gleichermaßen hakeligen Steuerung werden sich Wessis mit den Japan-Robos kaum anfreunden wollen.

MÄX!

Titelheld dieses PR-Games ist ein kleiner Tropfen, der eine Karriere in der Mineralwasserbranche anstrebt. Ausgestattet mit drei Bildschirmleben und vom Spieler via Keyboard oder Stick gesteuert, muß er das Grundwasser erreichen. Die sieben Abschnitte beginnen in den Wolken und beherbergen auch hilflos umherblubbernde Tröpfchen, die à la „Lemmings" zum Ausgang gelotst werden sollen. Dazu beseitigt man Insekten, baut mittels zuvor aufgefundener Extras Brücken, sprengt Felsen oder bohrt sich durchs Erdreich.



Mäx!
(Glamus GmbH)

Knuffiger Geschicklichkeitstest

URTEIL:	**60%**
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 10,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit 9 MB RAM, Win 95 und 1 MB auf der HD

Die knuddelige SVGA-Grafik, das ruckelfreie Scrolling, eine gute Steuerung, nette Musikbegleitung und Soundeffekte sowie nicht zuletzt der faire Preis machen Mäx! zu einem sympathischen Werbeträger der Mineralwasserindustrie.

GAZILLIONAIRE DELUXE

Zwei Jahre nach der Erstveröffentlichung durch MicroProse schiebt Magellan eine luxuriöse Version dieser galaktischen Handelssim nach. Das Spielziel besteht nach wie vor darin, eine Million Kubars auf das Konto zu schaufeln oder die fünf Konkurrenten in den Ruin zu treiben. Dies können Menschen oder Computergegner sein, zudem ist eine E-Mailvariante eingebaut.



Gazillionaire Deluxe
(Lava Mind/ Magellan Entertainment)

Gut spielbare Astro-Sim

URTEIL:	**66%**
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	6 Stufen
Preis:	ca. 70,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486er mit 8 MB RAM, DOS bzw. Win 3.1/Win 95 und 5 MB auf der HD

Der Fuhrpark wurde von sechs auf zwölf Raumschiffe mit unterschiedlichen Triebwerken, Kabinen und Laderäumen aufgestockt.
Runde um Runde sind nun Fracht und Passagiere durch die Galaxis zu schippern. Durch Warenhandel lassen sich ebenso Gewinne erzielen, dito an der Börse. Gewonnen hat auch die Qualität der Präsentation, zumindest gegenüber der Urversion – im Vergleich mit aktuellen Genrebeiträgen sind SVGA-Grafik und Sound allenfalls mittelprächtig. Wer jedoch keinen großen Wert auf Äußerlichkeiten legt, findet hier einen komplexen und unterhaltsamen Space-Händler.

TERMINPLANER

Hier bieten wir Ihnen einen groben Überblick, welche Tests Sie in den kommenden Ausgaben voraussichtlich finden – ohne Gewähr, denn mit Verzögerungen seitens der Hersteller ist stets zu rechnen. Was die Termine von Messen, Computerbörsen oder TV-Sendungen betrifft, sind uns auch weiterhin Ihre Anregungen willkommen.

TEST-TERMIN: AUSGABE 12/97

Agent Armstrong	Virgin	Action
Akte Europa	Eidos	Strategie
Anno 1602	Sunflowers	Simulation
Bleifuß Fun	Virgin	Sport
Command & Conquer Mission CD 2: Vergeltungsschlag	Virgin	Strategie
Conquest Earth	Eidos	Strategie
Electronic Pinball	21st Century	Flipper-simulation
Fighting Force	Eidos	Action
Floyd	Adventure Soft	
Hardwar	Gremlin	Simulation
Herrscher der Meere	Attic	Simulation
Leviathan – The Tone Rebellion	Logic Factory	Strategie
Manx TT Superbike	Psygnosis	Sport
Micro Machines V3	Codemasters	Sport
Montezuma – Der Fluch der Azteken	Software 2000	Action-Adventure
NHL 98	Electronic Arts	Sport
Perry Rhodan: Operation Eastside	Spellbound Software	Strategie
Rayman's World	UBI Soft	Action
Red Baron 2	Sierra	Simulation
Seven Kingdoms	Interactive Magic	Strategie
Pax Imperia 2	THQ	Strategie
Worms 2	MicroProse	Strategie

TEST-TERMIN: AUSGABE 1/98

Armored Fist 2	Novalogic	Simulation
Black Dahlia	Take 2	Abenteuer
Blade Runner	Virgin	Abenteuer
Dominion	Eidos	Strategie
Dreams into Reality	Cryo	Action-Adventure
F1 '97	Psygnosis	Sport
F1 Racing Simulation	UBI Soft	Sport
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Simulation
Flying Saucer	Software 2000	Simulation
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Abenteuer
Jedi Knight	Lucas Arts	Action
Mindwarp	Maxis	Simulation
Monkey Island 3	Lucas Arts	Abenteuer
NHL Powerplay Hockey '98	Virgin	Sport
Starship Titanic	Simon & Schuster	Abenteuer
Streets of Sim City	Maxis	Simulation
Tomb Raider 2	Eidos	Action-Adventure
Ultima Online	Origin	Rollenspiel
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer
Zork Grand Inquisitor	Activision	Abenteuer

TEST-TERMIN: AUSGABE 2/98

Deathtrap Dungeon	Eidos	Action
Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
Hattrick Wins	Ikarion	Sport
King's Quest 8	Sierra	Abenteuer
Mechwarrior 3	MicroProse	Simulation
Panzer General 3D	SSI	Strategie
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel
Riven	Cyan	Abenteuer
Sim City 3000	Maxis	Simulation
Subculture	Criterion Studios	Simulation

MESSEN

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

1. Bochumer Science Fiction und Fantasy Messe
19. Oktober 1997 in Bochum
Info: Skylight Promotions, Tel. 02429/3812

Systems 97
27. bis 31. Oktober 1997 in München
Info: Messe München, Tel. 089/51070

PC multimedia EXPO
06. bis 09. November 1997 in Wien
Info: Wiener Messen und Kongresse GmbH,
Fax 0043-1/72720384

Computer '97
14. bis 16. November 1997 in Köln
Info: Pro Concept, Tel. 0234/946880

Bits & Fun 97
21. bis 23. November 1997 in München
Info: Messe München, Tel. 089/51070

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):

05. Oktober 1997	in Münster-Hiltrup/Stadthalle
12. Oktober 1997	in Krefeld/Seidenweberhaus

TV-TIPS

02. Oktober 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 2
03. Oktober 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 2 (Wh.)
04. Oktober 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Praxis
08. Oktober 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Praxis (Wh.)
09. Oktober 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 3
10. Oktober 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 3 (Wh.)
11. Oktober 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Report
13. Oktober 1997, 3Sat 21.30 Uhr: Neues...Das Magazin
15. Oktober 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Report (Wh.)
16. Oktober 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 4
17. Oktober 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 4 (Wh.)
18. Oktober 1997, 3Sat 14.00 Uhr: Neues...Das Magazin (Wh.)
18. Oktober 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Online (live)
20. Oktober 1997, 3Sat 21.30 Uhr: Neues...Aus Computerredaktionen, Folge 1
21. Oktober 1997, ZDF 0:45 Uhr: netNite – das Online-Magazin
22. Oktober 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Online (Wh.)
23. Oktober 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 5
24. Oktober 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 5 (Wh.)
25. Oktober 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Classic
27. Oktober 1997, 3Sat 21.30 Uhr: Neues...Die Computershow
29. Oktober 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Classic (Wh.)
30. Oktober 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 6
31. Oktober 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Computer für Kids, Folge 6 (Wh.)
01. November 1997, 3Sat 14.00 Uhr: Neues...Die Computershow (Wh.)
01. November 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Praxis
Jeden Samstag, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click

Game It!

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorratige 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 11.9.97 - *= noch nicht verfügbar am 11.9.
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

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

Titel des Monats Oktober:

Pax Imperia* 69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Baphomets Fluch 1+2*	79,95
Blade Runner*	77,95
Dark Reign*	74,95
Dominion*	69,95
Imperium Galactica	69,95
Jedi Knights*	74,95
Lands of Lore 2*	69,95
Resident Evil*	69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

7th Guest & 11th Hour	24,95	N
1942 Pacific Air War	24,95	N
1944 Across the Rhine	24,95	N
A-Train	19,95	
Aces of the Deep	19,95	P
Airlines	29,95	
Albion	29,95	
Alone in the Dark 1	19,95	
Amerika	24,95	
Betrayal at Krondor	19,95	
Bioforge	29,95	
Bleifuss 1	22,95	
Bundesliga Manager Pro	19,95	
Burning Steel 4	27,95	
Caesar 1	19,95	
Capitalism Classic	24,95	P
Christoph Kolumbus	19,95	
Civilisation	24,95	P
Creature Shock	19,95	
Cyberia 2	22,95	N
Der Clou Plus	19,95	P
Der Planer	19,95	
Der Reeder	19,95	
Destruction Derby	24,95	
Die Fugger 2	19,95	P
Discworld	24,95	
Down in the Dumps	29,95	
Earthsiege 1	19,95	
Earthsiege 2 Classic	29,95	
Earthworm Jim	19,95	
Eishockey Manager	19,95	
Evocation	24,95	
F-22 Classic*	29,95	N
Fantasy General	27,95	
FIFA Soccer 96 Classic	29,95	
Flight of the Amazon Queen*	27,95	N
FX Fighter	19,95	
Gene Machine	19,95	
Goblins 1+2	19,95	
Gobblins 3	19,95	
Golden Gate Killer	19,95	
Grand Prix Manager	24,95	
Holmes II Classic*	29,95	N
King's Quest 6	29,95	
King's Quest 7	29,95	
Kyrandia 3	19,95	
Lands of Lore	19,95	
Leisure Suit Larry 6	19,95	P
Little Big Adventure	29,95	
Lost Eden	19,95	
Mad TV 2	29,95	P
Magic Carpet Plus	29,95	
Magic Carpet 2 Classic	24,95	
Mechwarrior 2	24,95	
NBA Jam Tournament	24,95	
NHL 96 Classic	29,95	
Normality	29,95	
North & South	12,95	
Oldtimer	14,95	
Outpost 1.5	27,95	
Panzer General 2	27,95	
Pirates! Gold	24,95	
Pitfall Win95	29,95	
Pizza Connection	19,95	
Police Quest 4	19,95	P
Pro Pinball: The Web	19,95	P
Project Paradise	17,95	P
Psycho Pinball	19,95	N
Puppen, Perlen & Pistolen	19,95	
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95	P
Rebel Assault	29,95	
Red Baron 1 Classic	22,95	
Riddle of Master Lu	19,95	
Rise 2	29,95	
Road Rash Classic Win95*	29,95	N
Sam & Max	19,95	
Sensible World of Soccer Cl.	19,95	
Shanghai Great Moments	24,95	
Shellshock	19,95	
Silent Thunder	29,95	P
Sim Ant	19,95	
Sim City Classic	19,95	
Sim Earth	19,95	
Sim Farm	19,95	
Sim Life	19,95	
Simon 1+2*	19,95	N
Space Quest 6	19,95	
Star Crusader	9,95	
Steel Panthers	27,95	
Steel Panthers 2	24,95	P
Stonekeep	29,95	
Super EF 2000*	29,95	N
Syndicate Wars Classic*	29,95	N
Teamchef	19,95	
Theme Park	29,95	
This means War!	24,95	P
Thunderhawk 2	19,95	
Tilt	19,95	
Time Commando Classic*	29,95	N
Toonstruck	19,95	P
Top Gun	24,95	P
Total Mania	24,95	P
Transport Tycoon+World Ed.	24,95	
Trivial Pursuit	34,95	N
Ultima 8 Classic	29,95	
Under a Killing Moon	24,95	
US Navy Fighters 97 Classic	29,95	
Virtual Karts	24,95	P
Virtual Pool	24,95	
Vollgas	29,95	
Warcraft	24,95	
Warcraft 2*	29,95	N
Warhammer	27,95	
Warwind	19,95	P
Wing Commander 3	29,95	
Winter Supersports	14,95	
Wizardry 7	17,95	
Woodruff	19,95	
Worms	24,95	
WWF Wrestlemania	24,95	
X-Com	24,95	
X-Wing + Mission	29,95	
Z	29,95	
Z Levels	29,95	N
Zork: Nemesis*	29,95	N

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95	
3D Ultra Pinball 1+2	79,95	
3rd Millenium Win95	74,95	
4-4-2 Fußball*	42,95	
688i Hunter Killer Win95	74,95	
Adidas Power Soccer*	69,95	
Admiral Sea Battles	69,95	P
Age of Empire*	87,95	N
Age of Sail	79,95	P
Agent Armstrong*	69,95	
AH 64 Longbow Gold	74,95	
AH 64D Longbow 2 Win95*	74,95	N
Alexander der Große	64,95	N
Anno 1602*	69,95	N
Anstoss 2	69,95	
Armored Fist 2*	74,95	
Asterix & Obelix*	49,95	
ATF Gold	79,95	
Atlantis	74,95	
Atomic Bomberman	54,95	
Banzai Bug	59,95	
Baphomets Fluch	19,95	P
Baphomets Fluch 2*	74,95	N
Baphomets Fluch 2+1*	79,95	N
Battle Isle 3	39,95	
Battle Sport	69,95	
Beasts & Bumkins*	69,95	N
Betrayal in Antara*	79,95	
Birthright	79,95	
Blade Runner*	77,95	P
Bleifuss 2	49,95	
Bleifuss 2 Rallye*	49,95	N
Bleifuss Fun*	49,95	N
Boggle Win95*	34,95	N
BUG 2	49,95	
Bundesliga Manager 97	69,95	
Bust a Move 2	54,95	
Caesar 2	59,95	
Capitalism plus	69,95	
Carmageddon	64,95	
Chessmaster 5000 Win95	69,45	
Civilisation 2000	49,95	P
Civilisation 2000 - Conflicts	34,95	N
Civ2 Unentdeckte Welten	24,95	N
Close Combat 2*	84,95	N
Club Manager 96/97	44,95	
Cluedo	34,95	P
Comanche 3.0	69,95	
Command & Conquer 1	79,95	
Command&Conqu. Data	24,95	
Command & Conq. SVGA	**79,95**	
Command & Conquer 2	**79,95**	
C & C 2 Data	24,95	
C&C 2 + Data	99,95	
C&C Net Einsame Entsch.*	34,95	
Command Aces of t.Deep	74,95	
Complete Chess System	54,95	N
Conquest de Luxe	34,95	
Conquest Earth*	74,95	
Constructor	69,95	P
Creatures	64,95	
Creatures ... 17,95		
Croc*	74,95	N
Daggerfall*	69,95	
Dark Colony	69,85	P
Dark Hermetic Order*	69,95	
Dark Reign*	74,95	
Das Gewehr	37,95	
Das schwarze Auge 2	24,95	
Das schwarze Auge 3	29,95	

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Daytona USA Deluxe*	69,95	N
Deadlock	69,95	
Deadlock: Shrine Wars*	74,95	N
Demonworld	64,95	
Der Industriegigant	69,95	N
Der Planer 2	49,95	
Descent 2	39,95	
Destruction Derby 2	59,95	
Diablo	69,95	
Magic Diablo	19,95	
Diablo: Diabolische Tricks	24,95	N
Die gr. Schl. Compilation	79,95	
Die Pandora Akte	74,95	
Die Schlümpfe Win95	49,95	P
Die Siedler 2 Gold*	79,95	N
Die Siedler 2 Mission	29,95	
Die Siedler 2: Übersiedler	19,95	
Die Siedler 2: Die Besiedlung	24,95	
Discworld 2	74,95	
D.O.G.	59,95	
Dogday*	64,95	
Dominion*	69,95	
Dragon Lore 2	34,95	P
Dungeon Keeper	69,95	
Earth 2140	34,95	
Earth 2140 Mission Pack	19,95	N
Ecstatica 2	69,95	
Elisabeth 1	64,95	
Enemy Nations	59,95	
Extreme Assault	69,95	
F 1 GP 2 dt.	64,95	P
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95	
F 1 Manager Professional*	69,95	

Preisaktion!

Flottenmanöver	59,95
Jagged Alliance2	59,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
MDK	39,95
Orionburger dt.	29,95
Trash it!	59,95

F1 Racing*	79,95	
F 16 Fighting Falcon*	69,95	
F 22 Raptor Upgrade*	14,95	N
F/A-18 Hornet	74,95	N
Fallout*	69,95	
FIFA Soccer 97	59,95	
FIFA Soccer 98*	74,95	N
FIFA Soccer Manager	69,95	
Fighters Anthology (ATF98)*	74,95	N
Fighting Force*	79,95	N
FinFin	94,95	N
Flip out	49,95	
Flottenmanöver	59,95	
Floyd*	74,95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	44,95	P
Flying Nightmares 2*	64,95	N
Formel 1	79,95	
Formular Cart	69,95	
Fritz 4	39,95	P
Fritz 5*	124,95	N
Frogger Win95*	69,95	P
Gabriel Night 1	19,95	
Gabriel Night 2 dt.	42,95	
Galapagos Win95*	74,95	N
Games Cheats 2	24,95	
Pacific Admiral	69,95	N
Pandemonium	69,95	
Panzer General 3D*	69,95	N
Pax Imperia*	69,95	N
PC Games Cheats 2	24,95	
Perfect Assassin*	69,95	N
Perry Rhodan*	69,95	N
Phantasmagoria 1	42,95	
Phantasmagoria 2	69,95	
POD	69,95	P
POD Mission Back to Hell	19,95	N
Police Quest 1-4	44,95	
Pole Position	34,95	P
Police Quest SWAT	69,95	
Populus - The 3rd Coming	74,95	
Premier Manager*	52,95	N
Privat Eye*	72,95	
Privateer 2: The Darkening	54,95	
Pro Pinball: Time Shock	59,95	
Puzz 3D*	49,95	N
Puzzle Bobble	39,95	
Queen: The Eye*	74,95	N
Rally Racing 97	69,95	
hierzu: Xtra Strecken	29,95	
Rayman	34,95	
Rayman's World*	44,95	N
Rebel Assault 1	29,95	
Rebel Assault 2	39,95	P
Rebel Moon Rising	74,95	
Rebellion*	a.A.	
Red Baron 2	79,95	
Resident Evil*	69,95	
Risiko Win95	54,95	P
Rising Lands*	69,95	N
Riverworld*	74,95	
Rocketjockey*	64,95	
Rückkehr nach Krondor*	64,95	
Sabre Ace*	69,95	P
Schleichfahrt	39,95	
Sean Dundee*	59,95	N
SEGA Rallye	69,95	
Shadow of the Empire*	69,95	N
Sid Meyer's Gettysburg*	74,95	N
Silent Hunter	37,95	
Silent Hunter + Data	59,95	
Sim City 2000 Win	79,95	
Sim City Pack*	79,95	N
Sim Copter	69,95	
Sim Isles	34,95	
Sim Park	54,95	P
Sonic 3D*	49,95	N
Sonic & Nuckles Collection	49,95	
Space Bar*	64,95	
Space Jam	44,95	P
Spacemaster*	69,95	
Star General Win95	37,95	
Star Command	69,95	
Star Craft*	79,95	N
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Triology	39,95	
Star Wars: Yoda Stories	29,95	
Stars	54,95	
Streetfighter - The Movie*	79,95	N
Streets of Sim City*	79,95	N
Strike Point	67,95	
Super Motocross*	64,95	
Swing	34,95	P
Super Puzzle Fighter 2	39,95	
Takeru*	44,95	P
Terminator 2	34,95	
Terminator Sky Net	39,95	
Test Drive 4*	74,95	N
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95	
TFX EF 2000 Data	29,95	
TFX 3 F22*	74,95	N
The Forgotten Realms*	54,95	N
The Simpsons	59,95	
Theme Hospital	74,95	
Tie Fighter	49,95	
Tigershark Win95	69,95	P
Titanic*	72,95	
Tom Clancy SSN	49,95	
Tomb Raider	69,95	
Tomb Raider 2*	74,95	N
Total Annihiliation*	74,95	N
Trash It!	59,95	P
Trophy Bass Fish. 2 Win95 e	69,95	
UEFA Champions League 97	64,95	
Ultima Online Win95*	89,95	P
Ultimat Mix*	64,95	
Unreal*	74,95	N
Vermeer	54,95	
Viking Conquest	34,95	P
Virtua Fighter	69,95	
Virtua Fighter 2*	69,95	P
Virtual Springfield Win95*	44,95	N
Voodookid	69,95	
Warcraft 2 Data	24,95	
Warlords 3	69,95	
Warphunter*	34,95	P
Waterworld Strategy*	69,95	
Wing Commander 4	54,95	
Wing Commander Prophecy*	74,95	N
Wipeout 2097	69,95	
Wizardry Gold	69,95	
World Wide Soccer	64,95	P
WWF in your House	64,95	
X-Com - Apocalypse	74,95	
X-Files	44,95	N
X-Men	49,95	P
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95	
Zombieville	74,95	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ☞☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie
+ the making of 79,95

Herrscher der Meere*	69,95	N
Hexen 2	74,95	
Holiday Island	69,95	
Holiday Island Szenarien	19,95	
Hugo 4	59,95	
IF-22*	84,95	N
Imperialismus	69,95	N
Imperium Galactica	69,95	
Incubation*	69,95	N
Independence Day Win95	54,95	P
Interstate '76	79,95	
Isnogud	49,95	P
Jack Orlando	34,95	N
Jagged Alliance 2	59,95	
James Bond	59,95	
Jedi Knights*	74,95	
Jetfighter 3*	69,95	
John Madden 98*	74,95	N
Judgement Force	79,95	N
Jurassic War	29,95	N
Kick Off 97	34,95	P
KKND	59,95	
KKND Mission*	29,95	N
Lands of Lore 2*	69,95	P
Legacy of Kain	72,95	
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95	
Leisure Suit Larry 7 + Lös.	59,95	
Leviathan	69,95	N
Little Big Adventure 2	74,95	
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79,95	
hierzu: Expansion Pack	19,95	
Lost Vikings 2	59,95	
M1 A2 Abrams	84,95	
Magic the Gathering	69,95	
Marble Drop	34,95	
Mass Destruction	59,95	N
Master of Orion 2	49,95	P
MAX	39,95	
MDK	39,95	
Meat Puppet	59,95	N
Mechwarrior: Mercenaries	79,95	
Megaman X3	34,95	
MIA Win95*	69,95	
Micro Machines 3*	a.A.	
Monkey Island 3*	a.A.	
Monopoly	54,95	
Monopoly Star Wars Edition*	69,95	P
Monster Trucks*	69,95	
Monster Truck Madness	72,95	
Montezuma - Fluch der	64,95	N
Monty Python 3	69,95	N
Moto Racer	69,95	
Motor Mash*	67,95	
Myst Special (+Demo Myst2)	49,95	N
Myst 2 (Riven)*	84,95	
NBA Hangtime Win95*	69,95	
NBA Live 97	59,95	
NBA Live 98*	74,95	N
Need 4 Speed 2 Special*	74,95	N
Nemesis	69,95	
Netstorm*	69,95	N
NHL 97	59,95	
NHL 98	74,95	
NHL Open Ice*	69,95	
Night of the Monsters*	79,95	
Nuclear Strike*	64,95	N
Obsidian*	59,95	N
Outcast*	69,95	
Outlaws	69,95	
Outpost 2*	72,95	N

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

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95	
Star Trek 25th anniversary	24,95	
Star Trek Borg	49,95	
Star Trek Voyager Clips e.	34,95	
Star Trek 2	24,95	
Deep Space 9 Clips	34,95	
Generations	69,95	
Next Gen. Final Unity dt.	24,95	P

Golf

DSF Golf*	69,95	N
Jack Nicklaus '98*	74,95	N
Pete Sampras	64,95	P
PGA Tour Pro	49,95	
Links '98*	74,95	N
Links LS	84,95	
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95	
Links LS Sea Island	39,95	
Links 386	19,95	
zusätzliche Plätze hierzu ab	9,95	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Classic*	34,95	P
Flight unlimited Win95	69,95	
Pro Pilot*	79,95	N
FS 98*	99,95	N
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95	
Flugsimulator 5.1 dt.	89,95	
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95	
FS 6 MS Expansion Pack	64,95	P
FS Air Show	54,95	
FS Airport & Scen. Designer	74,95	
FS FX upgrade	79,95	
FS Flight Adventures 1	59,95	
FS Flight Shop	79,95	
FS Tool Kit	24,95	N
Clouds	49,95	N
Final Approach	39,95	
Great Flight	19,95	
Navigator 6.0	44,95	
Rescue Air 911	69,95	
Schiratti Commander Gold	59,95	
Scenery & Object Designer	79,95	

Szenerien:

Australien	49,95	N
China & more	59,95	
Europe 1	54,95	
Europe 2	59,95	
Groß Berlin	49,95	
Griechenland	59,95	
Kanarische Inseln	59,95	
Venezien	44,95	

Sammelausgaben

Baphomets Fluch 1+2.. 79,95

Aber Hallo	29,95	N

50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar

Award Winner	39,95	

Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß

Blue Byte Collection	39,95	

Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler I

Funsoft Strategie Edition	29,95	P

Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux

Game Box 50 Spiele	34,95	P

Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold

Gigapack	79,95	

CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America

Gold Games - 15 CDs	39,95	

40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.

Lucas Arts 10 Adventures	49,95	

Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2

Lucas Arts Air Combat	39,95	

Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Megapack 6	69,95	P

Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball

Megapack 7	79,95	

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

Megasixpack	54,95	P

Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords

Mystery Pack	84,95	

Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2

Pinball	19,95	

25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball

Players Paradise	24,95	

111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver

Racing Pack	39,95	

Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack

Spielelösungen und Cheats	24,95	

176 Lösungen, 350 Cheats

The Forgotten Realms Archive	54,95	

Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch

Westwood Compilat	39,95	P

Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

D-Info 97	**29,95**	**N**
Microsoft Multimedia		
3 D Filmstudio Win95	69,95	
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95	
Encarta Weltatlas	134,95	P
Ultrapack 4	79,95	

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI Lernsoftware	**64,95**	
Rayman Lesen+Rechnen je	39,95	N
Blinky Bill	29,95	
Der Glöckner von Notre Dame	64,95	
Ein Schweinchen nam. Babe	34,95	
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95	
Toy Story Spiele Action	44,95	
Tuneland	29,95	
Zwillinge im Zauberland	39,95	

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks		
Notebook Joystick Karte	**149,95**	
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks		
Alfa Dread Joypad	**22,95**	
Alfa Twin Box	29,95	
Alfa Quad Box	89,95	P
Speicherbausteine PS/2 60ns		
8 MB EDO	54,95	
16 MB EDO	99,95	
32 MB EDO	209,95	

nur Markenware!

CH Products		
Flightstick	59,95	
Flightstick Pro	99,95	
F 16 Flight Stick	74,95	
F 16 Combat Stick	129,95	
F 16 Fighter Stick*	199,95	
Force FX Feedback -neu-	**279,95**	**N**
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	34,95	
Thunderbird	84,95	
Firebird 2	129,95	
Grip + 2 Game Pads	119,95	P
Grip 2er Pack	59,95	
Logitech		
Thunderpad	29,95	
WingMan light	44,95	
WingMan extreme digital	84,95	
Warrior	124,95	P
Microsoft Sidewinder		
Gamepad	59,95	
Pro	87,95	
Pro+Hellbender	104,95	P
Precision Pro	149,95	N
Force Feedback	279,95	N
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkrad	119,95	P
TM Formula T2 Lenkrad	209,95	P
TM T2 Lenkr.+ Rallye R.	97239,95	

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

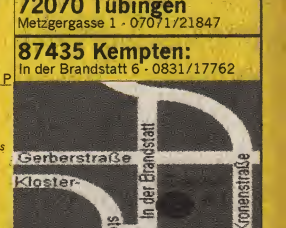
64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neueröffnung!
18.10.97
Heliapassage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 - 0831/17762



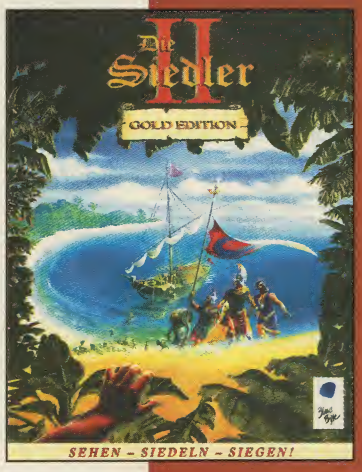
88131 Lindau:
Kolpingstr. 3



Die Spielentwickler scheinen seit einiger Zeit nur noch ein Genre zu kennen: Strategie. Daß sich der Trend eines Tages auch hier bemerkbar machen würde, war klar. Der Schwerpunkt liegt heute also bei taktischen Erweiterungen und strategischen Preisnachlässen.

DIE SIEDLER 2: GOLD EDITION

Seit Blue Bytes Wuselbande zum zweiten Mal erfolgreich den PC besiedelte, sind zwar schon anderthalb Jahre ins Land gezogen, doch nach wie vor ist das geniale Game ganz vorne in den Lesercharts zu finden. Damit das auch weiterhin so bleibt, haben die Mülheimer nun für **89,– DM** ein **Paket aus dem Hauptprogramm und der Mission-CD** geschnürt. Damit stehen sowohl die römischen als auch die weltweiten Missionen samt Karteneditor zur Verfügung. Zusätzlich haben die Blaubeißer noch **130 bisher unveröffentlichte und von Spielern eingesandte Karten** mit auf die CD gebrannt. Insgesamt erhält man also 180 zur Erschließung freigegebene Iso-Terrains, von denen 19 Stück der Packung sogar in gedruckter Form als hübsch gestalteter Weltenatlas beiliegen. Apropos Packung: Die Box der güldenen Sonderedition hebt sich (nomen est omen) durch vergoldeten Prägedruck vom üblichen Schachtel-Einerlei ab.



PANZER GENERAL

Die Green Pepper-Reihe von Novitas wirft demnächst SSIs populären Wabengeneral zum Preis von nur noch **19,95 DM** nochmals in die Schlacht. Damit dabei im Land der Richter… äh, Dichter und Denker auch alles seine Ordnung hat, beantragte die Braunschweiger Firma vorsorglich einen **BPS-Entscheid** zur Feststellung der nicht vorhandenen „wesentlichen Inhaltsgleichheit" mit der inkriminierten Fassung. Denn die Urversion des WW 2-Strategicals ist ja wegen ihres vorgeblich kriegshetzerischen Handbuchs nach wie vor indiziert. Aufgrund eines hier gekürzten und umgeschriebenen Manuals wurde dem Antrag auch stattgegeben (BPS-Entscheidung Nr. F 9/97 vom 14. August 1997), so daß Preiskrieger bedenkenlos zuschlagen dürfen.





EARTH 2140: MISSION PACK 1

Wer alle 75 Missionen von Top-Wares futuristischer Echtzeitstrategie absolviert hat, erhält nun zum Preis von **29,95 DM** Nachschub: Die aktuelle Data-CD garantiert (nur) Besitzern des Hauptprogramms **70 weitere Aufträge**. Jeweils 25 Einsätze sind in zwei Kampagnen zusammengefaßt, die übrigen 20 Levels hat man für Netzwerkpartien mit bis zu sechs Spielern reserviert. Im übrigen liegt der Packung noch ein Upgrade-Patch bei, mit dem das Hauptprogramm um ein paar **zusätzliche Funktionen** erweitert werden kann. Im einzelnen wären dies ein vor jedem Feldzug individuell anwählbarer Schwierigkeitsgrad, weitergehende Statistiken bei Missionsende sowie eine bessere Performance im Netz.



NEUES VON VIRGINS WHITE LABEL

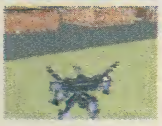
Die Jungfrauen haben wieder ein paar preisgünstige Zweitveröffentlichungen in petto. Da wären z.B. die optisch attraktiven Knobelspiele **7th Guest und 11th Hour im Bundle** für **34,95 DM**. Ferner das Grafikadventure **Baphomets Fluch** (aktuell zum jetzt erscheinenden Nachfolger) für **24,95 DM**, der Aktionist **Cyberia** für **29,95 DM**, das umwerfend komische Cartoon-Abenteuer **Toonstruck** für **24,95 DM** sowie last but not least **Z**, die Echtzeitstrategie der Bitmap Brothers, für ebenfalls **24,95 DM**.

REDAKTIONSEINDRÜCKE

JACK





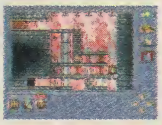


SHADOWS OF THE EMPIRE
TEAM 47 GOMAN

JOE







BAPHOMETS FLUCH 2
CAVELAND

JÖRG





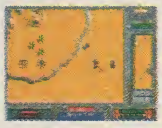


LANDS OF LORE 2
TAROT

MARKUS



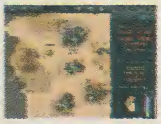




VIRTUA FIGHTER 2
TERRA INC.

MICHAEL





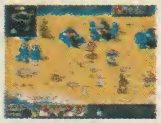


DARK REIGN
KEINE

STEFFEN



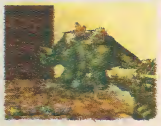




F1 MANAGER PROFESSIONAL
7 TH LEGION

BRIGITTA







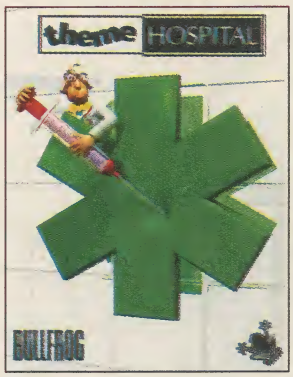
TUROK
WER IST DER MÖRDER VON TAYLOR FRENCH?

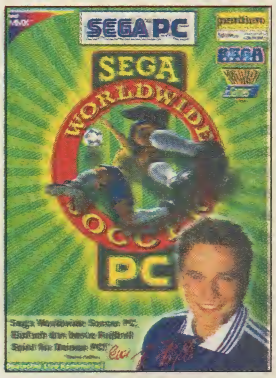
Auch diesen Monat ist wieder Ihre Meinung gefragt: Die Verkaufscharts basieren zwar auf Eigenerhebungen im Versandhandel, doch eine Leser-Hitliste können nur Sie uns liefern. Dazu genügt eine Postkarte mit Ihren derzeitigen Lieblingsspielen – aber bitte keine indizierten oder noch gar nicht erschienene Titel! Anzahl und Reihenfolge der Nennungen sind gleichgültig, ein leserlicher Absender wäre jedoch von Nutzen. Schließlich werden auch diesmal wieder unter allen Einsendern drei Toptitel verlost.

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

Die Gewinne







Falls auf Ihrer Postkarte eines der Spiele als Wunschgewinn vermerkt ist, wird dies im Falle eines Gewinns gerne berücksichtigt. Na, denn: Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (2) COMMAND & CONQUER 2

2. (3) TOMB RAIDER
3. (16) DUNGEON KEEPER
4. (1) DIE SIEDLER 2
5. (4) DIABLO
6. (6) WORMS
7. (8) THEME HOSPITAL
8. (13) MDK
9. (5) CIVILIZATION 2
10. (7) WARCRAFT 2
11. (11) FIFA 97
12. (17) BUNDESLIGA MANAGER 97
13. (–) EARTH 2140
14. (10) DAS SCHWARZE AUGE 3
15. (12) KKND
16. (15) GRAND PRIX 2
17. (–) WET!
18. (–) NHL 97
19. (–) LARRY 7
20. (–) FORMEL 1

VERKAUFSCHARTS



1. (1) DUNGEON KEEPER

2. (5) X-COM: APOCALYPSE
3. (–) ANSTOSS 2
4. (–) PRO PINBALL: TIMESHOCK!
5. (–) LITTLE BIG ADVENTURE 2
6. (–) EARTH 2140 MISSION
7. (–) LORDS OF THE REALM 2 MISSION
8. (–) DER INDUSTRIEGIGANT
9. (–) SEGA WORLDWIDE SOCCER
10. (–) IF-22
11. (18) STAR TREK: GENERATIONS
12. (–) WARLORDS 3
13. (–) PAZIFIK ADMIRAL
14. (–) ZEHN ADVENTURES
15. (4) COMANCHE 3
16. (–) ATOMIC BOMBERMAN
17. (–) IMPERIALISMUS
18. (–) ENEMY NATIONS
19. (20) ATLANTIS
20. (–) DARK COLONY

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 9/96 AUF EINEN BLICK

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

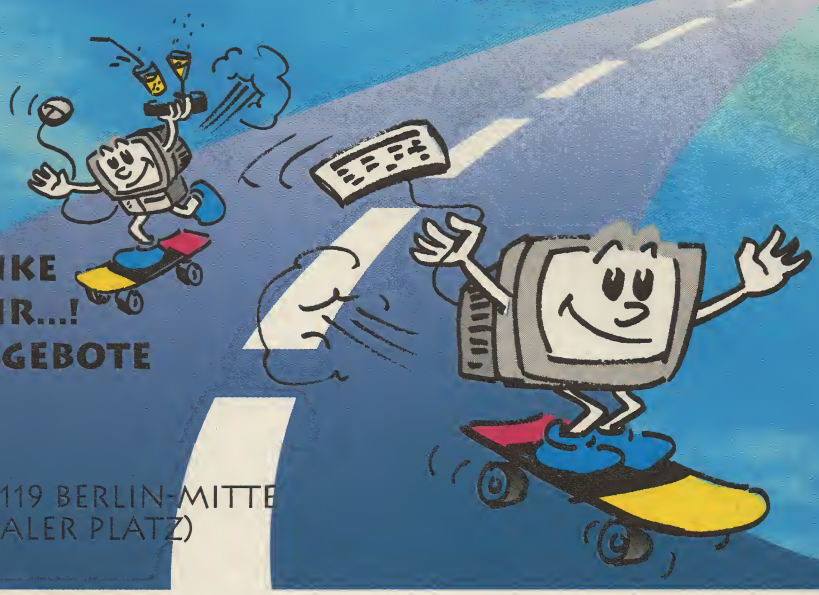
Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%
3D Ultra Mini Golf	7/97	Sport	49%
3D Ultra Pinball: Creep Night	10/96	Simulation	74%
3 Skulls of the Toltecs	10/96	Abenteuer	72%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%
Absolute Pinball	11/96	Simulation	55%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%
Afterlife	9/96	Simulation	76%
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%
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%
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Aro & Elmi g. die Bakterien	11/96	Action	28%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Auf d. Suche n d Ultimate Mix	9/96	Abenteuer	57%
Azrael's Tear	11/96	Abenteuer	62%
Baku Baku Animal PC	9/96	Strategie	33%
Banzai Bug	5/97	Action	63%
Baseball Pro '96 Season	9/96	Sport	68%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%
Battle Sport	4/97	Sport	52%
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%
Battle Race	9/96	Sport	68%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%
Big Job	10/96	Verschiedenes	60%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
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%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%
Carmageddon	9/97	Sport	82%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
Civil War General	10/96	Strategie	69%
Clif Danger	10/96	Action	63%
Close Combat	11/96	Strategie	59%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%
Comanche 3	**6/97**	**Simulation**	86%
Command & Conquer 2	**1/97**	**Strategie**	87%
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll
Constructor	10/97	Simulation	80%
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%
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%
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%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%
Der Planer 2	11/96	Simulation	71%
Destiny	1/97	Simulation	58%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%
Deus	1/97	Abenteuer	67%
Diablo	**2/97**	**Abenteuer**	87%
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%
Die Atombombe	3/97	Multimedia	83%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%
Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
Discworld 2	1/97	Abenteuer	81%
D.O.G.	10/97	Action	51%
Down in the Dumps	2/97	Abenteuer	65%
Dragonheart	2/97	Action	44%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%
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	Anwenderbes.	unentbehrlich
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Earth 2140	7/97	Strategie	57%
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%
Erachacha	10/97	Action	55%
Eradicator	4/97	Action	68%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Extreme Assault	**6/97**	**Simulation**	87%
F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%
F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%
F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%
Fable	1/97	Abenteuer	52%
Fallen Haven	4/97	Strategie	78%
Fantasy Forest	4/97	Action	46%
FIFA 97	**2/97**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%
Fire Fight	9/96	Action	73%
Flip Out	5/97	Strategie	59%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Formel 1	**5/97**	**Sport**	87%
Formula Karts	8/97	Sport	70%
Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	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 Manager 2	2/97	Sport	78%
Greg Norman Ult. Challe.Golf	9/96	Sport	74%
Grid Run	4/97	Action	48%
Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%
Haie	11/96	Anwender	bes. informativ
Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%
Hariboy'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%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
iF-22	**10/97**	**Simulation**	86%
iM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	85%
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Independence Day	6/97	Action	58%
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%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Karma-Der Fluch der 12 Höhlen	9/96	Strategie	33%
Kart Race	10/97	Sport	42%
Kick Off 96 (Anco)	10/96	Sport	71%
Kick Off 97	5/97	Sport	66%
KKND	3/97	Strategie	79%
Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%
Krazy Ivan	1/97	Action	66%
L.A. Blaster	4/97	Sport	52%
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%
Links LS 1998 Edition	**10/97**	**Sport**	85%
Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%
Lomax	6/97	Action	77%
Lords of the Realm II	2/97	Strategie	63%
Machine Hunter	9/97	Action	60%
Madden NFL '97	1/97	Sport	83%
Mad TV 2	3/97	Simulation	61%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%
Marathon 2	5/97	Action	65%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	85%
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	86%
M.D.K.	**4/97**	**Action**	87%
Meat Puppet	9/97	Action	53%
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%
Mind Grind	7/97	Strategie	27%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Morgana	7/97	Multimedia	59%
Mummy - Tomb of the Pharao	1/97	Abenteuer	69%
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 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%
NHL 97	**1/97**	**Sport**	**91%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Nine	1/97	Abenteuer	58%
No Respect	9/97	Action	55%
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%
Pandemonium!	**7/97**	**Action**	86%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panic Soldier	10/97	Strategie	60%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%
Perfect Weapon	5/97	Action	63%
Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%
PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%
Phantasmagoria II	**2/97**	**Abenteuer**	86%
Pinball 97	4/97	Simulation	62%
Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%
Pinball Prelude	9/96	Simulation	68%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
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%
Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Premier Manager 97	8/97	Sport	80%
Privateer 2	1/97	Genre-Mix	82%
Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%
Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Putty Squad	5/97	Action	63%
Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%
Quadrax	9/96	Action	48%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Reloaded	7/97	Action	33%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Resident Evil	**5/97**	**Genre-Mix**	87%
Riot	8/97	Sport	65%
Risiko	3/97	Strategie	67%
Road Rash	11/96	Sport	77%
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Sandwarriors	7/97	Action	57%
Scarab	6/97	Action	38%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	87%
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Scorcher	5/97	Sport	52%
Seafight	9/97	Strategie	52%
Sean Dundee's World Club Footb.	7/97	Sport	60%
Sean Dundee's World Club Footb.	8/97	Sport	65%
Secrets of the Luxor	2/97	Abenteuer	67%
Sega Rally	3/97	Sport	81%
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shine	2/97	Abenteuer	51%
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 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Sonic CD	10/96	Action	72%
Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Space Jam	4/97	Sport	62%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speedster	7/97	Sport	45%
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: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Street Racer	2/97	Sport	74%
Strife	11/96	Verschiedenes	59%
Strikepoint	3/97	Action	51%
Striker 96 (Acclaim)	10/96	Sport	78%
Super Bubsy	10/97	Action	60%
Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Surface Tension	1/97	Action	58%
Swing	10/97	Strategie	69%
SWIV 3D	1/97	Action	68%
Syndicate Wars	10/96	Strategie	70%
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	66%
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terracide	7/97	Action	56%
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 Intruder	8/97	Action	49%
The Last Express	**6/97**	**Abenteuer**	87%
The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Time Commando	9/96	Abenteuer	80%
Time Trouble- Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
Tomb Raider	**1/97**	**Action**	88%
Toonstruck	**1/97**	**Abenteuer**	89%
Total Control	10/96	Simulation	71%
Toy Story	4/97	Action	53%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Ultim@te Race	**3/97**	**Sport**	85%
Ultrapack Vol. 2	10/96	Anwender	bes. praxisnah
Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Victory	10/96	Strategie	46%
Virtua Fighter PC	9/96	Sport	81%
Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
War Diary	4/97	Strategie	50%
War Gods	9/97	Sport	68%
War Wind	1/97	Strategie	72%
Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Waterworld	10/97	Strategie	64%
We are Angels	9/97	Action	18%
Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
WipEout 2097	8/97	Sport	72%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	85%
WWF in Your House	3/97	Sport	57%
X-Com: Apocalyse	**8/97**	**Stratgie**	85%
X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
XS	3/97	Action	57%
X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
Z	9/96	Strategie	74%

AB JETZT FREIE FAHRT AUF DEM DATENHIGHWAY...

WANN **Neueröffnung am 11. Oktober 1997:**

WAS **IBK Computer** ein Unternehmen der INGAN GmbH **& LOG@NN**

- PC-SHOP
- INTERNET
- COMPUTER...
- ...SPIELE
- ...SCHULUNGEN
- SNACKS/GETRÄNKE
- UND VIELES MEHR...!
- ERÖFFNUNGSANGEBOTE



WO LINIENSTRASSE 74 / 10119 BERLIN-MITTE (GLEICH AM ROSENTHALER PLATZ)

9 Jahre CPS-LÖSUNGEN! Hier unsere Spar-Angebote: Und dazu: Das Überraschungsspiel auf CD - GRATIS!

Bestellen Sie jetzt mit dieser Anzeige per Post/Fax und Sie erhalten dazu gratis ein Spiel+Lösung!

JE CPS-LÖSUNG/MULTI-LÖSUNG 19.95 - je 3 Stück nur 39.99

3 Skulls+Ace Vent.+I have no m. **M**
5th Dimension 10/97
7.Guest+ 11.Hour+ Clandestiny .. **M**
9 - The Last Resort 10/97
Abandoned Places 1 + 2 ..... **M**
Albion
Alien Trilogie ..... **M**
Aliens - A Comicbook Adventure
Alone in the Dark 1 - 3 ..... **M**
Al'Quodim + Entomorph ..... **M**
Amber + Shine + Chronomaster .. **M**
Amberstar + Alien Logic ..... **M**
Anvil of Dawn
Ark of Time+Callahans Crosst.Sol. **M**
Atlantis
Azroels Teor
Baphomets Fluch
Bard's Tale 1 - 3 ..... **M**
Battle Isle 3 + Panzergeneral 2 .. **M**
Bazooka Sue
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Betrayal in Antora 10/97
Bioforge
Blazing Dragons
Buck Rogers 1 + 2 ..... **M**
Bud Tucker+Arch.Appleb.+Guilty .. **M**
Cosper
Chewy - Escape from F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1+ Data .... **M**
Command & Conquer 2 + Data ... **M**
Creature Shock + Alien Odyssey .. **M**
Cyberio 1+2; Wetlands ..... **M**
D + Evocation + Blown Away ..... **M**
Daeolus Enc.+Crit.Path+Iron Helix **M**
Dark Sun 1 + 2 ..... **M**
Darkseed 1 + 2 ..... **M**
Death Gate
Dioblo
Dig the
Diskworld 1 + 2 ..... **M**
Down in the Dumps
Dracula Unleashed
Drogon Lore 1 oder 2
Dreamweb; Universe; Nietom ..... **M**
Druidenzirkel der (DM 24.80)
DSA 1 - Schicksalsklinge (DM 24.80!)
DSA 2 - Sternenschweif (DM 24.80!)
DSA 3 - Schatten ü. Rivo (DM 24.80!)
DSA 1-3 (Teil 3 ohne CD) ..... **M**
Dungeon Keeper 10/97
Dung. Master 1+2+Chaos str. b.. **M**
Ecstatica 2 ..... 10/97
Elder Scrolls: Arena
Elder Scrolls: Daggerfall 10/97
Elvira 1 + 2 ..... **M**
Evidence + Sofecrocker ..... **M**
Excolibur 2555 A.D.
Exhumed 10/97
Eye Of Beholder 1 - 3 ..... **M**
Fable
Fade to Black
Flashback
Frankenstein - Eye of Monster
Freddy Pharkas - Frontier Pharm.
G.G.Killer+Elk M.Murd.+Paparazzi **M**
Gabriel Knight 1 + 2 ..... **M**
Goblins 1 - 3 ..... **M**
Heimdall 1 + 2 ..... **M**
Hell & Bureou 13 ..... **M**
Herrschen, Handeln u. Gewinnen . **M**
(Lösungen zu mehreren Simulationen!)
Hexen 10/97
Höhlenwelt Saga
Inca 1 + 2 ..... **M**
Indiana Jones 3 + 4 ..... **M**
Innocent until caught
Ishar 1 - 3 ..... **M**
Jagged Alliance 1 + 2 ..... **M**
Jewels of Oracle
Journeymons Project 1+2 +Congo **M**
Kormo + Alien Virus + Burn Cycle **M**
Kathedrale
KGB
Kingdom of Magic
King's Field 10/97
King's Quest 1 - 6 ..... **M**
King's Quest 7
KKND
Knights Of Xentar
Koalo Lumpur + Neverh. Chronic. **M**
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 ..... 10/97
Last Express
Legacy of Kain-Blood Omen .. 10/97
Legend of Kyrandia 1 - 3 ..... **M**
Leisure Suit Lorry 1 - 6 ..... **M**
Leisure Suit Lorry 7
Lighthouse
Lost Eden + Myst + Noctropolis ... **M**
Lost in Time 1 + 2 ..... **M**
Lost Vikings 2 ..... 10/97
Lure of the Temptress
M.A.X.
Maniac Mansion 1 + 2 ..... **M**
MDK
Mewilo
Might & Magic 3 - 5 ..... **M**
Monkey Island 1 + 2 ..... **M**
Mummy-Tomb of the Pharoo
Mut.JB + Alien Incid. + Holy Grail **M**
Normality
Orion Burger
Outlaws
Overblood
Pandora Akte die
Pandemonium 10/97
Phantasmagorio 1 + 2 ..... **M**
Pirates!
Police Quest 1 - 4 ..... **M**
Police Quest SWAT
Pools of Darkness+Pool of Radia. **M**
Prince of Persio 1 + 2 ..... **M**
Prophecy of the Shadow
Pup.Perl.Pist.+Pris.o.Ice+Spycroft **M**
Quest for Glory 1 - 4 ..... **M**
Ravenloft 1+2 + Menzoberranzan **M**
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1+2+Privateer 1+2 **M**
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Return to Zork+Zork: The Nemesis **M**
Riddle of Moster Lu
Rings of Medusa
Ripper the
S.P.Q.R. 10/97
Sam und Max + Vollgas ..... **M**
Schotz am Silbersee
Secret Miss;Cruise f.Corps;SLHob . **M**
Secrets of the Luxor
Shadow Caster
Shadow of the Comet
Shannara
Sherlock Holmes 1 + 2 ..... **M**
Shining Wisdom
Shivers 1 oder Shivers 2
Simon The Sorcerer 1 + 2 ..... **M**
Soul Blade 10/97
Space Quest 1 - 5 ..... **M**
Space Quest 6- Spinal Frontier
Spirit of Adventure
Spud+Brd.13+Or.Con.+BigRed.A. **M**
Stadt der verlorenen Kinder
Stor Trek 1 + 2 ..... **M**
Star Trek Generations 10/97
Star Trek NG Final Unity
StTrek DS9 Harbinger + Klingon .. **M**
Stonekeep
Story of Thor 2
Suikoden
Summoning
Swagman 10/97
Syndicate Wars
System Shock
Talismon + Imperium Romanum .. **M**
Tekken 2 + B.-Ar. Toshinden 2 .... **M**
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox + Ultimate Mix ..... **M**
Timelapse
Tomb Raider 1
Toon Struck
Torins Passage + Dragonsphere ... **M**
Touche - Abent. des 5. Musketiers
Ultima 3 - 6 ..... **M**
Ultima 7/1 + 7/2 + F.o.V. ..... **M**
Ultimo 8 - Pagan
Ultima Underworld 1 + 2 ..... **M**
Under a killing Moon 10/97
Urban Runner
Veil of Dorkness
Versoilles + Titanic ..... **M**
Warcraft 1 + 2 + Dork Portol ..... **M**
Wing Commander 3 + 4 ..... **M**
Winzer
Wizardry 6 + 7 ..... **M**
Wizardry Adventure Nemesis
Woodruff: Schnibble of Azimuth
X-Com Apocalypse 10/97
Z
Zak Mc Kracken
Zork the Nemesis+Return To Zork **M**

MULTI-Lösungen sind mit "M" gekennzeichnet. Titel in Bearbeitung sind mit dem Erscheinungsmonat versehen. Weitere Lösungen im Katalog!

Ja, so macht Sparen Spaß!

- **jede CPS-Lösung oder MULTI-Lösung nur 19.95!**
- **je 3 Stück Ihrer Wahl zusammen nur DM 39.99!**
- **über 500 Lösungen MIT Plänen in 24 Std. lieferbar!**
- **über 80 davon sind MULTI-Lösungen** für bis zu **7 Spiele!**
- Bestellen Sie mit dieser Anzeige! Sie erhalten **gratis** ein CD-Spiel + Lösung dazu!
- Bestellen Sie über das **Internet** rund um die Uhr - zum **Ortstarif!**
- Sie erhalten den aktuellen **KATALOG** mit jeder Lieferung **kostenlos!**

CPS-VERLAG GmbH BÜRGERSTRAßE 8-10, 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (JETZT AUCH AUSLANDSVERSAND!)

VERSANDKOSTEN INNERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte, Lastschrift oder Vorkasse per V-Scheck ..... DM 5.95
Versond per Post-Nachnahme ..... DM 9.95
Ab 100,- Bestellwert entfallen diese Kosten.
(bei **Nachnahme** erhebt die Post dazu DM 3.- Zohlscheinentgelt)
VERSANDKOSTEN AUßERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte oder Vorab-Zahlungsanweisung (keine Schecks) DM 19.95

CPS VERLAG GmbH

Rufen Sie an! (0221) 925 714 27 mo - fr 9-17 Uhr

Faxen Sie! (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

Surfen Sie! http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen.! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote unültig!

JA, ICH BESTELLE AUS IHREM ANGEBOT: PJ 1197

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT ....

TELEFON ..... FAX .....

KREDITKARTE ❑ EURO ❑ VISA ❑ AMEX ❑ DINERS VERFALL .....

KARTENNUMMER ....

BATTLESPIRE

http://www.bethsoft.com/htms/battle.htm



Die Rollenspieler unter den Lesern werden von diesem neuen Abenteuer aus dem Universum der „Elder Scrolls" wohl schon auf die eine oder andere Art gehört haben. Auch, daß es eben kein direkter Nachfolger zu den beiden früheren ES-Games von Bethesda Softworks werden soll, dürfte bereits bekannt sein. Doch gibt es inzwischen einige umfangreiche Webseiten zur „Kampfspirale", die mit ganz neuen Informationen aufwarten können: Gemäß der Firmentradition entsteht hier wieder ein actionorientiertes 3D-Verlies. Da ist schicke Grafik natürlich Pflicht, weshalb HiRes, Hicolor und spezielle Versionen für 3D-Karten im Lastenheft der Programmierer stehen. Ein Spellmaker zur Abmischung eigener Zaubersprüche ist da ebenso zu finden, dito verschiedene Multiplayer-Optionen – etwa für menschliche Teams im Kampf gegen den Computer und/oder menschliche Gegenspieler.





Inhaltlich hat man sich das Battlespire als eine Dimensionsfalte voller Monster vorzustellen, die der Imperialen Garde als Kampfarena dient. Hier sterben die Verlierer nämlich nicht, sondern werden bloß in die normale Welt zurückgeschleudert. Jedenfalls bisher, denn sobald der Spieler das magische Kolosseum betritt, wird einiges schiefgehen…

Die Vorabpräsentation im Netz erstreckt sich über mehrere, mit einem geschmackvollen Hintergrund und vergrößerbaren Spielbildern ausstaffierte Seiten. Der Besucher wird eingehend über die verschiedenen Aspekte des Programms in Kenntnis gesetzt, schön sortiert nach allgemeinen Beschreibungen, speziellen Features und Systemanforderungen. Dazu kommen eine voluminöse FAQ-Abteilung sowie downloadbare AVI-Files, die sich u.a. mit Animationsstudien oder Kostümideen befassen.

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

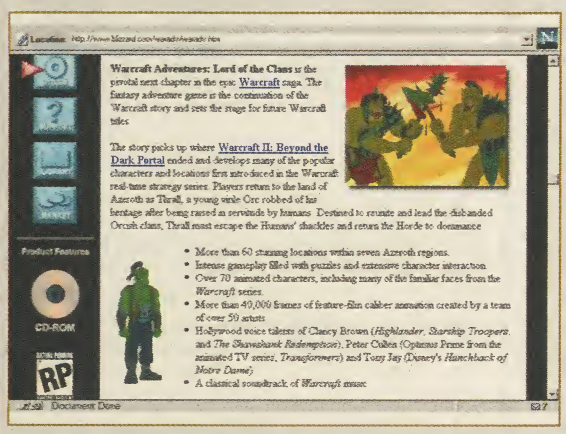
Ein Preview, das Lust auf das neue Rollenspiel macht

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

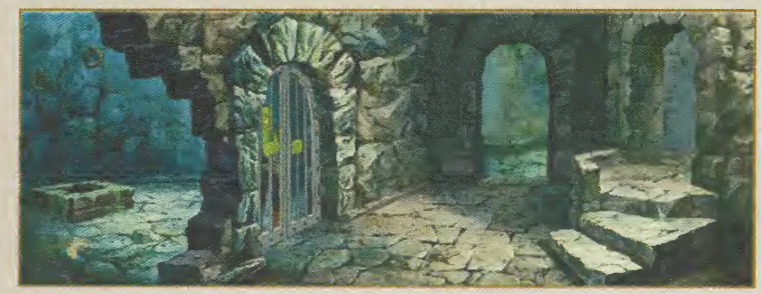
http://www.blizzard.com/waradv/waradv.htm



Auch die Abenteuer aus dem strategischen Echtzeitszenario der beiden „Warcraft"-Titel werden langsam konkreter. So weiß die entsprechende Abteilung auf Blizzards Homepage inzwischen zu berichten, daß der Spieler hier in den Wams des jungen Orks Thrall schlüpfen wird. Aufgewachsen als Diener in einem Menschenhaushalt werden dann Flucht und anschließender Wiederaufbau der sattsam bekannten Horde am Programm stehen. Damit ist schon klar, daß das Adventure nach den Ereignissen der Erweiterungs-CD „Warcraft 2: Beyond the Dark Portal" handelt. Der Hersteller verspricht den Fans zudem ein Wiedersehen mit einigen Charakteren der Echtzeitstrategicals.



Man darf sich auf 60 Schauplätze in sieben Regionen, jede Menge Rätsel sowie tolle Sprachausgabe freuen. Letztere wird durch ein kleines Soundfile aus dem Intro dokumentiert, das sich der Surfer zur Erbauung anhören kann. Bilder aus dem Spiel bekommt er allerdings nicht übermäßig viele zu sehen, denn das gesamte Angebot paßt auf eine einzige Seite – die zudem nicht eben übertrieben aufwendig gestaltet ist. Also eine solide Informationsquelle, aber keine Online-Oase.



Präsentation ●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Lieblos gestaltete Seite zum kommenden Blizzard-Abenteuer

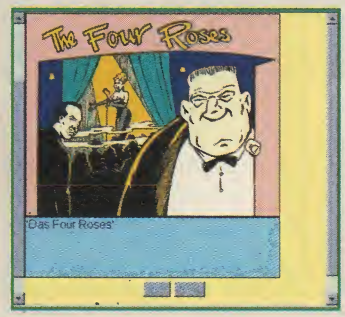
CRIMES & ROSES

http://www.joker.de



Zu Werbezwecken werden immer häufiger von „branchenfremden" Firmen Spiele ins Netz gehängt. Dieses Adventure verdanken wir beispielsweise einem Papiergroßhändler. Es handelt von der coolen Schnüffelnase Brad Joker. Mit dem Namen hat der Kerl bei uns natürlich einen Stein im Brett, und so gingen wir bester Dinge auf Ganovenjagd.
In typischer Genremanier wird Brad durch die beklickbaren Comicbilder von Web-Town gesteuert. Seine als Textzeilen am unteren Bildschirmrand eingeblendeten Kommentare fanden wir allerdings schon penetrant lässig – so etwa im Stil der Filme mit Bud Spencer und Terence Hill. Ähnlich nichtssagend ist auch die krude Story um mysteriöse Briefe und eine hübsche Klientin. Hinzu kommt, daß jede falsche Aktion (das Übliche: Gegenstände aufnehmen und anwenden) mangels Spielständen mit einem Neustart geahndet wird. Daß die Motivation dabei nicht sofort im Keller landet, ist den für ein JAVA-Game geradezu revolutionär schnellen Ladevorgängen zu verdanken.





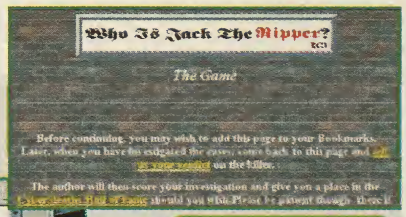
Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: deutsch

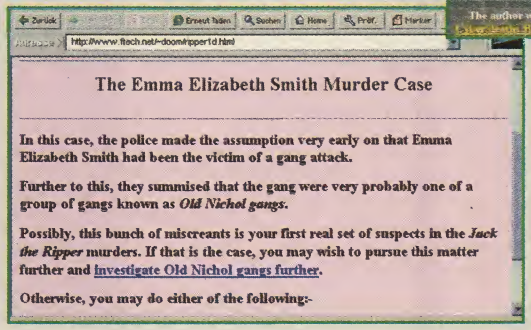
Technisch wegweisendes JAVA-Adventure, inhaltlich eher kalter Kaffee

WHO IS JACK THE RIPPER?

http://www.ftech.net/~doom/ripper.html

Die Identität des wohl berüchtigtsten Serienkillers aller Zeiten kennt in Wahrheit niemand – und auch im Netz kommen diverse Verdächtige als Täter in Frage. Die Betreiber haben bislang zwei Ripper-Fälle für kriminaltechnisches Aktenstudium aufbereitet: Man darf weitgehend originale Archive einsehen, Testamente, Arztberichte und dergleichen lesen. Wer aus den textintensiven Seiten und (Trug-) Schlüssen der Zeitgenossen einen Hauptverdächtigen destillieren kann, soll dessen Namen mitsamt den zu ihm führenden Überlegungen an die Autoren mailen. Diese werden den Tip dann bewerten und in einem detektivischen Scoreboard öffentlich machen.





Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Kriminologischer Hirnzwirbler für aktenkundige Online-Sherlocks

STARSHIELD

http://www.starshield.com

Dieses ungewöhnliche Projekt ist kein Spiel im engeren Sinne, sondern ein von Netsurfern gemeinsam entworfener Background für eine neue Serie von SF-Geschichten und -Romanen des bis dato im Fantasy-Genre beheimateten Autorengespanns Margaret Weis und Tracy Hickman. Wie man sich die endgültige Umsetzung vorzustellen hat, ist in der Beschreibung des im Aufbau befindlichen Sites momentan noch etwas nebulös gehalten. Offenbar läuft es aber darauf hinaus, daß jeder ernsthafte Teilnehmer (für die Ernsthaftigkeit soll u.a. eine Gebühr von etwa 30 US-Dollar pro Halbjahr sorgen) einige Sterne der virtuellen Galaxis als „Herrschaftsgebiet" erhält. Nun legt man zunächst schriftlich nieder, wie es dort zugeht. Dann kann und soll man mit seinen kosmischen Nachbarn in Kontakt treten, Bündnisse oder Kriege vom Zaun brechen usw.
Sinn der Übung ist ein möglichst detailliertes und farbiges Szenario, das einerseits im Netz veröffentlicht wird und andererseits den Autoren als Kulisse dient. Denen mag man zwar vorwerfen, daß ihre Ideenlieferanten somit für den Job auch noch bezahlen müssen, trotzdem fanden wir das Konzept sehr innovativ und originell.





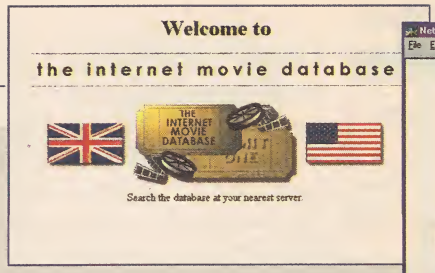
Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Weltenschöpfer, vereinigt euch!

TIP DER REDAKTION

INTERNET MOVIE DATABASE

http://www.imdb.com





Diese Adresse bietet die wohl umfangreichste Kino-Datenbank der Welt und ist daher ein Muß für jeden Cineasten. Mittlerweile findet man hier weit über eine Million Einträge zu mehr als 100.000 Filmen; das Angebot reicht vom anno 1898 gedrehten „Express Train on a Railway Cutting" bis hin zum brandaktuellen SF-Hit „Alien: Resurrection". Ja, selbst geplante Titel wie das für 1999 angekündigte „Men in Black 2" fehlen nicht.
Der Informationsgehalt ist dabei kaum zu überbieten: jede Menge Fakten über die Darsteller und Macher, Drehortbeschreibungen, Plakate, Fotos, Sounds, Kritiken, Altersfreigaben, Veröffentlichungstermine, Trivia-Quiz und vieles mehr. Und sollte man trotzdem mal etwas vermissen, so findet es sich bestimmt unter den weiterführenden Links. Außerdem besteht die Möglichkeit, jedem Streifen eine Wertung von ein bis zehn Punkten zu geben. In entsprechenden Charts werden dann die von den Surfern gewählten Tops und Flops der Filmgeschichte aufgelistet. Als Platzanweiser dienen komfortable Suchfunktionen, auch die virtuelle Besichtigungstour kann Erstbesuchern nur empfohlen werden. Alte Filmhasen dürfen demgegenüber eigene Beiträge beisteuern. Dieser von den Fans fleißig genutzten Option ist letzten Endes die erstaunliche Aktualität des Mega-Sites zu verdanken.

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

Das Movie-Mekka im WWW

KINOWEB

http://www.kinoweb.de

Sehr übersichtlich werden hier so ziemlich alle Streifen aufgeführt, die zur Zeit in Deutschland über die Leinwand flimmern oder in naher Zukunft anlaufen. Darüber hinaus kann man sich im Archiv über ältere Filme informieren. Zum Großteil finden sich kurze Inhaltsangaben, Fotos, Trailer und eine Auflistung der Beteiligten nebst Kurzbiographien. Spielpläne der deutschen Großstädte, Videotips, Preisausschreiben sowie eine Suchfunktion runden das ordentliche Angebot ab.



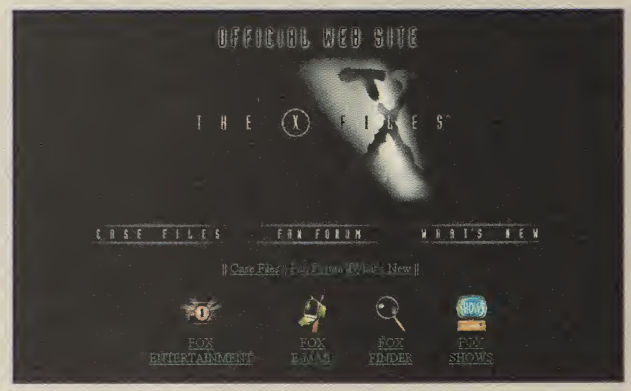
Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●●
Sprache: deutsch

Kino in Deutschland, Netscape enhanced

THE X-FILES OFFICIAL WEB SITE

http://www.thex-files.com

Wer die offizielle Homepage der X-Akten ansteuert, dem bleibt die Suche nach der Wahrheit irgendwo da draußen erspart: Die Produktion eines Kinofilms um Scully und Mulder hat soeben begonnen! Auf den ansprechend gestalteten Seiten warten umfangreiche Hintergrundinfos zu Darstellern und Machern, ein kompletter Episodenführer der kultigen TV-Serie, Unmengen an Bildern, Sounds, Videos und mehr. Zudem dürfen sich die Fans im Forum ausgiebig per E-Mail oder Chat austauschen.





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

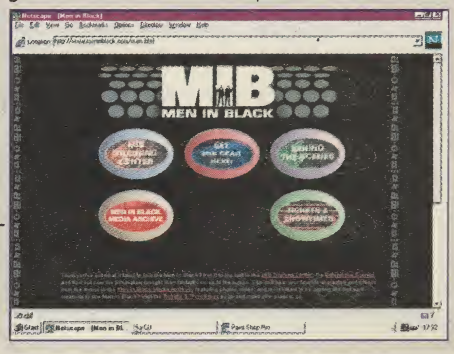
Die Wahrheit über „Akte X" ist irgendwo auf diesen Seiten, Netscape enhanced

MEN IN BLACK

http://www.meninblack.com/main.html



Auf dem Site zum aktuellen SF-Blockbuster darf der Surfer selbst ein MiB werden, vorausgesetzt er besteht das unterhaltsame Online-Training. Nach kurzer Antrittsrede des Chefs („Anonym ist dein Name, Schweigen deine Muttersprache…") stehen da lehrreiche Unterrichtseinheiten in Sachen Alien-, Waffen- sowie Ausrüstungskunde auf dem Dienstplan. Darüber hinaus kann man in diversen Shockwave-Shootern Außerirdische nebst UFOs abballern. Hat der Rekrut auch den abschließenden Trivia-Test erfolgreich absolviert, erhält er seine ID-Card und damit Zugang zu zusätzlichen Features der Page.
Fazit: Ob saugbare Screensaver, Media-Archiv mit Fotos, Videos, Audio-Clips etc., das Musikvideo von Will Smith per RealAudio oder Hintergrundinfos zum Kinohit, dem beeindruckend präsentierten Angebot fehlt es an nichts.

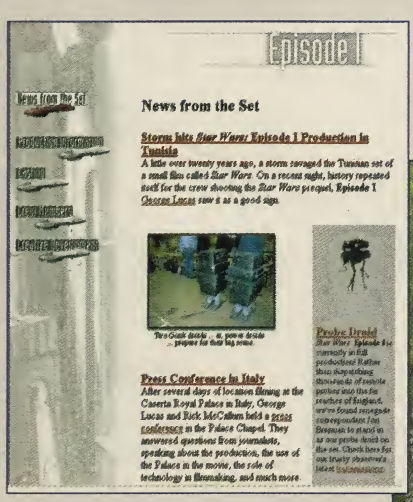


Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Informative und unterhaltsame Online-Ausbildung zum Alienjäger, Shockwave enhanced, RealAudio wird unterstützt

STAR WARS

http://www.starwars.com





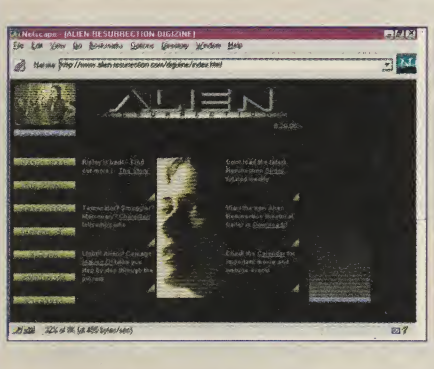
An dieser Stelle sollten mittlerweile alle fünf Teile einer Dokumentation zur „Special Edition" abrufbar sein. Anhand von Videos, Beschreibungen und Bildmaterial wird da gezeigt, wie die Mannen um George Lucas die Neuauflage des klassischen Sternenkriegs so beeindruckend in Szene gesetzt haben. Dazu gesellt sich standesgemäße Versorgung der Fans mit Infos zu den Charakteren und Schauplätzen, Sounds, Fotos sowie einem Quiz. Am interessantesten dürfte aber der Blick hinter die Kulissen der Dreharbeiten zu „Star Wars: Episode 1" sein. Regelmäßig aktualisierte und bebilderte News, Interviews, eine Auflistung der Darsteller und weitere Informationen halten den Surfer bis zum Kinostart des „Prequels" (USA: 21.05.1999) auf dem laufenden.

Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Neues vom Krieg der Sterne, Netscape 3.0 enhanced, RealPlayer 4.0 wird unterstützt

ALIEN: RESURRECTION

http://www.alien-resurrection.com





Ab dem 27. November schlägt sich Sigourney Weaver alias Ellen Ripley im Kino zum vierten Mal mit den ebenfalls nicht totzukriegenden Aliens herum – dann in Begleitung von Winona Ryder als Bordmechanikerin Call. Nach Ridley Scott, James Cameron und David Fincher führte diesmal Jean-Pierre Jeunet („Delicatessen", „Stadt der verlorenen Kinder") Regie.
Die offizielle Homepage zum SF-Schocker besticht durch passendes Styling mit düsteren Hintergrundklängen und ist in zwei Hauptbereiche gegliedert. So darf man nach dem Login zunächst als Besatzungsmitglied via Bordcomputer unzählige Infos zu allen vier Filmen abrufen, darunter Bilder, Video- und Soundclips. Der aktuelle Streifen wird dann in einem eigenen Bereich noch genauer unter die Lupe genommen. Dort finden sich alles Wissenswerte zu Story und Besetzung, ausführliche „Making of"-Fakten inkl. Interviews mit Schauspielern und Crew, regelmäßig aktualisierte Fotos, der saugbare Kinotrailer etc. Viel Geduld oder eine flotte ISDN-Verbindung sind allerdings nötig, um in den vollen Genuß dieser bemerkenswerten Seiten zu gelangen.

Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Aliens hoch vier, Netscape 3.0 enhanced, Shockwave wird unterstützt

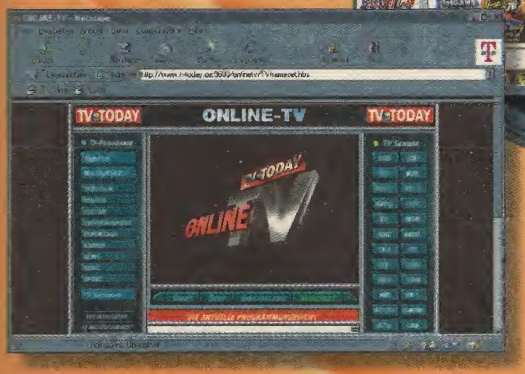
Jetzt rein in T-On
10,– DM Frei-Ein



T-Online ist schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s!

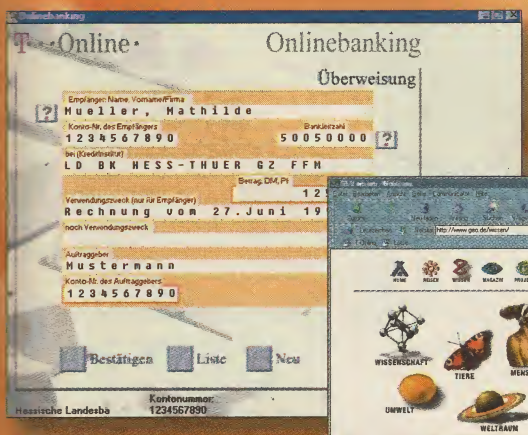




T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt, schon ab 5 Pf. pro Minute!











T-Online ist vielfältiger

Sensationell komfortabler Internet-Zugang, sicheres Onlinebanking offline vorbereiten – online übertragen! Ihre persönliche eMail-Adresse und das größte deutschsprachige Online-Angebot – was wollen Sie mehr?

T-Online ist internetter

Neu: Wechseln Sie nach Lust und Laune zwischen T-Online und dem Internet hin und her – einfach per „Knopfdruck"!

nline und T-Online
heiten nutzen!

Jetzt gratis anmelden und sofort starten per Heft-CD!



Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie sich mit unserer speziellen Software sofort zu T-Online anmelden. Schon in 5 Minuten können Sie die ganze Welt des Internet und mehr erkunden! Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Volle 10,– DM Frei-Einheiten für T-Online auf der Titel-CD. Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif!**
- **Sie zahlen 10 Tage keine Grundgebühr!**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**

Deutsche Telekom Partner

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online! Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Adreßbuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** ab 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows '95. 1&1 NetPack nur für Windows 95 oder Windows NT.

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

Bestellcoupon

T-Online

X Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr. 8700).

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software (Best.-Nr. 8718) für nur 149,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle

❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 117D



Gelöst — Little Big Adventure 2
Fragen — Formel 1, Der Druidenzirkel
Antworten — Space Quest 2, Space Quest 4
Tips und Tricks — Dungeon Keeper, Little Big Adventure 2, Madden 97, MDK, Sega Rally, Tigershark, Virtua Fighter 2



Fragen

Kenner der Playstationversion wissen, daß **Formel 1** nicht nur die originalgetreuen Strecken enthält, sondern mit Cheat auch Bonuspisten, veränderte Fahrzeuge und ähnliche Spielereien aufweisen kann. Nun fragt man sich natürlich, ob dergleichen auch am PC existiert, und wenn ja, wie die Extra-Kurse aktiviert werden…

Gleich mehrere Fragen erreichten uns zum Actionrolli **Der Druidenzirkel**

Erstens: Wie benutzt man sein Amulett?
Zweitens: Wie kommt man aus dem Gefängnis heraus?
Und drittens: Wo findet man das Buch „Relikte der alten Welt" (welches man dem Buchhändler überreichen muß, um den letzten der vier Steinstäbe zu erhalten)?

Antworten

Martin Instinsky scheint der geborene Milchstraßenfeger zu sein, konnte er doch beide „Space Quest"-Fragen lösen. In **Space Quest 2** bestand die Schwierigkeit darin, gleichzeitig einen leuchtenden Edelstein zu halten und eine Leiter hinabzuklettern. Nun, da wollen wir den alten Erziehungsgrundsatz „Man nimmt keine Sachen in den Mund" einmal großzügig übergehen und eben dies tun. Auf englisch hieße das etwa: „put gem into mouth" und dann erst „use ladder". Unten angelangt folgt man dem rechten Flußlauf.

Space Quest 4:

Zwar wäre die Frage mit der Prozessorgeschwindigkeit damit noch nicht geklärt, doch hier ist zumindest Martins Taktik (im Originalwortlaut):

Erstens: Alle bleiben ständig in Bewegung. **Zweitens:** Roger fliegt nach rechts. **Drittens:** Wilco dribbelt nach links und spielt zu dem nach oben steigenden Hausmeister. **Viertens:** Dieser sprintet nach rechts. Sollte die Gegenpartei jetzt die Verfolgung aufnehmen, hat man nach den Spielregeln das absolute Recht, zu landen und das Fahrzeug der anderen zu konfiszieren. Alles klar? Na hoffentlich…

Gelöst

Little Big Adventure 2

Damit auch kleine Abenteurer ganz groß rauskommen, schickte uns Dirk Weigand seine Komplettlösung zu Twinsens Odyssee. Also flugs die Ärmel hochgekrempelt und hinein ins Vergnügen…

SCHLUSS MIT LUSTIG

Friede ist auf dem kleinen Planeten Twinsun eingekehrt, nachdem Twinsen im ersten klein-großen Abenteuer den niederträchtigen Schuft Dr. FunFrock besiegt hat. Seitdem leben die Twinsunier glücklich und zufrieden; nichts scheint sie in ihrer Idylle stören zu können. Doch eines Tages ziehen dunkle Wolken am Himmel auf, und ein fürchterliches Unwetter geht über der Zitadelleninsel nieder. Dabei wird der Dinofly, ein treuer Gefährte Twinsens, vom Blitz getroffen und schwer verletzt. Twinsen macht sich auf

http://www.cinetic.de/joker

in die Nacht, um seinem Freund zu helfen...

BEVOR ES LOSGEHT...

Zunächst sollte Twinsen einige gutgemeinte Ratschläge beherzigen: Allgemein gilt, daß mit Nachdenken und Hinschauen alle Rätsel logisch zu lösen sind. Im Verlauf des Spiels wird Twinsen des öfteren minder freundlichen Gesellen gegenüberstehen, die ihm nach dem Leben trachten. Dabei muß bei weitem nicht jede Begegnung im Kampfe enden, zumal die meisten Widersacher nach Verlassen eines Raumes später auf wundersame Weise wiederauferstehen. Bewachen diese Fieslinge jedoch eine verschlossene Tür, zu der nirgends sonst ein Schlüssel zu finden ist, hilft alle Diplomatie nicht mehr, das gilt auch für eine Reihe von „Endgegnern", welche besondere Objekte bewachen.
Twinsen kann freilich auch seinen magischen Ball einsetzen, mit dem sich weit entfernte Schalter und Hebel umlegen lassen. Dabei ist zu beachten, daß die Wurfbahn des Balles von der gewählten Stimmungslage abhängig ist: Geht Twinsen etwa besonders vorsichtig zu Werke, so wirft er den Ball mehr in die Höhe und kann auch hochgelegene Schalter treffen. Aus Sackgassen kommt unser Held oft durch geschickte Sprungkombinationen wieder heraus. Diese Lösung erwähnt nicht jede Kiste und jeden Schlüssel bis ins letzte Detail, auch ist die Reihenfolge, in der die Aufgaben zu erledigen sind, nicht strikt festgelegt. Der hier beschriebene Lösungsweg ist also nicht der einzig mögliche, sondern nur ein besonders kurzer.

DAS GEWITTER

Gleich neben der verschlossenen Kellertür findet Twinsen den passenden Schlüssel. Im Keller liegen der **Magische Ball** sowie die **Holokarte**, auf der im weiteren Spielverlauf ein roter Pfeil jene Orte kennzeichnet, an denen noch etwas zu erledigen ist. Um eine Medizin für den angeschlagenen Drachen zu besorgen, begibt sich Twinsen zunächst in die **Apotheke**. Dort findet er zwar kein Heilmittel, beobachtet aber, wie einer alten Dame ihr Regenschirm gestohlen wird. Der Dieb wartet am Denkmal in der Innenstadt darauf, von Twinsen überrascht zu werden, welcher sich zu diesem Zweck vorsichtig nähern muß. Nachdem Twinsen den Schirm seiner Besitzerin zurückgegeben hat, empfiehlt diese ihm einen Besuch auf der Wüsteninsel, um den Heiler **Ker'aooc** aufzusuchen.
Eine Überfahrt ist allerdings erst möglich, sobald sich der Sturm gelegt hat, daher sucht Twinsen einstweilen das Museum in der Innenstadt heim (Eintritt durch ein offenes Fenster im Obergeschoß). Dort gelangt er auch gleich an den Hebel zum Öffnen der Vitrine, in welcher die **Tunika der Ahnen** aufbewahrt wird. Von nun an kann unser Held seinen magischen Ball werfen und somit Gegner bekämpfen bzw. Schalter aus der Entfernung umlegen. Twinsen macht sich nun auf den Weg zum **Wettermagier**, um ihn zu bitten, das Unwetter zu bekämpfen. Dieser benötigt dafür Zugang zum verschlossenen **Leuchtturm**, leider wird jedoch der Wärter mit dem Schlüssel vermißt.



Nach der Befreiung des Wächters treffen sich alle am Leuchtturm

Von verschiedenen Insulanern bekommt Twinsen den Tip, es mal in der Nähe der alten Küstenstraße an den Klippen zu versuchen. Nach Durchquerung einer kleinen Eingangshöhle und zwei gekonnten Klippen-Sprüngen betritt er einen größeren Höhlenkomplex (Schalter per Magie-Ball umlegen), in dem das böse Tralü den Wächter des Leuchtturms gefangenhält. In den Gewölben trifft Twinsen den kleinen Kobold **Joe**, der ihm noch öfters über den Weg laufen wird. Zwei Mini-Tralüs liefern (nicht ganz freiwillig) die notwendigen Schlüssel, um sich dann im ersten großen Kampf mit dem Bösewicht zu messen. Ist der Wächter befreit, schließt er den Turm auf, der Wettermagier vertreibt mit einem großen Zauber das Unwetter – und ermöglicht es so den **Esmerien** vom fernen Planeten **Zeelich**, mit ihren fliegenden Untertassen auf Twinsun zu landen. Die unerwarteten Besucher aus dem All beteuern sofort ihre guten Absichten, machen aber keinen allzu vertrauenserweckenden Eindruck. Egal, einstweilen begibt sich Twinsen zum Hafen und setzt endlich zur **Wüsteninsel** über.

DIE DREI PRÜFUNGEN

In der Stadt am Hafen trifft unser Held die alte Regenschirm-Dame wieder, welche Twinsen nun zur **Zauberschule** in der Wüste verweist, da der Heilmagier verreist ist. Der Eingang der Schule liegt beim Friedhof, der über einen seitlichen Zugang betreten werden kann. Bevor man sich dorthin aufmacht, sollte man den Tempelpark besuchen, um ein wenig Kleingeld für die Aufnahmegebühr der Zauberschule zu besorgen. Hierzu versucht sich Twinsen an der Schießbude im Park. Nachdem er die beiden Enten getroffen hat, fliegt Twinsen mit seinem Hauptgewinn – einigen bunten Luftballons – zum geheimen Zugang des Bü-Tempels, wo es reichlich Kashes zu sammeln gibt. Bei der Gelegenheit darf (muß aber nicht sein) auch gleich die Achterbahn im Bü-Tempel ausprobiert werden: ein Freizeitvergnügen ganz besonderer Art.



Trifft Twinsen alle Enten am Schießbudenstand, fliegt er mit den gewonnenen Ballons zum Bü-Tempel

Schließlich beim Friedhof und in der Schule angekommen, muß sich Twinsen an den blauen Geistern vorbeidrängen und vorsichtig zur Truhe pirschen, um den Schlüssel zum Rektorat der Zauberschule zu erlangen. Der Rektor verlangt von Twinsen drei Prüfungen zur Erlangung des Magierdiploms. Die erste kann direkt vor Ort im Nebenzimmer abgelegt werden. Dazu muß man mit Hilfe des Zauberballs in einer bestimmten Zeit alle Symbole umwerfen. Als Belohnung gibt es vom Obermagier ein **Blasrohr**. Zurück in der Hafenstadt kauft Twinsen ein Fläschchen Gallussäure und stattet dem Erfinder **Baldino** einen kleinen Besuch ab, um von ihm ein fehlendes Bauteil für Twinsens und Zoes Automobil daheim zu erhalten. Damit geht's nach Kauf einer Fahrkarte für die Fähre zur Zitadelleninsel zurück. Dort angelangt besucht Twinsen seine Freundin, die beim Dinofly war-

Der lange Weg zum Zauberer

tet, und gibt ihr das Lenkrad. Anschließend geht es zum lieben, alten Nachbarn von Twinsen, welcher mit Hilfe der Säure einen Plan der **Kanalisation** restaurieren kann; auf diesem Plan ist eine geheime Kammer verzeichnet, wo eine **Zauberkugel von Sendell** aufbewahrt wird. Außerdem übergibt der Alte ihm noch einen **pyramidenförmigen Schlüssel** für die Kammer.



Mit dem Sportflitzer ist der Abgrund kein Hindernis mehr

Zunächst kehrt Twinsen jedoch wieder auf die Wüsteninsel zurück und besucht erneut Baldino, welcher ihm ein Funkgerät überreicht. Sofort meldet sich Zoe und kündigt ihre Ankunft auf der Insel an, wobei sie auch das Auto mitbringt. Mit diesem kann Twinsen ein paar Runden auf der Rennstrecke drehen. Das **Wettrennen** gegen den Angeber muß er nicht unbedingt gewinnen, kann aber als Sieger ein paar Kleeblätter einheimsen. In der Nähe der Rennbahn führt ein gepflasterter Pfad auf einen Bergrücken zur **Sprungschanze**. Mit dem motorisierten Untersatz ist der Sprung kein Problem, und Twinsen erhält eine Balsamine-Pflanze.
Mit dieser hat Twinsen die **Heilerprüfung** bestanden und erhält in der Zauberschule die blaue **Tritonmuschel**, mit der er Kranke und Verwundete heilen kann. Sofort befreit unser kleiner Held sowohl Joe von seinem tristen Dasein als verzauberter Frosch (Friedhof) als auch den armen Dinofly von seinen Qualen auf der Zitadelleninsel. Damit ist Twinsen nicht mehr von den Fähren abhängig und fliegt mit seinem getreuen Freund zur **Kreideinsel**. Am Eingang des Kreidedoms befindet sich ein genauer Wegplan, um sich in der Finsternis im Inneren der Halle orientieren zu können.
Twinsen muß nämlich den Dom durchschreiten und den anderen Ausgang finden, um die **Kreideprüfung** und somit den letzten Test für das Magierdiplom zu bestehen. Wieder im Freien angelangt, erscheint unvermittelt der Rektor der Zauberschule und schenkt Twinsen ein Stück Zauberkreide, mit der Pläne einmal kurz betrachtet automatisch aufgezeichnet werden. Mit dem Dinofly geht es zur Wüsteninsel zurück und dann zur Zauberschule, in der unser Zauber-Azubi endlich sein Diplom erhält. Die passende **Paradetunika** kauft Twinsen bei **Chedil Amiradoo**, einem fahrenden Händler, der mit seinem fliegenden Teppich unterwegs ist (Diplom vorzeigen).
Im angemessenen neuen Outfit besucht der frischgebackene Zaubermeister die **Hazienda**. Auf das Dach zum alten Weisen (Besuch nicht zwingend) kommt Twinsen, indem er zunächst in das Dampfbad mit den Damen eindringt und somit den Unmut des Aufsichtspersonals auf sich zieht. Dadurch ist jedoch der Weg zur Leiter hinter dem Tresen frei. Aufgrund des Zauberkostüms wird Twinsen in der Hazienda von einem Esmerier angesprochen und im Rahmen eines geheimen Austauschprogramms auf den Planeten der Fremden eingeladen. Neugierig, wie Twinsen nun einmal ist, nimmt er die nette Einladung an.



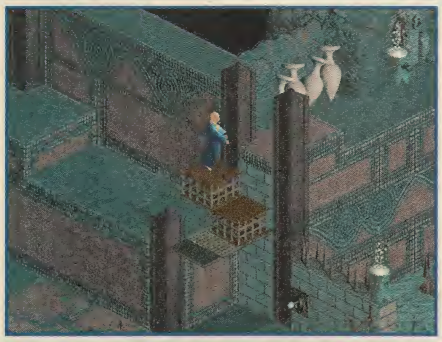
Kleider machen Leute: Im Magier-Outfit wird Twinsen von einem Esmerier nach Zeelich eingeladen

INVASION DER ESMERIER

Auf **Zeelich** ändert sich das freundliche Verhalten der Esmerier schlagartig, und sie stecken Twinsen ins Gefängnis. Ein Besuch von Joe, der sich auch auf Zeelich aufhält, erregt schnell die Aufmerksamkeit der Wache. Durch die Ablenkung kann Twinsen aus der Zelle fliehen. In einem Aufenthaltsraum liegt ein **Kommunikator**, mit dem die Sprache der Esmerier verständlich wird. Daraufhin befreit Twinsen den gefangenen Moskibieno. Statt den schwer bewachten, offiziellen Ausgang zu nehmen, erledigt er im Hinterhof den Wachroboter und entwischt durch den Zaun.
Erschreckt von den gemeinen Plänen der Esmerier, die Kinder von Twinsun zu entführen, will Twinsen so schnell wie möglich zurück zu seinem Heimatplaneten und sucht die Abfertigungshalle des **Raumhafens** auf. Im Tower besorgt sich Twinsen eine Routenscheibe, mit der das Raumschiff auf dem Flugfeld gestartet werden kann. Nach einer mehr oder weniger erfolgreichen Bruchlandung auf der **Zitadelleninsel** muß Twinsen feststellen, daß die Esmerier auch hier ihr wahres Gesicht gezeigt und den Planeten mit einer Invasionstruppe besetzt haben. Von Zoe erfährt er, daß Baldino ein **ProtoPack** konstruierte, das sofort in der Gepäckaufbewahrung abgeholt werden kann.
In den Kellerraum, in dem das Paket verstaut ist, gelangt Twinsen durch einen geschickten Sprung von einem Karton auf das Geländer. Das ProtoPack-Paket verschiebt Twinsen in den Aufzug, wodurch sich auch die obere Tür öffnet. Wer nicht die unverschämte Summe bezahlen will, die der Lagerarbeiter für den Transport der Kiste verlangt, sollte mit ihr einfach den Richtungspfeilen auf dem Boden folgen (Vorsicht vor Transportbändern). Der Schlüssel für die Tür mit dem unfreundlichen Postbediensteten ist in dem Paket mit dem roten Kreuz versteckt. An dieses Päckchen gelangt Twinsen mit Hilfe eines gezielten Sprungs von der Brücke mit dem Transportband. Nun noch die Kiste mit Hilfe der Transporteinrichtung auf das Förderband mit der aussagekräftigen Beschriftung „EXIT" gehievt, und auch dieses Problem wäre einstweilen gelöst.

DIE KUGEL VON SENDELL

Mit dem ProtoPack im Gepäck läßt sich Twinsen vom Dinofly zur Oase auf der **Wüsteninsel** fliegen und sucht erneut die Zauberschule auf, wo der Oberzauberer ihm von der **Kugel von Sendell** erzählt. Am südlichen Ende der Wüsteninsel hinter der Hafeneinfahrt lockt Twinsen durch das Bimmeln der Glocke eine **Schildkröte** an, die ihn in einer Grotte absetzt. Mit dem ProtoPack überwindet er den Abgrund zur Muschel und findet eine Leuchtperle. Mit dieser kehrt Twinsen zum Dinofly zurück und fliegt zum Eiland gegenüber der **Hazienda**. Mit Hilfe des ProtoPacks gelangt Twinsen in die Höhle am Fuße der Insel. Um den ersten Raum zu verlassen, muß Twinsen zunächst die eine Kiste auf den Aufzug legen und darauf die zweite Kiste versetzt fallen lassen, so daß er sie als Treppe benutzen kann.



Die Kisten ergeben richtig gestapelt eine Treppe

Nachdem unser Zopfträger einem fiesen Obermonster die Wirkung der magischen Kugel nähergebracht hat, erhält er einen **Schutzzauber**. Mit dem ProtoPack geht es über das Wasser wieder hinaus an die frische Luft und mit dem Dinofly zum Zelt des Wettermagiers auf der **Zitadelleninsel**. In der **Magierwohnung** wirft Twinsen die Leuchtperle in den Topf und stellt somit den **Blitzzauber** her, eine mächtige Waffe, die alle Gegner im Sichtbereich vernichtet. Twinsen betritt nun die Kanalisation und springt von der Brücke auf die Insel. Mit dem Pyramidenschlüssel wird die **Geheimkammer** geöffnet, in der **Sendells Kugel** in Eis eingeschlossen ist. Nur mit voll aufgeladener Zauberenergie kann Twinsen den Blitzzauber anwenden und das Eis zum Schmelzen bringen. Darauf meldet sich Baldino über Funk und fordert Twinsen auf, ihn auf dem **Smaragd-Mond** aufzusuchen. Hierzu muß Twinsen das Esmerische Raumschiff entführen, das auf einer geheimen Basis auf der **Wüsteninsel** steht. Im **Bü-Tempel** geht es mit dem Waggon in die unteren Verliese, wo die Weichen entsprechend umgestellt werden. Nur vom Waggon aus ist auch der Schlüssel im Karton mit dem roten Kreuz erreichbar, der den Weg in die Basis öffnet. Im Mannschaftsraum findet Twinsen einen weiteren Schlüssel sowie auf dem Tisch das Kennwort für die Raumschiffe zum Smaragd-Mond: „GREEN MOND". Der unter Starkstrom stehende Brückensteg wird schwebend mit dem Protopack überwunden. Im anschließenden Raum gibt es die für den Start des Ufos notwendige Routenscheibe.

AUF DEM SMARAGD-MOND

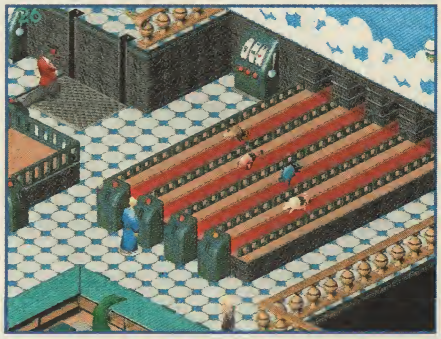
Nach der Landung gibt Twinsen das richtige Codewort durch und zieht sich einen Raumanzug an, um das Schiff dann zu verlassen. Im Empfangsgebäude entledigt er sich des Anzugs und betritt den Kontrollraum, von wo aus die Türsperren des Hauptgebäudes aufgehoben werden müssen. Baldino wird im **Hauptgebäude** (mittlerer Eingang, geradeaus durch) zusammen mit einem esmerischen Rebellen festgehalten und erzählt Twinsen vom Plan der Esmerier, den Mond mit Hilfe eines Reaktorantriebs auf Twinsun zu stürzen. Angestachelt werden die Esmerier von **Dark Monk**, ihrem auferstandenen Gott. Das Kontrollzentrum für die Reaktoren liegt auf der **Insel CX** auf Zeelich. Zusammen mit Baldino flieht Twinsen über den kleinen Außenhof hinter dem Hauptgebäude zu Baldinos Raumschiff (der Hebel für die Tür befindet sich ganz rechts im Gebäude). Leider hat Baldino vergessen, das Schiff aufzutanken, so daß sie auf Otringal, der Hauptstadt Zeelichs, eine Bruchlandung hinlegen müssen.



Im Schlafsaal der Geheimbasis findet Twinsen den Code für die Smaragd-Mondlandung

GESTRANDET AUF OTRINGAL

Baldino benötigt unbedingt GazoGem als Treibstoff. Also springt Twinsen von der Landestelle aus von Klippe zu Klippe zur Hauptinsel Otringals (wo sich auch das bereits bekannte Gefängnis befindet). Durch das Empfangsgebäude des Raumhafens geht es zur mittleren Ebene der Stadt. An der **Tankstelle** ist der wertvolle Treibstoff leider ausverkauft, der Tankwart verrät jedoch, daß das GazoGem auf dem **Eiland der Bifiden** in einer Raffinerie hergestellt wird.



Im Kasino lassen sich reichlich Zlitos gewinnen

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *350* verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth	Golden Gate Killer & Elk Moon	Schwarzes Auge 3 - 24.80 DM
Albion	Harvest of Souls	Shivers 1
Alien Incident & Mutation of JB	I have no mouth & Ace Ventura	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Trilogy	Indiana Jones 3 & 4	3 Skulls of the Toltecs
Alone in the Dark 1, 2 & 3	*Jack Orlando*	Sherlock Holmes 2
Amber & Neverhood	Jagged Alliance 1 & 2	Secrets of the Luxor
Ark of Time	Jewels of the Oracle	7th Guest & 11th Hour
Atlantis & Safecracker	Karma	Shannara
Azraels Tear	King's Field (Playstation)	Shine
Baphomets Fluch	King's Quest 5 & 6 oder 7	Siedler 2
Bazooka Sue	Koala Lumpur & Terra-Gon	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bioforge & Last Dynasty	Last Express & Opera Fatal	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Bud Tucker & Orion Burger	Legacy of Kain (Playstation)	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Casper (Playstation)	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3.	Star Trek 1 & 2
Clandestiny	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Star Trek: Generations & Evid.
C & C 2 + Gegenangriff	Lighthouse	Star Trek: Final Unity
Crusader: No Regret	*Little Big Adventure 1 & 2*	Stonekeep
`D' & Evocation	Maniac Mansion 1 & 2	*Suikoden (Playstation)*
Daggerfall	M.A.X.	Superspy & Versailles 1685
Death Gate	MDK	*Swagman (Playstation)*
Diablo	Monkey Island 1 & 2	Syndicate Wars
Die 5. Dimension & T. Paradox	Mutation of JB & Alien Incident	Synnergist & Affäre Morlov
Discworld 1 & 2	Myst	Terra-Gon & Koala Lumpur
Dragon Lore 2	Opera Fatal & Last Express	Time Lapse
Drowned God	Orion Burger & Bud Tucker	Time Paradox & die 5. Dimens.
Dungeon Keeper	Outlaws	Tomb Raider
11th Hour & 7th Guest	Overblood (Playstation)	Toonstruck
Earth 2140	Pandora Akte	Ultima (7, 8, oder Underworld)
Ecstatica 1 & 2	Phantasmagoria 1 & 2	Ultimate Mix
Elk Moon Murder & GG Killer	*Privat Eye&Voodoo Kid&N.:Zone*	Urban Runner
Evidence & Star Trek: Generat.	Puppen, Perlen und Pistolen	*Vandal Hearts (Playstation)*
Evocation & `D'	Realms of the Haunting	Versailles 1685 & Superspy
Excalibur (Playstation)	[redacted]	Vollgas & Sam und Max
Exhumed (PC & Playstation)	Rendezvous im Weltraum	*Voodoo Kid&Net:Zone&Pr. Eye*
Fable	Resident Evil (Playstation)	Wizardry 6 oder 7
Flood	Rätsel des Master Lu	Wizardry Adventure: Nemesis
Frankenstein	Ripper	Woodruff
Gabriel Knight 1 oder 2	Sam und Max & Vollgas	`Z`
Goblins 1, 2 & 3	Safecracker & Atlantis	Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur **9. 95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE Ladenverkauf *Tel.: 030/49 99 86 06 - 07*

Inhaber: Markus Müller Provinzstr. 60 *Fax.: 030/491 17 85*

Öffnungszeiten 14-18 Uhr 13409 Berlin Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herbortg. 22/4 - 1110 Wien - Tel & Fax: 7495664

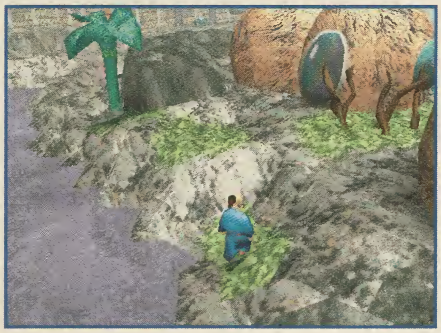
Distributor für die Schweiz: CDROM Vertrieb - Im Lindengarten 14 - 9242 Oberuzwil - Tel: 719526027

Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de

Für diese Reise benötigt Twinsen jedoch zunächst Kleingeld in einheimischer Währung. Zum Glück können die twinsunischen Kashes im **Laden** in die ortsüblichen Zlitos getauscht werden. Außerdem gibt es hier ein **Erinnerungssichtgerät** zu erwerben, mit dem Twinsen sich die bisherigen Zwischensequenzen erneut ansehen kann. Als erfreulich für den Geldbeutel erweist sich ein Besuch im **Kasino** gleich nebenan. Mit den Taschen voller Geld begibt sich Twinsen zum Hafen.
Für 100 Zlitos erinnert sich der alte, bärtige Seemann an einen Souvenirverkäufer auf dem **Eiland der Feste**, der einmal von der ultrageheimen **Insel CX** zurückgekehrt war. Und weil einhundert Zlitos auch nicht unbedingt wenig Bargeld ist, verschifft er unseren Helden direkt zur Insel der Feste, auf welcher der **Dark-Monk-Tempel** liegt. Ein kleiner Abstecher ins Innere des Tempels verschafft Twinsen einen tieferen Einblick in die esmerische Geschichte. Der Souvenirhändler neben dem Tempel verweist Twinsen an Rick, den Wirt der Hafenkneipe auf Otringal. Doch zunächst begibt sich Twinsen zur Insel der Bifiden, schließlich gilt es noch, das GazoGem zu besorgen.

EILAND DER BIFIDEN

Auf dem Eiland herrscht große Aufregung, denn nachdem der Bürgermeister von einem Gasmonster aus dem Nebelmeer gefressen wurde, weiß niemand, wo er das Schlüsselfragment der Bifiden versteckt hatte. Im Laden an der Bootsanlegestelle kauft Twinsen zunächst eine Spitzhacke. In einer Nische rechts neben dem Haus des Bürgermeisters findet Twinsen einen Schlüssel für das unbekannte Versteck (einfach der mechanischen Eule folgen).



An dieser Stelle liegt ein Fragmentstück vergraben

Im Haus selbst wird geschwind der Schrank aufgeschlossen – ein Zettel darin verrät den Aufenthaltsort des gesuchten **Fragments der Bifiden**. Dieses befindet sich in einer Kuhle direkt am Meer zwischen Laden und Palme und läßt sich mit der Spitzhacke ausgraben. Das Haupttor der **Raffinerie** ist verschlossen und bewacht. Also sucht Twinsen einen anderen Weg auf das Gelände und springt von einer Pipeline aus über eine Delle im Zaun. Hier liegt auch direkt das Hauptgebäude der Raffinerie, in dem Twinsen das GazoGem vermutet.
Im Inneren des Gebäudes sollte Twinsen (fast) alle Ventile zudrehen, um der heißen Gase Herr zu werden. Ansonsten bringen ihn beherzte Sprünge, ein wenig Nahkampf mit aufdringlichen Wachen sowie ein offenes Auge für Schlüsselkästen durch die Räume des Gebäudes zum begehrten Kanister mit dem GazoGem. Ein wenig Kopfzerbrechen mag der letzte Raum mit den Hunden bereiten. Den Zwinger öffnet Twinsen, indem er den Mechaniker aus der Ferne mit der magischen Kugel oder dem Blasrohr malträtiert. Mit einem gezielten Kugelwurf wird der Schlüssel, den dieser nach seinem Ableben hinterläßt, eingefangen. Hierauf verläßt Twinsen wieder die Raffinerie und besorgt sich bei Belfino auf Otringal sein **Superjetpack**.



Von den Röhren aus springt Twinsen über eine Delle im Zaun auf das Raffineriegelände

DIE REBELLEN

Twinsen besucht die Kneipe am Hafen, um **Rick** zu treffen. Der ist nicht für jedermann zu sprechen, also muß Twinsen einen unkonventionellen Weg in sein Büro finden. Durch den Eingang auf der Bühne gelangt Twinsen in den hinteren Bühnenbereich. Hier betätigt er die Seilrollen in der Reihenfolge Mitte, links, rechts und öffnet somit ein Gitter vor einem Schacht an der Decke. Um dort durchkriechen zu können, muß er zunächst die Requisiten-Säulen verschieben und kann dann mit zwei Sprüngen den Schacht erreichen, welcher direkt zum Ziel führt.



Die Requisitensäulen ergeben einen Weg zum Schacht

Auch Rick kann Twinsen nicht sofort helfen, sondern gibt ihm den Tip, **Johnny Rocket** zu besuchen, welcher Twinsen zu den Rebellen führen kann. Rocket lebt in der Oberstadt Otringals. Da die offiziellen Aufzüge defekt sind, betritt Twinsen erneut das Kasino. Dort spielt er am einarmigen Banditen so lange, bis er den Schlüssel gewinnt, der das goldene Portal zum Glücksrad-Raum öffnet. Kaum ist das Rad gedreht, erscheinen zwei Halunken, die von Twinsen vermöbelt werden müssen. Hierauf wird ein Abgrund sichtbar, der mit dem neuen Superjetpack überwindbar ist. Durch die Tür gelangt man nach draußen und über einen kleinen Bergpfad zum **Hotel Imperial** in der Oberstadt.

Die Verschwörung nimmt Gestalt an

Der unfreundliche Portier verwehrt den Zutritt, also entert Twinsen das Hotel durch ein Badezimmerfenster auf der Rückseite. Johnny Rocket läßt sich gerade am Pool die Nägel manikürен. In seinem Hotelzimmer überreicht Johnny den **Rebellenring** und schickt Twinsen zum Souvenirladen neben dem Kasino. Dem Händler im Laden mit dem sympathischen „I love Twinsun"-T-Shirt zeigt unser Held seinen Ring. Daraufhin wird er in ein Hinterzimmer geführt, wo die Rebellen gerade eine Sitzung abhalten.
Einer erzählt Twinsen von einem geheimen Zugang zur Insel CX, welcher sich im **Dorf der Moskibienos** befindet. Diese leben auf einem Eiland unterhalb des Nebelmeeres und leisten den kaiserlichen Truppen Widerstand. Außerdem händigen die Rebellen Twinsen den **PistoLaser von Zarnon** aus. Um diese weittragende Waffe in Betrieb zu nehmen, braucht Twinsen ein Stück Kristall, das es auf der Insel der Feste gibt. Also begibt sich unser Held wieder einmal zum Hafen und schifft über.



Das nächste Großziel ist die Insel der Moskibienos

!!! CD - ROM VERSANDHANDEL !!!
Spiele, Edutainment, Infotainment, Erotic

688I Hunter Killer	73,95 DM	IF 22 ASF	82,95 DM
Anstoss 2	71,95 DM	Little Big Adventure 2	72,95 DM
Atlantis	75,50 DM	Lost Vikings 2	58,95 DM
Carmageddon	66,95 DM	Machine Hunter	69,95 DM
Constructor	72,95 DM	MDK	39,95 DM
Crusader - No Regret	35,50 DM	Pete Sampras Tennis 97	75,95 DM
D.O.G.	59,95 DM	Rebel Assault 2	43,95 DM
Dungeon Keeper	72,50 DM	Sega Worldwide Soccer PC	71,95 DM
Earth 2140	39,95 DM	Voodoo Kid	69,95 DM
Ecstatica 2	69,95 DM	Warlords 3	72,95 DM
Formel 1	85,50 DM	WET, the sexy empire	72,50 DM
Formula Karts	62,95 DM	Wip Eout 2097	77,95 DM
Hardcore 4X4	65,95 DM	X-Com 3 Apocalypse	72,95 DM

(Versandk. Eurosch. + 4,- DM ; NN + 8,- DM zzgl 3,50 DM Postgebühr)

Fordern Sie unsere gratis Gesamtpreisliste an bei:
H&M Vertrieb GdbR , Platanenweg 4 , 66773 Schwalbach
Tel.: 06834 - 55755 , Fax: 06834 - 55766

Der Kristall befindet sich am Ende eines gefährlichen Rundweges um den **Vulkankrater**, der nur mit Geschicklichkeit und Sprung-Timing zu bewältigen ist. Mit seiner Spitzhacke bricht Twinsen sich ein Stück des Steinkristalls ab und kann damit seinen PistoLaser laden. Ein letztes Mal läßt sich Twinsen vom Nebelmeer-Taxi auf das Eiland der Bifiden chauffieren. Über den Zaun geht es wieder auf das Raffinerie-Gelände, diesmal zum Hafengebäude neben dem Haupttor. Mit dem PistoLaser gelingt es, die Wachen auf der anderen Seite des Steges auszuschalten und die Schalter in die Stellungen oben, unten, oben, unten (von links nach rechts) zu bringen, um so die Tore zu öffnen. Am Hafen begibt sich Twinsen auf das **Zeppelin-Schiff**, um zur Plattform mit dem Aufzug zu gelangen, welcher unter die Gaswolke führt. Zuvor gilt es noch, einen garstigen Söldner auszuschalten, was mit Hilfe des PistoLasers jedoch zu bewältigen sein sollte.

DAS GEBIET DER BLEICHLINGE

Unter dem **Nebelmeer** angekommen, ist Twinsen zunächst der Ausgang durch eine Energiebarriere verstellt. Mit einem gezielten Wurf auf den Öffnungsschalter mit seinem magischen Ball (Stimmung vorsichtig, um über die Mauer zu werfen) kann er jedoch die Tore kurzfristig öffnen und zügig passieren. Nun hat der Aufzug Twinsen aber nicht direkt zu den Moskibienos gebracht, sondern auf die Insel der Bleichlinge. Twinsen läßt zunächst die Gebäude der Minengesellschaft rechts liegen und macht sich auf den Weg in das Dorf.

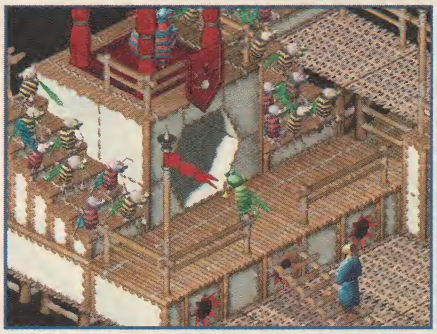


Froschküsse bringen verbrauchte Energie zurück

Um die Lebensenergie aufzufrischen, hat Twinsen hier die Gelegenheit, ordentlich Herzen aufzusammeln, indem er den **Frosch im Dorfteich** küßt. Die Bleichlinge selbst leben innerhalb des Berges. In einer **Höhlenwohnung** wird Twinsen zum Essen eingeladen, im gleichen Raum findet er auch einen **Feuerballhandschuh**. Den Glühwürmchenkuchen, der Twinsen nicht ganz so gut bekommt, schenkt er dem älteren Bleichling und erhält dafür den Schlüssel zur Kapelle. Der **Mönch** der Kapelle erzählt Twinsen von vier Fragmenten, die zusammen einen Schlüssel zum Tempel der Feste ergeben, und vom **Fährmann**, der ihn zu den Moskibienos bringen kann.
Das Hausmädchen des Geistlichen, das in einer anderen Höhle des Dorfes ihrer Arbeit nachgeht, lehrt Twinsen ein Lied, um den Fährmann zu rufen. Dieser läßt sich seine Überfahrt in Juwelen bezahlen, die zunächst in der **Mine** hinter der Building Company zu sammeln sind. Ebenfalls in den Minen wird in einer kleinen Kirche das zweite **Fragment der Bleichlinge** aufbewahrt.

AUF DER INSEL DER MOSKIBIENOS

Am Ende des Weges des Fährmanns singt Twinsen im Pavillon das bewußte Liedchen. Für vier Juwelen setzt ihn der Fährmann zur Insel der Moskibienos über – keine Sorge wegen des hohen Preises, das Juwelensuchen ist auf den anderen Inseln unter dem Nebelmeer weniger problematisch als auf dem Eiland der Bleichlinge. Der freundliche Moskibieno am Strand bringt Twinsen sofort zur **Königin**. Diese möchte Twinsen erst helfen, wenn er sich als vertrauenswürdig erweist. Hierzu zeigt er seinen Rebellenring und muß zusätzlich den Wahrheitstest in der Arena ablegen.



Durch den Wahrheitstest gewinnt Twinsen das Vertrauen der Moskibienos

Nach Bestehen der Prüfung (Kugeln zerstören, Schlüssel aufsammeln, die „richtige" Tür wählen) bekommt unser Held ein neues **Blasrohr**. Urplötzlich erfolgt jedoch eine Invasion der Armee des Kaisers. Twinsen schlägt sich durch das allgemeine Schlachtgetümmel bis zum **Tempelberg**. Oben auf der Plattform besiegt er das **fliegende Ungeheuer** mit seinen eigenen Waffen, indem er mit seinem Bleichlingshandschuh die Feuerbälle des Ungetüms zurückschleudert. Dafür erhält er einen Schlüssel zum Öffnen des Schreins mit dem **Fragment der Moskibienos**.
Die Königin wurde inzwischen gefangengenommen und im Gefängnis der Building Company festgehalten. Ein Teil des Moskibieno-Volkes konnte in einer Grotte auf der Insel des Vulkans Zuflucht su-

chen, ein Besuch dort ist aber nicht unbedingt notwendig. Bei der Fähranlegestelle liegt ein verletzter Bleichling, den Twinsen mit seiner blauen Tritonmuschel heilt. Dieser gibt Twinsen den Tip, daß die Königin im Verwaltungsgebäude der Building Company gefangengehalten wird. Zugang erhält Twinsen über die Lagerhalle, die er durch die Mine erreicht: Dazu muß er lediglich in der Mine auf das Erz-Förderband springen, das direkt nach dem Raum mit dem Wachhund das Erz transportiert.
Im Verpackungsraum springt Twinsen in eine Kiste (aber erst nachdem der Deckel geschlossen wird) und gelangt somit in den Lagerraum. Über eine Leiter steigt er auf das Dach und springt auf das benachbarte Dach der Building Company, direkt in die Zelle der Bienenkönigin. Diese überreicht Twinsen den Schlüssel für den Geheimgang nach CX, der beim Thron der Königin auf der Insel der Moskibienos beginnt. Die Zelle verläßt Twinsen mit Hilfe eines gezielten Schusses auf den Türschalter unterhalb der Treppe. Zurück auf der Insel der Moskibienos sucht Twinsen den Empfangssaal auf und betritt den Geheimgang.

AUF DER GEHEIMEN INSEL CX

CX ist, wie es sich für eine Geheimbasis gehört, schwer bewacht, so daß Twinsen auch hier nicht ums Kämpfen herumkommt. Falls das Gewehrfeuer zu heftig wird, sorgt der rote Blitzzauber schnell für Ruhe. Mit den säbelschwingenden Husaren kann Twinsen es aber (noch) nicht aufnehmen. In einem unterirdischen Raum findet man den **Kaiser**, der Twinsen die Wahrheit über Dark Monk erzählt. Für seine Gemeinheiten bekommt er ein paar kräftige Ohrfeigen verpaßt, aber der Kaiser kann dennoch mit letzter Anstrengung seinen teuflischen Reaktor auf dem Mond aktivieren.



Mit ein paar geschickten Säbelstößen erkämpft Twinsen das letzte Fragment

Dennoch ist nicht alle Hoffnung verloren: **Sendell**, die gütige Göttin von Twinsun, erscheint und eröffnet Twinsen einen Rettungsweg. Er holt aus der Truhe schnell den **Säbel** des Kaisers, mit dem die Husaren bekämpft werden können. Ein paar gezielte Säbelstöße, und der Weg auf den Tower der Insel CX steht offen, wo Twinsen eine Routenscheibe erhält. Mit dem persönlichen Raumschiff des Kaisers geht es ab zum **Kaiserpalast** auf Otringal. In diesem gilt es noch, einige Degengefechte durchzustehen, bis unser kleiner Zauberer in einer weiteren Halle (oben links) in einer Truhe das **Fragment der Elitos** findet.

FINALE

Nachdem alle Fragmente aufgesammelt sind, bilden sie den Schlüssel, den Twinsen in den **Brunnen** des Tempels auf der Insel der Feste einsetzt. Hierauf steigt aus dem Vulkan eine riesige Statue empor, auf der – oh Schreck – **Dr. FunFrock** steht, der Bösewicht aus dem ersten Teil. Dieser gab sich als Dark Monk aus und machte gemeinsame Sache mit dem verruchten Kaiser, um das esmerische Volk für seine dunklen Machenschaften auszunutzen. Nachdem FunFrock seine teuflischen Pläne offengelegt hat, verschwindet er ins Innere der Statue. Twinsen hüpft über einige Säulen ebenfalls auf die Statue und folgt FunFrock. Im Inneren werden die **vier Magier von Twinsun** gefangengehalten. Gegen die zahlreichen Gegner hilft einmal mehr der rote Blitzzauber.

Twinsen deaktiviert die vier Monitore in der Reihenfolge halb links, links, rechts, halbrechts und betätigt dann den Hebel, um die Magier zu befreien. Diese sprengen daraufhin den Gitterkäfig auf, worin Twinsen per Aufzug in den Kopf der Statue gelangt. Dort hält FunFrock die Kinder gefangen. Der gemeine Schuft schreckt wirklich vor nichts zurück und will die armen Kleinen opfern. Also erneut umgedreht und schnell den Weg wieder abwärts genommen. Dabei muß mancher Kampf bestritten werden, bis Twinsen endlich doch FunFrock im Endkampf gegenübersteht. Bevor er aber den ersten Schlag landen kann, läßt der Miesling den Käfig mit den Kids in die Lava abstürzen. Um in der folgenden Auseinandersetzung bestehen zu können, sollte sich Twinsen auf seinen Schutzzauber besinnen und dann mit ein paar gezielten Säbelschlägen dem Bösewicht kräftig eins auf die Knollennase geben. Die herrlich rührende Schlußsequenz lohnt die Mühen allemal, Twinsun und Zeelich sind (ein weiteres Mal) gerettet!

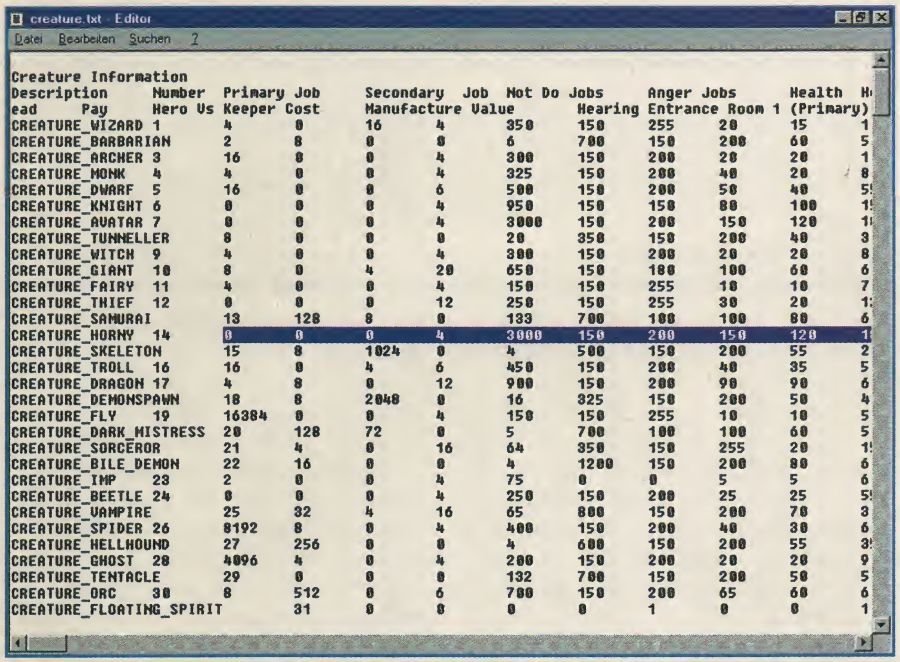


Nachdem Twinsen den Schlüssel benutzt hat, gibt sich Dark Monk zu erkennen



Die finale Rettungsaktion

DUNGEON KEEPER



creature.txt - Editor

Datei Bearbeiten Suchen ?

Creature Information

Description	Number	Primary Job		Secondary	Job	Not Do Jobs		Anger Jobs		Health	H
ead	Pay	Hero Vs	Keeper Cost	Manufacture	Value		Hearing	Entrance	Room 1	(Primary)	
CREATURE_WIZARD	1	4	0	16	4	350	150	255	20	15	1
CREATURE_BARBARIAN	2	8	0	0	6	700	150	200	60	5	
CREATURE_ARCHER	3	16	0	0	4	300	150	200	20	20	1
CREATURE_MONK	4	4	0	0	4	325	150	200	40	20	8
CREATURE_DWARF	5	16	0	0	6	500	150	200	50	40	5
CREATURE_KNIGHT	6	0	0	0	4	950	150	150	80	100	1
CREATURE_AVATAR	7	0	0	0	4	3000	150	200	150	120	1
CREATURE_TUNNELLER		8	0	0	0	20	350	150	200	40	3
CREATURE_WITCH	9	4	0	0	4	300	150	200	20	20	8
CREATURE_GIANT	10	8	0	4	20	650	150	180	100	60	6
CREATURE_FAIRY	11	4	0	0	4	150	150	255	10	10	7
CREATURE_THIEF	12	0	0	0	12	250	150	255	30	20	1
CREATURE_SAMURAI		13	128	8	0	133	700	100	100	80	6
CREATURE_HORNY	14	0	0	0	4	3000	150	200	150	120	1
CREATURE_SKELETON		15	8	1024	0	4	500	150	200	55	2
CREATURE_TROLL	16	16	0	4	6	450	150	200	40	35	5
CREATURE_DRAGON	17	4	8	0	12	900	150	200	90	90	6
CREATURE_DEMONSPAWN		18	8	2048	0	16	325	150	200	50	4
CREATURE_FLY	19	16384	0	0	4	150	150	255	10	10	5
CREATURE_DARK_MISTRESS		20	128	72	0	5	700	100	100	60	5
CREATURE_SORCEROR		21	4	0	16	64	350	150	255	20	1
CREATURE_BILE_DEMON		22	16	0	0	4	1200	150	200	80	6
CREATURE_IMP	23	2	0	0	4	75	0	0	5	5	6
CREATURE_BEETLE	24	0	0	0	4	250	150	200	25	25	5
CREATURE_VAMPIRE		25	32	4	16	65	800	150	200	70	3
CREATURE_SPIDER	26	8192	8	0	4	400	150	200	40	30	6
CREATURE_HELLHOUND		27	256	0	0	4	600	150	200	55	3
CREATURE_GHOST	28	4096	4	0	4	200	150	200	20	20	9
CREATURE_TENTACLE		29	0	0	0	132	700	150	200	50	5
CREATURE_ORC	30	8	512	0	6	700	150	200	65	60	6
CREATURE_FLOATING_SPIRIT			31	0	0	0	0	1	0	0	1

Der markierte Bereich der Charakterdaten wurde vom Avatar übertragen

Mit einem besonders genialen Tip zu Bullfrogs Meisterwerk versorgte uns Constantin Mick. Dazu öffnet man die Datei „CREATURE.TXT" im Verzeichnis „KEEPER\DATA" mit einem simplen Texteditor. Hier finden sich so interessante Dinge wie sämtliche **Kreaturenstatistiken**, die Eigenschaften aller **Räume**, **Zaubersprüche** oder **Erfindungen**. Als besonders nützlich erweist es sich, die Charakterzeile des Avatars auf die der Hornies zu kopieren. Auf Wunsch ist dies natürlich auch mit anderen Kreaturen möglich, doch sollte man dabei bedenken, daß bestimmte Figuren auch für bestimmte Jobs benötigt werden oder zumindest besser geeignet sind. Das wiederum läßt sich dadurch umgehen, daß bei Zaubersprüchen und Räumen die Forschungszeit verringert wird. Kaum betritt nun ein Monster die Bibliothek, schon hagelt es nur so Forschungsergebnisse. Natürlich läßt sich auch die **Trainingszeit** beliebig manipulieren, so daß die Schergen in Nullkommanix auf Level 10 daherkommen.
Mit den **Gesundheitseinstellungen** wird das Bekehren gegnerischer Knechte erleichtert. Dafür minimiert man ganz einfach den Schaden, welchen Kreaturen beim Foltern nehmen, und schraubt dafür den Health-Bonus hoch, den ein verspeistes Hühnchen bringt. Somit genügt es, den Gefangenen einmal eine Hähnchenkeule vorzuwerfen, und man kann sich wichtigeren Dingen zuwenden, während sich die Jungs in der Folterkammer vergnügen. Den besten Tip haben wir uns aber für zuletzt aufgehoben: Wer braucht schon niedrige Preise, wenn man sich auch **unbegrenzte Goldvorräte** besorgen kann? Hierzu erhöht man einfach die Geldmenge pro Goldader um das Zehn-, Zwanzig- oder gleich Hundertfache. Allerdings ist hierbei darauf zu achten, daß die Kapazitäten der Goldtöpfe und -stapel im gleichen Umfang gesteigert werden! So, bleibt nur noch der Hinweis, daß nach dem Ändern dieser Konfigurationsdatei und dem Start eines neuen Spiels ein neuer Level angefangen oder der alte neu begonnen werden muß. Nur so zeigen die netten Betrügereien auch Wirkung.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Passend zur Komplettlösung hier noch ein kleiner Tip von Dennis Krieger: Gleich zu Beginn kann man allerlei Geldmittel, Lebensenergie und ähnliche Goodies in Vasen, Mülleimern und Schränken finden. Wenn man dann der Dame ihren Schirm zurückgebracht hat, sind alle Sammelextras wieder aufgetaucht. Dieser Trick (Ort verlassen und wieder dorthin zurückkehren) kann im Lauf des Spiels noch an mehreren Stellen angewendet werden.

MDK

Zusätzlich zu unseren Cheats in der Augustausgabe hat Stephan Krämer uns noch eine ganze Wagenladung geschickt. Sie können größtenteils zwar auch während des Spiels eingegeben werden, dennoch ist es besser, zuvor mittels F1-Taste in den Pausenmodus zu wechseln und die Codes mit der Eingabetaste zu bestätigen. Ansonsten erkennt der Computer beispielsweise bei „IWILLNOTBEKILLED" nur das „KILL", was natürlich weniger erfreulich ist. Außerdem scheinen in der Win-95-Version mehr Cheats enthalten zu sein als unter DOS, wie auch Schwankungen bei gepatchten Versionen und Updates auftreten. Hier eine komplette Liste aller bekannten Cheats:

BIRDSEYEVIEW	Vogelperspektive
EXIT	sofortiger Programm-Abbruch
FRAMERATE	Bildrate
GIVEMEALLIWANT	aktiviert alle untenstehenden Cheats
HEALME	volle Energie
HOLOKURTISFUN	Dummy
IAMANERD	Hintergrund mit„Ä"verändern:normal/dunkel/schmierend
ILIKETOLOB	Mörser
INEEDABIGGUN	Super Chain Gun
KILL	Selbstmord
MOVEMECRAZY	Flug-Modus („Q" für Steigen, „W" zum Senken)
NASTYSHOTTHANKS	Homing Sniper Grenade
NOMOREOFTHIS	Teleport
SCREENSHOTS	Screenshots mit der „F"-Taste
SCREWYVIEWING	Perspektive ändern (Ins, Del: näher, weiter; Home, End: hoch, runter; Pgup, Pgdn: oben, unten)
SHOWMOVIEMDKBZK	zeigt ein Musikvideo
TORNADOAWAY	Twister
BON	Luftangriff von Bones
DUM	Dummy
END	Level beenden
GAT	Super Chain Gun
HBO	Handgranate
HGR	Homing Sniper Grenade
HOM	Homing Shot
IWILLNOTBEKILLED	Unsterblichkeit
LGR	Mörser

NUK	Mini-Atombombe
SEA	Gunta Snack
SGR	Sniper Grenade
THU	Hammer
TWI	Twister
WMI	World's Most Interesting Bomb

MADDEN 97

Besser spät als nie, frei nach diesem Motto schickte uns Andy Bohnet den folgenden Tip: Um an einige neue Teams zu kommen, muß man auf dem Bildschirm mit den Benutzerrekorden einfach **TIBURON** oder **HISCORE** eingeben.

SEGA RALLY

Besser spät als nie hat sich auch Michael Heine gedacht und schickte uns die folgenden Cheats zu Segas Autorennspiel. Um die vierte Strecke direkt anwählen zu können, drückt man im Hauptmenü die Tastenfolge **X, Y, Z, Y und X** (eventuell funktionieren auch die entsprechenden Joypad-Buttons). Der neue Kurs findet sich rechts der Mountain-Strecke. Wenn das immer noch nicht ausreicht, genügt im „CAR SELECT"-Screen des „TIME ATTACK"-Modus ein dreimaliges gleichzeitiges Drücken von **Y, C und ENTER** – schon steht der Mirror Mode zur Verfügung. Um schließlich auch noch den Lancia Stratos zu erhalten, muß nur das Y durch ein X ersetzt werden, also **X, C und ENTER**. Falls die Cheats auf diese Weise nicht funktionieren, müssen Z und Y vertauscht werden.



Der Bonus-Lancia

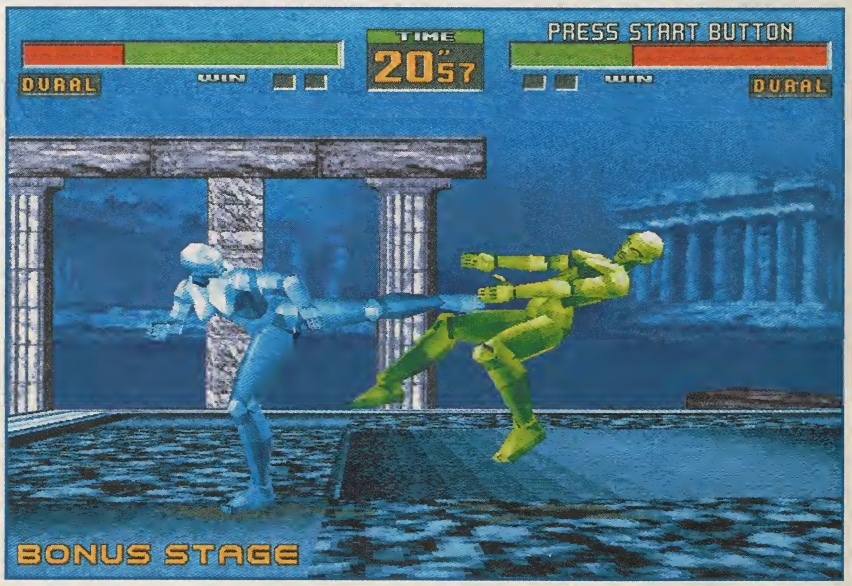
TIGERSHARK

Klammheimlich hat sich dieses Spiel an unserer Qualitätskontrolle vorbeigeschlichen, den Lösungshilfen entgeht es indes nicht. Jan Mayer sandte uns folgende Cheats: Zunächst wird im ersten Menü der Buchstabe „N" gedrückt, gefolgt von der Space-Taste. Nun stehen im Spiel folgende Codes zur Verfügung:

HAPPY	Unverwundbarkeit
BLAST	unendlich Munition
EMPTY	Gegner schießt nicht zurück
AMMO	Extrawaffen
FREE	schaltet Kollisionsabfrage aus

VIRTUA FIGHTER 2

Wenn schon einmal ein Spiel wie Segas Vorzeige-Beat'em-Up den PC beglückt, dann sollte man auch die versteckten Nettigkeiten und Tricks kennen. Zunächst einmal der (im Test) versprochene **Dural-Cheat:** Dabei bildet man mit dem Joypad ganz einfach ihren Namen, wobei zu beachten ist, daß die Terminologie des Saturnpads gilt: **down, up, right, A+left** oder zu deutsch **runter, hoch, rechts, A+links**. Hierbei ist es wichtig, genau gleichzeitig nach links und die A-Taste zu drücken, welche am PC der **Block-Taste** entspricht. Wer lieber mit Gold-Dural in die Schlacht ziehen möchte, vertauscht einfach die Links- und Rechts-Bewegungen, also **runter, hoch, links, A+rechts**!
Wer nach dem Kampf eine **Wiederholung in Zeitlupe** genießen möchte, hält nach einem Sieg (!) schnell alle drei Tasten (Block, Punch, Kick) gedrückt. Mit diesen ist es auch möglich, die anschließende **Siegespose** zu wählen: Einfach während des Replays einen der Knöpfe drücken! Übrigens: Um die **zusätzlichen Optionsmenüs** zu erhalten, muß auch Dural geschlagen werden. Bei ihr hilft in der Regel die Ring-Out-Taktik weiter, mit welcher man sie kontinuierlich nach hinten drängt und ihre langsamen Konterattacken abwehrt.



Dural beherrscht die besten Moves aller anderen Kämpfer

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

Wie entstehen die Lösungshilfen? Ganz einfach: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Auch genaue Eingabe-Hinweise oder aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Wird letztlich ein Beitrag im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos festhängt und auf unseren Webseiten (**http://www.cinetic.de/joker**) bzw. entsprechenden **Links** nicht fündig wird, für den gibt es als letzte Möglichkeit noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Schriftliche **Kurzfragen** (und natürlich Ihre Beiträge) schicken Sie bitte entweder per E-Mail an **jokerhome@aol.com** oder den

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

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 2/95 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
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Atlantis	9/97	Lösung
Bad Mojo	9/96	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Bazooka Sue	5/97	Lösung
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Bleifuß	8/96	Cheats
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
Capitalism Plus	9/97	Cheat
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Comanche 3	9/97	Cheats
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
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Cyberia 2	10/96	Cheat
Darklight Conflict	9/97	Cheat
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
Deadlock	8/97	Cheats
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 Produzent	10/97	HEXerei
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Desert Strike	2/95	Cheat
Destruction Derby	4/96	Tip
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Destruction Derby 2	5/97	Cheat
Diablo	5/97	Tips
Diablo	7/97	Hex Codes
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	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dragon Lore	2/95	Lösung
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earthworm Jim	6/96	Codes
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Elite 2	2/95	Tip
Eradicator	5/97	Cheats
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA 97	5/97	Tips
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
G-Nome	8/97	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
Helicops	9/97	Cheats
Hellbender	5/97	Codes
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Industriegigant	9/97	HEXerei
Inferior	8/95	Codes
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Ishar 3	3/95	Cheat
Isnogud	9/97	Codes
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
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
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
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/96	Tips
Mag!	8/97	HEXerei
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
MDK	8/97	Cheats
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
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monster Truck Madness	5/97	Cheat
Moto Racer	8/97	Cheats
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed	1/96	Cheats
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Offensive	9/96	Codes
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outlaws	6/97	Cheats
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
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
[redacted]	6/97	Cheats
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Robinsons Requiem	4/95	Tips
Robinson's Requiem	8/97	Tip
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
[redacted]	8/97	Cheats
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 Park	8/97	Cheats
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Stonekeep	4/96	Cheats
Street Racer	7/97	Cheats
Superfrog	6/95	Codes/Tips
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
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
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Last Express	6/97	Lösung
The Space Bar	10/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
Tomb Raider	5/97	Cheats
Toonstruck	2/97	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Transarctica	10/97	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Tyrian	6/96	Cheats
Urban Runner	9/96	Lösung
Vermeer 2	9/97	Tip
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 Gods	9/97	Tips
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander IV	4/96	Tip
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
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: Apocalypse	9/97	Cheats
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

Microsofts neuer Rüttelstick im offiziellen Test!

Sidewinder Force Feedback Pro

Bisher lagen Joysticks mehr oder weniger gut in der Hand und hatten mehr oder weniger Funktionen – basta. Doch jetzt bringt Microsoft einen völlig neuartigen „Massagestab" auf den Markt: Für rund 350 Mark bekommt man das Spielgeschehen wortwörtlich zu spüren.

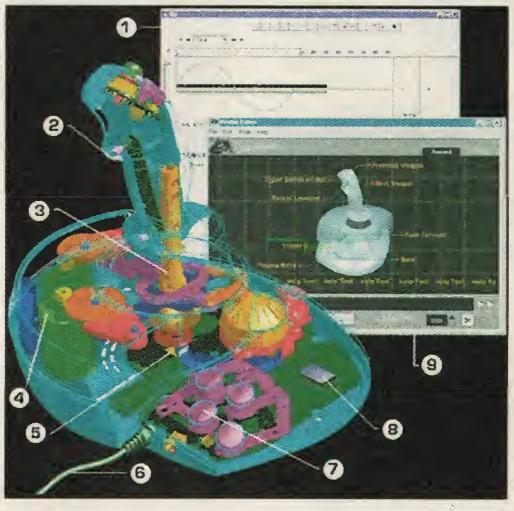
DIE STANDARDFUNKTIONEN



Das Design des innovativen Joysticks macht Linkshändern das Leben schwer

Wer Actionspiele, Flugsimulationen etc. zukünftig geschüttelt und nicht mehr gerührt genießen will, erhält solide Technik: Das Gehäuse aus Hartplastik steht ohne Saugnäpfe wie festgenagelt auf dem Tisch. Auf dem bauchigen Basiselement finden sich die vier Knöpfe A,B,C und D, wie man sie eventuell von Gamepads her kennt; außerdem eine Art Shifttaste, mit der sich alle Buttons mit doppelten Funktionen belegen lassen. In Fingerreichweite liegt dazu noch ein großer Dreh- bzw. Schubregler. Auf dem Stick selbst ist natürlich ein Feuerbutton für den Zeigefinger untergebracht, drei weitere sind vom Daumen zu bedienen. Last not least gibt es einen Acht-Wege-Ministick am Stick, das sogenannte Coolie-Hat.
Der Knüppel bewegt sich leichtgängig in alle Richtungen und kann wie schon das Vorgängermodell „Sidewinder Pro" um die vertikale Achse gedreht werden. Allerdings kippt er ohne den Anschluß der mitgelieferten Stromversorgung nicht mehr in die Mittelstellung zurück.

AUFRÜTTELNDE SPIELERLEBNISSE



Ein Blick auf das Innenleben zeigt die beiden für alle selbständigen Bewegungen zuständigen Elektromotoren

Wer dem Gerät in den Bauch guckt, wundert sich nicht mehr über dessen klobiges Design: Neben der Hauptplatine und dem eigentlichen Stick finden sich da Zahnräder, Gestänge, ein Kühlgebläse sowie zwei kleine Elektromotoren. Letztere vermitteln dem Benutzer Erlebnisse, wie er sie sonst nur aus der Spielhalle kennt: Einmal unter Strom gesetzt, leisten sie entsprechend dem Geschehen am Monitor Widerstand oder drücken den Knüppel selbständig in eine Richtung. PC-Piloten erleben damit beispielsweise Turbulenzen am Screen, indem das Steuer seitlich weggeht. Ohne Gegendruck mag wie in einem richtigen Cockpit die Bruchlandung folgen.
Unnötig zu sagen, daß sich eine Simulation mit dem Force Feedback ungleich schwerer, aber eben auch realistischer steuert. Ein drohender Strömungsabriß etwa kann schon anhand der entgegenwirkenden Kraft abgeschätzt werden. Aktionisten dürfen demgegenüber z.B. wirklichkeitsnah umgesetztes MG-Feuer erwarten. In diesem Fall rüttelt der Stick und geht nach hinten, um den Rückschlag der Waffe zu simulieren. Zusammenstöße oder einkassierte Treffer wiederum führen zu Stößen unterschiedlicher Stärke und Dauer. Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt: Rennfahrer bekommen die Vibrationen des Motors zu spüren, Schiffskapitäne den Widerstand des Wassers usw. Das Gerät erkennt dabei übrigens die umschließende Hand, andernfalls bleibt es still.

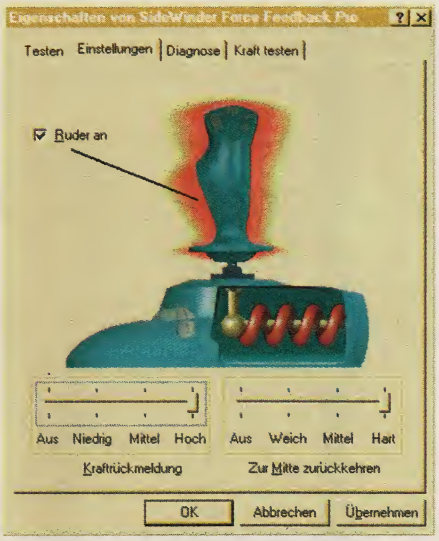
RÜTTELFESTE SPIELE

Nachfolgend aufgelistete Titel unterstützen die Funktionen des Force Feedback entweder direkt oder sind zumindest in absehbarer Zeit via Update oder Patch dazu zu bewegen.

ABC's Monday Night Football '98
Aces: The X-Fighters
iA-10 Warthog
Beast Wars
Die by the Sword
Demon Star
Daytona USA Deluxe
Earthsiege 3
Fighter Squadron: Screamin' Demons over Europe
F-22 Air Dominance Fighter
F-22 Total Air War
Fighter Ace
Front Page Sports: Trophy Brass
Front Page Sports: Trophy Rivers
F1 Racing Simulation
Interstate '76
Microsoft Flight Simulator 98
Microsoft Baseball 3D
Red Baron 2
Sabre Ace: Conflict Over Korea
Shadows of the Empire
Tiger Shark
Unreal

DIE SOFTWAREUNTERSTÜTZUNG

Natürlich sind die neuen Steuererlebnisse auf Unterstützung seitens der Software angewiesen. Soweit es den Stick angeht, bringt er ein ordentliches Setup mit, das allgemein gültige Dinge wie Stärke des Widerstands und Buttonbelegung individuell regelt. Auch spezielle Einstellungen für spezielle Spiele sind separat abspeicherbar und können über ein passendes Menü jederzeit wieder geladen werden. Dazu kommt ein Testprogramm, welches erste Eindrücke der zahlreichen Möglichkeiten vermittelt.
Die eigentlichen Rütteleffekte müssen von den Programmierern zuvor in das Game eingebaut worden sein. Andernfalls wird eben ein Update oder zumindest ein Patch benötigt. Beides ist für eine ganze Reihe von Titeln bereits angekündigt; neue Produktionen sollen die erforderlichen Routinen vielfach schon intus haben.



Die mitgelieferte Setup-Software erlaubt individuelle Anpassung aller Funktionen

DAS URTEIL

Auch wenn der Force Feedback einen relativ lauten Kühlventilator besitzt, für Linkshänder ergonomisch ungeeignet ist und ein beachtliches Loch in die Kasse reißt, kann das Fazit doch nur positiv ausfallen: Unterhaltsame und wegweisende Innovationen wie diese sind es, die das PC-Entertainment auf die nächsten Jahre hinaus interessant machen! (rf)



Laß rütteln, Kurt: MDK ist eines der ersten Actionspiele mit voller Unterstützung für den Force Feedback – und wird dem Stick zumindest in den USA beigelegt

FORCE FEEDBACK FACTS

* analoger Joystick
* 2 Elektromotoren für Rüttelfunktionen
* 8 mehrfach belegbare Feuerknöpfe
* Coolie-Hat
* Dreh- und Schubregler
* Software, Handbuch und Adapter anbei
* für Linkshänder ergonomisch ungünstig
* ab sofort für ca. 350,– DM lieferbar

MICROSOFT SUCHT ECHTZEITSTRATEGEN ALS BETATESTER

Sie spielen „Warcraft 2" im Schlaf und „Civilization 2" mit links? Dann sollten Sie jetzt schnell reagieren: Wer uns bis zum 5. Oktober schreibt, hat die Chance, Betatester für die deutsche Version von „Age of Empires" zu werden!

Falls Sie unser Preview in der Ausgabe 9/97 verpaßt haben, hier eine kurze Zusammenfassung: In einer Mischung aus „Warcraft 2" und „Civilization 2" betreut man eine von zwölf antiken Nationen. Auf der zunächst abgedunkelten Karte muß man Gold abbauen, Gebäude errichten und natürlich Schlachten schlagen – etwa die Belagerung von Troja. Die CPU-Gegner sollen intelligent, die Auflösungen zwischen 640 x 480 und 1024 x 768 Pixel variabel, die Grafiken detailliert und die Maussteuerung ganz toll sein. Aber wer wüßte das genauer als ein Betatester? Um vielleicht ein solcher zu werden, müssen Sie folgende Voraussetzungen erfüllen:

Mindestalter: 16 Jahre
Minimalkonfiguration: P75 mit Win 95, 8 MB RAM, 125 MB auf der HD, Sound- und SVGA-taugliche Grafikkarte, vierfach schnelles CD-ROM-Laufwerk



Unter Ausschluß des Rechtsweges erhalten zehn Bewerber per Post eine Betaversion von „Age of Empires", einen Testervertrag sowie einen auszufüllenden Fragebogen zum Spiel. Hier sollen Sie dann all die kleinen und großen Bugs eintragen, denen Sie auf die Spur gekommen sind. Auch Vorschläge und Anregungen sind willkommen. Natürlich nicht umsonst, denn es winken eine Urkunde sowie die Vollversion des fertigen Spiels. Bei Interesse richten Sie Ihre Bewerbung bitte auf einer simplen Postkarte bis zum 5.10.1997 (Einsendeschluß) an:

Joker Verlag
„Microsoft-Betatester"
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Leserbriefe



Spuk im Briefkasten: Jeden Tag holen wir die Post heraus, jeden Tag ist sie wieder drin! Auch berichten Zeugen häufig von einer gelb gekleideten Erscheinung, die unter schauerlichem Stöhnen ganze Säcke in den Schlitz entleert. Dagegen mutet unser kettenrasselndes Antwortgespenst vergleichsweise alltäglich an, nicht wahr?

EIN HERZ FÜR HUNDE

Liebe Daisy, während Deine Redaktionsburschen schon seit Wochen versuchen, neun Löcher in einen Hundekuchen zu bohren, um dann neun Kerzen für Dich hineinzustecken (siehe Interna 9/97), schicke ich Dir mit beiliegendem Päckchen lieber was Gutes zum Geburtstag: neun Tüten feinstes Gebäck ohne Kerzen zum Naschen! Weißt Du, wir Frauen sind halt praktischer. Diesem kleinen, steinharten Hundekuchen kommt man sowieso nur mit Bohrmaschinen bei – und daran sollst Du Dir dann die Zähne ausbeißen? In Deinem Alter?! Und wer beißt dann eigentlich die faulen Redakteure in die Waden, wenn wieder nichts vorangeht mit dem neuen Heft? Und wissen die überhaupt, wie schlecht Kerzen schmecken? Selbst wenn es Honigkerzen wären, pfui, pfui!
Also, gib Michael ein bißchen was ab und grüße ihn von mir. Grüße auch „Big Joe" und gratuliere ihm zum Chef-Red – aber gib ihm lieber nichts zu fressen; unser Gebäck ist zu nahrhaft für ihn. Obwohl er ohne seine Haare sicher viel abgenommen hat. Auch ein Weg, weniger auf die Waage zu bringen. Du könntest ihn allerdings mal fragen, ob er mir sein Geburtstags-T-Shirt mit dem Aufdruck „Ich bin über 40, bitte helfen Sie mir über die Straße" leiht. Das bräuchte ich dringend für meine nächste Geburtstagsparty.
Halt die Ohren steif, liebe Daisy, und paß weiter gut auf!
verabschiedet sich Evelyn Marquardt aus Nürnberg von unserem Wauwau

Ein herzliches „Wuff!" im Namen unserer schwarzen Redaktionstöle. Sie hat sich sozusagen tierisch über Dein Präsent gefreut – oder zumindest das, was davon übrigblieb. Feinschmecker Steffen konnten wir ja gerade noch davon abhalten, die leckeren Schmackos zu futtern, doch mit einem hungrigen Chefredakteur ist nicht zu spaßen! Der Gewichtsverlust seiner Haarpracht war einfach zuviel für Joe...
P.S.: Daisy hat sich mit einem „Virtual Doggie" für Deine Großzügigkeit revanchiert, besteht allerdings darauf, daß Du es nach ihr benennst.



WEG MIT DEM BRIEFGEHEIMNIS

1) Die Testberichte gefallen mir in letzter Zeit besser als zuvor, da die Wertungen differenzierter sind. Es gibt jetzt gute und schlechte Spiele, während früher fast alle Wertungen irgendwo zwischen 60 und 79 Prozent lagen. Dabei war dann vieles nach meinem Geschmack über- oder unterbewertet, weshalb die Kaufentscheidung anhand der Tests schwerfiel.
2) Previews und Messeberichte können meines Erachtens ganz oder zumindest weitestgehend entfallen. Entweder erscheinen die dort abgehandelten Spiele erst in ferner Zukunft, so daß sich bis zum Erscheinungstermin meist noch sehr weitreichende Änderungen ergeben, oder der Termin liegt schon so nahe, daß man sich das Preview ebensogut hätte sparen können.
3) Ich würde es befürworten, wenn auf der Leserbriefseite die Adressen mitangegeben würden – es sei denn natürlich, jemand wünscht das ausdrücklich nicht. Mir ging es jedenfalls schon öfters so, daß ich zu einem bestimmten Leserbrief gerne Stellung bezogen bzw. mich mit dem Absender in Verbindung gesetzt hätte. Selbstverständlich können Sie meine Anschrift ebenfalls veröffentlichen, falls dieser Brief gedruckt wird.
verabschiedet sich Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg

1) Auf Anraten unseres Anwalts bestreiten wir alle Vorwürfe bezüglich der Benotung – freuen uns aber trotzdem, daß Sie jetzt zufrieden sind!
2) All diesen Argumenten zum Trotz belegen unsere Leserumfragen jedesmal aufs Neue, daß Previews und Messeberichte zu den beliebtesten Rubriken im Heft zählen. Man will eben wissen, was alles geplant ist – auch wenn es am Ende oft nicht in dieser Form verwirklicht werden kann.
3) Auf die Idee hätten wir wirklich selber kommen können! Um den Austausch von Leser zu Leser zu fördern, wird der Vorschlag mit sofortiger Wirkung aufgegriffen. Da ein wenig Karenzzeit sein muß, gibt's die ersten Komplettadressen als Neujahrspräsent in der Ausgabe 1/98.

DIE ZAHL DES TIERES

Ehrlich gesagt geht mir diese etwas überflüssige Debatte um Witze und christlich Gläubige ja auf die Nerven. Aber wenn ich schon die Gelegenheit habe, mich mit meinen tollen und überragenden Bibelkenntnissen hervorzutun, dann werde ich mir die nicht nehmen lassen:
Die Zahl 666 ist keine Erfindung der Drehbuchautoren des Films „Das Omen" und auch nicht die von irgendwelchen verwirrten Möchtegern-Satanisten.
Tatsächlich ist sie, man höre und staune, ein Kind des Neuen Testaments. In der Offenbarung des Johannes heißt es nämlich in Kapitel 13: „Und ich sah ein zweites Tier aufsteigen aus der Erde, das hatte zwei Hörner wie ein Lamm und redete wie ein Drache. ... Wer Verstand hat, der überlege die Zahl des Tiers, denn es ist die Zahl eines Menschen, und seine Zahl ist 666".
Bei dem erwähnten „Tier" handelt es sich wohl um den vielbeschriebenen Antichristen, wobei dieser allerdings ganz klar nicht identisch ist mit Satan – schließlich heißt es dort ja auch, 666 sei die Zahl eines Menschen. Damit ist 666 eben nicht eine satanische Zahl, stammt aber sehr wohl aus der Bibel.
erläutert uns Dr. Hähnchen via T-Online

Äh, ja. Weil: Dreimal Sex hintereinander ist ja auch ganz schön tierisch, aber doch irgendwie menschlich. Huch, ich Lamm! Da habe ich mal wieder geredet wie ein Drache...

PROFILIERUNGSSUCHT

Mann, seid Ihr cool! Und wahnsinnig witzisch. Da regt sich ein Marius W. über einen Comic von Euch auf, welcher seine religiösen Gefühle verletzt, und Ihr habt nichts Besseres zu tun, als irgendwelche blöden Kommentare dazu abzugeben. Ist halt einfacher, als sich ernsthaft damit auseinanderzusetzen – und kommt auch tierisch an. Okay, ich habe den Comic nicht gelesen, vermute aber, daß er relativ harmlos war. Klar, es gibt immer welche, die sich über alles aufregen.
Wenn man nun aber versucht, sich auf deren Kosten zu profilieren, indem man sie lächerlich macht, kann es leicht passieren, daß man Applaus von der anderen, ebenso bescheuerten Seite bekommt. Und zweitens schreckt man die Leser ab, die nun Angst haben, lächerlich gemacht zu werden. Ich glaube nicht, daß Ihr das wollt.
Wenn Ihr übrigens mehr Zeit auf die Recherche verwendet hättet, wäret Ihr leicht auf die Offenbarung, Kapitel 13 gestoßen. Dort steht nämlich die Passage mit der 666. Aber vielleicht glaubt Ihr ja, daß Ihr das nicht nötig habt? Davon abgesehen finde ich Eure Zeitschrift ganz okay – auch wenn Ihr mal wieder irgendwelchen Mist schreiben solltet, werdet Ihr mich nicht so schnell los!
tröstet uns Internet-Mailer Eckart Scholl am Schluß seiner Fehde, äh, Rede



Zugegeben, diese Redakteursbande ist nicht gerade bibelfest und neigt dazu, außer Computerspielen wenig ernst zu nehmen – am wenigsten sich selbst, immerhin. Davon abgesehen, sind die Leserbriefseiten kein Testbericht, sondern ein (möglichst auch unterhaltsames) Diskussionsforum. Hier sollten auch uns persönliche Meinungen erlaubt sein, die nicht von religiösen Recherchen untermauert sind, oder?

KABBALISTIK

Daß die Zahl 666 aus der Offenbarung des Johannes stammt, wird Euch bestimmt schon jemand verraten haben. Aber was bedeutet sie? Nun, hebräische und auch andere damals übliche Buchstaben wurden als Zahlen und Ziffern gleichermaßen benutzt. Zählt man die Zahlenwerte eines Namens zusammen, bekommt man eine Summe. Die Christen wurden nun von der damaligen römischen Obrigkeit ziemlich verfolgt, auch Johannes selbst hatte darunter zu leiden. Er redet deshalb vom römischen Staat und seinen Oberen als von einem Tier, das Menschen verschlingt und tötet. Kurz, er beschreibt das Tier als eine widergöttliche Macht. Diese wird repräsentiert von einem Menschen, und dessen Namenssumme ist eben 666. Zufällig die Summe, die sich ergibt, wenn man die Zahlenwerte des Namens von Kaiser Domitian addiert, welcher einer der größten Christenverfolger überhaupt war. Comprende?
interpretiert Jörg Grates aus Wickenrodt

Also, das ist mal eine interessante Version! Hört sich glaubhaft an. Bloß mit den Zahlen haben wir unsere Probleme: Der Name Domitian hat acht Buchstaben, und selbst wenn man „Domitianus" nähme, wären es nur zehn. Jeder dieser zehn Buchstaben müßte also einen durchschnittlichen Zahlenwert von 67 besitzen, was auf ein Alphabet von über 130 Buchstaben hinauslaufen würde. Also, nix comprende. Aber vielleicht hat sich auch nur unser Pentium verrechnet, wäre ja nicht das erste Mal.

DER KONVERTIT

Ich habe meinen PC nun schon etwas über zwei Jahre. Ungefähr zwei Monate nach dem Kauf erschien Win 95, doch bis jetzt arbeite ich nach wie vor mit DOS/Win 3.11. Nun erscheinen allerdings mittlerweile die wirklich interessanten Spiele praktisch ausschließlich für Win 95 – und ich weiß nicht, woher ich es bekommen soll. Manch obskurer Verkäufer sagt mir, daß man Win 95 nur noch erhält, indem man sich einen komplett neuen Computer kauft, auf dem es schon vorinstalliert ist. In meinem Bekanntenkreis rät man mir, daß ich mir bei jemandem eine Win 95-CD ausleihen soll, quasi als Raubkopie. Und letztens hat mir jemand gesagt, daß man Win 3.11 zu Win 95 upgraden kann, was ich allerdings stark bezweifle. Was soll ich also tun?
(ver-) zweifelt Thomas Schillinger aus Bous

Jemand hat recht: Es gibt ein Update von Win 3.X zu Win 95, das unseres Wissens auch nach wie vor im Handel zu haben sein sollte. Die „obskuren" Verkäufer waren indessen vielleicht einfach mehr daran interessiert, Dir einen neuen Rechner anzudrehen. Den magst Du freilich auch bald benötigen…

DER PREIS DER LEISTUNG

Ich finde Euch super und würde Euch auch noch mehr Leser wünschen, denn für den Preis bekommt man doch einiges geboten. Nicht nur das Magazin, sondern auch noch die CD-ROM mit vielen nützlichen Dingen und natürlich vor allem den Spielen. Alternativ habe ich mir auch mal ein reines CD-Magazin mit Spielen besorgt – es kostete 13,– DM, und die gebotene Vollversion war etwas aktueller. Dafür umfaßte das beiliegende Heft auch nur 40 Seiten, von denen noch mehr als ein Drittel Werbung waren. Hoffentlich könnt Ihr also Eure Position behaupten, denn Eure Umstrukturierungen in Sachen Personal betrachte ich doch mit Sorge. Übrigens habt Ihr bestimmt den großen Medienrummel mitbekommen, den die Pathfinder-Mission verursachte. Hätte mich doch gefreut, wenn Ihr einfach mal kurzfristig einige Marsbilder mit auf die CD gepackt oder im Heft veröffentlicht hättet. Darüber wären bestimmt viele Leser erfreut gewesen. Ich weiß, daß Ihr ein Spielemagazin macht, aber ein paar aktuelle Schlenker sind doch mal drin, oder?

findet Jan Sinzinger aus dem Austria-Internet

Heißen Dank für das Lob, obgleich wir uns kaum vorstellen können, daß es auf irgendeiner Zeitschrift ein aktuelleres Spiel gibt als diesen Monat bei uns: Das tolle Adventure „Bazooka Sue" hat Starbyte erst diesen Sommer zum Vollpreis von 99,– DM auf den Markt gebracht! Und keine Sorge, gelegentliche Personaländerungen sind ebenso normal wie steigende Auflagen aufgrund des unschlagbaren Preis/Leistungsverhältnisses. Was die gewünschten Pathfinder-Bilder angeht, rennst Du bei unserem „Marsmenschen" Joe zwar offene Türen ein, doch die Leserumfragen zeigen immer wieder, daß solche nicht spielbezogenen „Schlenker" im allgemeinen eher unbeliebt sind. Sorry, aber das sind die Nachteile einer Demokratie: Die Mehrheit hat immer recht.

KRIEG IM SCHATTEN

Nachdem ich Euren Beitrag zum „Schattenkrieger" gelesen hatte, frägte ich mich, warum Ihr überhaupt einen Artikel zu diesem 3D-Dungeon verfaßt habt. Ich suche in einer Spielezeitschrift objektive Berichte und keine Verurteilungen! Zumal gerade durch solche Berichte Minderjährige auf den Geschmack gebracht werden. Wenn man solche Spiele schon im voraus verurteilt, dann sollte man auf entsprechende Artikel komplett verzichten. Alles andere ist heuchlerisch. Auch in meinen Augen sind solche Games nicht unbedingt etwas für Kinder und Jugendliche, aber das sollte einer objektiven Vorstellung nicht im Wege stehen.
ärgert sich Reto Waldvogel aus dem Schweizer Internet

Was könnte objektiver sein als ein ausführlicher, immerhin dreiseitiger Test, bei dem die Bewertung der Motivation dem Leser freigestellt wurde? Daß wir mit unserer Einschätzung des Spiels grundsätzlich recht hatten, beweist schon die bereits vor einiger Zeit tatsächlich erfolgte Indizierung durch die BPS. Mit der Ansicht, solche Programme wären generell überhaupt nicht zu testen, stehst Du indessen ziemlich allein auf weiter Flur: Ein entsprechender Vorschlag unsererseits hatte ein Jahr lang schier endlose Beschwerden von Leserseite zur Folge!

KILLERINSTINKT

1) Warum versprecht Ihr eigentlich groß und breit, keine Spiele mehr zu testen, die „ausschließlich den Killerinstinkt" ansprechen, obwohl dann doch Games wie „Redneck Rampage" besprochen werden? Den Test zu „Outlaws" fand ich in diesem Sinne allerdings berechtigt, weil das Programm doch ziemlich puzzlelastig ist.
2) Zu meinem Leserbrief in der Juli-Nummer: Daß es sich bei den Codewörtern der Vollversionen um einen Kopierschutz handelt, ist mir auch klar, bin ja nicht ganz doof. Ich frage mich nur, ob es nicht ziemlich bescheuert ist, bei solchen Spielen, die ohnehin niemand mehr kopiert, noch so etwas einzubauen.
3) Zu Eurem Win 95-Workshop im Juni-Heft: Seid Ihr sicher, daß Ihr Eure Wunderkonfiguration mit den 624 KB an freiem Grundspeicher ausprobiert habt? Meines Wissens als alter PC-Hase ist es nicht möglich, den EMS-Speicher durch den Zusatz NOEMS zu deaktivieren, um den somit nicht vorhandenen Speicher dann dem CD-ROM als Cache zur Verfügung zu stellen.
kalkuliert Achim Schneider aus Norderstedt

1) Ein Versprechen muß sich auch durchsetzen lassen, sonst war es eher ein Versprecher. Aufgrund der zahlreichen Leserproteste haben wir daher beschlossen, Kompromisse einzugehen – wie z.B. die fehlende Motivationsnote für den Schattenkrieger. Und im Gegensatz zu diesem blieb „Redneck Rampage" lange von den Jugendschutzbehörden unbeanstandet.
2) Wir wissen nicht, ob und welche Spiele derzeit kopiert werden. Wir wissen aber, daß wir stets nur vom Hersteller zur Verfügung gestellte Originalversionen auf unsere Beilagscheiben pressen. Und wenn diese einen Kopierschutz einprogrammiert haben, dann haben sie eben einen.
3) Doch, doch, der NOEMS-Zusatz hinter dem EMM386-Eintrag ist recht hilfreich, weil er zwar die Erstellung des (oftmals unerwünschten) EMS-Speichers verhindert, andererseits aber trotzdem ein paar zusätzliche KB an freiem Speicher liefert. Die 624 KB sind auch belegt, allerdings nur (wie aus folgendem Brief hervorgeht) bei der alten Win 95-Version.

SPEICHERFRESSER

Mein Freund hat dieselbe Konfiguration wie ich auf seinem Rechner – mit dem einzigen Unterschied, daß er Windows 95b verwendet, ich hingegen die ältere Urversion. Nichtsdestotrotz habe ich dicke 625 KB RAM im unteren Bereich, er hingegen bloß magere 581 KB. Am Unterschied der Windows-Versionen kann das doch eigentlich nicht liegen, oder? Ich habe sogar schon von Leuten gehört, die angeblich über stolze 640 KB an Arbeitsspeicher verfügen. Wie ist das möglich?
wundert sich Thomas Skowronek aus Meschede

Weil die aktuelle Windows-Version mit einem neuen Himem-Treiber geliefert wird, der weitaus mehr Platz als das alte Modell belegt, kommt man damit kaum noch über 585 KB hinaus. Allerdings gibt es seit kurzem einen Patch im Netz bzw. bei den Online-Diensten, der das Himem-Problem der neuen Windows-Version behebt. Stolze 640 KB Arbeitsspeicher erhält man heutzutage unseres Erachtens wohl nur noch unter DOS bei Verwendung von speziellen Speichermanagern wie QEMM. Leider ist eine solche Konfiguration aber nicht allzu spieleverträglich. Wer das Kunststück aber auch unter Win 95 vorführen kann, der möge sich doch bei uns melden.

HEITER SO!

1) Mir ist klar, daß Ihr es nicht jedem recht machen könnt, was das Angebot sowohl im Heft als auch auf der CD angeht. Auch ich fand nicht immer alles gut, aber wo gibt's das schon? Noch dazu für einen derartigen Preis! Wenn mir Euer Angebot mal einen Monat nicht so gefällt, dann im nächsten Monat eben um so mehr. Daher meine Bitte: WEITER SO! Bleibt humorvoll bis ketzerisch wie bisher, das ist nämlich in meinen Augen Manna, wenn ich Euer Heft aufschlage. Und laßt Euch von den teilweise absurden Wünschen in manchen Leserbriefen nicht erschrecken. Gelegentlich habe ich den Eindruck, etliche Leute glauben, der PC Joker würde einzig und allein für sie produziert. Beispielsweise meinte mal jemand, Ihr solltet doch aktuelle Vollversionen auf die CD packen. Klar, wenn er die Lizenzgebühren zahlt. Womit solche Leute wohl denken? Seitdem Ihr die Vollversionen eingeführt habt, kaufe ich das Heft regelmäßig und ohne vorher hineinzusehen.
2) Was ich persönlich sehr übel finde, ist der immer schlechter werdende Service einiger Softwarefirmen. Wenn man überhaupt Auskünfte bekommt, dann solche allgemeiner Art, die einem nicht weiterhelfen. Ich habe es mittlerweile auch aufgegeben, irgendwelche Registrierungskarten zurückzuschicken, da ich auf alle bisherigen bislang noch keine einzige Antwort erhielt. Gut, daß Ihr so etwas nicht praktiziert. Ist ja auch rechtlich gesehen überhaupt nicht notwendig – siehe Eure Antwort auf den Leserbrief „Karteileichen" im September-Heft.
3) Ich fände es ganz gut, mal eine vollständige Liste der Spielehersteller bzw. -vertriebe abzudrucken. Auf vielen Verpackungen fehlen nämlich die Adressen, vor allem bei Budget-Produkten.
schlägt Eugen Püschel aus Mülheim vor

1) Keine Bange, der Mannastrom rollt ungehemmt weiter – also paß ein bißchen auf Deine Augen auf!
2) Obzwar wir Dir leider im großen und ganzen beipflichten müssen (der immense Wettbewerbsdruck macht es vielen Herstellern unmöglich, ausreichend Mittel für reine Serviceleistungen zur Verfügung zu stellen), muß doch gesagt werden, daß eine Registrierung in den seltensten Fällen eine direkte Antwort nach sich zieht. Vielmehr bist Du damit beim Hersteller als Kunde gelistet – was immer das im Einzelfall für Vorteile haben mag.
3) Zu viele Listen verderben das Heft, doch auf eine mehr mag es nicht ankommen: Wer unterstützt Eugens Vorschlag?

NOMEN EST OMEN

Wie wäre es mit einer Wiederbelebung des Joker-Comics? Da der PC Joker ja nun die einzige Zeitschrift Eures Verlages ist, wäre doch ein Comic, der auch etwas mit dem Verlagsnamen zu tun hat, ganz angebracht, oder?
fragt David Gruenbeck aus dem Metronet

Mein Comic ist Dir wohl nicht gut genug, was? Ketzer, Querulant, Nörgler, Miesepeter, Kostverächter…!

Sound

Aktivboxen 25W	29,00
Aktivboxen 3D 120W (beide incl. Netzteil)	69,00
PINE 3D SB komp.	49,00
SoundBlaster 16value	125,00

Zubehör

CPU Lüfter für 486er	14,99
CPU Lüfter für Pentium	19,90
IOMEGA ZIP LW	275,00
Zip-Medien 100MB	23,50
Floppy Laufw. 1,44MB	45,00
ISA Controller	25,00
Kamera für Druckerport QuickCam s/w	195,00
Gehäuse BigTower oNT	95,00
Gehäuse MiniTow. oNT	55,00
Netzteil 200W	45,00
Netzteil 230W	75,00
Wechselrahmen für HD	35,00
Null-Modemkabel	16,50
Null-Modem ser. & par.	29,50
Modem 33.6	185,00
ISDN S0 Karte Fritz	169,00
ISDN S0 Karte Creatix	159,00
Mouse ser. & PAD	13,50
Mouse Logitch 3Ta.	29,00
WIN95 Tastatur	39,00

VGA Karten

ATI WinCa. 2MB PCI	99,00
ATI WinCa. 1MB PCI	89,00
VK ISA 1MB	69,00
Elsa Victory 3D	229,00
Hauppauge WINTV	185,00
Matrox Mystique 4MB	245,00
2MB f. Mystique	99,00
Miro 22SD 2MB PCI	99,00

Mainboards-CPU

Pentium 512PB Cache	185,00
ASUS P55T2P4	269,00
Gigabyte HX 512kB Cache	275,00
Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board	48,50
AMD 5k PR133	162,00
AMD 5k PR166	199,00
AMD 6k P166 MMX	340,00
AMD 6k P200 MMX	480,00
AMD 6k P233 MMX	699,00
IPentium 200	345,00
INTELMMX 166	345,00
INTELMMX 200	998,00
iPENTIUM II 233MHz	1250,00

Festplatten

AT-BUS 2.5" 250MB	159,00
AT-BUS 1,7 GB	339,00
AT-BUS 2,6 GB	386,00
AT-BUS 3,2 GB	422,00
AT-BUS 4,0GB	558,00

TSUNAMI MINI
Prozessor 166MHz, 1,7GB, 16MB EDO, 2MB VK, WIN95, Mouse,CD*24fach, 15" Monitor
1750,00

Aufrüstsatz 486er auf Pentium 166 komp. 369,00 (Mainboard,Prozessor,Lüfter)

aktuelle Spiele unter 03361,5246

Speicher

RAM 8 MB PS/2 FP	64,00
RAM 8 MB PS/2 EDO	57,00
RAM 16 MB PS/2 FP	127,00
RAM 16 MB PS/2 EDO	117,00
RAM 32 MB PS/2 EDO	246,00
SDRAM 16 MB	156,00
SDRAM 32 MB	294,00
PBCACHE 256k f. ASUS	37,00

CD-ROM

CD-ROM 16fach	159,00
CD-ROM 24fach TEAC	225,00
CD-ROM Wechsler 8fach 6 CD´s TEAC	340,00
CD-Brenner Incl. Software 2-fach schreiben	670,00
CD-Rohlinge 10 St.	48,00
Caddy für CD-ROM	9,80

Netzwerk

Karte NE2000 kp. BNC	49,00
Karte NE2000 BNC und UTP PCI	65,00
Netzwerkkabel konfektioniert je 10m	15,00
Abschlußwiderst. BNC	4,50
Chrimpstecker BNC	4,25
Kabelverbinder BNC	12,00
Netzwerk Spieleset für 2 PC (2*Netzwerkkarte,10mKabel)	99,00

auf Wunsch Komplettsysteme und Systemumrüstungen Abholung und Anlieferung per UPS

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337
Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

TSUNAMI Computer

Hint Shop
Lösungshefte

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

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 !
Händleranfragen erwünscht

Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

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 Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Ark of Time
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Cyberia 1+2 & Wetlands
"D", Evocation & Blawn Aw.
Dawn in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence
Excalibur 2555 A.D.
Fable
Fade to Black
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Golden Gate Killer
Hexen
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Bum C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7 (je)
Knights of Xentar
Kaala Lumpur
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Express, The
Leisure Suit Larry 1 - 7 (je)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Myst, Nactropolis, Lost Eden
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte, Die
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Ravenloft 1+2 & Menzober.
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers
Siman the Sorcerer 1 und 2
Saul Blade
Space Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork:Nemesis/ Return to Zork
"Z"

SH=Sammelheft

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

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

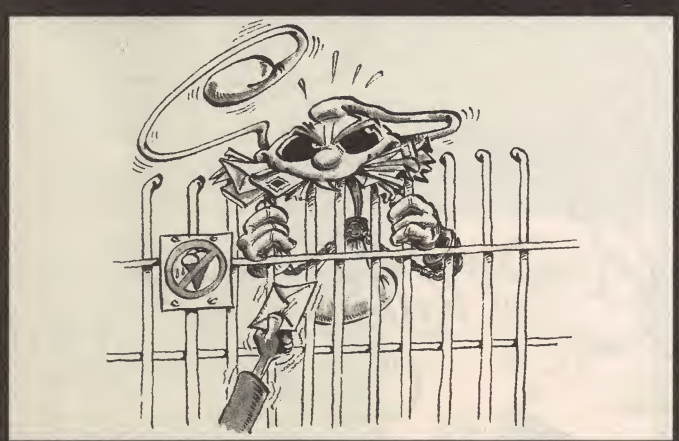
Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

AMERICA OFFLINE

Sascha Weiß könnte mit seinem Leserbrief „Virenalarm!" in der Ausgabe 8/97 recht haben. Ich habe nämlich kürzlich eine E-Mail bekommen, die sich „Read or lose AOL" nannte. Dort wurde in schlechtem Englisch behauptet, daß einige Hacker bald alle AOL-User für immer offline setzen wollen. Um von dem Unglück verschont zu bleiben, solle man diese E-Mail an alle seine Bekannten weiterschicken. Die Mail habe ich mal sicherheitshalber sofort gelöscht, aber ich besitze noch einen Ausdruck. zeigt sich Uno244 von AOL verunsichert

In dieser Sache können wir Dich wohl beruhigen: Das Ganze hört sich doch sehr nach einem dummen, jedoch harmlosen Kettenbrief an – zumal der Drohung jegliche (auch nur theoretische) Glaubwürdigkeit fehlt. Interessant mag in diesem Zusammenhang auch sein, daß sich trotz unseres damaligen Aufrufes bisher noch kein einziger E-Mail-Geschädigter gemeldet hat.



FUTTER FÜR DEN ZOMBIE

Wer spukt mit: Damit die wundersame Briefvermehrung kein Ende nimmt und der Post-Zombi auch morgen noch was auszuteilen hat, rechne ich fest mit Unterstützung – in Form von Lob, Kritik, Anregungen und Fragen. Als Verfasser eines solchen Schriftstücks darf man demgegenüber fest mit einer Reaktion meinerseits rechnen. Zuschriften von allgemeinem Interesse werden demnach auf diesen Seiten veröffentlicht, eher private Schreiben von mir persönlich beantwortet. Im Falle von ABM-Maßnahmen für die Bundespost ist dabei auf RÜCKPORTO (außerhalb Deutschlands bitte Internationale Antwortscheine verwenden) und einen lesbaren Absender zu achten. Wer hingegen unseren virtuellen Briefkasten mit E-Mail verstopfen möchte, braucht bloß fehlerfrei eine der nachfolgenden Adressen abzutippen.

ANONYM ODER ÖFFENTLICH?

ACHTUNG: Ab Ausgabe 1/98 werden komplette Adressen abgedruckt, soweit vorhanden und nicht anders gewünscht. Wer also keinen Wert auf Kommunikation mit anderen Lesern legt, muß seinen Wunsch nach Anonymität ab sofort in einem kleinen Satz zum Ausdruck bringen. Dies gilt auch für E-Mails.

Leserbriefe bitte an folgende Adressen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com
oder
104125.1742@compuserve.com

E-MAIL AOL:
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742


ECHT SCHLARAFFIG HIER: MAN MUSS LEDIGLICH SEINEN MUND AUFMACHEN UND DIE FEINEN HÄMOGLUBIN-HÄPPCHEN MIT DER KNACKIGEN CHITIN-UMMANTELUNG FLIEGEN EINEM HINEIN ...
FLAP
FLAP
GHOST-ACTIVITIES
PICTURES OF AN EXHIBITION (feat. Lara C.)
HUÄÄÄRGX! DRECKS-MÜCKE!
DIE GING VOLL IN'S AUGE...!
UND BRENNT WIE DER REGENWALD...!
SCHRECKLICH! WAS IST DIR DENN PASSIERT? DU SOLLTEST BESSER NICHT SO VIEL "DAS SCHWARZE AUGE" SPIELEN....
KLUGSCHWÄTZER!
DAS SCHAUT GAR NICHT GUT AUS – NEIN,NEIN. MACH LIEBER EINEN VERBAND DRAUF, DANN KANN ICH'S WENIGSTENS NICHT MEHR SEHEN...
ZUFÄLLIG HABE ICH GENAU DAS PASSENDE FÜR DICH! DAMIT SIEHST DU GANZ 'LOTHAR-GÜNTHER-BUCHHEIM-MÄSSIG' VOLL COOL AUS UND REIHST DICH NAHTLOS EIN IN EINE ILLUSTRE RIEGE BEKLAPPTER.
Z.B.: KURT RUSSELL ALS 'DIE KLAPPERSCHLANGE'...
...ODER SCHWEINEBACKE IN DR. DOOLITTLE – UM MAL DIE WICHTIGSTEN ZU NENNEN.
ICH MAG JA NICHT SO GANZ DEN DURCHBLICK HABEN, ABER DAS IST KEINE AUGENKLAPPE!
WO HAST DU DAS NUN WIEDER HER?!
ÖH, ICH??? VON DA HINTEN.
EIN WUNDER! ICH KANN WIEDER BEIDÄUGIG SEHEN!
WAH! DAS IST LARA CROFT! DEM ZEICHNER SEI DANK...!!
VERZEIHEN SIE DEN KLEINEN FEHLGRIFF – ICH BIN EIN MEGA-FAN VON IHNEN UND HAB' ALLE IHRE CDs – GEBEN SIE MIR EIN AUTOGRAMM, JA?! DA DRAUF!
DAS WAR GEMEIN! MIT DEM FÜLLER!
BRUTAL!
DAS SAG' ICH DER BPS!!!
SOWAS VON JUGEND-GEFÄHRDEND ABER AUCH!!
REICHT ES DIR NICHT DIE ARMEN BÄRCHEN UND KLEINEN WÖLFLEIN ZU QUÄLEN
HÄ?!
AUF DEN INDEX MIT DIR, JAWOHL JA!

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verk. Sony CD-ROM Laufwerk 4-fach Speed 45 DM. Tel.: 0228/374919

486er DX2/66, Soundkarte, 400 MB Festplatte, 4-fach CD-ROM mit Monitor 16 MB RAM VGA mit 50 Spielen, VB 900,-. Tel.: 02251/89140 ab 11 Uhr

Verkaufe 386er PC mit kompletter Ausstattung und Monitor. Software, Buch und Joystick + Mouse vorhanden. Viel an Spielen dabei! Uwe Sell, Wilhelm Busch Str. 32, 38364 Schöningen, Tel.: 05352/58598

Soundkarte Typhoon (kompl. + Disks) 50 DM, Motherboard (ohne Chip) + 16 MB RAM 250 DM. Tel.: 0221/8701006 (Stefan verlangen)

Verkaufe 486er mit Monitor und Drucker + Win 3.11 & DOS 6.22 + Spiele & Programme; komplett abzugeben, 900,- DM. (PCGo 1/97). Telefon/Fax: 07136/20917, Elmar

MGA Millenium 3D-Karte mit 4MB RAM - 200 DM; ST. Generations - 50 DM; Award Winners (A F. Unity, Bleifuß, Pinball) - 50 DM; DS9 - 20 DM, Hattrick 30 DM, WC 3 + 4 50 DM. Tel.: 04421/85634

A-1200, 2 MB, 40 HD, 5 Originalspiele: z.B. Syndicate, Soccer Kid. Top Zustand, VB 200 DM, sowie A-Joker 9/93, 12/93, 11/94-11/96 für 3 DM pro Heft o. alle für 50 DM. Tel.: 03542/80038 ab 20 Uhr, Mathias.

Zu verkaufen: 486.33, gr. + kleines Laufwerk inkl. VGA-Monitor, Tastatur, Maus für DM 500,-, Tintenstrahldrucker Epson Stylus 800 inkl. Patrone für DM 250,-. Tel.: 05286/1271

Biete 2 x 8 MB EDO-RAM 70 NS 120 DM. Tel.: 030/8034423 oder: 0165-6-2966199

Amiga 1200, 1,2 GB Festpl., Turbokarte, 2tes Laufw., Monitor, Drucker, CD-ROM, div. Software, DM 1.200,-. Tel.: 06128/41323

Verk. 486DX4-100, 16 MB RAM, Grafikkarte, SB 16 Pro, 260 MB FP, 4 x CD-ROM, 120 Watt Active Boxen, Mouse, Tastatur, 7 Spiele, DOS, WIN 3.1 750 DM. Tel.: 07195/ 73769 ab 15.00 Uhr

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: PC-CD-ROM: Industriegigant (neu) 49 DM, C&C 2 30 DM, Sam + Max 10 DM, Mad News 10 DM, Mig 29 + Transarctica + Jack Nicklaus Golf 20 DM, Al Unser, JR. 20 DM, PC Mega Games 20 DM. S. Nolte, Merowingerstr. 21, 63762 Großostheim

Verkaufe PC Joker Heft & Spiel 4/97, 7/97, 8/97, 9/97 sowie Sim City zusammen für 20 DM. Schreibt (kein Telefon) an Carsten Essel, Behrgasse 5, 50189 Elsdorf. (Nur gegen Vorauskasse)

PC-Software Disk-CD. Gratisliste anfordern unter Postfach 43, A - 6112 Wattens

Verk. PC Spiel Indycar, Nascar, Comanche, X-Wing-vs. Tie Fighter, Bleifuß 2, Lords of the Realm II, Conquest of the New World, The Last Dynastie, Power Rangers, Rebel Assault I u. II. Tel.: 08141/12693

Verkaufe Teamchef 30 DM, Angst 30 DM, Syndicate Wars 30 DM, Sid Meier CD Edition 25 DM, Der Produzent (mit Sprache) 30 DM, BMP 30 DM, Kolumbus 30 DM. Verkaufe auch Amigaspiele. Bitte Liste anfordern. Tel.: 07352/2869

Verkaufe: PC-CD-ROM Spiele: Atlantis 50 DM, Timelapse 50 DM, Lighthouse 40 DM, Diablo 45 DM, Ripper 35 DM u.a. Preis VHB, evtl. auch Tausch. Auch Playstation und Saturn-Spiele zu verk. Tel.: 04392/ 8292 Torsten

Verkaufe CD-Spiele: Formel 1 50,- (3DFX 4 MB), Time Commando 25,-, Pitfall 20,-, Monopoly 35,-, Phantasmagoria (EV), System Shock, Inferno, Magic Carpet, Worms, Kings Quest 7 je 10 DM. Tel.: 07930/6341

Verkaufe PC-Spiele z.B. Hunter Hunted, Vermeer, Mechw. Merc., Elisabeth I, Game-Pack Produzent inkl. Packung, Space Marines, Total Twisted (Screen Saver), Nascar Racing, Teamchef. Tel.: 02137/70449

Verkaufe: Caesar 2 30 DM, Max 30 DM, Star General 25 DM, Conquest of the new World 20 DM, Die Fugger II 30 DM, 1944 Across the Rhine 15 DM, Machiavelli 10 DM, Ch. Manager II 10 DM, Crusade 10 DM, Tel.: 03475/718440

Road Rash 31,95 DM, Heroes of Might 9,95 DM, Mission force 14,45 DM, Genewars 17,95 DM, 3D Ultra Pinb. 2 24,95 DM. Alles zusammen 90,- DM. Alles neu mit Anleitung. Tel.: 02272/ 930203, nach Marc verlangen.

Biete CD-ROM: Z = 20,-, Panzer General II = 15,-, Pro Skat = 10,-, Sim Classics 2 (Sim Farm, - Earth, A-Train) = 15,-. Tel.: 089/8915397

Evidence DM 40,-, LBA 2 DM 50,-, Private Eye DM 40,-, Superspy (Das Omega Projekt) DM 40,-, Pandemonium DM 50,-. Alles komplett deutsch incl. Porto, kein Tausch. Tel.: 05175/7606 ab 18.00

Verkaufe: NBA 97, Uefa Champions Leag., NBA 96, NHL 96, Virtua Fighter, C&C 1 + Zusatz-CD, Hi-Octane, DTVR, Action Soc., Ran Soccer, FIFA 97, BM 97. Tel.: 02166/ 82497 ab 16.30 Uhr, Michael

Verk. Torins Passage 30,-, Dungeon Master 2 25,-, Action Soccer incl. Gamepad 30,-, Pinball Fantasies Deluxe 20,-, Battle Isle 3 30,-, 3D Ultra Pinball 20,-. Suche Phantasmagoria. Tel.: 04361/1238

Verkaufe für PC: KKND, Talisman (beide mit Anleitung + Verpackung), Destr. Derby 2, Mechwarrior 2, Scorched Planet (jeweils ohne Anleitung + Verpackung), zusammen nur 80 DM. Tel.: 030/8245128

Verk. MDK, [redacted] Boong! je 40 DM, Earth 2140 30 DM. Tel.: 03573/662499 ab 15 Uhr

Biete über 70 Spiele von Klassikern wie Dune 2 oder Sam & Max bis Neuheiten wie Dungeon Keeper, auch andere Unterhaltungssoftware. Preise von 3 bis 40 DM. Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg

Bleifuß, Ecstatica 2, Industriegigant, Diablo, Syndicate Wars, Biing, Vermeer, Seelenturm, Cäsar 2, Admiral Sea Battles je DM 40,-, Stonekeep, Dragon Lore, Schw. Auge 3 je DM 20,-. Tel.: 05066/62580



Mehr als 700 superscharfe Erotik Highlights (interaktive Games/ Foto/Film/MPEG/CD-i/alle Systeme) erwarten Sie auf unserem interaktiven

CD-ROM Katalog!

Jetzt kostenlos anfordern!

(Für Porto+Verpackung bitte 6,- DM in Briefmarken o. bar einsenden, bei Nachnahme 10,- DM)

Tel. 02102-86040
Fax 849711
internet www.hessennetz.de/datadisc.de
e-mail datadisc@vega.me.eunet.de

Versand & Lagerverkauf
dataDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

GRATIS!



+ Multi-Media
+ Erotik-Katalog!

Gleich anfordern!
Tel. 0461/50 40 401
Fax. 0461/50 40 120
ORION 24933 Flensburg
...immer ganz nah: über 80 ORION Fachgeschäfte

3 x GRATIS-Gutschein

JA, schicken Sie mir umgehend meine heiße Sex-CD-ROM + Multi-Media- + Erotik-Katalog zu. Garantiert kostenlos und unverbindlich.
Nur für Erwachsene! Nr. 78 0243

Name und Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ Wohnort
Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.

X
Geburtsdatum Unterschrift PJ 11
ORION 24933 Flensburg • T-Online *ORION#
Internet http://www.orion.de Jede Menge Fun!

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Theme Hospital gewinnt
Johannes Schmidt, Ransbach-Baumbach

Redneck Rampage bekommt
Carl Christian Osterhorn, Bremen

PGA Tour Pro geht an
Marcus Fasel, Bochum

Die Swinger Competition

Den 1. Preis hat sich verdient
Torsten Pendzich, Gottfrieding

Je einmal Swing gewinnen
Thomas Fratz, Gottfrieding
Christoph Barsch, Berlin
Andreas Schwarz, Peine
Manuel Schermer, Lübbenau
Roland Schroth, Essen
Herbert Göhl, Mindelheim
Fernando Marasco, Herzogenbuchsee, Schweiz
Hagen Ladwig, Essen
Michael Sahner, Berlin
Thomas Bogenberger, Neuburg
Monika Denne, Spiesen
Oliver Krause, Dietenhofen
Gerald Laner, Volders
Edmund Jurek, Köln



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!!

Biete: POD, Holiday I., Theme Hospital, Diablo je 40 DM. Dungeon Keeper, Industrie Gigant, Outlaws je 50 DM. Genewars, Z, Gold Games = Larry 6, Anstoß, BI1 je 20 DM. 05302/2719 ab 15 Uhr, Daniel.

SUCHE SOFTWARE

Suche Ultima 1-6 als Sammlung oder als Einzelteil. Zahle sehr gut! Tel.: 04559/387, ab 18 Uhr anrufen, nach Dirk fragen!

Suche dringend Progi zum Umwandeln von QBasic-Dateien in EXE-Files. Per Brief melden bei: Ronny Lüttke, Bahnhofstr. 12, 01936 Königsbrück

Suche Eye of Beholder Trilogie in deutsch. Telefon 02331-65653 oder 57973 ab 16.00 Uhr

Kick Off 2 (PC) dringend gesucht. Aber auch Soccersammlung "Soccer Stars" erwünscht. Tel.: 0561/779558 oder E-Mail Wulfert@Mailexcite.com

Suche Bildschirmschoner zur SF-Serie "Babylon 5". Zahle Neupreis! Bitte nur mit Original-Verpackung und Anleitung anbieten. Tel.: 030/4139861 (ab 18 Uhr)

VERSCHIEDENES

Lösungen: Kyrandia 1-3, Larry 1-6, Simon 1+2, Kings Quest 1-7, Goblins 1-3, Discworld, Indy 3+4, Police Q. 1-4, M. Island 1+2, Star Trek, Ishar 1-3, DSA 1+2 uva. je 5 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe Komplettlösungen von ca. 100 aktuellen PC-Spielen wie AINTD 1 und 3, Indy 4, DSA 2, C&C 1, Sim City 2000 uvm. Preis pro Spiel: 4 DM. Liste kann angefordert werden. Nur mit Rückporto und Vorauszahlung. Heiko Jacobs, Elsa-Brandströmstr. 1, 66119 Saarbrücken

Wer schickt mir Moves für X-Men Children of the Atom? Timm Loesel, Am Mühlanger 42, 84435 Lengdorf

Lösungen je 4 DM: Simon 2, Larry 5-7, Gabriel Knight 2, C+C 1+2, Sam + Max. Software: Quelle, Wetlands, Extra-Disk: C& C2, Larry 7. Habe viele Lösungs-Bücher, Spiele, Cheats. NHL 95, DOTT je 20 DM. Tel.: 02234/270182

Verkaufe Amiga 1200 Turbo + Software (Maxon C++ und Spiele), sowie PC-Spiele: Larry 7, Torins Passage, Comanche 1, Rebel Assault. Angebote an Franz Werner, Zugspitzstr. 2, 86663 Bäumenheim

Einfach mal vorbeischauen unter HTTP://HOME.T-ONLINE.DE/HOME/ALEX.GRUBER/INDEX.HTM

Verk. Lösungen, Tips & Cheats zu fast allen Spielen (auch uralte)! Je nach Lösung ab 3 DM, Vorauskasse + Porto. Stefan Zanders, Nordstr. 36, 46399 Bocholt, Tel.: 02871/226119

Ca. 1500 Spielelösungen + Cheats je 2,-, viele Spezialdisks ab 5,- je 1,10 RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 + 0177/2695137. Es lohnt sich!

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

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

Inserenten-verzeichnis

1&1 Direkt	110,111
Ari Data	47
Black Star Multimedia	19
Bomico	7,14,15, 42,43,51,135
Bücher und Software	91
CD ROM Wolfrath	87
CPS Heidak	105
dataDisc	129
Electronic Arts	11,24,25
Elsa	55
Game It!	99
H&M Software	117
Hegener & Glaser	31
Hint Shop	127
IBK Computer	105
Interact by Jöllenbeck	125
Interactive Magic	71
Joker Verlag	37,131
Magic Line	115
Messe München	81
Multimedia Soft	63
Novitas	17
Ocean	14,15
Orion	129
Philip Morris	136
Prism Leisure	61
Ravensburger	66,67
Shiwi Electronic	85
Sierra	77
Softsale	73
Software 2000	94,95
Sunflowers	42,43
Tsunami	127
UBI Soft	2
Wial	89

Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt des Norman Rentrop Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Neue und gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenlose Liste anfordern! Für je 35,- DM auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten/Foto-, Dia-Einscannungen. CD-Markenrohlinge: 9,50 DM und weniger. Tel./Fax: 030-721 19 18, Funk: 0171-513 7994

Neue und gebrauchte PC-Spiele zu günstigen Preisen: z.B. Diablo, Wet, [redacted] Realms of the Haunting, Industriegigant, Dungeon Keeper, Ecstatica II, Outlaws, Bleifuß 2, Pod, Sim Copter, BM 97, Flottenmanöver, Grand Prix 2, FIFA 97, Baphomets Fluch, Dragon Lore II, Toonstruck, NHL-Hockey 97, Master of Orion II, X-Wings vs. Tie Fighter, Need for Speed 2, US Navy Fighter 97, C&C 1+2, Have a nice Day, Holiday Island, Formel 1, Phantasmagoria II, Privateer 2, Schleichfahrt, Star Trek Generations, Theme Hospital, Tomb Raider u.v.a. je nur 49,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Versandshop 97, Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel./Fax: 08374 - 9532 anfordern.

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Joachim Nettelbeck (jn)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Markus Ziegler (mz)



Jörg Spormann (js)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)

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
Skills

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Anno 1602"
Sunflowers/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
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/97
152.795

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 & 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 & 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.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

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**

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 _____

JOKER-SHOP

NEU!!

je 29.–



EXKLUSIV!
Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



9,80

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



10.–

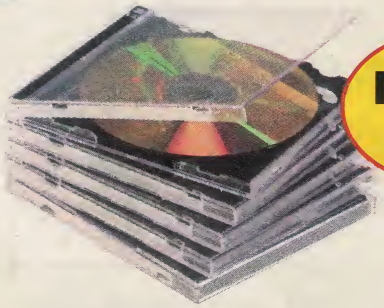
MAUSPAD

EXKLUSIV FÜR JOKER-LESER!



199.–

33.600 BPS MODEM
inklusive Online-Software und allen Kabeln
Fax-Funktion, digitaler Anrufbeantworter und Voice-Betrieb
deutsche Dokumentation
2 Jahre Garantie



5er Pack nur 4,50

JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler



24,80

CHROMSCHERBEN
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten



je 5.– oder 20.– im Set

ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

3.–



DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



10.–

SAMMELORDNER

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER



MULTIMEDIA JOKER CD: mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr



PC JOKER TOTAL-CD



PC JOKER HEFT & SPIEL
(Ausgabe 10/97: DM 8,50)



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)
Ab 10 Hefte inklusive Sammelordner

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	☐ 3/97 ☐ 4/97 ☐ 5/97 ☐ 6/97 ☐ 7/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐10/97
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 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐10/96 ☐11/96
PC Joker Total-CD	☐ 1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96
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
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Modem	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück
Chromscherben	☐Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐Extreme Assault ☐Tunnel B1

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.

Vorschau

für ABONNENTEN ohne Aufpreis!

FROHE WEIHNACHTEN!

Ausgabe 12/97 erscheint am 4. November

mit 2 CD-ROMs und der Spitzen-Sim

Der Joker kommt schneller als der Weihnachtsmann und hat einen echten Knaller im Sack: Zum Fest der Feste liefern wir nochmals **zwei Begleit-CDs**, eine davon mit der Vollversion von Digital Integrations „Hind" – erst vor einem Jahr hat diese Heli-Sim der absoluten Spitzenklasse für 100 Mark abgehoben! Die andere Beilagscheibe ist natürlich wieder für die aktuellsten Spieledemos, nützlichsten Patches und unterhaltsamsten Goodies reserviert.

Dazu kommt Lesestoff vom Feinsten, denn unsere vorgezogene Weihnachtsausgabe bringt die ersten Highlights des kommenden Jahres in Wort und Bild, heiße News, coole Interviews, Online-Tips und natürlich Lösungshilfen satt. Das alles gibt's ab 4. November für **nur 8,50 DM** am Kiosk oder noch etwas schneller und preisgünstiger im Abo. Alles andere können Sie sich schenken...

BEGLEIT-CD 1



VOLLVERSION: HIND

Digital Integration gilt international als erste Adresse in Sachen Flugsimulationen, ihr „Apache Longbow" galt als bester Heli am PC-Himmel – bis der Nachfolger durchstartete: Im russischen Mil MI-24 kämpft man in Afghanistan, Kasachstan und Korea gegen Rebellen, Abtrünnige und sonstige „Verräter". **Für alle Einsatzgebiete stehen wahlweise zehn Einzelaufträge oder eine komplette Kampagne bereit.** Dazu kommen 20 Trainingsmissionen, ein Arcade-Modus sowie **Multiplayer-Schlachten mit- und gegeneinander für bis zu 16 vernetzte Piloten**. Beförderungen oder gar Orden erhält, wer seine Routen genau plant und dann im Polygon-Gelände Landminen legt, SCUD-Stellungen attackiert, Verletzte rettet oder feindliche Schiffe anlasert, damit sie der nachfolgende Bomber unter Beschuß nehmen kann. All dies und noch viel mehr präsentiert sich **mit Zwischensequenzen, orchestralem Soundtrack sowie realistischer Sprachausgabe**. Nicht umsonst haben wir **beim Test im September '96 runde 80 Prozent** vergeben!

BEGLEIT-CD 2

SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Zum Abheben soll auch unser vorweihnachtliches Angebot der besten und neuesten Spiele-Demos werden. Dazu finden Sie unter den praktischen Install-Oberflächen für Win 95 und DOS wieder aktuelle Patches sowie prima Goodies: Treiber, Online-Zugangssoftware, Leser-Shareware und vieles mehr. Dank unserer Frischegarantie konnten die einzelnen Beiträge bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch gar nicht feststehen.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Anno 1602, Conquest Earth, Fighting Force, Herrscher der Meere, Manx TT Superbike, Micro Machines V3, Pax Imperia 2, Seven Kingdoms, Worms 2 u.v.a.

Special
Das Zockerkeyboard im Test: PC Dash

Hardware
Im Vergleich: Pentium 2 Komplettsysteme für Spieler



AX IMPERIA

DIE STERNENKOLONIE



FORSCHUNG, WIRTSCHAFT, POLITIK,

WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT,

UNGLAUBLICHE SPIELTIEFE

—

WANN EROBERN SIE DAS UNIVERSUM?

KOMPLETT IN DEUTSCH

THQ

HELIOTROPE STUDIOS

Designed for Microsoft Windows 95

Mac OS

AB NOVEMBER '97 IM HANDEL*

*Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de



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)