

Mehr Spaß am Computer!



2 CD-ROMs mit
Vollversion
Quest for Glory IV

PC

ROKER

Heft & Spiel

2/98

Februar

AKTUELL IM TEST

Wing Commander
Prophecy

Quake 2

Journeyman
Project 3

Postal

Test Drive 4

Flight Unlimited 2

Frogger

War Wind 2

**ERSTE INFOS &
BILDER**

John Sinclair

Police Quest:
SWAT 2

War of the
Worlds

Star Trek:
First Contact

Das Grab des
Pharao

M.A.X. 2

M1 Tank Platoon 2

LÖSUNGSHILFEN

VOODOO 2

3D-CHIP

KONSOLEN

KONVERTIERUNGEN

GTA



ACHTUNG!

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

MEDIUM

Your way to flavor.



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)

ERFOLGSDRUCK



Nichts ist so erfolgreich wie der Erfolg? Kann ich bestätigen: Seit wir unsere Leser mit einem kompetenten Heft und tollen Vollversionen sowie Demos auf gleich zwei Begleit-CDs versorgen, steigen die Verkaufszahlen unaufhaltsam an. PC JOKER HEFT

& SPIEL zählt mittlerweile zu den beliebtesten Magazinen überhaupt, wenn es um digitales Entertainment geht – steht damit aber auch mehr denn je im Kreuzfeuer der Erwartungen.

Nicht, daß ich mich beschweren möchte, Gott bewahre! Aber es mag interessant sein, daß mit dem Erfolg auch Verantwortung kommt. Wo wir vor ein paar Jahren nämlich noch frei von der Leber weg testen konnten, da ist die Meinung unserer Redakteure nun auch vielen Herstellern wichtig. Klar, immerhin wird sie später von einigen Hunderttausend potentiellen Käufern gelesen. Nur leider führt das nicht ausschließlich dazu, daß Softwarehäuser bei uns Rat einholen – so manche Firma fürchtet um den Umsatz, wenn ihr Programm bei uns nicht auf die erhofften Prozentzahlen kommt.

Dafür habe ich natürlich Verständnis. Wenig bis gar kein Verständnis habe ich hingegen für die Methoden einiger schwarzer Schafe im Produktmanagement: Da will man Testmuster nur gegen das Versprechen einer bestimmten Benotung (rechtzeitig) zur Verfügung stellen, da wird versucht, die Magazine mit Exklusiv-Deals gegeneinander auszuspielen, um Besprechungen im gewünschten Umfang zu erhalten. Und da schreckt man im schlimmsten Fall auch nicht davor zurück, bei Ungehorsam mit Liebes-, sprich Anzeigenentzug zu drohen.

Ein Medium, das sich teils aus den Annoncen jener Hersteller finanziert, deren Produkte es rezensiert, hat es halt nicht immer ganz einfach, die Objektivität zu wahren. Jedoch sind wir nun mal zu allererst unseren Lesern verantwortlich. Dies erklärt auch, warum wir schon mal darauf verzichten, einen Test als allererste im Heft zu haben – vielleicht wäre der Preis für den Vorzug einfach zu hoch gewesen? Wie selten so etwas geschieht, zeigt aber auf der anderen Seite auch, wie lobenswert vernünftig die absolute Mehrheit der Hersteller mit der Presse umgeht. Denn (noch so berechnete) Kritik einstecken zu können, war schon immer schwerer, als Kritik auszuteilen...

Was ich damit sagen wollte? Nun, daß ich Ihnen bei aller gebotenen Selbstkritik jetzt viel Spaß beim Lesen eines unparteiischen Druckereiprodukts wünschen kann!

Ihr Michael Labiner

PC *JOKER* Inhalt

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER

Auch für Spielehersteller gibt es ein Leben nach dem Weihnachtsgeschäft: Auf rund 25 Seiten informieren wir Sie diesmal ausführlich in Wort und Bild über die Highlights im Frühjahr.



John Sinclair – Evil Attacks
Preview ab Seite 24



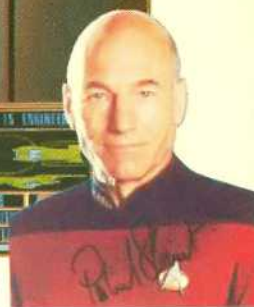
Police Quest – SWAT 2
Preview ab Seite 26



Neues vom Bundesliga Manager
auf Seite 46

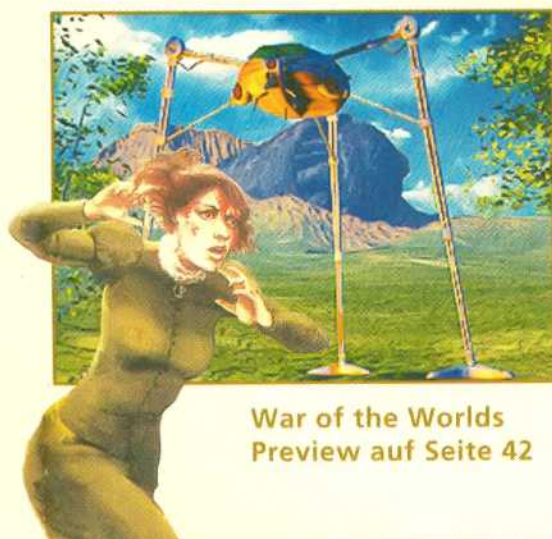
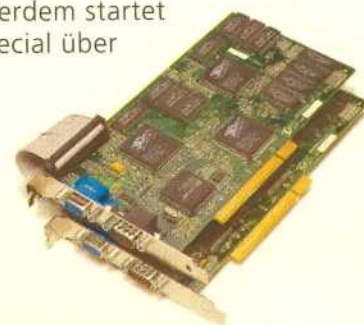


Star Trek – First Contact
Preview auf Seite 33



SCHON GEWUSST?

Daß es einen völlig neu konzeptionierten 3D-Chipsatz gibt, haben Sie ja vielleicht schon gehört – wir sagen Ihnen, was **VOODOO 2** unter der Haube wirklich bringt. Außerdem startet in dieser Ausgabe das mehrteilige Special über **KONSOLEN-KONVERTIERUNGEN** ab Seite 118 bzw. 122



War of the Worlds
Preview auf Seite 42

Hot Spot

News	14
Previews	
BattleTech: Mechcommander	32
Das Grab des Pharao	20
John Sinclair – Evil Attacks	24
M1 Tank Platoon 2	44
M.A.X. 2	28
Police Quest – SWAT 2	26
Riot – Mobile Armor	39
Sega TouringCar Championship	22
Star Trek – First Contact	33
Urban Assault	38
War of the Worlds	42
Warbreeds	30

Titel in rot = Titelstory

Lösungshilfen

Antworten	
Dragon Lore	108
Ecstatica 2	108
Orion Conspiracy	108
Komplettlösungen	
Riven	111
The Curse of Monkey Island	109
Tips & Tricks	
Bleifuß Rally	114
Brain Dead 13	114
Diablo: Hellfire	114
Earth 2140	114
Little Big Adventure 2	114
Max Montezuma	115
Men in Black	114
Myth	114
NBA Live 98	115
Need for Speed 2 S.E.	115
Postal	115
Quake 2	115
Sub Culture	116
Test Drive 4	116
Tomb Raider 2	116
Uprising	116

Interviews

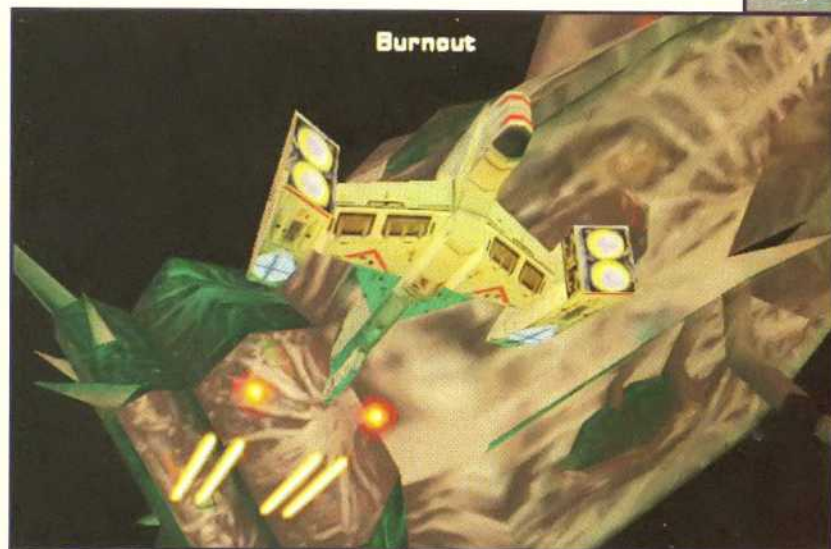
3Dfx (Voodoo 2)	118
Bitlab Game Department	
(John Sinclair)	24
Software 2000	
(Bundesliga Man. 97 Vers. 2.0)	46
USK (Quake 2)	74

Online Guide

Fan Sites	
Age of Empires – Die offizielle Page	98
Age of Empires Heaven	98
Weitere Age of Empires Pages	98
Previews	
Outcast	99
X-Com Interceptor	99
Special	
Shopping via Internet	100

UNSER MANN IM ALL

...heißt seit vielen Jahren Christopher Blair, jetzt ist er wieder da: **WING COMMANDER – PROPHECY** hat endlich zum Testflug abgehoben. Auf andere Art überirdisch kommt **FLIGHT UNLIMITED 2** den PC-Piloten. So oder so, für Simulanten fängt das Jahr gut an! ab Seite 48 bzw. 54



Flight Unlimited 2

Wing Commander –
Prophecy

OHNE WERTUNG



Quake 2



Postal

...aber alles andere als wertfrei haben wir zwei neue Aktionisten der brutalen Art getestet: den 3D-Dungeon **QUAKE 2** und den spielbaren Amoklauf **POSTAL**. Was Jugendschützer empört und Ballerfans erfreut, lesen Sie ab den **Seiten 74 und 80**

Spieletests

ABENTEUER

Dogday	92
Journeyman Project 3:	
Legacy of Time	70
Takeru	72

ACTION

Frogger	78
G-Police	84
Grand Theft Auto	82
Postal	80
Quake 2	74

SIMULATION

Das 3. Millennium	52
F-22 Raptor	58
Flight Unlimited 2	54
Wing Commander – Prophecy ..	48

SPORT

Andretti Racing	86
Kick Off '98	93
Madden NFL '98	93
NBA Action 98	91
NHL Open Ice	90
SODA Off-Road Racing	88
Test Drive 4	87
Virtual Pool 2	92
World Wide Rally	93

STRATEGIE

Boggle	92
Close Combat:	
Die Brücke von Arnheim	66
Lords of Magic	60
War Wind 2	64

Rubriken

Abo Service	34
Begleit-CD	
Demos, Patches & Goodies ..	10
Quest for Glory 4	8
Charts	94
Comic	128
Editorial	3
Gewinner	129
Hardware	
Der neue 3D Grafikturbo:	
Voodoo 2	118
Impressum	130
Inserenten	129
Interna aus der Redaktion	6

Joker Shop	132
Kleinanzeigen	129
Leserbriefe	124
Lösungsindex	117
Preis Ausschreiben	
Bug Busters: Betatester gesucht!	15
Special	
O Konsole mio!	
Vom Fernseher zum Monitor ..	122
Testindex	106
Top Tip	
3 Megagames: Science Fiction ..	95
Update Service	96
Vorschau	134

HOHER BESUCH

Der rote Teppich war ausgerollt, der Champagner kaltgestellt – **Ian Livingstone** gab sich in den Redaktionsdungeons persönlich die Ehre. Wem der Name nichts sagt: Der Mann ist Mitinhaber der Weltfirma Eidos Interactive, Designer des neuen 3D-Spektakels „Deathtrap Dungeon“ und außerdem ein berühmter Rollenspiel-Autor („Fighting Fantasy“). Vor allem aber ist er ein fanatischer Spieler! So kam er etwas übermüdet in Deutschland an, weil er die Nacht zuvor mit seinem namhaften Kollegen Peter Molyneux (Gründer von Bullfrog) bis in die Puppen gezockt hatte. Vermutlich in einem der gleich drei Spielzimmer seines englischen Anwesens...



Verspielter Präsident:
Ian Livingstone

WAFFENNARREN

Als uns kürzlich Ryan R. Moos, der Produktionsleiter von Activisions aktueller Robo-Schlacht „Heavy Gear“ besuchte, traf er in Redakteur Jack einen Bruder im Geiste. Dessen selbstgebautes Korkengewehr ist freilich harmlos gegen Ryans **Bastelanleitung für eine Potatoe-Gun**: Man nehme ein schmales Rohr mit einer Zündschnur an einem und einer Kartoffel im anderen Ende und fülle es mit Haarspray. Wer jetzt die Zündschnur zündet, erlebt eine angeblich mehrere Dutzend Meter weit fliegende Knolle. Wir wollten das lieber nicht ausprobieren und würden auch Ihnen dringend davon abraten!



Ryan R. Moos von Activision prüft fachmännisch Jacks Korkengewehr

KLOTZEN, NICHT KLECKERN



UBI-Projektleiterin Peggy Desplats kam schwer beladen

...wollte UBI Soft letzthin bei einer Vorführung der genialen „F1 Racing Simulation“: Projektleiterin Peggy Desplats rückte mit einem eigens angemieteten Jeep bei uns an, auf dessen Lade-
fläche sich ein **UBI-Rechner, ein riesiger Monitor, vier großvolumige Surround-**

Boxen, Lenkrad und Pedale türmten. Doch dann versagte die Hardware und wollte einfach kein Bild darstellen. Die ganze Pracht wurde also wieder (von Richys ohnehin überladenen Schreibtisch) abgebaut, und man begnügte sich mit dem verlagseigenen Equipment. Aber einen wahrhaft schönen Menschen kann ja bekanntlich nichts entstellen – und ein wahrhaft gutes Spiel erst recht nicht.

IN SACHEN STRATEGIE

...ist unser Rüdiger Rinscheidt fraglos eine Koryphäe: Soeben hat der 32jährige Joker-Redakteur das **Jahrgangsbuch zu „World in Flames“**, einem strategischen Brettspiel, das sich mit dem Zweiten Weltkrieg auf politischer, wirtschaftlicher und militärischer Ebene befaßt, fertiggestellt. Woher er die Zeit dazu nahm, wissen wir nicht – dafür aber, wo die Schwarte zu beziehen ist. Man wende sich mit 48,50 DM entweder direkt an die German Design Group in 59439 Holzwickede, Buchholzstr. 17, einen gut sortierten Shop oder folgende E-Mail-Adresse: **gdg.rex@cww.de**



BLECHSCHADEN

Erst in der letzten Ausgabe mußten wir an dieser Stelle Jack und Jörg zum Ableben ihrer Automobile kondolieren, jetzt hat dieses Schicksal auch Abo-Fee Petra ereilt: Bei sträflicher Mißachtung der Vorfahrt rammte eine Dame im BMW direkt vor dem Verlag ihren Nissan Sunny. Der Kleinwagen ist nur noch Schrott, Petra



blieb jedoch gottlob unverletzt und strahlt die Abonnenten bereits wieder über das Telefon an. Übrigens kann auch Jack wieder lächeln, da er seinen Wohnsitz mangels Auto nun vom 120 Kilometer entfernten Dösingen nach Vaterstetten in unsere direkte Nachbarschaft verlegt hat. Nur seine zurückgelassene Freundin schmolzt jetzt zwischen den Wochenenden ein wenig...

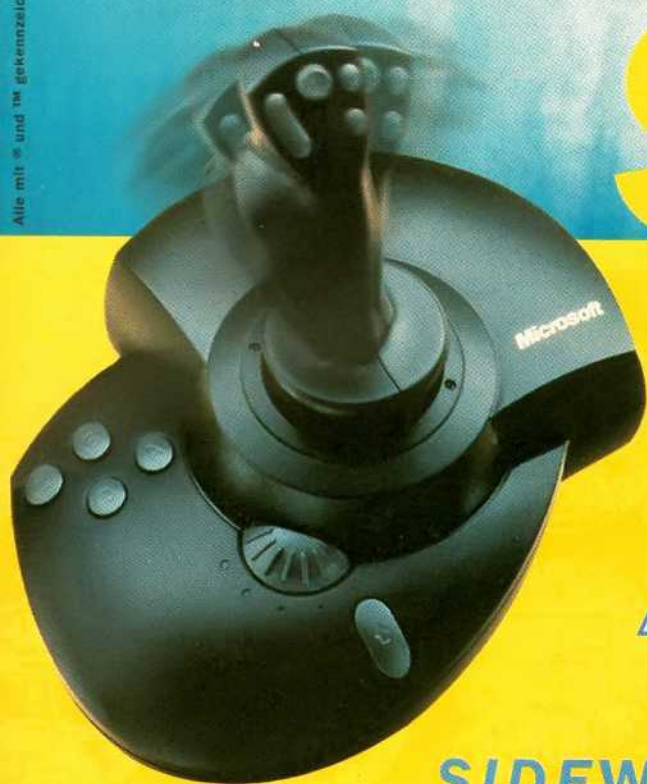
Kann schon wieder lächeln: unsere blechgeschädigte Abo-Fee Petra



SEI Stark!

Jetzt gibt's

Alles zurück.



**SIDEWINDER
FORCE FEEDBACK PRO**



Anschnallen, Leute! Denn was bisher ein seichtes Herumrühren war, wird jetzt zur beinharten Herausforderung. Der SideWinder Force Feedback Pro knallt Dir die Action an die Handballen – ob nun Looping, Kollision oder Raketentreffer, alles kommt live rüber, und zwar garantiert gefühlsecht.

Oder etwas nüchterner formuliert: Realismus pur. Wen wundert

es da, daß sogar PC Games lobte: „Die innovativste Hardware auf der E3.“ Bleibt eine Frage offen: Wo gibt's diesen Hammer? Ab sofort bei Deinem Fachhändler. Also: Flieg ab!

[1,7 GameStar Microsoft Force Feedback Pro](#)



Hier ist Microsoft Force Feedback Technologie im Spiel.

WHERE DO **you** WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

Quest for Glory IV Shadows of Darkness



Stärke	260	Wahnsinnigkeit	260
Intelligenz	200	Parieren	260
Beweglichkeit	235	Ausweichen	210
Widerstandskraft	235	Tarnen	0
Glück	200	Schlösser öffnen	0
Magie	0	Werfen	200
Sprechen	200	Klettern	0
		Akrobatik	0
		Ehre	200
Verfügb. Punkte	40	Ausdauer	235
Gesundheit	243	Manna	0
		Kämpfer	
Start	Name	Joker	Löschen

Das Charaktermenü: Die Verteilung der zusätzlichen Eigenschaftspunkte will gut überlegt sein

Installation und Start unter Windows 95

Nach Einlegen der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü „Quest for Glory 4“ an und klicken auf „Installieren“. Je nach Windows-Version folgt ein **Installationsprogramm in Deutsch** (Win 95 B) oder in Englisch (ältere Win 95-Versionen). Darin sollten Sie nach dem Klick auf „Installieren“ einen **Systemcheck** durchführen. Zu beachten ist in jedem Fall, daß die Bildschirmdarstellung auf 256 Farben eingestellt sein muß. Zur Änderung gehen Sie bitte in die Systemsteuerung und dort weiter via Anzeige und Einstellungen zur Farbpalette.

Im Auswahlmenü des Installationsprogramms (hier kann nur QG4 installiert werden, die anderen Spiele sind nicht verfügbar) haben Sie drei Modi zur Wahl:

Die **komplett deutsche DOS-Version**, welche auch unter Win 95 ohne Probleme läuft, benötigt knapp 15 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Dazu markieren Sie im Installationsprogramm das letzte Kästchen der ersten Liste mit der Bezeichnung „QG4 Deutsch, 15 MB, MS-DOS“ und klicken anschließend auf „OK“.

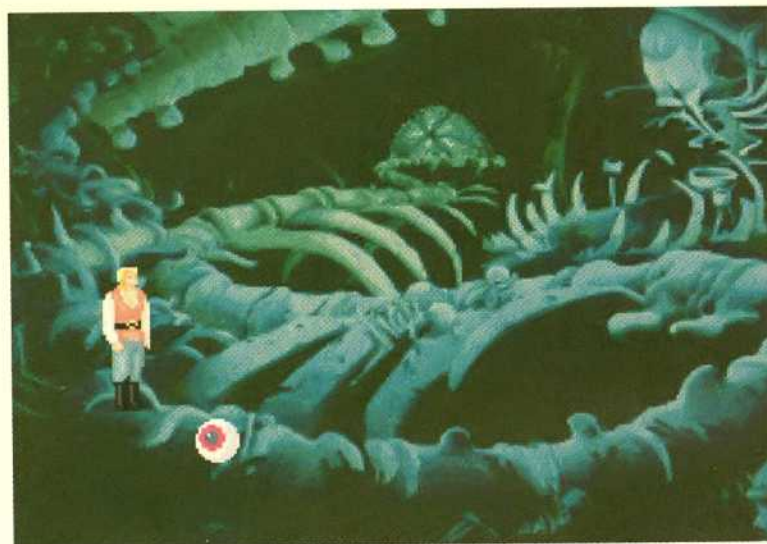
Die englische Windowsversion mit **Sprachausgabe von der CD** benötigt nur 1 MB auf der Festplatte und läuft als echter Multitasking-Prozeß in einem eigenen Fenster – empfohlen ab einem Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk. Dazu markieren Sie im Installationsprogramm das Kästchen mit der Bezeichnung „QG4, Sprache, 1MB, WIN“ und klicken auf „OK“.

Die Vollinstallation der englischen Windowsversion mit **Sprachausgabe von der HD** beansprucht 25 MB auf der Festplatte und ist ebenfalls im Fenstermodus spielbar. Dazu markieren Sie im Installationsprogramm das Kästchen mit der Bezeichnung „QG4, Sprache, 25MB, WIN“ und klicken auf „OK“.

Nach erfolgreicher Installation sind über das Startmenü im Ordner „Sierra“ für die jeweilige Installationsvariante **Starticons zum Anklicken verfügbar**.

Die kalifornische Hit-Schmiede Sierra gilt seit der „PC-Steinzeit“ als Garant für hochwertige Spiele – was sie auch mit diesem abenteuerlichen und **komplett deutschen Mix aus Adventure und Rollenspiel** wieder beweist. Aufgrund seiner großen Beliebtheit ist für das Frühjahr '98 mit „Quest for Glory 5“ ein Nachfolger angekündigt.

Der bislang jüngste Teil der Erfolgsreihe entführt den Spieler in das Fantasy-Reich Mordavia, **wahlweise als Magier, Kämpfer oder Dieb** (bis hin zum Paladin können auch Charaktere aus dem direkten Vorgänger übernommen werden). Für diese Berufsgruppen wird sich das Abenteuer jeweils etwas unterschiedlich gestalten. In jedem Fall wacht man jedoch in einer Höhle auf und macht sich sogleich an die Nachforschungen: Wie bin ich hierher gelangt, wie komme ich hier wieder weg? Erste Untersuchungen der Überreste erfolgloser Abenteurer fördern dabei die Grundausstattung (Dolch, Feuerstein, Geld) zutage. Mit der Fackel vom Altar und ein wenig Geschick oder Magie bringt man Licht ins Dunkel und kann den Ausgang öffnen... Im weiteren Verlauf werden Sie zahlreichen Personen wie der



Das Abenteuer beginnt: Von Anfang an erweist sich die Steuerung mit Iconleiste und wandelbarem Mauszeiger als hilfreich

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl **INSTALL** das Installationsprogramm aufgerufen. Dort wählen Sie mit „G“ die deutsche Sprache für die Anweisungen aus, danach stehen zwei Modi zur Wahl: Die **komplett deutsche Version** ohne Sprache benötigt 15 MB auf der Festplatte, während die **englische Version mit Sprache** wahlweise 1 MB (empfohlen ab einem Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk) oder 25 MB Festplattenplatz beansprucht. Folgen Sie den Anweisungen und starten Sie nach Beendigung der Installation das Spiel mit dem angegebenen Befehl.



Mit Schild und Schwert gegen Fledermäuse

mysteriösen Katrina, dem Totengräber Igor oder dem Chef der Diebesgilde begegnen. Ihnen sollten Sie mal mißtrauisch, mal helfend und stets via **Multiple-choice-Sätzen** gegenüberstehen. Sollte es mit einem herumstreunenden Monster zum Gefecht kommen, verlassen sich Diebe und Kämpfer auf Geschick bzw. Waffentechnik, während Magier auf **bis zu 21 Zaubersprüche** zurückgreifen können. Und noch ein Tip: Bei so manchem Rätsel wie etwa dem um den Eingang zum Schloß spielt die Tages- und Nachtzeit eine Rolle!

Doch ob Burg, Sumpf oder Wald, die **über 100 stilvoll gemalten Örtlichkeiten** werden mit einer **sehr komfortablen Steuerung** erkundet. Dabei helfen eine praktische Iconleiste

Die Begleit-CD

Handbücher und Lösungshilfen

Im Ordner „Doco\QG4ger“ finden sich auf der CD-ROM deutschsprachige Texte mit **Informationen zum Hintergrund der „Quest for Glory“-Reihe** (Datei „Backgrnd.doc“), sowie **technische Hinweise und weitere Installationshilfen** (Datei „Technical.doc“). Für DOS-isten liegen diese Infos auch im txt-Format bereit und können mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden. Wer **Tips zum Spiel** oder gar eine (englische) **Komplettlösung** benötigt, wird im CD-Ordner „Tips“ fündig.

und der wandlungsfähige Mauszeiger: rollende Augen zum Untersuchen, ein Gebiß für Gespräche etc. Und damit auch wirklich jeder Abenteurer etwas von der **gagreich animierten Grafik mit stimmungsvoller Sounduntermalung** hat, hilft am einfachsten Schwierigkeitsgrad der Computer beim Knacken der Rätselnüsse nach – **die Schwierigkeit kann stufenlos eingestellt werden, es gibt einen Arcade- und einen Strategie-modus**. Also, viel Spaß in Mordavia!

Alchemiecodes

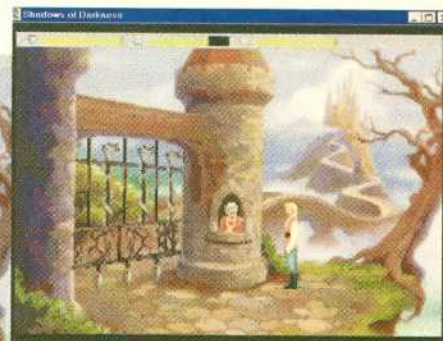
Alkazotz	Pizza - Pizza - Feuer - Wasser - Wasser
Betazene	Wasser - Feuer - Wasser - Erde - Feuer
Cranomeal	Erde - Wasser - Feuer - Pizza - Erde
Desertix	Erde - Feuer - Erde - Feuer - Wasser
Elkorn	Pizza - Erde - Pizza - Luft - Luft
Fliegnitz	Luft - Pizza - Feuer - Luft - Pizza
Gargoil	Pizza - Wasser - Wasser - Erde - Erde
Hintline	Erde - Luft - Pizza - Luft - Erde
Ickyuckgoop	Wasser - Erde - Erde - Wasser - Pizza
Jollene	Pizza - Pizza - Luft - Pizza - Pizza
Kickaptui	Wasser - Luft - Wasser - Pizza - Erde
Laxabiff	Erde - Erde - Wasser - Erde - Wasser
Mexacalish	Feuer - Erde - Pizza - Feuer - Pizza
Noxipyu	Luft - Feuer - Erde - Luft - Erde
Ossipyu	Erde - Feuer - Pizza - Erde - Feuer
Pentickle	Luft - Pizza - Pizza - Luft - Wasser
Quixoat	Wasser - Luft - Feuer - Pizza - Luft
Romburn	Feuer - Erde - Feuer - Luft - Erde
Sumthin	Wasser - Pizza - Erde - Luft - Luft
Tamlin	Pizza - Wasser - Luft - Erde - Wasser
Ultimo	Feuer - Luft - Pizza - Pizza - Pizza
Voltoffen	Luft - Feuer - Erde - Feuer - Luft
Whamambo	Erde - Feuer - Erde - Luft - Feuer
Xasparil	Luft - Luft - Wasser - Luft - Wasser
Yammer	Luft - Pizza - Luft - Wasser - Pizza
Zotzbrue	Wasser - Feuer - Feuer - Luft - Wasser



Unterhaltungen werden im **Multiple-choice-Verfahren** geführt



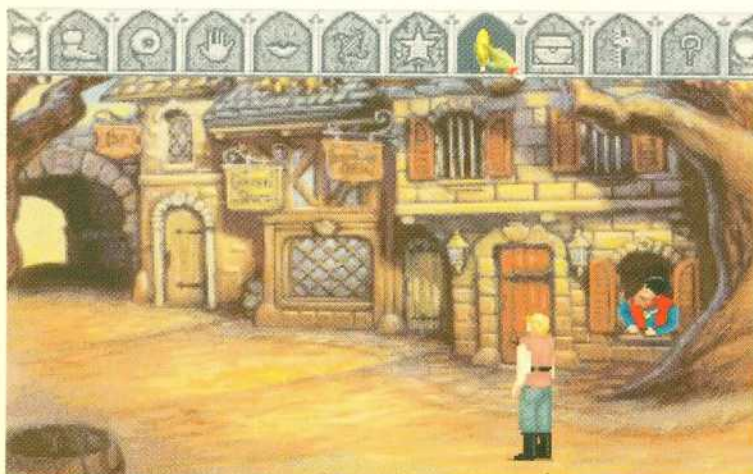
Der Eingang zum Schloß der Boyars bei Tag und bei Nacht



Quest for Glory 4 (Sierra)

Bisher aktuellster Teil der populären Adventure-Reihe mit Rollenspielelementen

FEATURES:	3 editierbare Charaktere, unterschiedlicher Rätselerlauf, Action-einlagen bei Kämpfen, über 100 Locations, schön animierte Grafik, viel Sound, Schwierigkeitsgrad und Spielmodus frei wählbar
STEUERUNG:	Icons, wandelbarer Mauszeiger, Multiple-choice-Gespräche
SPRACHE:	komplett deutsche Textversion, englisch mit Sprachausgabe
MINDESTKONFIGURATION:	ab einem 386er mit Win 3.1 oder DOS 5.0, 4 MB RAM und 1 MB auf der HD
HANDBUCH & INSTALLATION:	Infos in allen Sprachen auf der CD-ROM im Ordner „Doco“, automatische Installation unter DOS und Win 95



Mordavia lebt: Straßen, Kneipen, Läden...

Demos, Patches und Goodies

MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS



Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich fast alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen.

DAS GRAB DES PHARAO



Preview in dieser Ausgabe

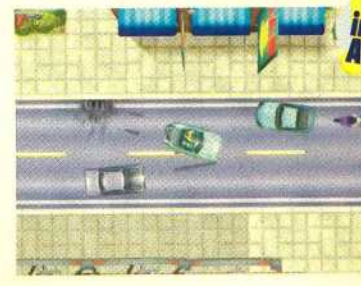
GENRE: Adventure
UMFANG: informatives Rendervideo plus Bildmaterial
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD-ROM
SYSTEM: P166 mit Win 95, 16 MB RAM und 2 MB SVGA Grafikkarte

FORSAKEN



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: selbstlaufendes Demo
BESONDERHEIT: Versionen für niedrige und hohe Grafikauflösung sowie 3Dfx-Karten
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5, 3D-Grafikkarte und 34 MB auf der HD

GRAND THEFT AUTO



Test in dieser Ausgabe

GENRE: Auto-Action
UMFANG: vier Missionen in einer kompletten Stadt mit 2000 km Strecke
BESONDERHEIT: 3 Versionen (256 Farben, Hicolor und 3Dfx)
SYSTEM: 486 DX4/100, 16 MB RAM, 512 KB VESA SVGA Grafikkarte, 12 MB bis 17 MB auf der HD

DARK REIGN



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: zwei spielbare Missionen
BESONDERHEIT: Multiplayernmodi für bis zu acht Spieler
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 und 32 MB auf der HD

FREE SPACE



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: einminütiger Trailer
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD-ROM
SYSTEM: P90 mit Win 95 oder Win NT, 16 MB RAM und 6fach CD-ROM

GNAP – DER SCHURKE AUS DEM ALL



GENRE: Adventure
UMFANG: ein voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD-ROM
SYSTEM: P60 mit Win 95 und 16 MB RAM

JOHN SINCLAIR – EVIL ATTACKS



Preview in dieser Ausgabe

GENRE: Adventure
UMFANG: ein voll spielbarer Abschnitt plus Intro und Zwischensequenzen
BESONDERHEIT: das Spiel zur Heftserie
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, 9 MB bis 215 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 – die Größe ist passend für verschiedene Formate gewählt. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!



AKTUELLE PATCHES

...finden Sie als selbstextrahierende Files im CD-Ordner „Patches“ zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet.

Incubation (Update der deutschen Version auf Version 1.02)
Incubation Mission Packs (drei aktuelle Missionspakete)
Links LS 98 (Update auf Version 1.32)
Panzer General 3D (Update der deutschen Version auf Version 1.03)

MANX TT SUPERBIKE



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: eine Runde auf einer Strecke
BESONDERHEIT: Multiplay-Optionen für bis zu acht Spieler
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 29 MB auf der HD

PANDEMONIUM 2



GENRE: Action-Plattformer
UMFANG: ein komplett spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: 3Dfx-Version
SYSTEM: P166 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5, 3Dfx-Karte und 13 MB auf der HD

SUB CULTURE



GENRE: Tiefsee-Sim
UMFANG: eine komplett spielbare Mission
BESONDERHEIT: komplett deutsch, unterstützt Direct3D-, 3Dfx-, PowerVR- und Rendition-Karten
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 15 MB auf der HD

TOURING CAR CHAMPIONSHIP



GENRE: Autorennen
UMFANG: zwei spielbare Runden
BESONDERHEIT: zwei verschiedene Autos anwählbar
SYSTEM: P166 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 und 49 MB auf der HD

MOVING PUZZLE



GENRE: Denkspiel
UMFANG: ein animiertes Video-Puzzle
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD-ROM
SYSTEM: P75 mit Win 3.X/95 und 16 MB RAM

SHADOW MASTER



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: zwei komplett spielbare Missionen
BESONDERHEIT: muß mit Winzip 32 in das Hauptverzeichnis der Festplatte entpackt werden
SYSTEM: P200 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 3, 4 MB 3D-Grafikkarte und 40 MB auf der HD

TEST DRIVE 4



GENRE: Autorennen
UMFANG: eine spielbare Strecke
BESONDERHEIT: SVGA- und 3Dfx-Version getrennt installierbar
SYSTEM: P90 (besser P166) mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 und 43 MB bzw. 50 MB (3Dfx) auf der HD

MÖCHTEN SIE IHRE EIGENEN PROGRAMME AUF UNSERER BEGLEIT-CD VERÖFFENTLICHT SEHEN?

Dann schicken Sie 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**

GOODIES

Die **T-Online-Zugangssoftware Version 1.2d** kann nebst einem kostenlosen Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit 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 **10 Freistunden**, und der **Grundtarif für die ersten 10 Tage entfällt**. Diese Spezialversion enthält neben einer Online-Anmeldung für direkten Netzzugang einen **Link auf die Joker-Homepage** im Internet. Sollten Sie bereits T-Online-User sein, finden Sie hier das **Update auf die Version 2.0**. Mit **DirectX 5** kann die neueste Version der von immer mehr Win 95-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Sehr praktisch ist auch das Tool **Winzip 32**, mit dem sich nach dem „Zip“-Verfahren komprimierte Dateien komfortabel und menügesteuert entpacken lassen – als DOS-Alternative wartet **pkunzip**. Außerdem sind wieder **Hex-Editoren für DOS und Win 95** geboten (werden für Hex-Cheats benötigt), dazu **Treiber für Elsa-Karten**, der **Univesa-Treiber** für alle VESA-Grafikkarten sowie der neue **Acrobat Reader 3.0** in Versionen für 16 oder 32 Bit. Für DOSisten gibt's immer noch die alte Version 2.1.

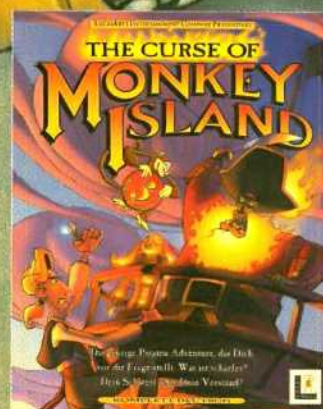
Die Spezialversion des T-Online-Dekoders von 1&1 Direkt führt über den integrierten Internet Explorer direkt auf die Joker-Homepage



Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?

THE CURSE OF
**MONKEY
ISLAND**™





PC Joker, 85%



PC Action, 88%



PC Games, 88%



PC Player, 88%



PowerPlay, 87%



PC Power, 90%



GameStar, 92%

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. *The Curse of Monkey Island* and *iMUSE* are trademarks of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization. *iMUSE* U.S. Patent No. 5,315,057. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



STARSHIP TROOPERS

Paul Verhoevens („Robocop“, „Total Recall“) Verfilmung von Robert A. Heinleins klassischem SF-Roman bringt Sony Pictures demnächst in unsere Kinos, und bei MicroProse bastelt man bereits an der PC-Umsetzung. Die militante Space Opera um den Kampf der Menschheit gegen garstige Alien-Kröten soll sich Gerüchten zufolge am Monitor als **Mischung aus 3D-Action und Echtzeitstrategie** entpuppen. Bis zum Mitte des Jahres geplanten Release wissen wir mehr.



FORSAKEN VERSCHOBEN

Eigentlich sollte Acclaims heiß erwarteter 3D-Shooter ja dieser Tage in den Orbit abheben. Doch der Hersteller hat sich entschlossen, lieber noch etwas Feinschliff am Gameplay zu leisten und deshalb den **Starttermin auf April verschoben**. Uns soll's recht sein, schließlich wollen die Designer dem Solomodus noch just jene Qualität verpassen, durch die sich das Gegenstück für Multiplayer bereits in unserem Preview (7/97) auszeichnete: schnelle, bunte, laute Action.



3D-STEUERMANN AUS DEM INTERNET

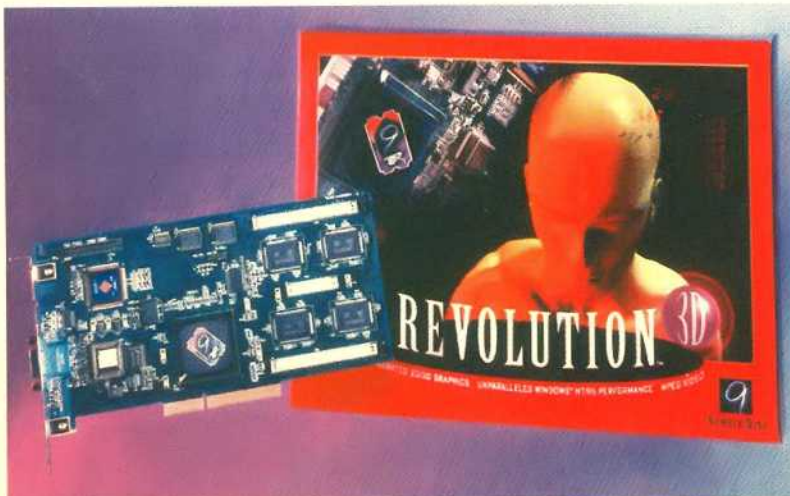
Nomen ist hier wirklich mal omen: Das treffend **Cyberman 2** getaufte Eingabegerät bietet Logitech nicht über den Fachhandel feil, sondern ausschließlich via Cyberspace, sprich Internet. Der futuristisch gestylte 3D-Controller ist unter der Adresse <http://www.cyberman2.de> zu ordern, kostet 149,- DM und eignet sich besonders zum Marsch durch Actionkeller oder für 3D-Shooter im Stil von „Descent“. Das beidhändig zu bedienende Steuerelement unterscheidet zwischen X-, Y- und Z-Achse, mit acht Feuertasten ist man auf die Härten des Söldnerlebens bestens vorbereitet.



NEUER 3D-TURBO

Der aktuelle 3D-Grafikbeschleuniger aus dem Hause Interquad trägt den stolzen Namen **Revolution 3D**. Er bietet für **540,- DM** zwar nicht unbedingt revolutionäre, doch mit Sicherheit hochwertige Technik: eine Kombination aus konventionellen 2D-Fähigkeiten mit einem **128 Bit 3D-Chip** sowie **4 MB schnellem WRAM**. Verwendet wird der nagelneue „Ticket to Ride“-Prozessor aus der amerikanischen Hardware schmiede Number

Nine, welcher den technischen Spezifikationen zufolge auf einem Leistungsniveau mit 3Dfx Voodoo oder nVidia Riva 128 liegt. Ganz genau wissen wir es, sobald das bereits geordnete Testmuster bei uns eintrudelt.



BESCHREIBBARE DVD LIEFERBAR

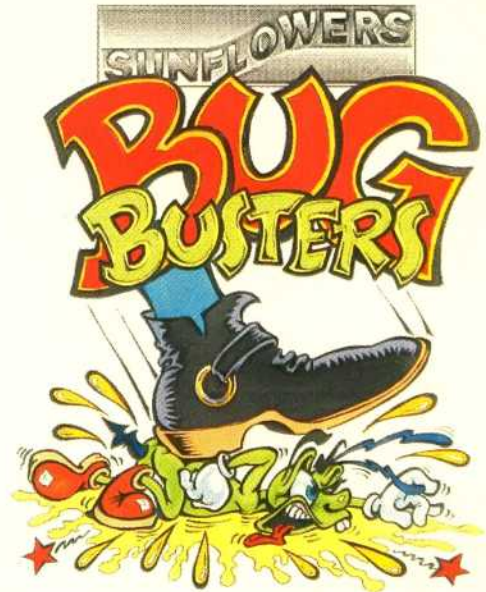
Dieser Tage liefert der japanische Multikonzern Matsushita das DVD-RAM-Laufwerk mit der Bezeichnung **Panasonic LF-D101** an den Handel aus, der es dann zu **Preisen um etwa 1.500 DM** an die Endverbraucher bringt. Das an jeden SCSI-Controller anschließbare Gerät liest CD-ROMs und DVDs aller Art und beschreibt sie doppelseitig mit bis zu 5.2 GB – macht summa summarum **stolze 10.4 Gigabyte pro Scheibe**. Wiederbeschreibbare Medien verschiedener Kapazität sind zu Preisen ab rund 50,- DM erhältlich. Vorerst allerdings nur in den USA und Japan, deutsche User werden dieser Segnung des Fortschritts noch nicht teilhaftig. Da die nächste Flut neuer Kinofilme und PC-Spiele aber ohnehin erst in der zweiten Jahreshälfte über uns hereinbrechen dürfte, läßt sich das wohl verschmerzen.

SPIELEND GELD VERDIENEN

In Obertshausen bei Frankfurt tüftelt Sunflowers gerade mit Hochdruck an der Fertigstellung der Historien-Sim „Anno 1602“, die man gemeinsam mit der österreichischen Spieleschmiede Max Design entwickelt. Für Bomico steht dabei fehlerfreie Qualität im Vordergrund, weshalb sich der Vertrieb vor dem endgültigen Release einen **Wettbewerb unter dem Motto „Bug Busters“** hat einfallen lassen.

Das Event steigt voraussichtlich am Samstag, den 7. Februar, und zwei unserer Leser dürfen daran teilnehmen. Per Freifahrt mit der Bundesbahn geht es dann zu Sunflowers, wo auch ein informativer Blick hinter die Kulissen während einer Führung auf dem Programm steht. Der Clou an der Sache ist aber der: Als Betatester erhalten die Gewinner die Gelegenheit, das im Stil der „Siedler 2“ gehaltene Game exklusiv vorab auf Herz und Nieren zu prüfen. Dabei ist dem Hersteller jeder aufgespürte Programmfehler 100 Mark wert!

Verspielte Kammerjäger, die ihr Konto auf der Jagd nach Digi-Wanzen aufbessern möchten, müssen lediglich bis zum 19. Januar ein Postkärtchen an untenstehende Adresse schicken – das Los entscheidet, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Joker Verlag
„Bug Busters“
Max-Loidl Weg 4
D-85598 Baldham

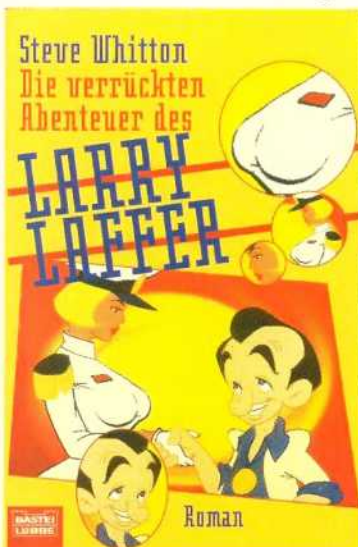


KOOPERATION STATT KAUF

Die am 5. Oktober bekanntgegebene **Übernahme von MicroProse durch GT Interactive findet nun doch nicht statt**. In gegenseitigem Einverständnis wurde von einer Fusion abgesehen, man will allerdings auch weiterhin in den Bereichen Marketing und Vertrieb eng zusammenarbeiten.

LARRY FÜR LESERATTEN

Fans des sympathischen Schwerenöters von Al Lowe können sich jetzt die Wartezeit auf neue digitale Liebesabenteuer dank Bastei Lübbe verkürzen. In Zusammenarbeit mit Sierra-Coktel hat der Verlag die amourösen Erlebnisse des



Westentaschen-Casanovas nun in Taschenbuchform gebracht. Der Roman **Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer** von Steve Whitton (ISBN: 3-404-13928-3) basiert auf dem Spiel „Larry 7: Yacht nach Liebe“ und enthält ein ausführliches Nachwort mit allem Wissenswerten über den Serientäter. Das knapp 300seitige Lesevergnügen um den populären Antihelden ist ab sofort **für 12,90 DM** erhältlich.

ROLLENSPIEL-REFERENZ VON EIDOS



Bislang blieb der siebte Teil von Squares legendärer „Final Fantasy“-Reihe Sonys Playstation vorbehalten – allein in Japan wurden davon bereits mehr als 3,2 Millionen Exemplare verkauft! Die Fach-

presse schwelgt in Superlativen und bezeichnet das Meisterwerk als bestes Rollenspiel aller Zeiten. Eidos Interactive hat sich nun die Rechte für die PC-Version gesichert; ab Mitte dieses Jahres soll das Game auch unter Win 95 für glänzende Unterhaltung sorgen. Filmreife Videosequenzen, eine Story mit überraschenden Wendungen und Einlagen wie der actionreiche Snowboardtrip oder ein Besuch im futuristischen Freizeitpark mit seinen vielen spielbaren Attraktionen machen **Final Fantasy 7 auch am PC** zum Gesamtkunstwerk.



Ab Mitte des Jahres auch am PC:
Final Fantasy 7

VIRTUELLES PROBLEMKIND

Das **Antigotchi** von S.A.D. zeigt dem niedlichen Original aus Japan unter Win 95, was ein echter Prolo ist: Statt Leckerlis will es Korn, Bier oder Magenbitter, gespielt wird im Schwesternwohnheim, und der Müdigkeit kommt man mit einer deftigen Prügelei bei. Nette Idee eigentlich, wenn man sie nicht so lieblos in Szene gesetzt hätte. Angesichts der biedereren Optik und dem Humor auf Stammtischniveau („Ihr Antigotchi hat Sex mit seiner eigenen Frau. Das ist strafbar!“) sollten Pflegebedürftige sich lieber an die Zazooos aus dem Joker-Shop halten – die letzten Exemplare kosten auch nur die Hälfte der hier geforderten **29,95 DM**.



Das Antigotchi will Wein, Weib und Gesang

MULTITALENT FÜR DIE WESTENTASCHE

Franklins **Sidekick Organizer** erweist sich als wahres Multitalent: Das Gerät ist Terminplaner, Rechner, Datenbank, Notizblock, Buchhalter sowie Fremdsprachenlexikon in Personalunion und bietet mit dieser Funktionsvielfalt wesentlich teureren Modellen Paroli. Die mitgelieferte Soft- bzw. Hardware ermöglicht darüber hinaus den Datenaustausch mit dem heimischen PC unter Win 95.

Hier noch einige Features: Flash-Speichertechnologie von Intel verhindert den Datenverlust bei Stromunterbrechungen wie z.B. dem Batteriewechsel. Zwei Fächer für die hauseigenen Bookman-ROM-Karten können u.a. mit einem Voice-Pad bestückt werden, das den Organizer zum Mini-Rekorder macht. Der „Deutsch/Englisch-Professor“ mit einem Wortschatz von über 200.000 Begriffen ist bereits enthalten. Mit 128 KB Speicherkapazität kostet die digitale Gedächtnisstütze ca. 299 Mark, für die 512 KB-Variante wird ein Hunderter mehr fällig. Noch ein Blauer ist zu berappen, falls letztere mit großem 10-Zeilen-Display gewünscht wird.



MESSESPASS IN MÜNCHEN

Vom 21. bis 23. November fand in München zum dritten Mal die **bits & fun** statt. Auch in diesem Jahr lockte die Mischung aus Information und Entertainment über 40.000 vorwiegend jüngere Besucher in die Messehallen. Dort warteten aktuelle PC-Games und Hardware zu Schnäppchenpreisen, ein digitales Wohnzimmer, in dem Zukunftsträchtiges wie „music on demand“ oder Internet-TV präsentiert wurde, Musikproduktion via Computer sowie einiges mehr. Im Mittelpunkt standen aber wieder die Events auf der Showbits-Bühne; etwa ein Torwandschießen mit Sepp Maier. Und der Gewinner unter den rund 600 Teilnehmern am „bits & fun music award 97“ konnte gar einen Plattenvertrag abstauben.

Eines der Messe-Highlights: Eine Tänzerin im Datenanzug steuert ihr Pendant auf der Monitorwand



DER STEUERMANN

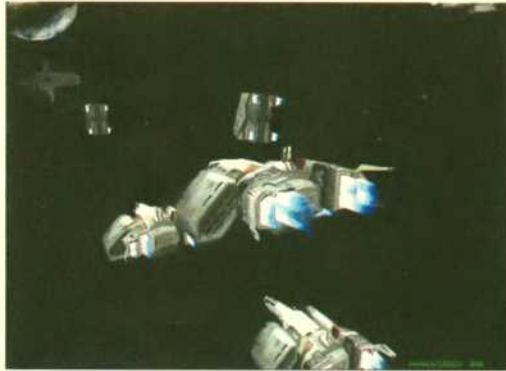
Wer zumindest einen Teil seines sauer verdienten Geldes Waigels Klauen wieder entreißen will, sollte **78,- DM** locker machen und sich bei der Einkommensteuererklärung 1997 von **TAXMAN** aus dem Hause Lexware unter die Arme greifen lassen. Dank der übersichtlichen Oberfläche im Stil eines Ringbuchordners läßt sich das einfach und korrekt bewerkstelligen. Online-Hilfen sowie Tips und Tricks per Ton bzw. Video unterstützen den User dabei. Weitere Infos bietet die Internetanbindung an die



Damit machen Profis ihre Steuererklärung: Taxman compact

TAXMAN-Homepage. Zudem hilft das Programm bei der Wahl der nötigen Formulare, ehe die Daten in die Originalvorlagen oder auf Blankopapier gedruckt werden. Profis können daher auch gleich zum **48,- DM** billigen **TAXMAN compact** greifen, das sich lediglich durch weniger Hilfestellung unterscheidet.

FREIFLUG INS KRIEGSGEBIET



Zwei Appetithäppchen aus dem Trailer zu Freespace – The Great War

Die „Descent“-Macher von Parallax Software bzw. Volition schlagen ein drittes Mal zu: Für **Freespace – The Great War** werden alle Mauern eingerissen, demnächst stehen nämlich heiße Weltraumschlachten auf dem Dienstplan. Einzige Hindernisse in den grenzenlosen Weiten des Alls sind neben den schmuck gerenderten Raumschiffen von teils gigantischen Ausmaßen diverse Wurm Löcher, Asteroidenfelder oder Trümmer besiegt Gegner. Und wie gehabt sollen vor allem die Multiplayer-Duelle wieder mächtig Laune machen.

RAMMSTEIN MULTIMEDIAL

Musik und Spiel liefern jetzt die deutschen Chartbreaker von **Rammstein** auf einer Hybridscheibe. Auf der aktuellen Maxi-CD **Das Modell** findet sich neben der Coverversion des gleichnamigen Kraftwerk-Oldies, dem ebenfalls bislang unveröffentlichten „Kokain“ und einem neuen Mix von „Alter Mann“ nämlich auch der Plattformer „Asche zu Asche“.

Mit dem Flammenwerfer kämpft man sich da unter Win 95 durch neun Abschnitte, bis alle Bandmitglieder befreit sind. Optik und Gameplay

dümpeln dabei allerdings auf Sharewareniveau dahin. Wer dennoch bis zum Ende durchhält und das schummelsichere Highscore-File einschickt, wird auf dem Rammstein-Website verewigt (<http://www.rammstein.de>). Da wenigstens die Audiotracks gut sind und der Preis mit **ca. 12,- DM** stimmt, dürfen Fans also dennoch zugreifen.



Das Modell, die neue Hybrid-CD von Rammstein: Musik hui, Spiel pfui



LICHT INS DUNKEL

Feldherren, denen der Sieg in Activisions Echtzeitstrategical **Dark Reign** bislang verwehrt blieb, können aufatmen: Die Reihe X-Games wurde soeben um den entsprechenden **Official Guide** (ISBN: 3-8272-9020-1) erweitert. Neben feinen Expertentips der Hersteller höchstpersönlich gibt es ausführlich beschriebene Vorgehensweisen zu allen Einsätzen – das furiose Finale inklusive. Dem genialen Missionseditor hat Autor Steve Schaffner sogar ein eigenes Kapitel gewidmet. Und Verweise auf Internet-Ressourcen und Add-ons sind im Preis von **19,95 DM** ebenfalls enthalten.



KURT MACHT MUSIK

In Zusammenarbeit mit Shiny Entertainment und SynSoniq Records veröffentlicht Acclaim nun den **offiziellen MDK-Soundtrack**. Auf der Audioscheibe schlummert eine knappe Stunde an orchestralen Klängen von Tommy Tallarico. Neben den überarbeiteten Stücken aus dem Spiel gibt es auch einige Bonus-Tracks, darunter einen Trance-Remix von Chris Hülsbeck. Der Ohrenschmaus ist in gutsortierten Musik- und Spielefachgeschäften zum Preis von **ca. 30,- DM** erhältlich.



DER PRÄZISIONSSTICK

MicroSofts SideWinder-Familie hat Nachwuchs bekommen: Der **Precision Pro Joystick** für **ca. 200,- DM** knüpft technisch nahtlos an das Vorgängermodell „3D Pro“ an, liegt dank verbesserter Ergonomie aber viel bequemer in der Hand. Neben Schubregler und Coolie Hat stehen acht Buttons zur Verfügung, deren Belegung sich mittels Shift-Taste verdoppeln läßt. Dabei ermöglicht die mitgelieferte Software mit vorkonfigurierten Einstellungen für 30 populäre Spiele auch das Speichern komplexer Bewegungsabläufe auf einen Knopf. Last, not least können der „CH Flight Stick Pro“ oder Geräte aus der Thrustmaster-Reihe in einem DOS-Fenster unter Win 95 emuliert werden.

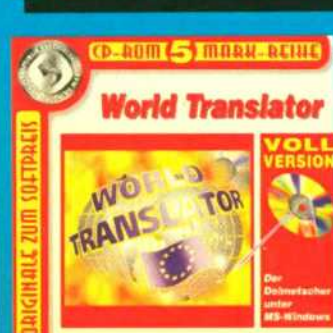
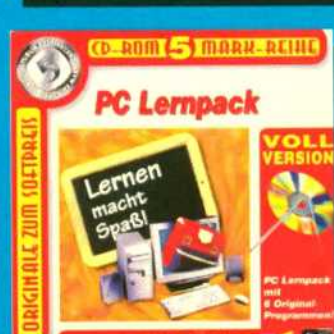




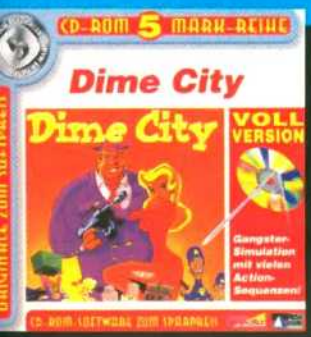
Bei **KARSTADT** gibts **Super-Software** für 'nen **Heiermann!**



Unverbindliche Preisempfehlung



Nichts wie **hin** zu KARSTADT



DAS GRAB DES PHARAO

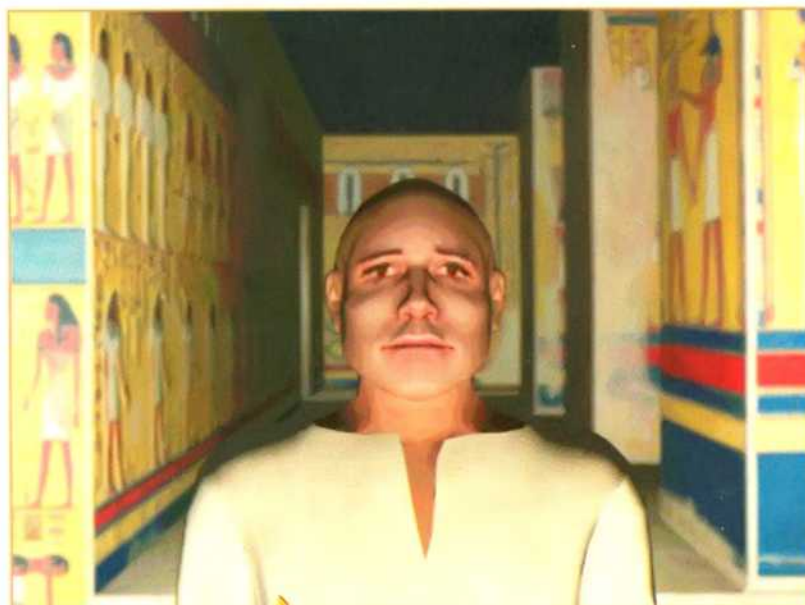
In der Digitalienschmiede des Brettspielgiganten Ravensburger war man vom letztjährigen Cryo-Trip nach „Atlantis“ offenbar begeistert. Jedenfalls heuerten die Schwaben das französische Team als Reiseleiter für einen ähnlich schicken Abenteuerurlaub im alten Ägypten an.

Wie beim inoffiziellen Vorgänger liegt auch im sandigen Tal der Könige ein Komplott in der trockenen Luft: Chefarchivar Meryimen wird im Jahre 1156 v.Ch. der Plünderung eines königlichen Grabmals verdächtigt und vom amtierenden Gott-König Ramses III zu einem grausamen Tod verurteilt: Er soll den Nil-Krokodilen als Leckerbissen dienen. In Gestalt von Meryimens Sohn Ramos bekommt der Spieler jedoch einen anonymen Brief zugesteckt, der Vaters Unschuld beweisen könnte. Es bleiben aber bis zur Hinrichtung nur drei Tage, um das kryptische Schreiben zu entschlüsseln.

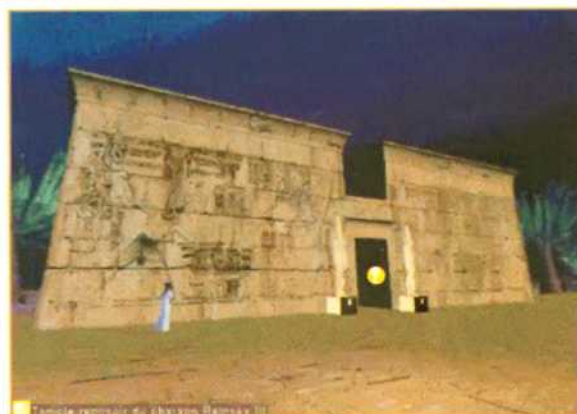
Ob drei Tage Echtzeit genügen, um die sechs umfangreichen Abschnitte des Adventures zu enträtseln, scheint freilich fraglich. Mit der Maus in der Hand geht es dazu durch das ägyptische Wunderland: Vom Grab Setis I, dem Arbeiterdorf Deir el Medineh und dem Arbeitsraum eines Einbalsamierers über das Haus eines Würdenträgers in Theben bis hin zum berühmten Hypostylentempel sind alle vorgerenderten Lokationen ihren Originalschauplätzen nachempfunden. Hier wird man an die 30 Charaktere treffen, um Gespräche führen und kleine Actioneinlagen absolvieren zu können.

Im alten Ägypten muß Ramos Meryimen seinen unschuldig verurteilten Vater vor dem Schicksal als Krokodilfutter retten

Tod am Nil oder die Pyramiden von Atlantis



Geplaudert wird in lippensynchronem Deutsch (wahlweise mit eingeblendetem Text), die rund 30 Gesprächspartner zeigen aber allesamt eine ansonsten versteinerte Mimik



Das Spiel wird sechs vorgerenderte Abschnitte umfassen, darunter der Tempel von Karnak oder diese Werkstatt eines Einbalsamierers

Der letzte große Pharao

Der historische Hintergrund des Spiels rankt sich um die Person von **Ramses III.** Als **Gott und König in Personalunion** regierte er Ägypten von 1187 bis 1156 v.Ch. relativ weise und gerecht – was seine Frau Tiye aber nicht daran hinderte, ihren Gatten zu vergiften, um Prinz Pentaweret auf den Thron zu setzen. Die Palastrevolution scheiterte zwar, doch Ramses III starb an den Folgen des Anschlags. Nach seinem Tod führten Mißernten, Intrigen sowie die zunehmende Macht der Priesterschaft das Land in den wirtschaftlichen und politischen Ruin. Weitere Infos zu diesem Thema unter der Webadresse <http://eyelid.ukonline.co.uk>

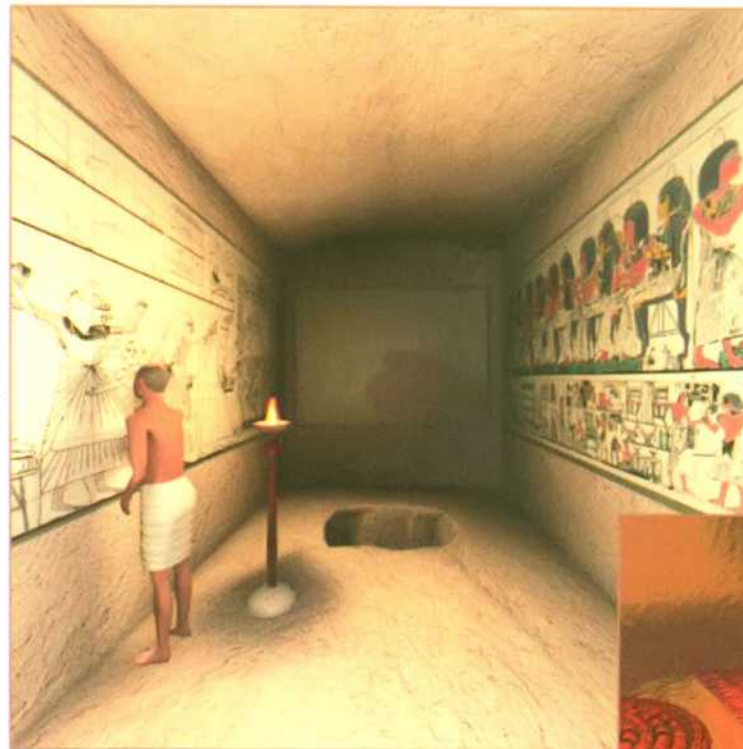
Die Mumie von Ramses III wurde bis heute nicht entdeckt



Auf Mausdruck rutscht das simpel zu handhabende Inventar ins Bild – die orangenen Icons sind noch Platzhalter

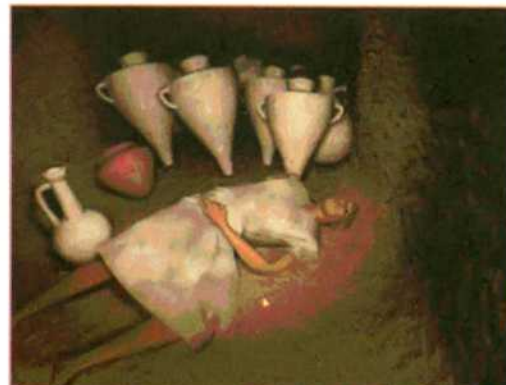
Bei den Multiple-choice-Plaudereien garantiert das schon in „Atlantis“ verwendete Omni-Sync-System lippen-synchrone Unterhaltungen in Deutsch. Allerdings sind dabei (zumindest vorläufig) nur die Münder der Gesprächspartner animiert, was die Handwerker, Wachen etc. im Land der Pyramiden sogar noch etwas hölzerner wirken läßt als weiland im Inselreich. Ansonsten wird man auch hier mit vielen selbstlaufenden Sequenzen verwöhnt und erhält dank Cryos eigener Grafikengine „Omni 3D“ in der schrittweise begehbaren SVGA-Umgebung wieder die Möglichkeit, sich jederzeit um 360 Grad drehen zu können. Der stufenlose Rundumblick, dessen fünffach variable Geschwindigkeit sich an die Möglichkeiten des vorhandenen Rechners anpassen läßt, fördert dabei satte 65.000 Farben zutage. Architektonisch darf man viel Schönes, jedoch wenig Neues erwarten, denn auch hier dominieren weiße Blockbauten das Bild. Als Vorlage für deren Fresken und Steinfiguren dienten real existierende Zeichnungen, Wandgemälde und Statuen, so daß zumindest die Standgrafiken für die Rätsel nicht gar so atlantisch wirken. Außerdem wurden viele längst zerstörte Gebäude wie die Tempelanlage in Karnak rekonstruiert und sollen in der Endversion wenigstens teilweise begehbar sein. Auch einige Zeremonien der antiken Kultur werden Bestandteil des Spieles sein. So nimmt man zum Beispiel an einem Trauerzug und dem Ritus „Zeit des ersten Mals“ teil oder steht im Traum auch mal den ägyptischen Göttern persönlich gegenüber. Die Handhabung wird dann wieder nahezu komplett aus „Atlantis“ importiert. Sobald der Nager also über einen interessanten Gegenstand oder einen begehbaren Weg gleitet, verwandelt er sich in den jeweils passenden Button zum Gehen, Plaudern oder für Objektmanipulation. Fundstücke können zwecks späterer Verwendung in der einblendbaren Inventar-leiste verstaut werden. Diese erstrahlt bei unserem Vorabmuster in scheußlichem Orange, doch wird hier mit Sicherheit noch Feinschliff geleistet. Der Sound wird sich vom rauschenden Wüstenwind nebst Schakalgeheul bis hin zu den Sitar-Klängen orientalisch geben und soll das Geschehen stets atmosphärisch passend untermalen.

Falls es noch weiterer Gründe bedarf, sich auf das pyramidale Adventure zu freuen: Eine 3D-Karte wird nicht benötigt, das alte Ägypten soll bereits ab einem P90 und zur Not sogar unter DOS wieder aufleben. Schon bis zur nächsten Ausgabe wollen Cryo und Ravensburger Interactive ihre deutsch/französische Koproduktion in den Wüstensand gesetzt haben. (rf)



Für grafische Details wie diese Wandbemalung dienten Originalzeichnungen als Vorlage

Zum Lösen der Rätsel und Aufnehmen der Gegenstände zoomt das Bild näher an den Betrachter heran



Der jederzeit mögliche Rundumblick fördert oft wichtige Hinweise zutage – hier etwa den Papyrus im kalten Händchen der Leiche

An animierten Zwischensequenzen soll kein Mangel herrschen



Götter, Gräber und CD-Extras

Laut Hersteller wird die Endversion ein **Online-Lexikon** zu den Mysterien des alten Ägyptens enthalten: von A wie Anubis bis Z wie Zedernholz. Außerdem wird man **die digital rekonstruierten Königsbauten jederzeit besuchen** können, wobei diese zugleich wichtigsten Schauplätze im Spiel dann auf Bildtafeln ihre historischen Geheimnisse preisgeben.

Ein multimediales Lexikon wird als fester Bestandteil in das Spiel integriert – hier noch die französische Version



Im Feld der digitalen Tourenwagen halten die Codemasters mit dem aktuellen „TOCA“ die Pole-position. In den kommenden Wochen könnte das aber schon wieder anders sein, denn Sega importiert Serienbolide gerade frisch aus der Spielhalle.

Die japanischen Arcade-Profis haben sich hier die erst kürzlich eingestellte Deutsche Tourenwagen Meisterschaft (DTM) zum Vorbild genommen: Mit vier massiv getunten Serienautos (AMG Mercedes C-Klasse, Alfa Romeo 155 V6, Toyota Supra GT und Opel Calibra V6) wird es auf fünf fiktive Rundkurse gehen.

Für Spieler mit Benzin im Blut bieten sich Vergleiche an, denn die Steilkurven des superschnellen Ovals erinnern an Segas hauseigenen Racer „Daytona USA“, die Serpentina der Bergstrecke ähneln „Need for Speed“, und der Stadtkurs mit seinen Tunneln und fiesen Schikanen könnte aus „Bleifuß 2“ stammen. Zwei weitere Pisten stehen erst nach erfolgreichem Abschluß der Weltmeisterschaft offen. Ebenfalls vorgesehen sind Trainings-

Vier Asphaltfresser mit und auf allen Schikanen

und Rundfahrten auf spiegelverkehrten Strecken. Gesellige Piloten werden sich dazu motorisierte Duelle via Modem oder am horizontal geteilten Bildschirm liefern dürfen; im Netzwerk sollen bis zu acht Teilnehmer aufeinandertreffen. Zu erwarten stehen beinharte Positionskämpfe bei Tag und Nacht, die aus dem Cockpit, von zwei Hinterbordkameras sowie im Rückspiegel verfolgt werden können. Mit der Steuerung will Sega den Spagat zwischen Realismus und intuitiver Spielbarkeit schlagen – ob's klappt, wissen wir bis zum Test in der kommenden Ausgabe. Dann können wir hoffentlich auch die versprochene Surround-Akustik bestätigen: Auf entsprechender Hardware sollen flotte Dancestücke ertönen, während die Motoren von links und rechts dröhnen.

Die 3D-Grafik kommt jedenfalls bereits in der Vorabversion und auf einem P90 dem Automaten recht nahe. Für MMX-CPUs und leistungsfähige 3D-Grafikbeschleuniger hat man uns gar versprochen, das Spielhallenvorbild optisch noch zu übertreffen. Ob der dazu erforderliche Direct3D-Support ab Werk oder nachträglich via Patch geliefert wird, stand bis Redaktionsschluß allerdings nicht fest. (rl)

SEGA Touring Car Championship



Positionskämpfe sind bei Tourenwagenrennen an der Tagesordnung



Die Kamera wechselt zwischen Cockpit und Rückansicht



Tuning hoch vier: Toyota Supra GT, AMG Mercedes, Alfa Romeo 155 V6 und Opel Calibra V6

Sega Racing: die Vorfahrer

Bei **Daytona USA** jagen am PC amerikanische Stockcars im Pulk um drei mäßig von Spielhalle bzw. Konsole konvertierte Rundkurse. Mehr Fahrspaß bereiten die sechs geschönten Pisten des aktuellen Updates **Daytona USA Deluxe**. Alternativ bietet sich **Sega Rally** an: Trotz nur drei Autos und vier Strecken ist die Schlamm-schlacht dank guter 3D-Technik, realistischer Steuerung und spannender Splitscreenduelle reizvoll.

Wie alle Sega-Rennen kommt auch die Touring Car Championship aus der Spielhalle





DIE VERSCHWÖRUNG



SENTIENT

DER AUFBRUCH IN DIE UNENDLICHKEIT



FÜR WINDOWS® 95
KOMPLETT DEUTSCH

www.psygnosis.com/de/sentient

**PC
CD
ROM**



„Es soll auch etwas zu lachen geben“



Udo Hoffmann, künstlerischer Leiter beim Bitlab Game Department, dem Entwicklungsstudio des digitalen John Sinclair

?: John Sinclair ist einer der erfolgreichsten Romanhelden Deutschlands – wie viele Leute müssen wie lange arbeiten, um ihn adäquat zu versorgen?

UH: Wir sind insgesamt drei Programmierer, fünf 3D-Operatoren, zwei 2D-Grafiker, fünf Praktikanten, ein Storyboarder, ein zusätzliches Team von fünf Leuten sowie meine Wenigkeit. Die erste Ideenfindung begann im August 1996. Danach kamen die Planungs- und ersten Produktionsphasen. Inzwischen stehen wir aber kurz vor Fertigstellung des Spiels, in wenigen Wochen wird es die Testversion geben.

?: Schränkt die Arbeit an einem lizenzierten Charakter die Kreativität des Design-Teams eigentlich stark ein?

UH: Längst nicht so sehr, wie ich anfänglich befürchtet hatte. Glücklicherweise ist der „Sinclair-Kosmos“ ja so unendlich groß, daß es eine Menge an Möglichkeiten und Varianten gibt. Auch die Persönlichkeit des Helden hat genügend Ecken und Kanten, um in den unterschiedlichsten Spielsituationen eingesetzt werden zu können. Last but not least hat uns der Bastei Verlag bei der Arbeit sehr unterstützt.

?: Orientieren Sie sich bei der Umsetzung rein an den Romanvorlagen oder auch an Filmen und anderen PC-Abenteuern?

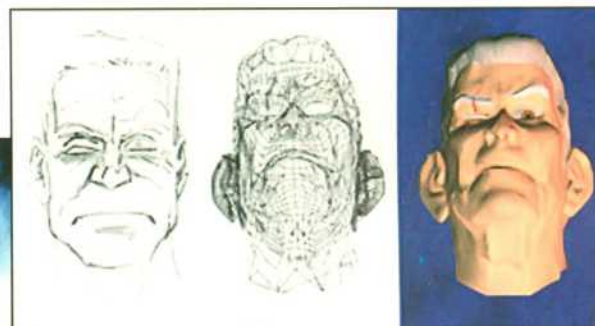
UH: Tatsächlich wollten wir ein wenig die Atmosphäre der alten SW-Horrorfilme aus den Universal Studios einfangen. Doch auch Elemente aus der neuen Generation des Genres, die schneller und selbstironischer ist, tauchen in unserem Spiel auf. Dieses wiederum stellen wir uns als eine Mischung aus den bekannten 3D-Dungeons und Adventures à la „Zork – Der Großinquisitor“ vor. Schließlich soll es auch etwas zu lachen geben!

JOHN SINCLAIR

EVIL ATTACKS



Seit über 20 Jahren ist „Geisterjäger John Sinclair“ im Auftrag des Bastei Verlages den Vampiren und Monstern dieser Welt auf der Spur. Nach einigen Hörspielen sowie einem kurzen TV-Auftritt bläst der blonde Romanheld demnächst auch in einem PC-Abenteuer zum gespenstischen Halali.



Die gerenderten Charaktere werden in Handarbeit animiert

Weil üble Dämonen das Gleichgewicht der schwarz- und weiß-magischen Mächte stören, ist im Kloster Steinfeld buchstäblich der Teufel los: Ein paar Jugendliche haben nur mal eben ein altes Zauberbuch voller unbekannter Formeln ausprobiert, schon stehen die höllischen Horden auf der Matte. Zu allem Überfluß geht der unheilvolle Wälzer auf der Flucht vor den beschworenen Zombies und Skeletten verloren. Mr. Sinclair und seinem Partner Suko bleibt daher nichts anderes übrig, als das gesamte Kloster nach der Schwarte und den dazugehörigen Monstern abzusuchen – noch im Frühjahr wird der Spieler dabei behilflich sein können. Natürlich soll sich dessen Aktionsradius nicht auf dieses eine Szenario beschränken. In insgesamt vier Episoden wird das Heldengespann übersinnliche Krisen rund um den Globus zu lösen haben: im Kloster an der Eifel, auf einem historischen Jahrmarkt, in einer ägyptischen Pyramide und der Kanalisation von New York. Wer auszieht, um hier das Gruseln zu lernen, wird auf immer neue Probleme, Gefahren und vor allem Gegner treffen. Die auftretenden Ausgeburten der Unterwelt werden übrigens (wie auch die einzelnen Storylines) unabhängig von der Romanserie entwickelt, um die Kontinuität der Hefte nicht zu gefährden. Sinclair-Erfinder Jason Dark alias Helmut Rellergerd nahm beim Entwurf der vier Kapitel denn auch „nur“ eine beratende Funktion ein.

Im Zuge der Geisterjagd werden haufenweise Räume durchwühlt, kleinere Denksportaufgaben ebenso wie gewichtige Rätsel gelöst. Und natürlich werden auch



Die Zwischensequenzen basieren auf solchen Vorabzeichnungen, auch Scribbles genannt

unzählige (Automatik-) Gespräche geführt. Damit der Spieler bei alledem nicht allein auf Scharfsinn und Erinnerungsvermögen des Helden angewiesen bleibt, spendieren ihm die Designer ein Notebook mit dem schönen Namen „Da Vinci“. In dem von Sinclair ständig mitgeführten Elektronik helferlein werden aber nicht bloß Hinweise und Landkarten gespeichert sein, es dient mit kleinen Zwischenspielen (z.B. „Bones“, eine Art „Knochen-Pong“) zudem der Entspannung vom spannenden Abenteuer. Auch Kollege Sukos Bärenkräfte werden ab und an benötigt. Und wenn selbst die versagen, gibt es ja immer noch die gute alte Beretta nebst Silberkugeln bzw. das unvermeidliche Kruzifix.

Optisch lehnt sich das Grusel-Abenteuer stark an Spiele wie „The 11th Hour“ oder „Dragon Lore“ an. Sämtliche Örtlichkeiten werden also komplett in SVGA mit 16 Bit Farbtiefe gerendert und lassen sich in einer 360-Grad-Rundumsicht betrachten. Von einem Ort zum andern gelangt man dank vorberechneter Kamerafahrten, die sich allerdings nur in VGA präsentieren. Bis auf wenige Zwischensequenzen sieht man das Geschehen stets aus der Perspektive der Helden, was auch für die gelegentlichen Actioneinlagen gilt. Hier wird im Stil eines 3D-Dungeons Jagd auf Monster gemacht, wobei die Story dann zugunsten des Gameplays etwas in den Hintergrund tritt. So findet John einige Waffen und Boni, die ihm das Überleben in den feindverseuchten Abschnitten erleichtern, aber auf das eigentliche Spiel keine Auswirkungen haben.

An der Steuerung soll hier kein Digi-Exorzist scheitern, denn benutzbare Gegenstände, gesprächsbereite Personen oder zugängliche Wege werden durch eine Veränderung des handförmigen Mauszeigers angedeutet. Davon können Sie sich anhand der spielbaren Demoversion auf unserer Begleit-CD bereits jetzt ein recht gutes Bild machen. Vor der endgültigen Eröffnung der Jagdzeit auf Dämonen will man einige Rätsel allerdings noch überarbeiten, da manche Fundstücke momentan noch nicht gut genug versteckt sind. Bis dahin können die Fans der Serie ja schon mal ein paar Holzpflocke spitzen und ihre Silberkreuze polieren... (mz)



Im Inventory lassen sich Fundsachen genauer untersuchen

Roman-tische Geisterjagd mit Kreuz und Köpfchen



Endgegner hauchen ihr Leben in eigenen Videosequenzen aus



Die orientalischen Schauplätze müssen erst noch mit Figuren bevölkert werden



Gespentische Beleuchtungseffekte gehören zu jedem Horrorszenario

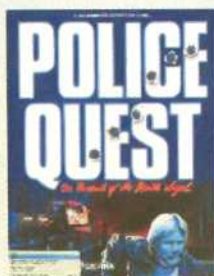


Als Romanheld hat John Sinclair mittlerweile über 1000 Hefte auf dem Buckel



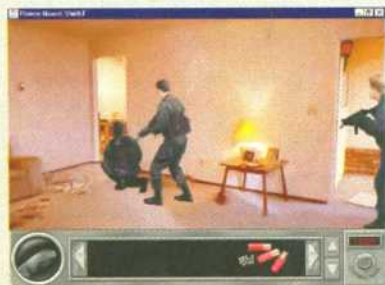
Police Quest: der sechste Einsatz

Was Ende der 80er Jahre mit dem typischen Sierra-Adventure „Police Quest: In Pursuit of the Death Angel“ begann, hat sich zu einer langlebigen Serie ausgewachsen: Zunächst verdonnerte der Ex-Cop Jim Walls den Spieler dreimal zu realistischer Polizeiarbeit – als Sonny Bonds mußte er **Waffen warten, Verbrecher überführen und Protokolle schreiben**. Ab Teil vier der Saga („Police Quest: Open Season“) übernahm mit Daryl F. Gates der ehemalige Polizeichef von Los Angeles das Design.



Wie alles begann:
**Police Quest:
In Pursuit of
the Death
Angel**

Weil sein erstes Abenteuer jedoch als schwächstes der Reihe gilt, suchte man anno 1996 für „Police Quest: SWAT“ ein neues Szenario. Hier fand sich der Spieler in einer **interaktiven Polizeischule** wieder und mußte diverse Missionen erfüllen. Dabei gefielen aber Grafik und Sound besser als die pixel(un)genaue Steuerung und das etwas dröge Multimedia-Gameplay. Hoffentlich ist mit der neuerlichen Umstellung auf Echtzeit nun das richtige Konzept für die späten 90er Jahre gefunden.



Der direkte Vorgänger:
Police Quest SWAT



Im Renderintro
läuft alles nach
Plan: Der Killer
ist festgenagelt

POLICE QUEST SWAT²

Vor zwei Jahren konnten Abenteurer im SWAT-Team des Los Angeles Police Departments Karriere machen, in den kommenden Wochen wird hier wieder eine Stelle frei. Die nächste Polizistengeneration sollte sich allerdings auf knallharte Iso-Action in Echtzeit einstellen.

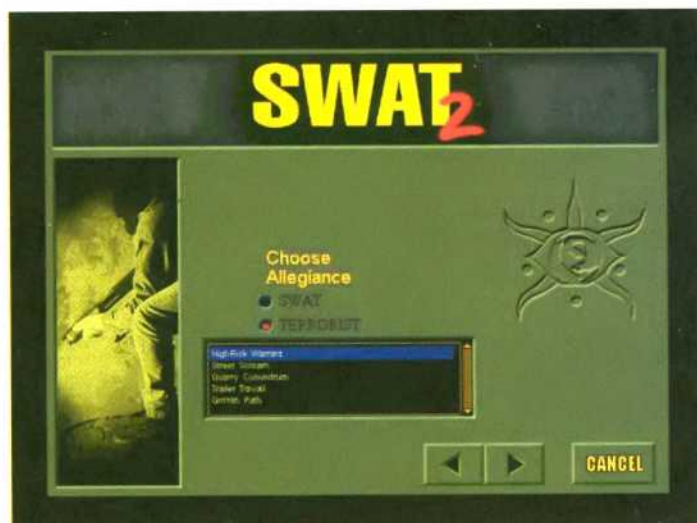
Für den neuesten Teil der schier endlosen Police-Quest-Serie konnte Sierra wieder den ehemaligen Chef und Gründer des SWAT-Teams vom LAPD als Designer gewinnen: Daryl F. Gates. Diesmal wird der Rekrut in rund 25 Missionen geschickt, von denen er 15 wahlweise auch aus Ganovensicht erleben kann.

**Polizist oder Gangster,
Sie haben die Wahl**

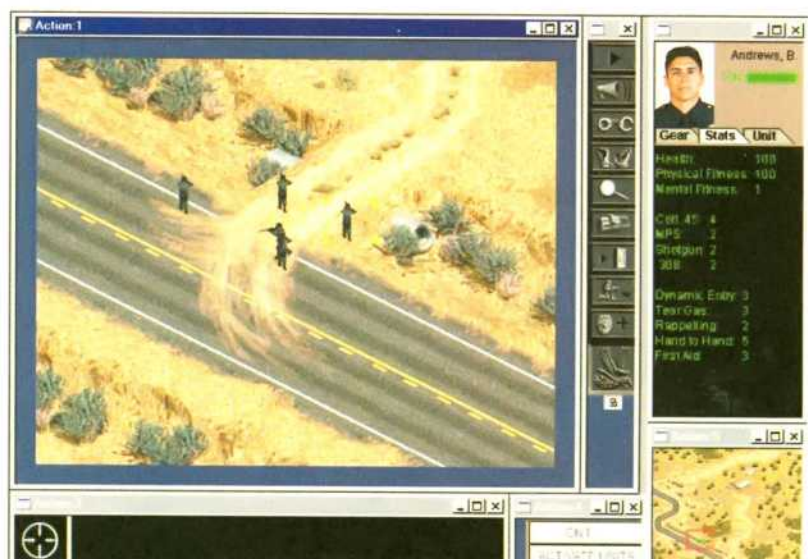
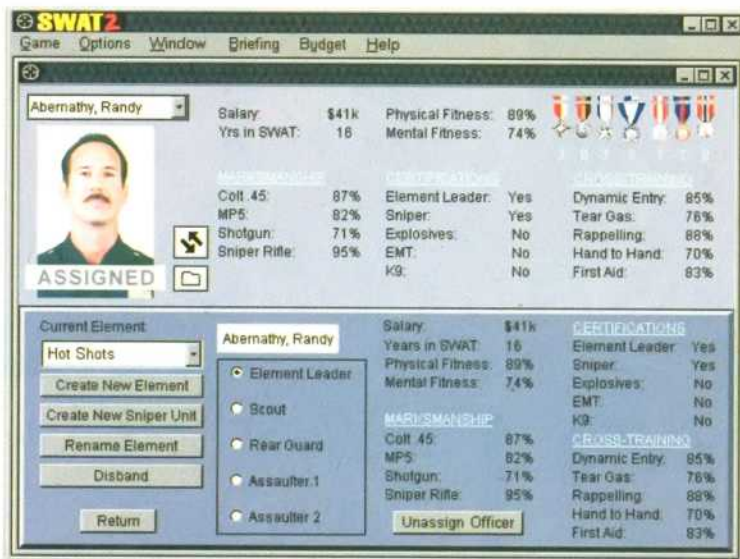
Doch was heißt hier eigentlich Rekrut? Der Spieler schlüpft entweder in die Rolle des strategischen Einsatzleiters und bleibt außerhalb der Schußlinie oder begibt sich als taktischer Gruppenführer direkt in das Kampfgeschehen. So oder so müssen auf dem Weg zum Verbrechernest Fallen und Barrikaden beseitigt bzw. aufgestellt sowie günstige Angriffspositionen gefunden werden. Für die Gangster stellt sich das Aufgabenspektrum simpler, jedoch keineswegs einfacher dar: Einziges Ziel ist es, den Handschellen des SWAT-Teams zu entinnen. Die Gratwanderung zwischen fundierter Polizeiarbeit und knallharter Action wird in Echtzeit über den Tatort gehen, sich aber nicht auf stupides Ballern beschränken. Vielmehr müssen auch Sprengfallen

entschärft, Räume abgehört, Gegenstände untersucht und Türen geöffnet werden. Per Maus kommandiert man dazu seine Leute durch realistisches Iso-Terrain und zückt natürlich auch mal Handfeuerwaffen, Gasgranaten, Spezialmunition oder kugelsichere Westen. Ja, selbst den Einsatz von Hubschraubern und Panzerwagen will

uns Daryl F. Gates nicht ersparen. Praktisch hat man sich den Polizeialltag à la Sierra so vorzustellen: Vor jedem Einsatz stellt der SWAT-Leader ein kleines Team aus über 130 Polizisten entsprechend ihrer Eignung für den anstehenden Fall zusammen – alle Kollegen verfügen



In 15 der über 25 Missionen wird man auch für die Gegenseite starten dürfen



Stationen einer Polizeikarriere

Action am ISO-Tatort: Der Einsatz beginnt, alle Waffen schußbereit?

über steigerungsfähige Eigenschaftswerte wie körperliche und geistige Fitneß, Treffsicherheit oder Kenntnisse im Umgang mit Sprengstoff. Die Auserwählten übernehmen später verschiedene Aufgaben, werden Anführer, Aufklärer, Scharfschütze oder gesellen sich zum Sturmtrupp. Je nachdem sind sie auch mit passender Ausrüstung auszustatten. Nach erfolgreichen Einsätzen winken dann Beförderung, Gehaltserhöhung oder Orden. Als Grundlage für die Szenarien dienen

historisch verbürgte Begebenheiten wie Terroranschläge, Flugzeugentführungen, Geiselnahmen und Banküberfälle. Wer der Realität einen Schritt voraus sein will, wird aber über einen Editor eigene Missionen für eigene Digi-Persönlichkeiten kreieren dürfen. Überhaupt sollen die Nicht-Spieler-Charaktere über genug künstliche Intelligenz verfügen, um immer wieder anders zu reagieren. Für Abwechslung dürfte damit gesorgt sein. Und für guten Rat in besonders brenzigen Situationen will

der Spieldesigner höchstpersönlich als On-line-Berater sorgen. Zum guten Schluß noch ein paar technische Eckdaten: Die in der Größe variablen SVGA-Spielfelder verfügen über flüssiges Scrolling und Zooming. Benötigt wird lediglich ein P90 mit 16 MB RAM und Windows 95. Es sei denn, man wollte als Multiplayer im Internet oder Netzwerk für Ordnung sorgen. Dann würden noch ein Modem und bis zu sieben menschliche Kollegen benötigt. (rr)

GREEN PEPPER

BEST ENTERTAINMENT®

Sind Sie bereit?

Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger

NEU

Crusade

»Crusade« ist ein Strategiespiel, das durch vortrefflichen Realismus überzeugt. Es ist die Zeit der Burgen, der Ritter und der großen Heldentaten. In dieser Zeit sind Sie dazu bestimmt, Ihr Land gegen den Feind zu verteidigen und um die Gunst des Königs zu kämpfen. Sie müssen sich als weiser Feldherr und Wirtschaftslenker Ihres Landes unter Beweis stellen.

EVP 19,95 DM

NEU

Das Amt

Bayern, der weiß-blaue Freistaat – am Rande der Alpen – im Süden Deutschlands. Hier werden Sie das Amt des neuen Bürgermeisters antreten und die Geschicke Ihres Dorfes lenken. »Das Amt«, eine politische Wirtschaftssimulation, die Ihnen helfen wird, Ihren Kommunalpolitikern besser auf die Finger zu schauen.

EVP 19,95 DM

NEU

Der Planer

Der Planer ist eine Mammut-Wirtschaftssimulation, die sich um alles andere dreht als nur um das langweilige Jonglieren von Zahlen. Außerdem befindet sich auf dieser CD auch die Spiel-erweiterung »Der Planer Extra«, die Sie vor neue wirtschaftliche Herausforderungen stellt.

EVP 19,95 DM

NEU

Catris

In dieser Tetris®-Variante mit Biß finden Sie fünf verschiedene Spiele mit jeweils 10 kniffligen Levels. Stellen Sie sich den Herausforderungen im Ein- oder Zwei-spieler-Modus.

EVP 19,95 DM

NOVITAS
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Braunschweig

★ Ausschließlich Vollversionen ★ Lokalisation und / oder deutschsprachige Anleitung ★ Erhältlich überall im Handel



Eine Auswahl der im Spiel vorkommenden Aliens

M.A.X. 2

Das knackige Strategiespiel von Interplay geht noch vor Ostern 1998 in die zweite Runde. Dann will Maxe mit neuen Features die PC-Elitekämpfer vor den Monitor locken – wir haben bereits einen ersten Blick riskiert.

Das titelgebende Kürzel steht nach wie vor für „Mechanized Assault & Exploration“ (frei übersetzt: gepanzerte Angriffe und Erkundungen), doch sind storytechnisch seit dem Vorgänger schon 1500 Jahre verstrichen. Das Universum wird nun von einer uralten, aber immer noch recht agilen Zivilisation mit dem schönen Namen „Die Zerstörer“ beherrscht. Dagegen regt sich in den wenigen verbliebenen, neutralen Regionen der Widerstand mit drastischen Mitteln: Die Menschheit vereint sich körperlich und geistig mit einer Alienrasse zu einer völlig neuen Lebensform, um gegen das Sternenimperium vorzugehen. Freilich gibt es noch andere Teilnehmer im Kampf gegen oder mit dem Diktatorenreich, und alle verfügen über unterschiedliche Eigenschaften und Technologien. Im Ergebnis kommt es zu einer galaxisweiten Rangelei um vier lebenswichtige Rohstoffe. Daß ihr der planetare Bau von Produktionszentren, Radarstationen und Förderanlagen sowie Land-, Wasser- und Luftkampfeinheiten vorangeht, dürfte kaum

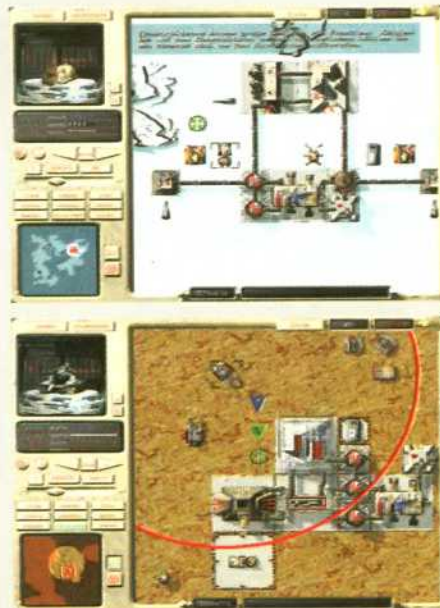
einen Freizeitstrategen überraschen. Ebenfalls nicht ganz neu, aber auch nicht ganz genrekonform wird die Bewaffnung: Während jede Partei anfangs auf ihre ureigenen Systeme angewiesen ist, wird man später abgeschossene Feindobjekte plündern können, um die dort verwendeten Wummen nachzubauen. Damit sind wir auch schon beim praktischen Spielablauf. Auf acht verschiedenen Planetentypen mit Wald-, Wasser- oder Wüstenlandschaften werden via Netzwerk oder Internet bis zu sechs Spieler gegen- bzw. miteinander antreten – alle fehlenden Positionen besetzt wahlweise der Rechenknecht. Dessen künstliche Intelligenz kann in sieben Stufen variiert werden und soll noch mehr Tricks als im Vorgänger auf Lager haben. So oder so wird es drei Spielmodi geben, das Game kann auf Rundenbasis, als paralleles Simultanspiel oder in hektischer Echtzeit ablaufen. Ob es damit für jeden etwas oder für keinen das Richtige bietet, bleibt natürlich bis zur Testversion abzuwarten.



Aus solchen SW-Zeichnungen entstehen die 3D-Objekte

Das strategische MAXimum

...erreichte der namhafte Spieldesigner Ali Atabek („Siege“, „Castles“) für Interplay im März 1997 zwar nicht ganz, doch zollten unsere Tester seiner **komplexen Mischung aus „Battle Isle 2“ und „Command & Conquer 2“** mit 86 Prozentpunkten in der Gesamtwertung gebührenden Respekt. Bei „M.A.X.“ kämpfen bis zu vier Parteien auf verschiedenen Planeten um drei Rohstoffe wie Eisenerz oder Erdöl. Auch hier müssen genretypisch Fabriken und Bergwerke errichtet werden, um den Feind anschließend zu Lande, zu Wasser und in der Luft aufzuwischen zu können. Ungewöhnlich war und ist dabei jedoch, daß dies **rundenweise mit oder ohne Zeitlimit sowie in Echtzeit** geschehen kann. Auch die Cleverneß der Computergegner ist frappierend: Hat man etwa vergessen, beizeiten eine Luftabwehr aufzubauen, rückt mit tödlicher Sicherheit eine Bomberstaffel an...



Komplex wie M.A.X.: Gebäude müssen aneinander gebaut oder mit Röhren verbunden werden, Kreise und Pfeile markieren Reichweite bzw. Weg der Einheiten



Jeder Rasse ihre eigene Screenmaske

Weil M.A.X. aber letztes Frühjahr mit dem verdienten Joker-Hit geadelt wurde, ist uns um die inhaltlichen Qualitäten des Nachfolgers nicht bange. Zumal auch das Aufgabenspektrum auf spannende Strategie schließen läßt. So werden sich Greenhorns in 24 Trainingsmissionen in die Materie einarbeiten dürfen, während auf den Feldmarschall 48 Einzelszenarien oder drei Kampagnen mit jeweils sechs Gefechten warten. Dazu kommt der bereits erwähnte Multiplayermodus mit 48 weiteren Schlachtfeldern. Und wem selbst das noch zu wenig ist, der wird zu einem famosen Editor greifen dürfen. Mit dem Tool lassen sich dann ganze Welten generieren; wahlweise automatisch oder von Hand. Die Eigenschaftswerte der Truppen und Gebäude (Trefferpunkte, Munition, Tempo etc.) stehen genau wie die Szenariovorgaben und Siegbedingungen ohnehin vor jeder Partie zur Disposition.

Weil ein knappes Jahr Echtzeit am Computer in der Tat eine kleine Ewigkeit ist, entwickelt Interplay für M.A.X. 2 ein komplett neues 3D-Terrain. Die hier verwendete Grafikeinheit ermöglicht sehr realistische Draufsichtperspektiven. Falls sich ein Objekt also etwa auf einer Anhöhe befindet und damit dem Auge des

Strategische Komplexität in schicker Verpackung – bis hin zum ungewöhnlichen Icon-Design

Betrachters näher ist als ein tiefer gelegenes Pendant, wird es auch größer dargestellt. Von den gerenderten Flug- und Fahrzeugen bzw. den Gebäuden sollen außerdem Rauch und Feuer aufsteigen, sobald sie dem Feindbeschuss zum Opfer fielen. Dazu gesellen sich reichlich animierte Zwischensequenzen, Sprachausgabe usw.

Der Grafikrausch macht aber selbst vor den Steuerelementen nicht halt. Hier wird das LVD-Verfahren („Liquid Video Display“) für quasi flüssige Icons sorgen. Beim Anklicken taucht der Mauszeiger dann ein, als würde man mit seinem Finger in eine Wasseroberfläche tippen. Ein wirklich schicker Effekt! Fast schon unnötig zu erwähnen, daß die Steuerung über Zugratten und Aktionspunkte auch hinsichtlich des Befehlsumfangs deutlich erweitert wird. Beispielsweise sollen allerlei Automatismen für Bequemlichkeit sorgen, wie man sie aus dem Echtzeit-Highlight „Dark Reign“ kennt. In deren Genuß werden allerdings nur Win 95-User mit zumindest einem 16 MB RAM starken P90 kommen, da alleine schon die neue SVGA-Pracht nach moderner Hardware verlangt. Daß der komplett deutschsprachige Interplay-Max sich mit einem 486er und DOS begnügt, ist dann ja wie gesagt schon 1500 Jahre her... (rr)



Alle Info-fenster lassen sich entweder verkleinern oder ganz wegschalten, um mehr Raum für das detaillierte 3D-Terrain zu schaffen



Oben die Daten des gerade aktiven Objekts, in der Mitte die Übersichtskarte und darunter die Befehlsicons – schade, daß der „Flüssigeffekt“ am Bild nicht zu erkennen ist

Warbreeds

Red Orb Entertainment hat sich als Distributor solcher Spiele wie „Warlords 3“ oder „Riven“ einen Namen gemacht, nun läuft in Kalifornien die Eigenproduktion an – mit futuristischer Echtzeitstrategie.

Im Februar will man uns auf den wunderbaren Planeten der Yedda schicken. Wunderbar deshalb, weil er einst wie durch ein Wunder aus der Umlaufbahn einer toten Sonne gerissen und seinem jetzigen Sternensystem eingegliedert wurde. Einige Millionen Jahre später schufen Evolution und die Entdeckung der Gentechnik neues Leben – nur damit es sich wieder gegenseitig auslöschen konnte. Jetzt rangeln hier vier Alien-Clans um die Vorherrschaft.

Alien-Konkurrenz für Warcraft

Jede Partei wird natürlich über individuelle Eigenschaften in Sachen Intelligenz, Widerstandskraft etc. verfügen. Und jede wird sich bei der Durchsetzung ihrer Machtansprüche jener neuartigen Energieform bedienen, welche die Yedda einst in den Untergang trieb – indem sie es ermöglichte, Kunstwesen zu erschaffen und dann zu versklaven. Denn auch die neuen Herren der Schöpfung sind schon wieder eifrig am Klonen von Kanonenfutter, das sogar gleich mit bis zu vier von insgesamt 21 Wummen zur Welt kommen kann.

Als Anführer der reptilienartigen und furchtlosen Tanu, der schwachen, aber vermehrungsfreudigen Sen-Soth, der langsamen und stark gepanzerten Kelika oder der hinterhältigen und intelligenten Magha wird man sich in einer Trainingskampagne auf zwei große Feldzüge vorbereiten können. Für Schlachten zwischen bis zu acht vernetzten Aliens wird zudem ein komfortabler Editor integriert. Das Gameplay selbst dürfte dem Genre indessen wenig Neues bringen: Erst mal sind Gebäude zur Energiegewinnung, Kasernen (Genlaboratorien), Wach- und PSI-Türme zur Kontrolle der Klone zu errichten. Dann zieht man seine Truppen in Mausrahmen zusammen und hetzt sie auf den Gegner.

Damit dabei stets der volle Blick auf die effektiv im Iso-Terrain inszenierten Gefechte erhalten bleibt, wird es keine fest am Bildschirm installierte Iconleiste geben. Statt dessen werden alle Befehle in einem frei verschiebbaren Fenster aufgeführt, das danach wieder verschwindet. Ebenfalls nicht ganz üblich ist, daß die Kriegsbrut ihre Werte für Lebensenergie,

Erfahrung, Panzerung oder Tarnung im Verlauf der Kämpfe gegen feindliche Gebäude, Luft- oder Landkreaturen noch steigern kann.

Grafisch wären noch das in zwei Stufen zoombare Spielareal in fünf Auflösungen ab 640 x 480 Pixel und die gerenderten Zwischensequenzen erwähnenswert. Zumal zur Darstellung ein P133 mit 16 MB RAM und einer 2 MB SVGA-Karte genügen soll. Alles weitere überlassen wir mal dem zur nächsten Ausgabe geplanten Test der deutschen Verkaufsversion. (rr)



Die vier vertretenen Rassen von links nach rechts: Tanu, Magha, Kelika und Sen-Soth



Das Genlabor züchtet neue Krieger, oben links die zuschaltbare Mini-Map



Insgesamt 21 verschiedene Waffen sollen die Echtzeitgefechte anheizen



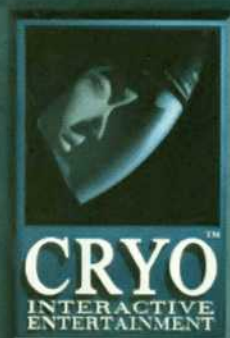
Ein Online-Lexikon wird Infos zu allen im Spiel vorkommenden Objekten bereithalten

PHILIP H. DICHT'S

UBIK

PC CD-ROM + PlayStation™

TRouble KNOWS WHERE YOU ARE



PAL ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

<http://www.maxupport.de/cryo>
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxupport.de

© 1997 Cryo Interactive Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.
Spielkonzept, Design und Programmierung
von Cryo Interactive Entertainment.

BattleTech Mechcommander

Die „7th Legion“ trat letzten November mit mäßigem Erfolg zu Echtzeitgefechten an. Diesen Frühling will MicroProse die Scharte auswetzen und unterstellt dem Spieler ein weiteres Bataillon originaler BattleMechs.

Weil man über die originale „BattleTech“-Lizenz verfügt, wird es im originalen Szenario der Riesenroboter zur Sache gehen: In 30 Missionen zieht der Spieler gegen den „Clan der Jedefalken“ zu Felde oder schlägt sich per (Null-)Modem bzw. im Netzwerk mit bis zu 16 menschlichen Feldherren herum. Wie im Echtzeit-Genre gewohnt, werden dazu eine oder mehrere Einheiten mit der Maus markiert und anschließend zu Patrouillengang, Verfolgung oder Kampf verdonnert. Alles in allem kommen 24 verschiedene Robotmodelle zum Einsatz. Die zweibeinigen Kampfmaschinen verfügen über steigerungsfähige Erfahrungswerte sowie natürlich ein großes Arsenal an Laserkanonen und Raketenwerfern, das im Laufe der Missionen beständig weiterentwickelt wird – allerdings nur, solange die Ressourcen (auch für eventuelle Reparaturen) gesichert sind. Ergo sind im scrollbaren und bis zur Erkundung abgedunkelten Iso-Terrain Fabriken, Werkstätten usw. zu errichten. Weil dabei auch optisch heftige SVGA-Gerangel mit riesigen Explosionen für Stimmung sorgen sollen, wird ein schneller Pentium nebst Win 95 die Grundvoraussetzung darstellen.

Zugegeben, sehr innovativ hört sich das alles wieder nicht an. Eher schon nach einem weiteren „Command & Conquer“-Klon für BattleTech-Fans. Andererseits sind das ja nicht wenige. Außerdem dürften sie sich freuen, ihre stählernen Ungetüme mal wieder abseits der üblichen Action-Simulationen kommandieren zu können. (rf)



Altes BattleTech-Gesetz: keine Robo-Schlachten ohne Renderintro und Zwischensequenzen

Die kleine Übersichts-karte läßt sich zoomen, verschieben und ausblenden



Echtzeitstrategie für Robo-Kommandanten



Aufbau und Verteidigung der Basis sollen auch hier spielentscheidend sein



Grafische Spezialeffekte wie Rauch und mächtige Explosionen machen einen schnellen Rechner erforderlich

Die BattleTechniker: FASA

Die bereits 1980 gegründete FASA Corporation verdankt den futuristischen Mech-Clans viel: Das „BattleTech“-Szenario erschien zunächst als reine Pen & Paper-Strategie für Insider und wuchs sich bald zu einem riesigen Geschäft aus. Mittlerweile treiben die **Kampfroboter in vielen Computer- und Brettspielen, Romanen, Datenkatalogen usw.** ihr Unwesen.

Ein anderes Standbein von FASA ist die ebenfalls längst versoftete „Shadowrun“-Serie (Magie im Cyberspace), zu der es kaum weniger Regelbücher, Abenteuergeschichten und Trading Cards gibt. Weitere Infos zum Thema unter folgender Web-Adresse: <http://www.fasa.com>

Star Trek First Contact

Dank Videoauswertung sollte die erste Kinobegegnung der zweiten Enterprise-Generation mit den Borg inzwischen jedem Trekker ein Begriff sein. Um so höher sind die Erwartungen an den entsprechenden 3D-Shooter.



Sollten Besatzungsmitglieder von den Borg assimiliert werden, kämpfen sie fortan als mit Implantaten verzierte Zombies gegen den Spieler

Was MicroProse zum Thema „Picard & Co. im Kampf gegen Maschinenzombies“ im Frühjahr der Sternzeit 1988 auf den PC beamen will, soll sich eng an die Filmfassung halten: Den Borg gelingt es, auf die Erde des Jahres 2063 zu reisen und dort den ersten Kontakt der Menschen mit den friedliebenden Vulcaniern zu verhindern – mit verheerenden Folgen für die Geschichte der irdischen Zivilisation. Also springt auch die Enterprise zurück durch die Zeit, nur um alsbald von dem gruseligen Cyborg-Kollektiv und seiner Königin geentert zu werden...

Wenn das keine feine Ausgangssituation für zehn actionreiche 3D-Abschnitte ist? Die wilde Hatz wird durch sechs Bereiche des populären Föderationsschiffes führen, darunter die Brücke, das Bordrestaurant „Neun Vorne“ sowie zwei Holodecks. Und genau wie im Film wird ein Gefecht sogar außerhalb der Enterprise auf der Deflektorschüssel über die Bühne gehen. Das Finale soll schließlich im Maschinenraum stattfinden, wo man dann der Borg-Königin persönlich ins tiefende Auge blickt. Allerdings nicht als genretypischer Einzelkämpfer, denn durch das Star-Trek-Universum weht ja seit jeher der Teamgeist: Mit Picard, Riker, Data, Crusher, Troi, Worf und Geordi lassen sich alle sieben TNG-Hauptcharaktere entweder direkt lenken oder zumindest per Kommunikator zu Patrouillendienst, Forschung, Angriff oder Stellungswechsel bewegen. In der Tat ist jedes Mitglied der texturierten 3D-Crew auf Anhieb zu erkennen, was für wahre Trekkis auch für die Einrichtung gilt: Die stimmungsvoll ausgeleuchteten SVGA-Räumlichkeiten der Enterprise NCC-1701 E entsprechen bis hin zu den Bildern an den Wänden den aus dem Film bekannten Originalsets. Und die Multiplayer-Optionen entsprechen Kundenwünschen, werden sich via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet doch bis zu 16 Spieler unter Win 95 mit den Borg anlegen dürfen.

3D-Shootout am Holodeck



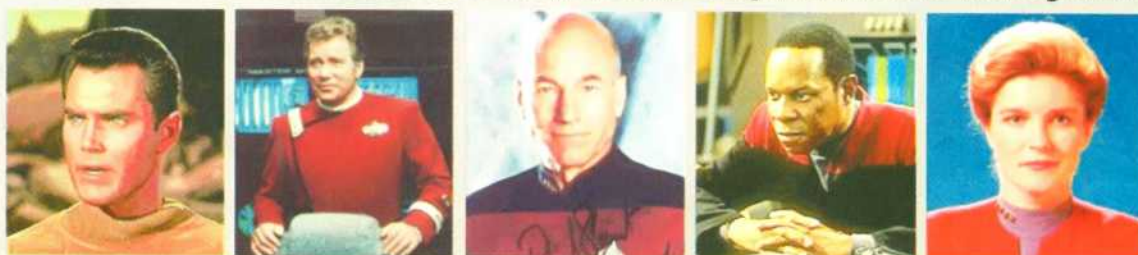
Die SVGA-Variante der Enterprise NCC-1701 E gleicht ihrem Vorbild auf Zelluloid bis hin zu den Details – hier die Bordkantine „Neun Vorne“



Man darf sieben Crewmitglieder direkt durch das Schiff steuern oder per Kommunikator befehlen

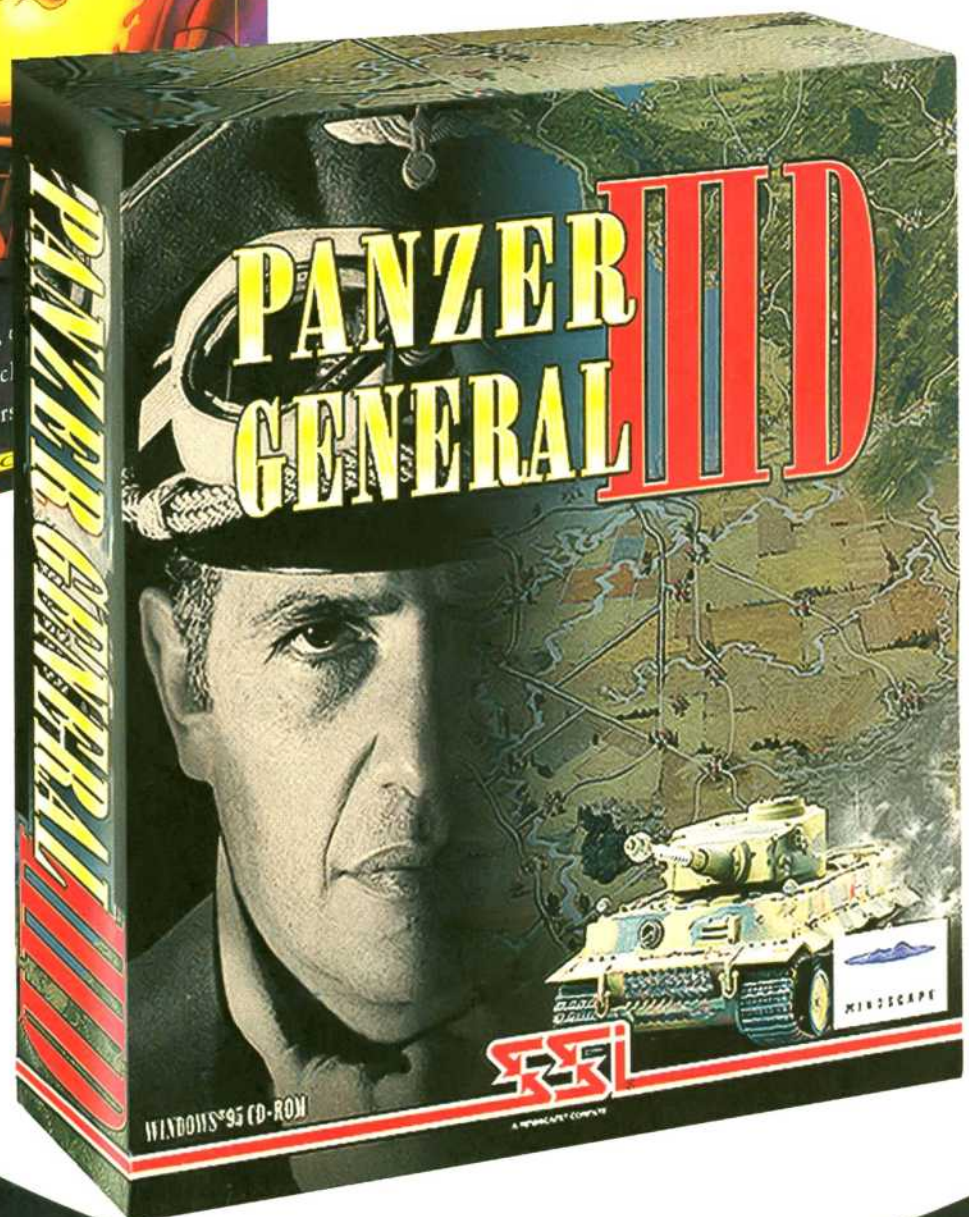
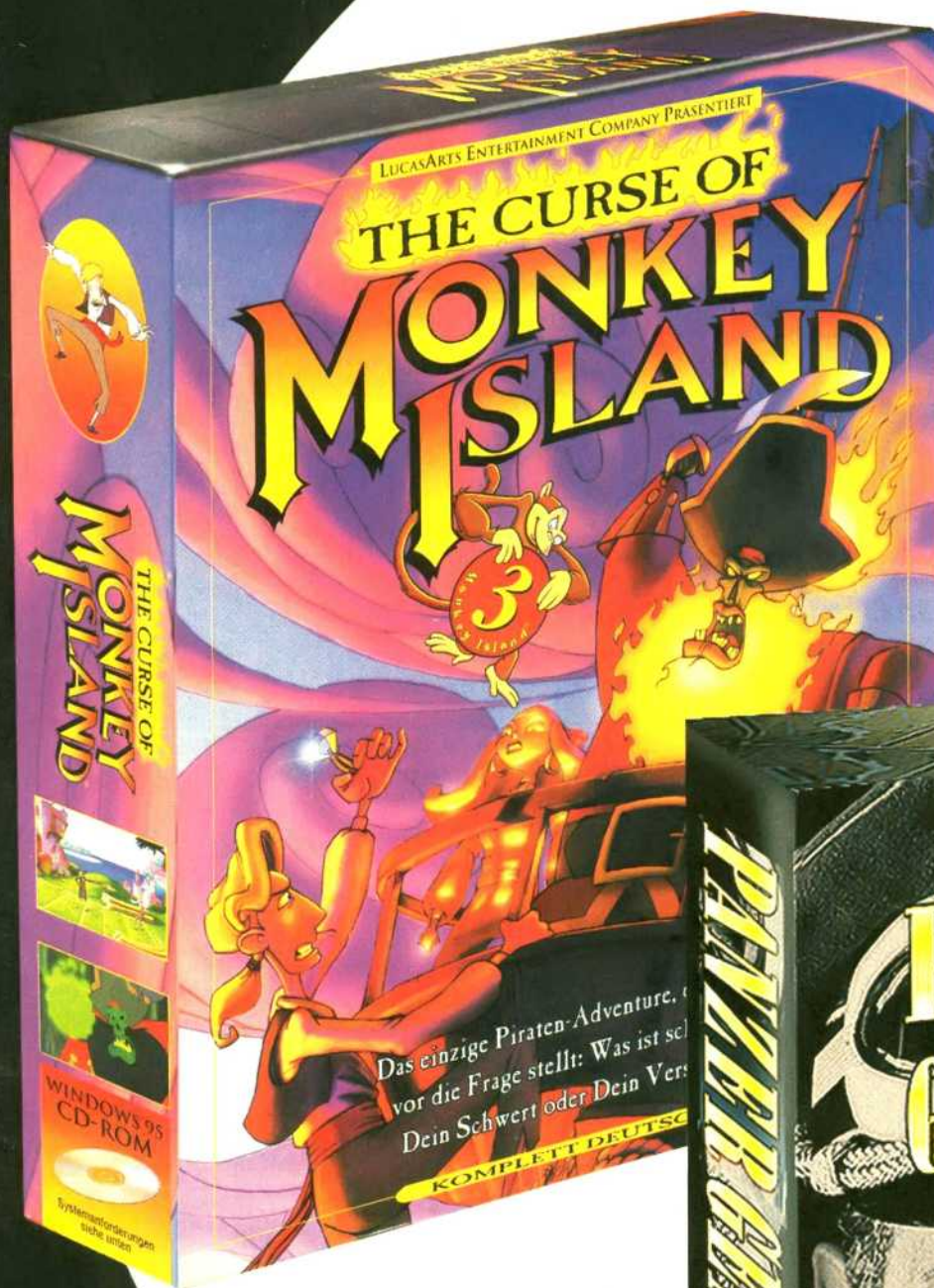
Der Weltraum, unendliche Weiten

Mit diesem Spruch begannen in Deutschland die knapp 70 klassischen TV-Episoden der 1966 von Gene Rodenberry ersonnenen „Abenteuer des Raumschiffs Enterprise“. An Captain Christopher Pike (Jeffrey Hunter) lag die bis heute ungebrochene Popularität des Szenarios sicher nicht, er mußte die Brücke schon zur zweiten Folge an James Tiberius Kirk alias William Shatner übergeben. 1987 nahm Patrick Stewart als Jean-Luc Picard im Kommandosessel Platz und brachte es sogar auf mehr als 170 Folgen der „Next Generation“ sowie mittlerweile zwei Kinofilme – die originale Crew mit Kirk & Spock trat in deren sechs auf. Inzwischen gibt es neue TV-Reihen wie „Deep Space Nine“ und „Voyager“, im Winter dieses Jahres soll zudem der nächste TNG-Streifen in den Lichtspieltheatern anlaufen.



Alle großen Trek-Kapitäne von links nach rechts: Christopher Pike, James T. Kirk, Jean-Luc Picard, Benjamin Sisko (DS 9) und Kathryn Janeway (Voyager)

**Sie haben
die
Wahl!**



Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für **PC JOKER HEFT & SPIEL** werben, erhalten Sie entweder das neue Hit-Adventure **Monkey Island 3** ODER **Panzer General 3D**, den aktuellen Stratego-Bestseller, von uns **gratis** – das Angebot steht allerdings *definitiv bloß diesen Monat!*

Doch wer wäre von solchen Vorzügen nicht schnell überzeugt: Im Abo gibt es für nur 87,- DM* zwölfmal pro Jahr ein Top-Game (oft sogar mehrere!) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs. Dazu aktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Die Lieferung erfolgt beschleunigt und portofrei, warum also 102,- Mark am Kiosk bezahlen? Und warum sich nicht selbst werben lassen? Wozu hat man schließlich Freunde?!

Einfach
Abo-Karte ausfüllen
und einsenden an:

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

oder

Haben Sie noch
Fragen? Dann rufen
Sie doch an:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger

ACHTUNG

Prämienempfänger und
Abonnent dürfen zwar
nicht ein- und dieselbe
Person sein, doch
können auch
Nichtabonnenten
(Freunde, Verwandte etc.)
neue Leser werben!

*Bei Lieferung ins Ausland: 95,- DM
Bedingungen siehe Impressum

Urban Assault

Nachdem die verspielten Strategen des Gates-Imperiums mit „Age of Empires“ einen schönen Sieg erringen konnten, bleibt Microsoft dem Genre treu: Bei Terra Tools werden gerade Echtzeitschlachten mit einer Extraportion Action abgeschmeckt.

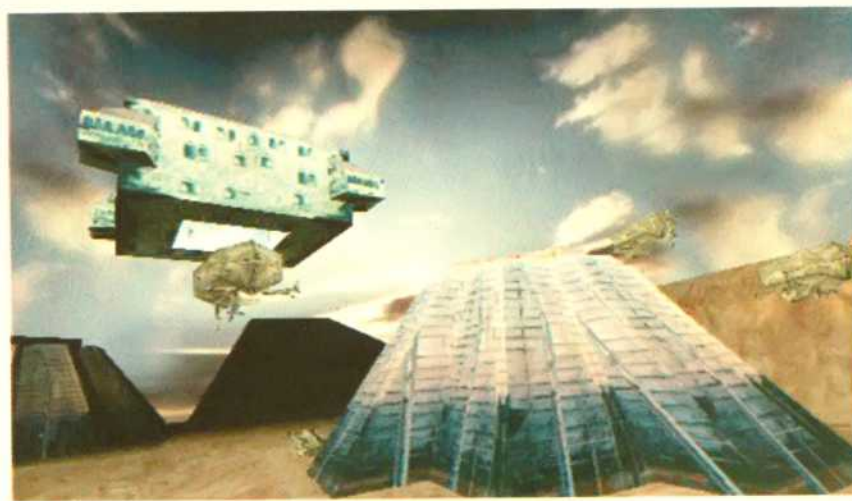
Als herausragende Features kündigen die amerikanischen Anarchisten eine ausgeprägte KI der Computergegner sowie zwei grundverschiedene Spielmodi an: Die kommenden 3D-Landschaften sollen für Strategen und Action-Fans zu gleichen Teilen interessant werden.

Zunächst wird es genretypisch darum gehen, auf seinem Stützpunkt ein paar Flugzeuge, Hubschrauber, Panzer sowie diverse Waffensysteme herzustellen. Die aus dem texturierten Polygonboden gestampfte Armee macht sich dann daran, ihre Energiereserven zu sichern und die Hauptquartiere der Gegner (deren genaue Zahl steht noch nicht fest) zu erobern. Daß man damit gleichzeitig in den Besitz neuer Technologien gelangt, ist ein netter Nebeneffekt für die nächsten Schlachten – in erster Linie wird es mal wieder darum gehen, den Feind vernichtend zu schlagen.

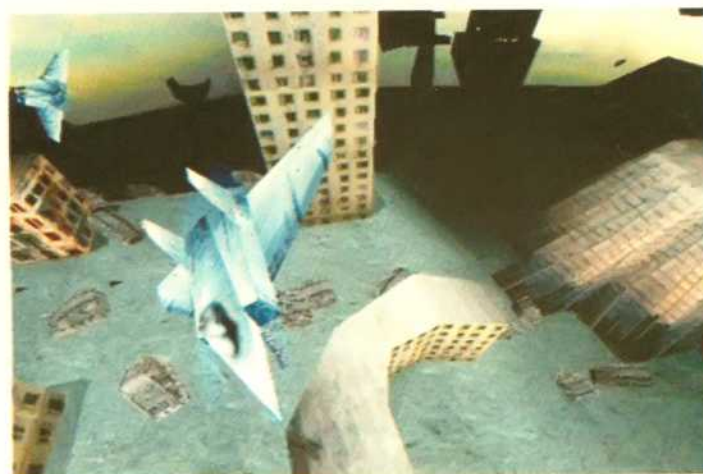
Zu diesem Zweck kann jedes verfügbare Gefährt direkt kontrolliert werden. Die Einheiten sollen mit zunehmender Erfahrung immer schlagkräftiger werden, man wird sie daher auch von Mission zu Mission mitnehmen dürfen. Ja, man wird bereits abgeerntete Schlachtfelder sogar jederzeit nochmals aufsuchen können, um eventuell zurückgelassenes Equipment abzuholen. Weil eine solch ausufernde Spielstruktur förmlich nach optimaler Übersicht schreit, haben sich die Programmierer den „Squadron Lister“ einfallen lassen. Dabei handelt es sich um eine Suchfunktion, welche einerseits die Position der feindlichen Geschwader anzeigt und es andererseits ermöglicht, die eigenen Truppen per Maus entsprechend zu positionieren.

Trotz aller Unterschiede zu „Age of Empires“ ist auch hier Realismus oberstes Design-Gebot. Ein Helikopter wird sich demnach gänzlich anders steuern als ein Panzer, ein voll beladener Bomber wird schwerfälliger zu dirigieren sein als ein agiler Jet. Der Spieler wird die Gesetze der Schwerkraft zu spüren bekommen, dito die Auswirkungen von Beschädigungen am Fahr- bzw. Flugzeug. Insgesamt sollen 50 Parameter das Verhalten von Freund und Feind beeinflussen, allen voran die künstliche Intelligenz der CPU-Truppen. Dazu kommt ein erfreulich unlineares Gameplay: Sollte ein Auftrag zu schwer sein, wird sich der Spieler eben erst mal an anderen Aufgaben versuchen dürfen.

Wie gut der versprochene 3D-Sound der Atmosphäre tut und wie benutzerfreundlich das verwendete Fenstersystem zur Steuerung in der Praxis ist, bleibt abzuwarten. Mit der urbanen Actionstrategie ist nämlich nicht vor Sommer zu rechnen. (Paul Rigby/mm)



Die texturierte 3D-Polygongrafik ist für das strategische Genre eher ungewöhnlich und erinnert mehr an eine Flugsimulation



Bei den Gefechten sollen 50 vom Programm berücksichtigte Parameter für Realismus sorgen

Die Unterschiede zwischen einem schweren Bomber und einem leichten Jet werden fühlbar



Die Bedienung über frei verschiebbare Fenster macht vorläufig noch einen etwas verwirrenden Eindruck

Urban Assault Facts

- 3D-Actionstrategie
- flexibler Spielablauf
- Berücksichtigung physikalischer Gesetze
- 50 Parameter für Gegner-KI etc.
- frei platzierbare Steuerfenster
- 3D-Soundsystem
- erscheint im Sommer '98

Riot Mobile Armor

Ihren Action-Aufstand wollen die Designer von Monolith jenseits von Titeln wie „Unreal“ und „Half-Life“ ansiedeln: In diesem 3D-Shooter kommt eine stählerne Kampfmaschine innerhalb einer fortlaufenden Handlung zur Sache.

Bei Microsoft ist man zuversichtlich, hier einen Kampfroboter zu erhalten, welcher der herkömmlichen Dungeon-Konkurrenz in mancherlei Beziehung überlegen ist – dafür soll auch Wandlungsfähigkeit im Stil der bekannten „Transformers“ sorgen. Wir haben schon mal probeweise die Uniform eines UCASF-Offiziers übergestreift, um im Mech gegen einige der alles in allem über 30 verschiedenen Gegner anzutreten.

Im Spiel verkörpert man Sanjuro, der für den Futuro-Geheimdienst UCASF einen gefährlichen Kriminellen auf dem Planeten Cronus zur Strecke bringen soll. Dazu bedient er sich zumeist seiner wandelnden Zerstörungsmaschine, beseitigt Hindernisse aber auch mal per pedes. Da sich die beiden Möglichkeiten in Sachen Spielablauf und Bewaffnung voneinander unterscheiden, dürfte der Abwechslung Genüge getan sein.

Im Verlauf der Geschichte um Betrug und Loyalität wird man aber auch den verschiedensten Personen begegnen und des öfteren schwerwiegende Entscheidungen zu treffen haben: Schenkt man etwa einem Freund aus der Kindheit Glauben oder hält man sich strikt an den von der UCASF auferlegten Code und mißachtet dessen Ratschläge? Wer die verworrenen Handlungsstränge in den vielen Zwischensequenzen zugunsten schlichter Destruktion aus den Augen verliert, verpaßt wichtige Hinweise und dürfte sich das Leben nur selbst schwer machen...

Auch wenn das grafische Ambiente wirklich gefällt, so sind es doch zwei weitere Punkte, die auf ein tatsächlich grandioses Endprodukt hoffen lassen: Erstens sollte der schick präsentierte Story-Modus für Langzeitmotivation gut sein. Zweitens ist die Idee, einen Riesenroboter in einem reinrassigen Ego-Shooter auftreten zu lassen, relativ neu und reizvoll. Im Frühling wird sich also zeigen, ob Microsoft endgültig auch im Spielebereich zu einer Macht wird, mit der man jederzeit rechnen muß. (Paul Rigby/mm)



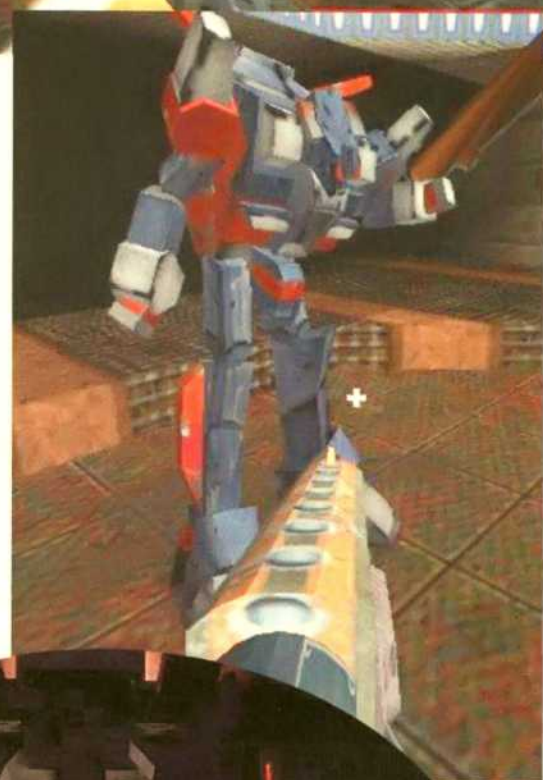
Die verwendete Grafikengine weist Ähnlichkeiten mit der von „Jedi Knight“ auf



Ein Monolith für Microsoft: das Programmiererteam



Ob zu Fuß oder im Mech, für Zündstoff wird gesorgt



Auch die Gegner verfügen über bestens bewaffnete Transformer



Das Spielareal wird auch komplexe Tunnelsysteme umfassen

Riot Facts

- 3D-Shooter im Riesenroboter
- 4 Multiplayer-Modi
- über 30 intelligente Gegner
- effektreiche Rendergrafik
- unterstützt Direct3D und 3Dfx
- integrierter Editor für Objekte, Gegner und Szenarien
- erscheint im Frühjahr '98



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%



PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™



Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht

Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt

Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister

Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk, Internet

COMPACT
disc PC
CD-ROM

Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoftware GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.



War of the Worlds

Nichts hat unser Bild der aggressiven Außerirdischen so stark geprägt wie H.G. Wells' klassischer SF-Roman von „Krieg der Welten“. Rund 100 Jahre nach dessen Erstveröffentlichung soll die originale Alieninvasion nun als Echtzeitstrategical auf den PC verlagert werden.

Orson Welles löste mit einer Radiofassung vom „Krieg der Welten“ einst sogar eine Panik in den USA aus. Die Geschichte war stilbildend für Roland Emmerichs Erfolgsfilm „Independence Day“ und wurde inzwischen schon etliche Male erzählt – sei es im Kino oder am TV-Screen. Ostern dieses Jahres ist die Zeit endlich reif für eine digitale Fassung.

Mars attacks!

Das Programmiererteam Rage inszeniert den Großangriff der Marsianer im Auftrag von GT Interactive. Dabei orientiert man sich grafisch an Jeff Waynes phantastisch illustrierter Musical-Version: Das Doppelalbum (im englischen Original u.a. mit der Stimme des genialen Richard Burton) bestach bereits in den späten 70er Jahren durch wunderschöne Zeichnungen im Look der Jahrhundertwende, erst kürzlich ist eine deutsche Version erschienen. Hoffentlich wird auch dessen Musik mit Ohrwurmqualitäten die PC-Invasion begleiten.

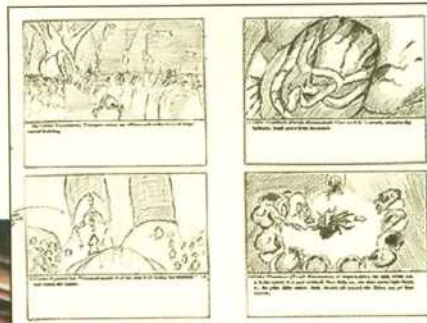
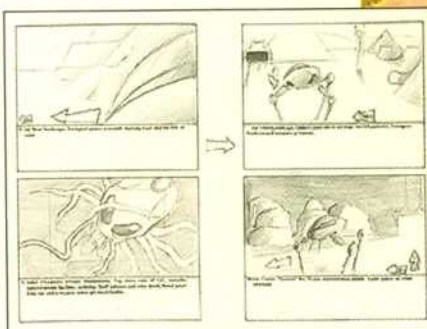
Inhaltlich darf man sich auf Echtzeitstrategie im sattem bekannten Stil von „Command & Conquer“ gefaßt machen: In detailliertem Iso-Terrain wird um Rohstoffe, Fabriken und das schiere Überleben gerangelt. Die Menschen müssen dazu aus Stahl, Kohle und Öl ihre Panzer bauen, während die Marsianer für ihre archaischen Kampfmaschinen Zinn, Blei und Kupfer benötigen. Und für ihren Lebensunterhalt benötigen sie eben Menschenblut... Damit im Krieg der Welten erst gar keine Langeweile aufkommen kann, weist er ein paar genreuntypische Features auf. So werden der bzw. die vernetzten Spieler alle Fahrzeugkonstruktionen selbst bestimmen und verändern dürfen – sie tauchen dann als gerenderte und animierte 3D-Objekte am Bildschirm auf. Außerdem findet der Kampf auf globaler Ebene statt. Es wird also nicht ein Gefecht nach dem anderen abgespult, vielmehr ist der Feind erst mal ausfindig zu machen. Ähnlich wie bei „Conquest Earth“ kommen dabei alle planetaren Streitkräfte zum Einsatz. Es sei denn, man würde sich auf die Seite der Aliens schlagen.

Kurzum, Ostern '98 hat der Hase ein Strategie-Highlight im Korb, dessen Ansätze mehr als vielversprechend sind – auch wenn die Steuerung bislang noch keine allzu großen Sprünge ermöglicht. Fest steht jedoch bereits, daß die Marsianer jeden handelsüblichen Pentium ab 90 Mhz, 16 MB RAM und einer SVGA-Grafikkarte heimsuchen wollen. (rr)



Auf schlanken Beinen kommt der Tod

Auf der Suche nach Blut machen die Marsianer auch vor harmlosen Bauernhöfen nicht halt



Die Scribble-Vorlagen für die Grafik entstanden nach Motiven des Musical-Albums „War of the Worlds“



SCHÄDEL...



<http://www.blizzard.com>

M1 TANK PLATOON II

Volle acht Jahre liegt der Vorgänger dieser Panzer-Sim schon zurück, im März sollen wir erneut in den Tank klettern. Dann warten fünf dynamische Kampagnen zu je einem Dutzend Missionen auf wackere PC-Krieger – natürlich in zeitgemäßer Verpackung.

Ob man nun am Golf gegen Saddam Hussein antritt, in Bulgarien Ölfelder beschützt oder Krisen in der Ukraine, Sibirien und Libyen beilegt, stets wird der eigene Erfolg über den weiteren Kriegsverlauf entscheiden. Schließlich repräsentiert der Spieler hier nicht bloß einen einzigen Stahlkoloß, sondern kann beliebig zwischen den bis zu 16 Mitgliedern seines Bataillons umschalten. Aber auch alle anderen an einer Schlacht beteiligten Einheiten werden von ihm Befehle für Standortwechsel, Angriff oder Rückzug entgegennehmen.

Insgesamt werden 80 verschiedene Waffensysteme bzw. Flug- und Fahrzeuge an den Gefechten teilnehmen, wobei aber nur die drei Stationen (Fahrer, Kommandant, Schütze) des titelgebenden M1A2 Abrams von Hand kontrolliert werden können. Was sich darüber hinaus in den eigenen Reihen findet, wird strategisch auf einer zoom- und scrollbaren Übersichtskarte kommandiert – etwa Flugzeuge und Helikopter wie die A-10 Thunderbolt oder der AH-64 Apache und acht verschiedene Infanterietrups. Die Gegenseite wird die sandigen, mit Gras oder Schnee be-

deckten 3D-Landschaften während der Tag- und Nachteinsätze mit russischen Gegenständen wie dem T-80 Panzer, Hind- und Hukum-Helikoptern oder BDRM-2-Raketenwerfern bevölkern.

Grafisch setzt man bei MicroProse wieder auf texturierte und animierte 3D-Objekte, die sich über hügelige Steppen und bewaldete Ebenen bewegen. Für einen realistischen Anstrich sollen die Düsenstrahlen abgefeuerter Raketen, gewaltige Explosionen und schützende Nebelwände sorgen. Besitzer von MMX-Pentiums

und/oder 3D-Karten werden darüber hinaus in den Genuß von geglätteten Bodentexturen und Transparenzeffekten kommen.

Dank eines umfangreichen Optionsmenüs sollen die Ketten aber prinzipiell schon ab einem P90 mit Win 95 rasseln. Und das im Netzwerk gleich sechzehnfach. (rf)

67 Tonnen Tod auf Stahlketten



Grafische Effekthascherei: gewaltige Explosionen für jedermann, Transparenzeffekte für Besitzer von 3D-Karten



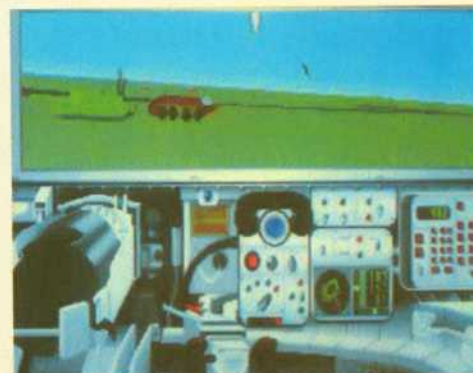
Auf der Einsatzkarte werden Waypoints für die eigenen Einheiten gesetzt; sie kann gezoomt und gescrollt werden



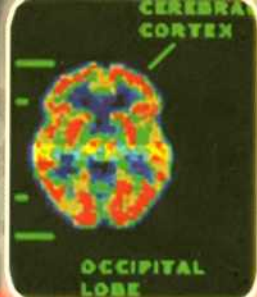
Die Panzer lassen sich aus einer dreh- und zoombaren Außenansicht sowie von drei ihrer vier Stationen aus steuern

Der Vorgänger

...überrollte anno 1990 mit nach damaligen Maßstäben eindrucksvoller 3D-Vektorgrafik zunächst den Amiga. Trotz platter Landschaften und lästigem Kopierschutz (Key-Disk und Handbuchabfrage) wurde das Spiel wegen seiner feinen Mischung aus Action und Realismus mit Hits überhäuft.



Die Zeiten ändern sich: Urvater Abram konnte vor acht Jahren grafisch begeistern.



IDENTIFIKATION: TERRANER
MENSCHLICHER MUTANT
MILITÄRISCH ORGANISIERT

www.stornfels.de

...TRAUMA



In Kürze live auf Ihrem Bildschirm



Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



Neues vom Bundesliga manager

Auf der Computer '97 in Köln trafen wir am Stand von Software 2000 Andreas Niedermeier, einen der Hauptprogrammierer des „Bundesliga Manager '97“. Er plauderte mit uns über das anstehende Update, Bälle und bombige Features.



Andreas Niedermeier (32) ist als Programmierer hauptverantwortlich für die runderneuerte Win 95-Version des „Bundesliga Manager '97“

„Wir haben die Probleme voll im Griff!“

?: Sie arbeiten aktuell an der Version 2.0 des „Bundesliga Manager '97“ – worauf dürfen sich fußballbegeisterte PC-Kicker bei diesem Update freuen?

AN: Das Programm wird an Win 95 angepaßt, die überarbeitete Grafikengine unterstützt nun DirectX und läuft rund 40 Prozent schneller. Durch ein neues Filesystem reduzieren sich auch die Nachladezeiten auf ein Minimum. Wir werden aber bei der Gelegenheit auch dem Gameplay etwas

Feinschliff angedeihen lassen. Beispielsweise darf man beim Elfmeterschießen den Schützen demnächst manuell bestimmen, anstatt auf die Vorgaben des Rechners beschränkt zu sein. Dazu führen wir das beliebte Mannschafts-Prämiensystem aus dem „Bundesliga Manager Hattrick“ wieder ein. Und im Multiplayer-Betrieb wird ein Mitspieler, der aussteigen möchte, sein Team einfach an den Rechner übergeben können. Last, not least werden natürlich auch alle Bugfixes integriert.

?: Bleibt zu hoffen, daß Ihnen und den Fans damit der Ärger erspart bleibt, den das Spiel bei seinem ersten Erscheinen durch die zahllosen Programmfehler verursachte...

AN: Keine Sorge, so was kann sich hier nicht wiederholen. Schon weil es sich ja nicht um ein komplett neues Programm, sondern nur um eine neue Programmversion handelt. Die grundlegenden Codestrukturen funktionieren also, wir haben die Probleme voll im Griff. Darüber hinaus wird sich unser Testteam nochmals ausgiebig mit dem Game befassen, bevor es im März in den Handel kommt. Registrierten Kunden bieten wir dann eine preiswerte Update-Option an, sie brauchen also nicht zum Vollpreisprodukt mit der Versionsbezeichnung V2.0 zu greifen.

?: Derzeit ist Ascarons „Anstoß 2“ sehr erfolgreich, und Ikarion läßt bereits „Hattrick Wins“ warmlaufen – wie bewerten Sie die Konkurrenzprodukte?

AN: Gar nicht. Ich konzentriere mich lieber auf unser eigenes Spiel als die der Mitbewerber. Tatsache ist, daß wir länger als jeder andere im Genre der Fußballmanager aktiv sind und nach wie vor exklusiv über die DFB-Lizenz verfügen. Diese Erfahrung lassen wir in die Entwicklung einfließen. Viele Verbesserungen gehen aber auch auf das Konto unserer Kunden: Ohne die Vorschläge der Fans wäre der „Bundesliga Manager '97“ längst nicht so gut, wie er demnächst sein wird! (mm/rf)



Bald darf der Elfmeterschütze vom Spieler bestimmt werden



Dank ergonomisch optimierter Screens macht die Mannschaftsaufstellung optimalen Spaß

Was wird neu am neuen Bundi?

- * aktuelle Daten aus der Saison 97/98
- * Champions League mit 24 Mannschaften
- * ausländische Teams editierbar
- * Freundschaftsspiele der Nationalelf im WM-Modus
- * Mannschafts-Prämiensystem
- * manuell bestimmbare Elfmeter-, Freistoß- und Eckballschißen
- * überarbeiteter Mehrspielermodus
- * beschleunigte 3D-Optik
- * renoviertes Screendesign
- * optimierte Festplatten-Zugriffe

Höchste Einschaltquoten

RTL2

Die RTL2-Mega Games für Ihren PC

Simulations

Grandprix 2

Formula One Grand Prix 2 ist eine Rennsport-Simulation, die neue Dimensionen der Realitätsnähe und Detailtreue erreicht. Holen sie tief Atem, bringen sie den Motor auf Touren, betätigen Sie die Kupplung, legen sie den ersten Gang ein und machen sie sich bereit das Rennen gegen die weltbesten Grand-Prix-Fahrer aufzunehmen.

© 1995 MicroProse

ATF Gold

ATF Gold ist eine der besten Multiplayer-Luftkampsimulationen optimiert für Windows95. Es besteht aus dem preisgekrönten Spiel "Advanced Tactical Fighters" und dem Zusatzspiel NNATO Fighters Mit ATF Gold erleben Sie schon heute den Luftkampf des 21. Jahrhunderts.

© 1997 Electronic Arts

EF 2000

Der EuroFighter 2000 ist das Flugzeugprojekt für das nächste Jahrtausend. Fliegen Sie in dieser erstklassigen Simulation den EF 2000 und bekämpfen Sie Ihre Gegner in atemberaubenden Manövern mit einzigartig realistischen Luftkampfaktiken.

© 1995 Ocean of America, Inc. © 1995 Digital Image Design.
ISBN 3-85323-290-6



Science Fiction

Crusader

Sie sind ein abtrünniger Silencer, der es mit dem mächtigen World Economic Konsortium aufnimmt. Nur Ihr Instinkt, Ihre schnelle Reaktion und Ihre Feuerkraft können Sie heil durchbringen. Erkunden Sie 10 Missionen mit jeweils mehreren Ebenen, bekämpfen und besiegen Sie Ihre listigen Widersacher.

© 1996 ORIGIN Systems, Inc.

Wing Commander IV - Der Preis der Freiheit

Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood-Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation. Der Frieden wird von mysteriösen Piraten gestört - Zeit für Sie, den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen.

© 1995 Origin Systems, Inc.

Privateer 2 - The Darkening

Ser Arris wurde nach dem Absturz seines Raumfrachters in einen langen künstlichen Schlaf versetzt. Nach seiner Genesung wurde er während eines Angriffs auf das Krankenhaus entführt. Durch viel Geschick konnte er entkommen und durchstreift nun die Galaxis auf der Suche nach seiner Identität....!

© 1996 Origin Systems, Inc.

ISBN 3-85323-289-2



Überall im guten Fachhandel

für nur 79,95 DM*

MEDIA PUBLISHING
ENTERTAINMENT COMPANY

Im Vertrieb von KÖCH Media

* unverbindliche Preisempfehlung

WING COMMANDER PROPHECY

Für den fünften Aufzug von Origins Space Opera prophezeiten nur ganz wenige einen Reinfall, weil statt Chris Roberts nun erstmals David Downing und Rod Nakamoto in den Stühlen für Regisseur und Produzent saßen. Denn wenn nach anderthalb Jahren endlich wieder der Commander winkt, werden die Fans erneut in Scharen folgen.



Intro und Zwischensequenzen schreiben die Story in tricktechnisch aufwendigen Videos fort, wegen des verwendeten Interlace-Modus' sehen sie auf großen Monitoren allerdings etwas grob aus



Jede Aufnahme in ein neues Geschwader bedeutet eine Beförderung

Das Libretto

...der neuen Action-Arie darf man sich entweder als spannenden Geheimdienstbericht im Handbuch oder als professionelle Mischung aus Render- und Realfilm im Intro zu Gemüte führen: Der Bordkalender zeigt gerade das Blatt 2681.018, als im Bereich des zerstörten Planeten Kilrah (die Heimat der katzenartigen Feinde aus den Teilen eins bis drei) ein unidentifiziertes Raumschiff auftaucht und eine Spur der Verwüstung hinter sich herzieht. Da Piloten-Legende Christopher Blair (wie immer dargestellt von „Luke Skywalker“ Mark Hamill) mittlerweile zum

Commodore befördert wurde, nimmt eine neue Heldenfigur die Geschichte der Menschheit in die unerfahrenen Hände. Das künftige Alter ego des Spielers heißt Lance Casey und wurde gerade erst von der Akademie auf den Superträger TCS Midway versetzt.

Allerdings ist unser 2nd Lieutenant kein gänzlich unbeschriebenes Blatt: Sein Vater, Major Michael „Iceman“ Casey, brachte es bereits bei Serienbeginn auf sagenumwobene 367 Abschüsse. Auch Lance hat da rekordverdächtige Quoten vorzuweisen – bislang allerdings nur im Simulator. Den sollten angehende Wing Commander auch als erstes benutzen, um sich mit Steuerung und Feindmanövern vertraut zu machen. Einige Übungsflüge später tritt man seinen Dienst dann in der Staffel der „Diamondbacks“ an. Abhängig von Leistung und Ansehen stoßen Casey und seine Kameraden jedoch früher oder später in begehrtere Geschwader vor, landen also bei den „Black Widows“ oder im „Wolfpack“.

Ganz persönlich

Tolles Game, keine Frage. Vor allem die phantastische Präsentation und die hervorragende Spielbarkeit sorgen dafür, daß man nicht so schnell von den Raumkämpfen loskommt. Andererseits unterscheiden sich die einzelnen Aufträge oft nur in der gebotenen Bewaffnung, und das Missionsdesign läßt ebenfalls zu wünschen übrig: Gleich beim zweiten Einsatz 20 Feindjäger? Wo bleibt da die Fairneß?! Und meinen Rekord von 41 Abschüssen in einer einzigen Mission habe ich auch nur dank der Unverwundbarkeits-Option überlebt...



Markus

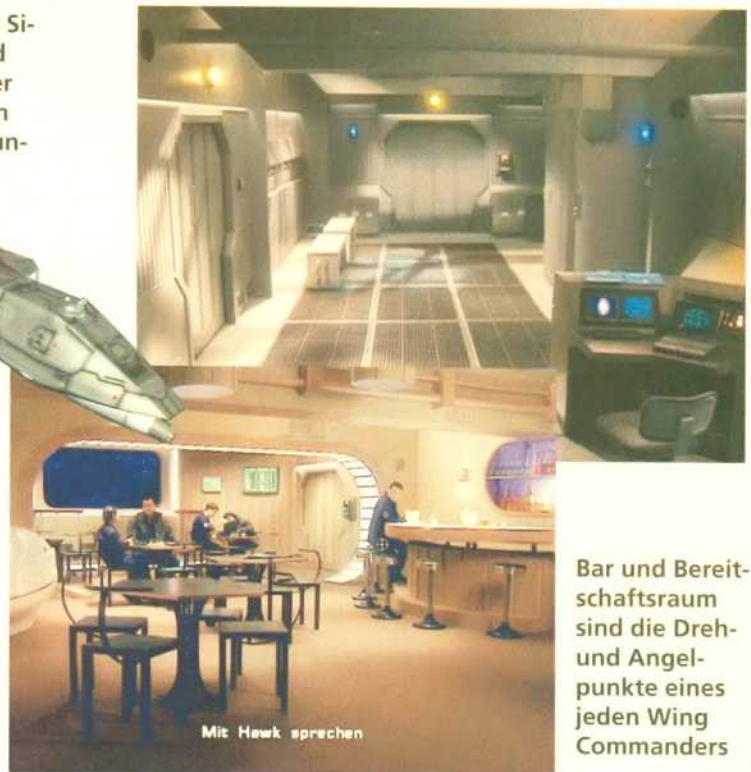
An Bord der TCS Midway

...tut sich infolgedessen nicht mehr allzu viel. Von den ausufernden Fußmärschen des Vorgängers blieben lediglich drei Örtlichkeiten übrig: Der Aufenthaltsraum beherbergt neben Simulator und Abschußliste interessante Gesprächspartner, die den Spieler in Video-Plaudereien kontinuierlich mit Details rund um die Midway versorgen. Im Bereitschaftsraum lassen sich Speicherstände laden und sichern, sowie bereits geflogene Einsätze wiederholen.



Gefechte im Simulator sind nicht von der spielerischen Realität zu unterscheiden

Die meiste Zeit bringt man allerdings mit Einsatzbesprechungen zu, speziell gegen Spielende treten andere Ereignisse zunehmend in den Hintergrund. Das ist besonders insofern schade, als zwischenzeitlich auch „Nebendarsteller“ wie der bekannte Querulant Maniac etwas gründlicher beleuchtet werden. So entwickelt sich der ehemalige Widerling hier zu einem echten Sympathieträger, bevor ihn das Drehbuch wieder in der Versenkung verschwinden läßt.



Bar und Bereitschaftsraum sind die Dreh- und Angelpunkte eines jeden Wing Commanders

Katzen, Hämpfe & Katastrophen

Wing Commander

Anfang 1991 trat Christopher Blair seinen Dienst als junger Kampfflieger auf der „Tiger's Claw“ an, um in 40 Missionen gegen die Katzenwesen von Kilrah zu Felde zu ziehen. Alle Objekte im Weltraum bestanden damals noch aus gezoomten und rotierten Bitmaps, die Zwischensequenzen und Briefings waren im Comic-Look gezeichnet. Nicht zuletzt die durchgehende Storyline machte das Spiel plattformübergreifend zum Erfolg, der zunächst mit „Secret Missions“-Zusatzdisketten gekrönt wurde.



WC 2: Vengeance of the Kilrathi

Bereits ein Jahr (und eine Stunde, denn so lange dauerte die Installation der 14 Disketten) später mußte man mitansehen, wie die „Tiger's Claw“ von getarnten Kilrathi-Jägern in Weltraumschrott verwandelt wurde. 47 Missionen lang kämpfte der degradierte Blair um seine Rehabilitation im Bitmap-Universum, bis endlich wieder Friede und die Konföderation herrschten. Auch für den zweiten Teil erschienen zwei Erweiterungen in Form der „Special Operations“.



WC Academy

Trotz des Missions-Editors war der Schule von Kadett Lombard nur ein mäßiger Erfolg beschieden. Kein Wunder, schließlich wirkte die unveränderte Bitmap-Grafik im Spätherbst 1993 nicht mehr zeitgemäß, der fehlende Story-Modus tat ein übriges.



WC Armada

Im Prinzip handelte es sich hier um eine Fortsetzung der „Academy“, allerdings erstmals mit texturierten Vektor-Raumschiffen anstelle der veralteten 2D-Grafik. Auch die Multiplayer-Option per Split-screen, Null-Modem oder Netzwerk wußte zu überzeugen. Allerdings dämpften die wenigen und nicht sehr eifallsreichen Missionen sowie die fehlende Hintergrundgeschichte die Begeisterung.



WC 3: Heart of the Tiger

Im Frühling '95 war es dann wieder so weit. Colonel Blair wird strafversetzt, kämpft aber weiterhin unverdrossen gegen die Kilrathi – was in der Vernichtung von deren Heimatplaneten gipfelt. Der dritte Teil überzeugte vor allem durch seine kinoreife Präsentation: Echte Schauspieler (u.a. Mark Hamill als Blair) agierten vor gerenderten Kulissen, die schmuck texturierten 3D-Jäger durchleiten endlich in SVGA das Weltall.



WC 4: The Price of Freedom

Mitte '96 wurde Colonel Blair aus dem selbstverordneten Ruhestand geholt, da Rebellen den SVGA-Schiffverkehr und den Sternenfrieden gleichermaßen bedrohten – die Kilrathi hatten als Feinde ausgedient. Die variable und teilweise sehr überraschende Storyline wurde abermals durch namhafte Schauspieler (u.a. Malcolm McDowell als General Tolwyn) und nun überwiegend echte Kulissenbauten visualisiert.



Die Crew der TCS Midway

Captain Daniel Wilford (Peter Jason) tritt nur sporadisch auf, um wichtige Ankündigungen vorzunehmen oder Beförderungen auszusprechen.



Commodore Christopher Blair (Mark Hamill) überwacht den Neuankommeling mit Argusaugen und entwickelt sich bald zum Ersatzvater für Lance.



CAG (Commander Air Group) Patricia Drake (Lauren Sinclair) leitet alle Operationen und stellt die Verbindung zwischen Piloten und Kommandoebene dar.



Cheftechnikerin Rachel Coriolis (Ginger Lynn Allen) beaufsichtigt die Reparaturen und spricht nach besonders guten/schlechten Leistungen Lob/Tadel aus.



Major Todd „Maniac“ Marshall (Tom Wilson) entwickelt sich vom aggressiven Pausenclown zum depressiven Staffelführer und Kampftinker.



1st Lieutenant Jean Talvert (Heather Stephens) fliegt im gleichen Geschwader wie Lance und sorgt zumindest ansatzweise für romantische Momente.



2nd Lieutenant Maxwell Garrett (Neill Barry) ist Caseys bester Freund und übernimmt später die Rolle des Alleinunterhalters.



2nd Lieutenant Lance Casey (Steven Petrarca) kommt frisch von der Akademie und muß sich ständig mit seinem Vater, dem berühmten „Iceman“, vergleichen lassen.



Die Plasmageschütze der schweren Bomber entsprechen in etwa einem leichten Torpedo



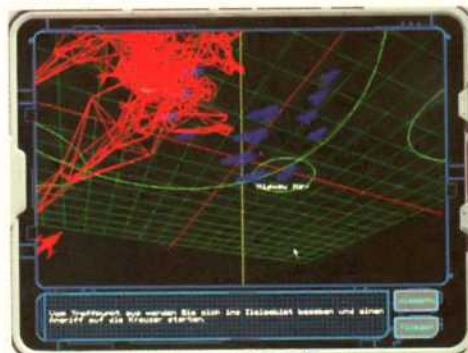
Nur noch in Ausnahmefällen stehen vor dem Einsatz zwei Schiffe zur Wahl

Auf in den Kampf

Etwas komplizierter als der Bordalltag gestalten sich natürlich die eigentlichen Einsätze. Da sich die Missionsbewertungen neuerdings nach erfüllten Primär-, Sekundär- und Bonuszielen richten, bleibt viel Platz für individuellen Spielraum: Sollen in erster Linie die Flügelmänner geschützt oder die Einsatzziele erfüllt werden? Lohnt es sich, einen zusätzlichen Wegpunkt anzufliegen, um weitere Kreuzer der neuerdings insektoiden Aliens zu zerstören, oder sind die eigenen Verluste bereits zu hoch? Abhängig von solchen Entscheidungen verzweigt sich der Handlungsstrang immer wieder, weshalb die Missionsverläufe auch bei Neustarts noch Überraschungen bereithalten.

Die Gefechte selbst unterscheiden sich freilich kaum von denen der Vorgänger. Ob Abfangmission, Torpedobombardement oder Geleitschutzauftrag, das alles hat man schon irgendwo gesehen und gespielt. Innovative Aufgaben wie das Markieren eines Feindschiffs für späteren Plasmabeschuß oder das Auffinden eines Störsenders inmitten eines Asteroidengürtels genießen daher Seltenheitswert. Dasselbe gilt für Verschnaufpausen, da man angesichts der Flut der heranschwärmenden Feindverbände alle Hände voll damit zu tun hat, nicht die Übersicht und damit sein Leben zu verlieren.

Die intuitiv und vorzugsweise mit einem Joystick samt Ruder und Schubkontrollen beherrschbare Steuerung kennt man ebenfalls bereits aus vergangenen Einsätzen. In besonders heiklen Situationen stellt sie diesmal noch mehr Lenkraketen oder Täuschkörper zur Verfügung, was den Simulationsgehalt im Vergleich zu den ersten Teilen der Serie angenehm erhöht. In diesem Zusammenhang spielen auch die fünf Schwierigkeitsgrade eine entscheidende Rolle: Während sich die Gegner auf der Anfängerstufe praktisch ausschließlich ihrer Bordgeschütze bedienen, sieht man auf den höheren Levels vor lauter Kondensstreifen gelegentlich das All nicht mehr.



Jeder Einsatz wird anhand eines 3D-Modells veranschaulicht



Angriffe auf Mutterschiffe gehören bald zur Routine



Technik im grünen Bereich

Die Glanzseite der WC-Reihe ist seit jeher ihre technisch fulminante Umsetzung, da macht auch Prophecy keine Ausnahme: Unglaublich detaillierte Jäger durchschippern einen Weltraum voller Lensflares und Lichtquellen. Speziell die von Syd Mead („Blade Runner“) entworfenen Alienschiffe verbreiten echte Kino-Atmosphäre. Besonders beeindruckend sind Manöver, in denen sich mehrere gegnerische Raumer zu einem großen Schiff mit gebündelter Feuerkraft vereinen. Aus den diversen Außenansichten bekommen freilich nur Selbstmörder das Geschehen zu Gesicht, da solcher Schick mit mangelnder Übersicht erkaufte werden muß.

Damit das alles flüssig und flott über die Pentium-Bühne geht, sind aber auch beachtliche Hardware-Hürden zu nehmen: Unter 32 MB kommt die Space Opera erst gar nicht zur Aufführung, und selbst mit 3D-Karte ist noch zumindest ein P133 als Bühne gefragt. Wirklich optimal läuft das Game dementsprechend erst ab einem P200 mit 3Dfx-Beschleuniger. Einziger Wermutstropfen sind die auf großen Monitoren etwas grob wirkenden Interlace-Videos mit ihrem nicht ganz optimal abgemischten Sound – gelegentlich gehen die Stimmen in der Begleitmusik aus dem Orchestergraben nahezu unter.

Der letzte Akt

...einer Testaufführung ist stets das Fazit. Hier lautet es so: Auch ohne Chris Roberts ist der fünfte Teil ein echter Wing Commander. Die Hardware-Anforderungen sind mal wieder enorm, dito der Spielspaß. Und die Präsentation setzt einmal mehr Maßstäbe. Wer also Action-Simulationen mag, braucht nicht zu zögern, seinen Rechner aufzurüsten – diese drei CD-ROMs sind schon ganz alleine so manche Anschaffung wert! (mz)

Ganz persönlich

Kollege Markus möchte wohl als Zerstörer von Legenden in die Redakteurs-Geschichte eingehen: Letzten Monat moserte er über „Monkey Island 3“, jetzt sind es ihm zu viele Gegner. Als Wing Commander der ersten Stunde freue ich mich hingegen über den allgemein etwas heftigeren Schwierigkeitsgrad – zuletzt hatte ich die Feinde viel zu schnell aus dem All gelasert. Und eine so schick präsentierte Prohezeiung kann doch eigentlich gar nicht lange genug dauern, oder? Zumal die fünf Schwierigkeitsgrade und der abwechslungsreiche Missionsverlauf auch Space-Kadetten ansprechen sollten.



Marco

Der Soundtrack zum Spiel

...ist derzeit für 29,- DM gesondert im Musikfachhandel erhältlich. Zwar finden sich nur wenige der auf der Audio-CD veröffentlichten Stücke auch im Game selbst wieder, doch klingen die 13 Tracks von Bands wie „Cobalt 60“, „Rammstein“ oder „Die Krüppel“ sehr abwechslungsreich.



Nach Beschuß teilt sich dieser Alienraumer in unzählige kleine Schiffe auf, die Außenansicht des Spektakels empfiehlt sich im Spiel allerdings nur für Selbstmörder



Ab einem P166 mit 32 MB RAM erleuchten Laserstrahlen die Umgebung entsprechend ihrer Farbe, mit 3D-Karte genügt ein P133



Wing Commander Prophecy (Origin/Electronic Arts)

Auch Teil fünf der actionreichen Sim-Saga wird die Fans begeistern

GRAFIK	89%
SOUND	81%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	88%



87%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 109,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem P166 ohne bzw. einem P133 mit 3D-Karte, 32 MB RAM und 150 MB auf der HD sowie Win 95
GRAFIK:	SVGA, unterstützt 3Dfx-Karten und Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joysticks inkl. Ruder/Schubregler
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.wingcommanderprophecy.com

Das 3. Millennium

Aus der Traum: Nach „Dreams to Reality“ präsentiert Cryo eine futuristische Polit-Simulation mit Anleihen bei benachbarten Genres – ein bißchen Strategie, jede Menge Bau und (Wahl-) Kampf in Echtzeit.

Anno 2001 bricht man hier nicht zu einer Odyssee im Weltraum auf, sondern bleibt am Boden der irdischen Tatsachen: 31 Staaten verteilen sich auf fünf Machtblöcke. Für einen davon regiert der (Solo-) Spieler zunächst eine Region, indem er sich um Wirtschaft, Umwelt, Gesellschaft und Forschung kümmert. Der Staat ist in Parzellen unterteilt, wo mit Hilfe zuvor gewonnener Bodenschätze wie Holz, Erz, Uran und fossiler Brennstoffe allerlei Gebäude zu errichten sind. So verlangen Fortschritt und innere Sicherheit u.a. nach Labors und Waffenfabriken, während das Volk auch Nahrung (Fischereihäfen, Biozentren etc.) und Strom aus Kraftwerken aller Art (Wärme, Gezeiten, Wasser usw.) benötigt. Damit allein ist die Lebensqualität aber noch nicht gesichert, denn dazu braucht es weiterhin Umweltschutzmaßnahmen, Freizeitbasen, Jahrmärkte und einiges mehr. Insgesamt verfügt der Staatsmann über 100 Bauvorhaben zur Erweiterung seiner politischen Macht. Und die Forschung erstreckt sich auf 48 Errungenschaften aus den Bereichen Biochemie, Cybertechnik, Medizin und Sozialwesen. Es ist also viel und gut zu verwalten, um

es durch Wahlen irgendwann zum globalen Herrscher zu bringen. Da hier eine Minute Echtzeit in etwa einem Spieltag entspricht, wird die Sache langwierig. Für tatendurstige Jungdemokraten ist dieses komplexe Lehr-

Komplexe Knotelei für künftige Kanzler

stück somit trotz der ansehnlichen Rendergrafik mit animierten Zwischensequenzen und Gebäuden nur bedingt geeignet – auch weil die Steuerung mangels selbsterklärender Icons alles andere als einsteigerfreundlich ist. Versierten Digi-Politologen, die sich schon länger nach einem Mix aus „Balance of Power“, „Sim City“ und dem „Industriegigant“ sehnen, dürfte aber die Online-Hilfe genügen. Akustisch werden sie von fünf einzeln anwählbaren und teils vokalen Popstücken umschmeichelt. (js)



Die Wissenschaft wird in vier Bereichen erforscht



Der Staatshaushalt ist deutlich übersichtlicher als der der Bundesregierung



In vier Zoomstufen kann man die Welt und sein Reich auf der Karte betrachten, während im unteren Drittel immer die Statusleiste zu sehen ist. Nur in der isometrischen Sicht können Gebäude errichtet werden

Das 3. Millennium (Cryo Interactive)

Etwas spröde, aber umfangreiche Echtzeitpolitik zur Jahrtausendwende

GRAFIK	70%
SOUND	74%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	70%



69%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P133) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (besser 32 MB) und 5 oder 55 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA mit DirectX 5
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.maxsupport.de http://www.Cryo-Interactive.com

<http://www.telebuch.de>

*Die ganze Welt der **Bücher** mit einem **Mausklick!***



Willkommen in der Welt der Bücher... Buchbestellung via **Internet** - schnell und bequem!

Suchen, recherchieren und bestellen Sie **über eine Mio.** deutsche, englische oder auch spanische Buchtitel in unserer **Online** - Datenbank. Alles **per PC** von zu Hause aus.

Bereits 24 Stunden später ist Ihre Bestellung zu Ihnen unterwegs.*

Ab 80.- DM Bestellwert zahlen Sie innerhalb Deutschlands

keine Versandkosten. Und falls Sie noch keinen

Internetanschluß haben - **kein Problem.** Sie können

unsere komplette Datenbank auch auf **CD - ROM**

anfordern. **Für 39.- DM** erhalten Sie unter der

Rufnummer **0180 - 53 54 99 0**

Ihre eigene Bücherdatenbank für zuhause.

*bei ausländischen Titeln kann es auch mal etwas länger dauern.



telebuch

ABC BÜCHERDIENST

Im Jahre 1995 ließ Looking Glass erstmals passionierte Kunstflieger über eingescanntem Kartenmaterial abheben und revolutionierte damit die Grafik des Simulationsgenres. Dank Eidos als Kopilot dürfen die luftigen Zivis jetzt der Evolution am Höhenruder nachspüren.



Die gutmütige Cessna ist das meist versoffteste Zivilflugzeug, man kennt die Maschine bereits vom allerersten „Flight Simulator“ aus den frühen 80er Jahren

FLIGHT UNLIMITED II



Die kriegserische Ausnahme von der zivilen Regel: P51 Mustang

Der Flugzirkus



Die gutmütige und gerade mal 115 Knoten schnelle **Cessna 172** dient hier (auch) als Trainingsflugzeug.



Auch die einmotorige **Piper Arrow** ist unter Privatpiloten sehr beliebt, die wendige Maschine erreicht 139 Knoten und einen Radius von 750 Meilen.



Die **De Havilland Beaver Seaplane** erreicht 142 Knoten, kommt mit einer Tankfüllung etwa 320 Meilen weit und kann auch auf dem Wasser landen.



Die **P51-D Mustang** wurde 1940 als Jagdflugzeug für Langstrecken entwickelt. Die Höchstgeschwindigkeit von 395 Knoten erreicht sie zwar nur für kurze Zeit, doch ihre Reichweite ist mit 750 Meilen relativ groß.



Die sechssitzige **Beech Baron** ist ein reines Reiseflugzeug und legt mit ihren zwei Teledyn-Continental-Motoren eine Strecke von 1575 Meilen mit einer Geschwindigkeit von 208 Knoten zurück.

Welches Modell darf's sein?

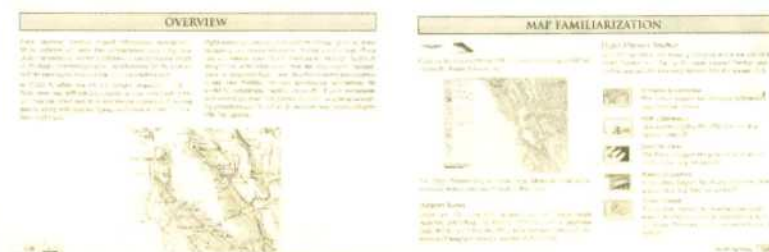
Was das Gerät betrifft, ist Flight Unlimited 2 vielleicht sogar einen Schritt zurück. Denn wo man einst mit edlen Flugzeugen wie der russischen Sukhoi oder einem Segler der deutschen Firma Grob prächtige Figuren in den Himmel malte, wartet nun Hausmannskost im Hangar: Neben den bekannten Sportmodellen Cessna 172 und Piper Arrow findet man hier das Wasserflugzeug De Havilland Beaver und die zweimotorige Beech Baron. Wirklich aus dem Rahmen fällt eigentlich nur die P51 Mustang aus dem Zweiten Weltkrieg.

Die Checkliste

Nach wie vor steht bei dieser Simulation der schiere Spaß am Fliegen im Vordergrund, doch wurde auch hinsichtlich dieser Zielsetzungen ein Gang zurückgeschaltet. Mit gewagten Luftmanövern und gekonnten Stunts ist kein Blumentopf mehr zu



Nicht schön, aber praktisch: Im Optionsmenü lassen sich Grafik, Sound und Steuerung regeln; außerdem Unverwundbarkeit, Luftverkehr und Kollisionsabfrage



Das nur in SW bebilderte Handbuch klärt alle Fragen



Der Grafikvergleich: links mit allen zugeschalteten Details, rechts mit nahem Horizont und minimalen Feinheiten



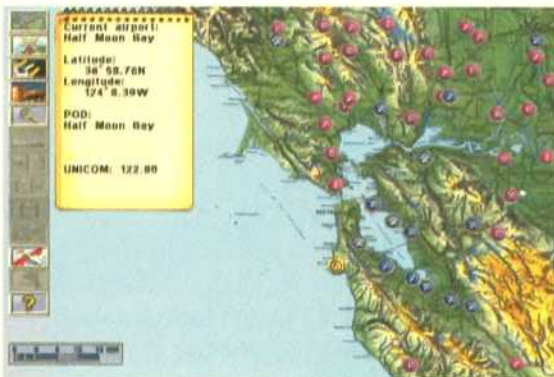
gewinnen, statt dessen sind prosaische Fähigkeiten wie Kartenlesen, Funkkommunikation oder Instrumentenflug gefragt. Das gut gemachte Handbuch liefert hierzu mit ausführlichen Grafiken und erklärenden Worten den theoretischen Ansatz. Die beiliegende Karte des Operationsgebietes und eine Tastaturschablone erleichtern ebenfalls den Einstieg. Das gilt erst recht für das Optionsmenü, wo Hilfen wie Unverwundbarkeit, abgeschaltete Kollisionsabfrage oder stufenlos regulierbarer Luftverkehr offeriert werden. Auf schwächeren PCs sollten selbst geübte Piloten dagegen auf grafische Spezialeffekte wie Lensflares verzichten und Entfernung sowie Detailreichtum des Horizontes herunterregeln. Zudem läßt sich mit einem Dreh an der perspektivischen Korrektur einiges an Spieltempo gewinnen. Das Feintuning der Akustik ist dann mehr kosmetischer Natur: Man kann die Lautstärke der sechs wählbaren Digistimmen aus dem Äther bzw. Tower, die sonoren Motorengeräusche und spärlichen Soundeffekte der Sensibilität seiner Ohren anpassen.

startfreigabe

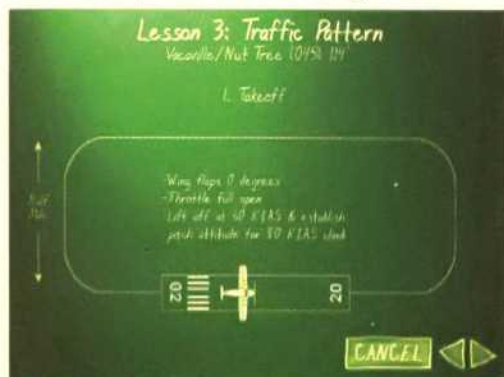
Sind die Voreinstellungen samt Tankinhalt, Windstärke und -richtung, Wolkendichte und -höhe, Regen, Nebel sowie Startort erst abgehakt, dürfen Ungeduldige umgehend zum Instantflug aufbrechen. Alternativ dazu kann man sich in jedem der 46 verfügbaren Flughäfen bei einem Verein einschreiben und dort Lehrgänge in Sachen Start, Landung und dem richtigen Umgang mit Funkgerät, Peilsender sowie elektronischen Flughilfen absolvieren. Darüber hinaus sind 25 vorgefertigte „Abenteuer“ im Angebot. Da darf man dann mal bei Nacht und Nebel auf einer Insel Fluchhilfe leisten, die Band „The Stonze“ nach Altamont kutschieren oder mit kaputtem Tank den nächsten Flughafen ansteuern.



Im Clubhaus kann man die Karte studieren, seine Akte einsehen, Lehrgänge absolvieren, Aufträge annehmen oder einfach zum Spaß einen Rundflug starten



Auf der zoombaren Karte lassen sich Flugpläne erstellen, markante und interessante Punkte sichtbar machen sowie Informationen zu Lage und Funkfrequenzen der Pisten herauslesen



Die Lehrgänge beinhalten Starts, Landungen und den richtigen Umgang mit Funkfeuer oder Landehilfen



Das Wetter obliegt bei Instantflügen ganz dem Piloten

Der Vorflieger

Nach viel beachteten 3D-Rollenspielabenteuern wie „Ultima Underworld“ oder „System Shock“ trennte sich das Programmiererteam Looking Glass von Origin und sorgte im Jahre 1995 für Aufsehen unter den PC-Piloten: In der Kunstflugsimulation **Flight Unlimited** dienten erstmals eingescannte Satellitenkarten als Terrain, die dank Höhenparameter am Monitor dreidimensional dargestellt wurden. Zusammen mit einem korrekten physikalischen Modell ergab sich daraus bislang nicht gekannter Realismus – was im Test mit **87 Prozent** nebst Joker-Hit gewürdigt wurde.



Pro & Kontra

- 5 neue Flugzeuge
- realistischer Funkverkehr
- reiche Auswahl an Perspektiven
- nur ein Fluggebiet
- abwechslungsarmes Gameplay
- kein Schattenwurf der Maschinen

Grafik und Steuerung

Die Grafik mag vor drei Jahren revolutionär gewesen sein, heute repräsentiert sie allenfalls noch gehobenen Genrestandard: Texturierte und per Gouraud-Shading geglättete Vektor-Maschinen reagieren auf unterschiedlichen Lichteinfall und sehen in Begleitung einer 3D-Karte natürlich besonders gut aus – für die höchste der möglichen Auflösungen sollte es so oder so ein P200 sein. Als Fluggebiet hat man über 11.000 Quadratmeilen rund um die Bucht von San Francisco samt 46 Startbahnen eingescannt, mit entsprechenden Höhenparametern versehen und auf zwei CD-ROMs gepreßt. Wirklich gut sieht das Terrain aber nur aus großer Höhe aus, während bei Starts und Landungen ohne 3D-Glättung die groben Pixel ins Auge stechen. Autsch!

Nicht gespart wurde an verschiedenen Blickwinkeln. Acht Außenkameras (rotierend, zoom- und drehbar, Vorbeiflug, Verfolger etc.) sowie vier Innenansichten zeigen das Geschehen bis ins Detail. Der PC-Pilot hat also jederzeit die Wahl zwischen Vollbild und Instrumentalperspektiven und darf im virtuellen Cockpit per Stick über die Armaturen nebst korrekt animiertem Steuerknüppel schwenken. Auch die Grafikeffekte sind nicht zu verachten. Wenn etwa Regentropfen über die Cockpitscheibe perlen oder sich bei Sonnenschein Lensflares darin spiegeln, dann sieht das schon gut aus. Schade bloß, daß auf den beim Navigieren so nützlichen Schatten des eigenen Fliegers verzichtet wurde.

Die Steuerung klappt last, not least zumindest rein theoretisch auch per Tasten oder Pad. Praktisch garantiert aber nur ein guter Joystick beste Ergebnisse, da das Keyboard selbst dann noch ziemlich dicht belegt ist.



Acht Außen- und vier Innenansichten garantieren Durchblick: Sowohl eine zoom- und drehbare Verfolgerkamera als auch die Sicht aus dem virtuellen Cockpit sind möglich



Mit einer 3D-Karte als Flugbegleiter sieht der Boden auch aus nächster Nähe schön aus, einen Schatten wirft das eigene Flugzeug allerdings trotzdem nicht



Auch Nachtflüge und schwere Regenfälle sind im Angebot



Das Einsatzgebiet umfaßt etwa 11.000 Quadratmeilen rund um die Bucht von San Francisco

Die Fluganalyse

Zusammenfassend kann man sagen, daß der neueste Streich der Glasgucker durchaus seine Daseinsberechtigung hat. Von „unlimitiertem Flugspaß“ kann hingegen kaum die Rede sein, dazu finden sich einfach zu wenige neue Ideen. Zivilflieger, die also den Vorgänger nicht, dafür aber zumindest einen P166 nebst 3D-Karte besitzen, dürfen zum Shop starten. Alle anderen Fans sollten es sich genau überlegen, ob ihnen fünf wenig originelle Flugzeuge einen Hunderter wert sind. (rf)

Ganz persönlich

...haut mich der neue Zivi von Looking Glass nicht unbedingt aus dem Pilotensitz. Okay, das Wasserflugzeug und die zweimotorige Beech Baron stellen Herausforderungen dar, aber heutzutage noch eine Cessna zu versofen, sollte fast schon verboten werden. Auch sonst sind Neuerungen eher Mangelware. Tatsächlich sind hier so gut wie keine Features zu entdecken, die nicht auch der Vorgänger oder Microsofts „Flight Simulator“ längst aufweisen würden. Und auch wenn die Gegend um San Francisco zu den schönsten der Welt gehören mag, etwas mehr Abwechslung hätte dem Programm sicher nicht geschadet. Ehrlich gesagt, würde ich mein Geld als Flugnovize lieber in den zum Budgettarif erhältlichen Teil eins investieren.



Jack

Flight Unlimited 2 (Looking Glass/Eidos)

Ziviler Flugsimulator mit wenigen Neuerungen

GRAFIK	79%
SOUND	68%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	74%



75%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Fortgeschrittene
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P120 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 190 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (512 x 348 bis 800 x 600), unterstützt Direct 3D, Voodoo-Karten und ATI Rage Pro
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pad, Joystick
AUSGABE:	vorläufig komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.de

Deinen ersten Job hast Du vermässelt.

Jetzt kriegst Du Deine letzte Chance.

Hoffentlich kennst Du Dich mit Dynamit aus!

Die Sache mit Harry, Jack und Joe ist ja ziemlich dumm gelaufen. Noch nie was von kugelsicheren Westen gehört? Aber wir geben Dir noch eine Chance. Wenn Du die nicht nutzt, bist Du weg vom Fenster, verstanden? Also, paß gut auf:

Das Polizeipräsidium steht uns eindeutig im Weg! Du klaufst einen Laster voll Dynamit und parkst ihn so vor der Polizeizentrale, daß es den Jungs ein bißchen warm wird. Und was Dir in die Quere kommt, mähst Du nieder! Aber erst gehst Du ins nächste Spielgeschäft und besorgst Dir "Grand Theft Auto". Dann lädst Du es auf Deinem Computer und startest es. Dort bekommst Du alle weiteren Anweisungen. Und jetzt viel Glück!

GRAND THEFT AUTO

AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für Playstation und PC



- Zoom dich ins Geschehen - super-schnell aus der Vogelperspektive!
- Der große Auto-klau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
- Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
- Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
- In drei Mega-cities auf 6000 Meilen Straßennetz.
- Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).



BMG



www.bmginteractive.com

MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

F-22 RAPTOR

Ende 1996 startete Novalogic mit „F-22 Lightning 2“ die erste Maschine dieser Art am PC, jetzt läßt die Programmierschmiede eine weitere folgen. Inzwischen finden sich jedoch reichlich Simulationen zum Thema am Digi-Himmel – beißen den Letzten die Raptoren?

OPTIONEN & START

Im kurzen, aber schönen Video ziehen natürlich die drei angreifenden MiG-29 den Kürzeren: Ein einzelner Luftsaurier rettet die drei bedrängten F-14 locker durch Raketenbeschuß. Es folgt ein knapp zweiminütiges SVGA-Werbevideo zu den technischen Eckdaten der F-22, dann darf der PC-Pilot den Stolz der Air Force im Optionsmenü auf seine Bedürfnisse zurechtstutzen. Soll es am Fullscreen oder im Win-Fenster in die Lüfte gehen? Auf langsameren Rechnern empfiehlt sich eine Landschaftsgrafik, die nicht bis zum Horizont reicht; bei langsamen Reaktionen der Verzicht auf Red- und Blackouts. Auch an die Multiplayer wurde gedacht: Per Windows-Netzwerk

können bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten, im Internet dürfen sich sogar über 100 Jets am Himmel des Novalogic-Servers austoben. Für Solisten hält der Ernst des Fliegerlebens 20 frei wählbare Instanteinsätze bereit, die zugleich als Trainingsareal dienen. Hier dürfen Starts, Landungen, der Einsatz von Waffen und Waypoints beliebig oft eingeübt werden. Letztere obliegen auf der zoom- und scrollbaren Karte ganz dem Spieler. Ruhm, Ehre und ein paar Orden versprechen allerdings nur die fünf Kampagnen. Sie verteilen sich auf alles in allem 46 Missionen, die in Angola, Jordanien, Rußland, Kolumbien und dem Iran angesiedelt sind.

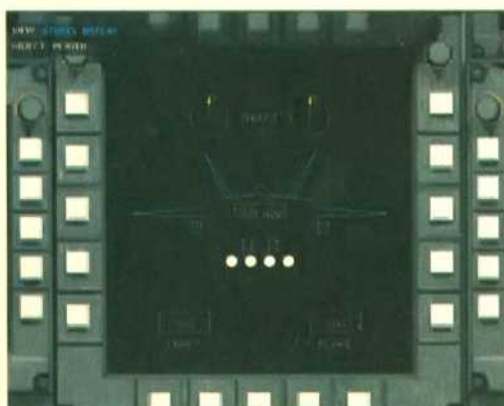
EINSÄTZE & STEUERUNG

Auch wenn im spröden Textbriefing vom Schutz eines Konvois oder Patrouillenflügen die Rede ist, letzten Endes geht es hier stets um das fachgerechte Zerlegen von Feindflugzeugen (MiG-29, MiG-21 und SU-27) und das gekonnte Einebnen von Bodenzielen (SAM-Stellungen, Treibstoffdepots etc.). Spannung verspricht aber der dynamische Missionsaufbau. Sollte zum Beispiel der Transportflieger abgeschossen werden, muß man mit seinen Raketen haushalten, bis der Nachschub eintrifft. Wer es simpler liebt, greift zum Fun-Modus, um Kapazität und Verfügbarkeit der Waffen bei Bedarf gar zu verdreifachen.

Die Steuerung des neuesten Stahldinos klappt ganz gut, sofern die Voraussetzungen stimmen: Ein ordentlicher Joystick sollte schon vorhanden sein, da man selbst dann noch oft genug in die Tasten des gut belegten Keyboards greifen muß. Die Pilotensicht läßt sich so zum Beispiel per gehaltenem Knopf stufenlos über den Knüppel anwählen, während man (nur) über die Zehnertastatur an die Infos der sechs einblendbaren Minibildschirme gelangt. Auch die Kontrolle des (einzigen) Wingman, die Zielanwahl und das Radar unterliegen stets den Tasten.



In 20 Kurzmissionen darf der Umgang mit der F-22 und ihren Waffen trainiert werden



Jeder der sechs Infobildschirme kann über die Zehnertastatur angesteuert werden



Per Knopfdruck kann man sich im Cockpit umsehen, die Befehle für den Wingman werden als Fenster eingeblendet



Allzeit bereit: Geflogen wird tags, nachts und in der Dämmerung

GRAFIK & SOUND

Grafisch zeigt sich der Raptor entgegenkommend: Obwohl von vornherein auf eine 3D-Unterstützung verzichtet wurde, brausen die schön texturierten und animierten Objekte schon auf einem P166 fließend über die Landschaften – je nach Szenario mögen das Dschungel, Wüsten oder Schneefelder sein. Aus nächster Nähe wirkt das Terrain zwar etwas körnig, doch zumin-



Die hügeligen Landschaften werden ohne Voxel-Engine und 3D-Karte erzeugt; ein P166 genügt

dest zerfallen Hügel, Täler und Berge hier im Tiefflug nicht gleich in ihre einzelnen Pixel. Man bekommt das Geschehen aus diversen zoom- wie schwenkbaren Außenansichten zu sehen; es gibt den Vorbeiflug, die Verfolgerkamera, eine Waffenperspektive, die Sicht auf das anvisierte Objekt oder den Wingman. Bei besonders rasanten Manövern zeichnen die Flügelspitzen da



Während der Flieger selbst fein texturiert auf der Piste steht, wirkt das Terrain stets etwas körnig

auch mal einen Kondensstreifen in den Himmel, und Raketen reiten auf einem schönen Abgasstrahl. Auf Spezialeffekte wie Lensflares trifft man dagegen nur selten, auf Kantenglättung überhaupt nicht. Soundtechnisch sorgen deutsche Sprachausgabe und knackige Effekte für Atmosphäre – das Erfreulichste an der reichlich blechnen Hintergrundmusik ist ihre Abschaltoption.



Aus der Waffenperspektive ist der Abgasstrahl der AMRAAM-Rakete gut zu sehen

Zähne und Klauen des Raptors

Abgesehen vom **20mm-Bordgeschütz** kann die F-22 nur drei Waffen in verschiedenen Konfigurationen tragen: Die **AIM-9M Sidewinder** besitzt einen hitzesuchenden Zielkopf, trifft auf eine Reichweite von sechs Seemeilen und empfiehlt sich daher für Angriffe auf kurze Distanz. Ihr radargesteuerter Bruder **AIM-120 AMRAAM** (Advanced Medium Range Air-to-Air Missile) erreicht Mach 4 und trifft noch Ziele, die 24 Seemeilen entfernt sind. Die **JDAM-Bombe** (Joint Direct Attack Munition) schließlich lenkt ihre 1000 Pfund Sprengstoff ohne zusätzlichen Schub ins Ziel, wobei sie dessen aktuelle Position über das eingebaute GPS (Global Position System) selbst ermittelt und aktualisiert.



F-22 Raptor (Novalogic)

Solide Flugsimulation für PC-Piloten ohne High-end-Maschine

GRAFIK	79%
SOUND	67%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	78%



77%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (besser 32 MB) und 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick (auch Force Feedback), Pedalerie
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER	2 Spieler mit (Null-)Modem, 16 per Windows-Netzwerk, über 100 im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.novalogic.com

MANÖVERKRITIK

Auch wenn die jüngste F-22 ihren Kollegen aus gleichem Hause und von Interactive Magic kaum nachsteht, Leitdino im Raptorengehege bleibt der letzten Monat getestete „Air Dominance Fighter“ von Digital Image Design. Letzten Endes fehlt es Novalogics neuem Flugsaurier einfach ein wenig an Biß. (rf)

Ganz persönlich

...bin ich der ewigen Raptoren nun doch schon etwas müde: Fällt den Herstellern wirklich nichts anderes ein, als die PC-Flieger nahezu jeden Monat mit einer weiteren F-22 zu beglücken? Die Daseinsberechtigung der aktuellen Novalogic-Simulation liegt aber zumindest in ihrer Genügsamkeit – obgleich das Vorgängermodell aus gleichem Hangar sich zur Not sogar noch mit einem 486er zufrieden gab. Trotzdem freue ich mich langsam, aber sicher schon darauf, am Computer mal wieder in einen altmodischen Doppeldecker klettern zu dürfen!



Jack

LORDS OF MAGIC



Balkoth, der Herr der Finsternis, stellt sich im Renderintro vor

Vor just einem Jahr veröffentlichte Impressions unter der Flagge von Sierra den zweiten Teil von „Lords of the Realm“. Nun wurde ein magischer Mix aus rundenbasiertem Gameplay, Echtzeitstrategie und Rollenspielelementen aus dem Fantasy-Szenario gekitzelt.



Alles eine Glaubensfrage: Jedes der acht Prinzipien hat seine eigenen magischen Vorzüge

Alter Adel: die Vorgänger

Ende 1994 baten zum Serienbeginn die **Lords of the Realm** zu einer jener damals beliebten Mischungen aus historischer Wirtschaftsstrategie und militärischer Taktik – mit durchwachsenem Erfolg (66 Prozent im Joker-Test), denn aufgrund der recht umständlichen Steuerung und langen Wartezeiten bei den Rechnerzügen mochten nicht allzu viele Käufer der Einladung folgen. Zumal das Spiel auch grafisch und akustisch nur sehr wenige Anreize zu bieten hatte.

Dem eigentlich noch jungen Nachfolger bescherte letzten Februar trotz ansprechender Präsentation vor allem die enttäuschende Ausführung schlappe 63 Joker-Prozent. Ein paar Bugs und Grafikfehler, unschlüssige Spielsituationen sowie schwer kontrollierbare Riesenarmeen machten auch **Lords of the Realm 2** zu einem wenig herrschaftlichen Vergnügen.



Kranke an umständlicher Steuerung und langen Wartezeiten: Lords of the Realm



Schöner, aber nicht unbedingt besser: Lords of the Realm 2

Allein durch die Hölle? Wenn die Lords zur Zauberei bitten, bekommt man es mit dem Höllenfürsten des digitalen Hochadels zu tun: Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit seinen Truppen entweder allein oder

zusammen mit anderen Herrschern gegen den finsternen Lord Balkoth vorzugehen. Der möchte seine Regentschaft nämlich vom Reich des Todes auf die Regionen der Lebenden ausdehnen. Wer selbst derlei Gelüste verspürt, kann aber auch in die Rolle des Bösewichts schlüpfen und seinerseits versuchen, die restlichen sieben Landstriche zu unterwerfen.

So oder so stellt sich zunächst die Frage nach dem Anführer. Genau wie bei Sierras „Quest for Glory“ von unserer Begleit-CD darf man sich da für einen Krieger, Magier oder Dieb entscheiden. Jeder Berufszweig hat natürlich seine ganz spezifischen Vorzüge, die im Laufe des Spiels verbessert und ausgeweitet werden können. So bevorzugen Krieger aufgrund ihrer ausgeprägten Stärke und kämpferischen Fähigkeiten die direkte Auseinandersetzung. Als Dieb dagegen setzt man mehr auf Distanzkampf mit Pfeil und Bogen oder übt sich in Tugenden wie Spionage, Erkundung und Kidnapping. Magier schließlich schöpfen aus einem Pool von sage und schreibe 160 Zaubersprüchen, die teils wortwörtlich Berge versetzen können. Anschließend fällt die Entscheidung, zu welcher der acht Glaubensrichtungen (Leben, Tod, Ordnung, Chaos, Erde, Feuer, Luft und Wasser) man sich bekennen will. Davon hängt beispielsweise auch die verfügbare Art der Magie ab.



Was bin ich: Krieger, Dieb oder Magier?



Ein Champion ist ein Held für sich und meist nur schwer (und teuer) anzuwerben

Kameraden, Kreaturen & Könner Um der großen Aufgabe überhaupt gewachsen zu sein, stehen zahlreiche Helfer bereit. Je nach Glaube wird man von Skeletten, Vampiren, Elfen, Zwergen und sogar Drachen unterstützt – um nur ein paar der 80 Typen zu nennen. In der Rolle Lord Balkoths gebietet man etwa über eine Vielzahl an untoten Schergen. Besondere Bedeutung kommt auf jeder Seite den „Champions“ und ihren ganz besonderen Eigenschaften zu. Heroisch, wie sie sind, können sie sogar eigenständig in Schlachten ziehen. Zwar ist der Spielerlord immer der beste Führer, doch sein Tod im Kampf bedeutet zugleich das Game Over.



Eine Horde Zwerge macht uns in diesem Dungeon ganz schön zu schaffen



Trifft man auf die Truppen eines Nachbarn, kann man sie gnadenlos attackieren oder friedlich verhandeln



Ob Marktplatz, Kneipe, Tempel oder Rathaus, in der eigenen Hauptstadt wird überall fleißig Handel getrieben



Aller Anfang ist schwarz, erst Erkundungen bringen Licht ins Dunkel der Karte

Erkunden, erkämpfen & erlernen Die zunächst abgedunkelte und dreistufig zoombare Karte muß rundenweise erkundet werden. Unweigerlich kommt es dabei zu in Echtzeit ausgetragenen Gefechten mit Monstern in verlassenen Häusern und Höhlen. Dort zieht es die Kampftruppen fast magisch hin, denn nur in den von zahlreichen Feinden besetzten Gebäuden warten die zur Verstärkung dringend benötigten Schätze. Im Stil von „Warcraft“ werden die Mannen einzeln oder in Gruppen auf den Gegner gehetzt, wobei deren Härte und die Höhe der Siegprämien mit der Distanz zur Heimatstadt zunehmen. Ein Hauch von „Pirates!“ weht über das Spiel, wenn jede noch so kleine Hütte nach ihrer Eroberung die eigene Flagge hißt. Gelingt es den Einheiten, eine Mine, Brauerei oder einen Tempel zu besetzen, so ist das gleich doppelt gut. Neben den Wertgegenständen erhöhen nämlich z.B. Goldminen dauerhaft das Einkommen, während die Zapfstätten für steten Nachschub an Gerstensaft sorgen. Und sobald die eigene Flagge über einem geweihten Ort des Feindes flattert, laufen dessen Untertanen über. Wie viele Deserteure man in seinen Reihen begrüßen kann,

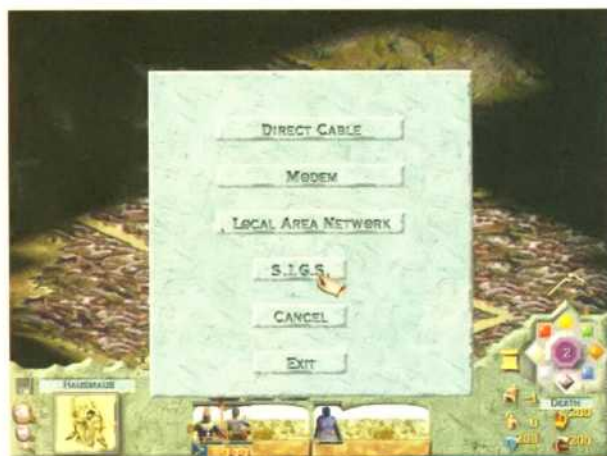


In der grafisch sehr gelungenen Bibliothek werden nach und nach bis zu 160 Zaubersprüche erforscht

hängt von der bislang gewonnenen Reputation ab. Damit verfügt man aber insbesondere auch über die tempeleigene Magie, welche in der entsprechenden Bibliothek nach und nach erforscht werden muß. Bei Grenzdörfern bleibt es dem Spieler überlassen, auf welche magische Seite er sie stellt. Das bietet eine taktische Möglichkeit, an fremde Zauberkräfte zu gelangen.



Besetzte Gebäude werden mit der eigenen Flagge gekennzeichnet, bis ein anderer Eroberer kommt



Im Netz oder am Sierra-Server können bis zu vier Spieler im Reich der Magie miteinander kämpfen

Mit dem Karteneditor entstehen locker eigene Schlachtfelder: Ein Mausklick genügt, um Berge und Seen ins Terrain zu zaubern



Das Fazit, ... oh Lord

...ist ein erfreuliches: War der Vorgänger noch in allen Belangen im Reich der Mittelmäßigkeit anzusiedeln, so besticht die magische Variante durch erstklassig gerenderte 3D-Landschaften, glasklare Sprachausgabe, stimmungsvolle Synthesklänge und eine komfortable Maussteuerung mit selbsterklärenden Icons. Auch der übersichtliche Karteneditor und die Multiplayeroptionen für bis zu vier vernetzte Lords (je nach Szenario werden fehlende Regenten dabei vom Computer gelenkt) befinden sich ganz auf Höhe der Zeit. Kurzum, Lords of Magic schlägt mit seinem ausgefeilten Gameplay in drei Schwierigkeitsstufen einschließlich ausführlicher On-

line-Hilfe eine Brücke zwischen den Vorgängern und „Warlords“. Aufgrund der vielfältigen Variationsmöglichkeiten (Karten, Spieleranzahl etc.) ist hier auch an langen Winterabenden für dauerhafte Unterhaltung gesorgt. (js)

Lords of Magic (Impressions/Sierra)

Rundenbasierte Fantasy-Feldzüge mit Echtzeitschlachten

GRAFIK	80%
SOUND	80%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	84%



82%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab P75 (besser P133) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA mit High-Color (16 Bit)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu vier im lokalen Netzwerk oder via Internet-Server
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

Ganz persönlich

Mein anfängliches Staunen ob der tollen Grafik und des monumentalen Sounds („Mann, ist das Teil ehrlich von Impressions?!) wich bald echter Begeisterung: Die Truppenaufstellung und das Erobern der ersten Häuser und Höhlen schlugen mich voll in Bann. Noch mehr Spaß machen die Kämpfe natürlich mit zunehmender Stärke der Einheiten und den Champions als Gruppenführer. Später fesselt außerdem die Erforschung von Zaubersprüchen und die praktische Anwendung der Magie, das immer tiefere Vordringen in unbekannte Gebiete und der Sieg über immer neue Gegner. Also Gratulation an Impressions, ihr habt eure Hausaufgaben gemacht!

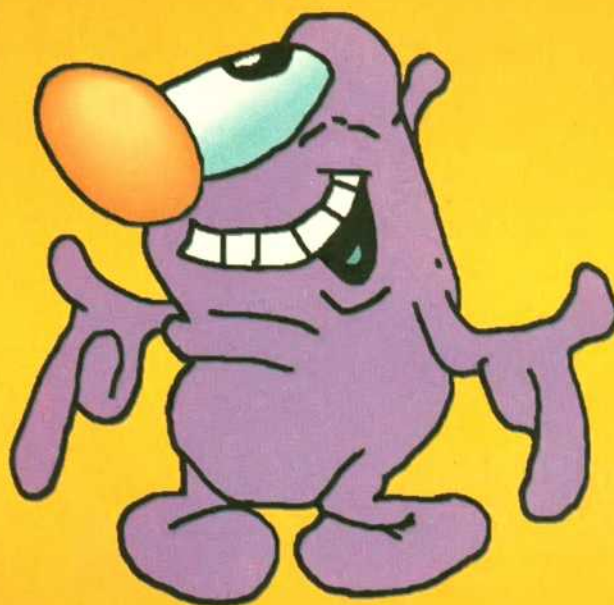


Jörg



GNAP

Der Schurke aus dem ALL



GNAP ist völlig anders.
GNAP ist nicht von dieser Welt.
Das wäre ja nicht weiter tragisch,
aber es gibt ein Problem.
GNAP ist auf dieser Welt.



Na ja, nicht ganz freiwillig, aber
das ist ja eigentlich Ihr Problem:
Sie sollen GNAP helfen, sein
Raumschiff zu reparieren und
wieder zurück zu seinen Freunden
zu kommen.

Bei den vielen Aufgaben, die Sie
erfüllen müssen, werden Sie GNAP
als einen lebenswerten Schurken
kennenlernen – und versprochen:
Sie werden ihn kennenlernen.



GNAP ist ein Freund des schwarzen
Humors und manchmal übertreibt
er's ein bißchen. GNAP kann
geschmacklos sein. GNAP wird Sie
auf viele dumme Ideen bringen und
eines ist sicher:



Sie werden von GNAP träumen!



© ARI DATA CD GmbH

Hans-Böckler-Straße 13, 47877 Willich

Telefon: 0 21 54/94 78-0

Internet: <http://www.ari-data.de>



Das witzig-freche Comic-Adventure
auf PC-CD-ROM

© 1997 I. Hoffmann + Associates Inc and its licensors. All rights reserved.
The "H" logo is a trademark of I. Hoffmann + Associates Inc.
Gnap is distributed in North America under the title UFOs

Im Januar letzten Jahres entpuppte sich der erste Kriegswind als moderater Föhn der Stärke 72 auf der Joker-Skala – diesmal hat man uns einen wahren Echtzeitsturm angekündigt. Ob Alienallianzen und irdische Marines wohl halten können, was SSI an überirdischer Strategie verspricht?

Glaubensbekenntnisse

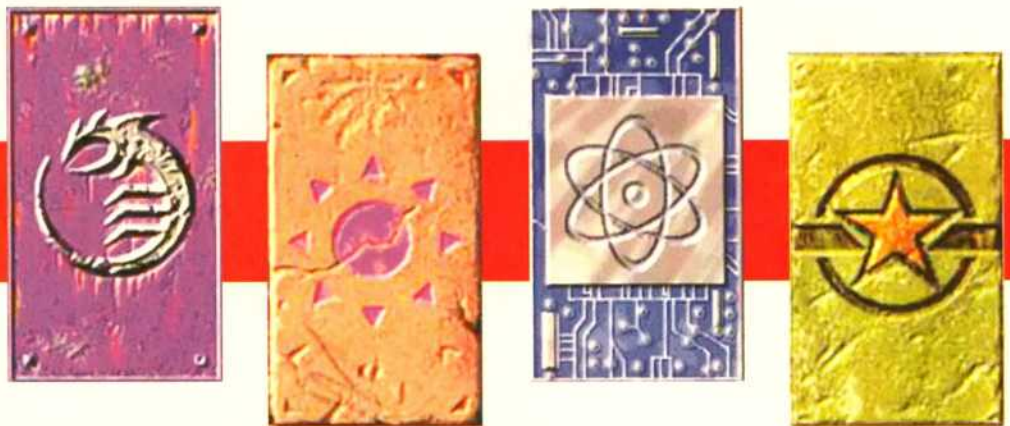
Auf dem exotischen Planeten Yavaun hat sich der im Vorgänger entfachte Wind des Krieges für ein paar Jahre gelegt, die vier ehemals verfeindeten Rassen haben sich zu zwei Allianzsystemen zusammengefunden. Da hätten wir auf der einen Seite die grausamen Ex-Herrscher Tha'Roon und ihr Kanonenfutter, die Obblinox. Sie glauben nach wie vor an schiere Waffengewalt und würden gerne das alte Imperium wieder aufbauen. Die Pflanzenwesen der Eaggra haben sich dagegen mit den Mystikern der Shama'Li verbündet, welche daran glauben, ihren toten Gott Naga Rom wieder zum Leben erwecken zu können. Last, not least kommen nun noch zwei menschliche Gruppen ins Spiel, die natürlich ebenfalls an ihre Chance im bevorstehenden Gemetzel um die planetare Vorherrschaft glauben.

Das Anliegen der humanen Teilnehmer ist jedoch nicht rein humanitär, gibt es doch Wissenschaftler auf der einen und kampfkraftige Marines auf der anderen Seite. Letztendlich finden sich also wieder vier Parteien auf dem Schlachtfeld zusammen, um vier Kampagnen mit über 46 Missionen auszutragen – für jede Rasse bzw. Allianz eine. Dazu kommen Mehrspielergefechte via Modem oder Netzwerk sowie ein Tutorial nebst Online-Hilfe für Neulinge auf Yavaun.

War Wind II Die Invasion



Jede Rasse besitzt eine eigene Bildschirmmaske, hier die der Marines

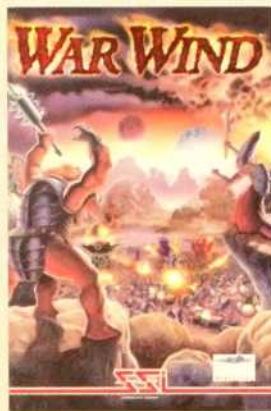


Die Symbole der vier Parteien von links nach rechts: Overlords (Tha'Roon und Obblinox), Sonnenallianz (Eaggra und Shama'Li), humane Wissenschaftler, irdische Söldner

Die erste Brise: War Wind

SSIs erster Ausflug in die Echtzeitstrategie war firmenpisch: Statt auf Grafik und Sound setzten die US-Designer vor rund einem Jahr auf Spieltiefe und ein stimmiges Szenario – War Wind war eine um taktische Finessen angereicherte Variante des Genreprimus „Command & Conquer“. Der Handlungsrahmen um den epischen Kampf vierer Rassen im Zeichen des Gottes Naga Rom benötigte allerdings auch eine volle 100 Seiten starke Anleitung. Da Komplexität und Steuerung zudem stark auf versierte Spieler abzielten, blieb dem Programm der ganz große Verkaufserfolg versagt.

Wenig Chancen für windige Strategen: War Wind



Im Wes(t)en nichts Neues

Wenig Neues ist von der Gameplay-Front zu vermelden: In seit „Command & Conquer“ bewährter Manier errichtet man bei einstellbarem Spieltempo über eine ständig eingeblendete Iconleiste diverse Gebäude (HQ, Farmen, Raffinerien etc.), um für die unvermeidlichen Gefechte gerüstet zu sein. Da wird in den Bauten an neuen Waffen geforscht, es werden Kämpfer aus- oder fortgebildet, und man verarbeitet Nahrung, Sprit und Bausubstanzen.

Jede der 13 bzw. 14 Grundtypen pro Allianz besitzt Eigenschaftswerte für Treffergenauigkeit, Tempo, Panzerung, Baukunst etc., die durch Training bis zu sechsmal aufgewertet werden können. Auch Doppelfunktionen als Arbeiter/Krieger sind neuerdings möglich. Nach errungenen Siegen dürfen maximal acht erfahrene Recken in die nächsten Schlachten mitgenommen werden. Der zauberkundige Häuptling muß sogar bei der Stange bleiben, da sein Tod automatisch das Scheitern der Mission bedeutet. Dazu gibt es wieder Helden mit Spezialeigenschaften und besondere Items wie etwa Medikits und stärkende Bio-Implantate. Es weht also eine Brise Rollenspiel im strategischen Wind mit – was der Motivation durchaus guttut.

Vom Winde verweht?

Gut gefallen hat uns auch die Detailtiefe des nicht zoom-, aber scrollbaren und bis zur Erkundung abgedunkelten Iso-Terrains, zumal neben animierten Flüssen sogar Wachhunde, bissige Reptilien, zahme Alienkühe und Fußstapfen im Schnee die Landschaften zieren. Für weitere Grafikpracht sorgen Intro, Extro sowie schöne Rendervideos zwischen den Aufträgen. Daß die Auflösung dabei nicht über 640 x 480 Pixel bei 256 Farben hinauskommt, ist zu verschmerzen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil der Feldherr mit orchesterlicher Hintergrundmusik und Sprachausgabe verwöhnt wird. Selbst wenn hier jeder Charakter nur einen Spruch auf Lager hat. Die Befehlsvergabe an die laufenden, fahrenden, schwimmenden und fliegenden Truppen erfolgt über Pop-up-Icons und Zugrähmen, benötigt aber erneut viel Einarbeitung – daß gerade die etwas fisselige Steuerung des Vorgängers nahezu kommentarlos übernommen wurde, ist schade, behindern die jetzt teils sogar noch kleineren Anklickbildchen in der Hektik doch wieder ausgefuchste Strategien. Der War Wind bläst also immer noch aus der gleichen Richtung und verspricht nach wie vor am ehesten strategischen Vollprofis Erfrischung. (rr)



Nur die Errichtung der genretypischen Infrastruktur mit Hauptquartier, Fabriken usw. verspricht Chancen im nachfolgenden Gefecht



Trotz starrer Auflösung von 640 x 480 Pixeln bei nur 256 Farben können sich insbesondere die gerenderten Zwischensequenzen sehen lassen



Oben am Bildschirm finden sich Angaben zu den gelagerten Rohstoffen, rechts am Rand die Objektinfos und die Mini-Map



In Trainingsgebäuden lassen sich die Eigenschaftswerte der Kämpfer sechsmal aufwerten, bis zu acht Einheiten dürfen für die nächste Mission übernommen werden



Im exotischen Draufsicht-Terrain suchen sich die Shama'Li einen Weg durch den Dschungel



War Wind 2 (SSI/Mindscape)

Wieder planetare Echtzeitstrategie, diesmal mit irdischer Beteiligung

GRAFIK	74%
SOUND	78%
STEUERUNG	63%
MOTIVATION	75%



74%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

noch nicht geprüft
für Geübte
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch erhältlich
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler via (Null-)Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ssionline.com

Ganz persönlich

Eine typische Fortsetzung mit allen Vor- und Nachteilen: Während sich vom Vorgänger begeisterte Vollzeitstrategen über noch mehr Details und einen noch knackigeren Schwierigkeitsgrad freuen dürfen, mag sich Otto Normaltaktiker einmal mehr über die überladene Steuerung ärgern. Das Plus an Präsentation und die wieder sehr abwechslungsreichen Missionen kommen freilich allen zugute. Persönlich zähle ich mich zwar zur erstgenannten Fraktion, doch ein paar Innovationen mehr hätten auch meiner Begeisterung kaum geschadet.



Rüdiger

CLOSE COMBAT DIE BRÜCKE VON ARNHEIM

Vor gut einem Jahr landeten die alliierten Truppen von Atomic Games und Microsoft in der Normandie, aber keinen großen Erfolg. Diesmal soll es in Echtzeit über den Rhein gehen – ein weiterer Nahkampf ohne Chancen auf den Sieg über die Genrekonzurrenz?



Am Besprechungsbildschirm wird die letzte Schlacht analysiert



Oben das detaillierte Kampfgeschehen, unten die wegschaltbaren Infopenster

Die Systemuhr zeigt den 17. September 1944, die Operation „Market Garden“ steht bevor: Fünf Brücken in den Niederlanden wollen die Alliierten gegen den heftigen Widerstand der deutschen Wehrmacht erobern.

Am Computer sind dazu 33 Einzelgefechte, elf Schlachten oder vier Kampagnen erforderlich.

Das Unternehmen kann in drei Schwierigkeitsgraden gegen den Rechner gestartet werden, alternativ darf ein vernetzter Mitspieler seinen (Brücken-) Kopf hinhalten.

Die Gates-Kompanie im Nahk(r)ampf

So oder so kommen im Iso-Sandkasten über 130 Waffengattungen wie Fallschirmjäger, Scharfschützen, Kanonen oder Panzer zum Echzeiteinsatz. Jeder Soldat aus den bis zu 15 gleichzeitig agierenden

Gruppen verfügt über Eigenschaftswerte für Munition, Moral, Gesundheit etc. Da Hügel, Häuser und Hecken den direkten Weg zu den Zielfeldern behindern, sind zudem Sicht- und Feuerlinien zu beachten. Weil jeder Befehl umständlich über Pop-upmenüs zu vergeben ist, wird man recht dankbar für das dreifach variable Spieltempo sein. Dito für die Farb- und Textmarkierungen in den vier Infomonitoren, welche den aktuellen Zustand der Kampftruppe und Einzelsoldaten anschaulich melden. Gar nicht anschaulich sind demgegenüber die Sichtlinien auf dem in drei Stufen zoombaren Schlachtfeld, denn es fehlen eindeutige Höhenangaben wie etwa bei „Steel Panthers“.

Im übrigen hat die durch martialischen Sound und SW-Realvideos unterstützte 16 Bit-Grafik zwar Fortschritte gemacht, ein Fest für die Sinne ist aber auch Teil zwei der

Close-Combat-Reihe nicht – schon wegen der schwach synchronisierten Sprachausgabe und den häufig unpassenden Sprüchen der Soldaten. Also wieder nur ein umständlich zu bedienendes Durchschnittsspiel für eingefleischte PC-Krieger. (rr)

Die Brücke von Arnheim (Microsoft/Atomic Games)

Etwas umständliche Nahkämpfe in Echtzeit

GRAFIK	65%
SOUND	60%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	63%



62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 45 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 sowie 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com/games/closecombat/



Originalvideos mit deutscher Sprachausgabe samt amerikanischem Akzent

Pro & Kontra



- detaillierte Feueregefechte
- Videos mit Spieltips
- eingebauter Schlachteditor



- unpraktische Steuerung
- keine eindeutigen Höhenunterschiede
- teils dümmliche Sprachausgabe

NOW IT'S YOUR TURN



PROTECTING
THE EARTH
FROM THE
SCUM OF
THE UNIVERSE.

**PC
CD
ROM**
OUT NOW

**THE OFFICIAL
LICENSED GAME**

MIIB MEN IN BLACK™ THE GAME


FUNSOFT


**Gremlin
INTERACTIVE**

© 1997 Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All rights reserved. Developed by Gigawatt Studios. Under distribution license from The Design League.

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70

Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

AGE OF EMPIRES

Man kann in Schönheit sterben.



PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award‘ mit einer Wertung von 94%.“



Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization‘ als Kultspiel ablösen.“



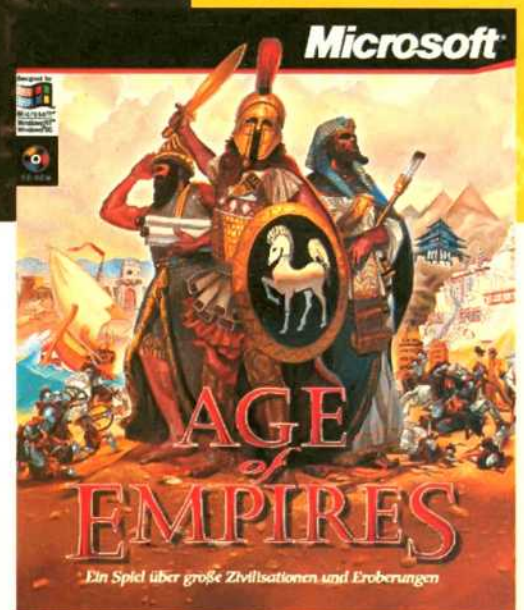
PC Player 10/97:

„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden.“

Oder **siegen.**

- Hochauflösende 3D-Grafik in Echtzeit
- Spannung durch neueste künstliche Intelligenz
- Einzigartige Spieltiefe mit umfangreichen Szenarien und individuellen Kampagnen
- Gestaltung eigener Spielwelten
- Mehrspieler-Umgebung auch über das Internet
- Soundtrack in CD-Qualität

Werden Sie zum Machthaber in einer von 12 Hochkulturen. Lenken Sie die Geschicke der Ägypter, Griechen, Perser, Assyrier oder Babylonier. Vergrößern Sie Ihr Imperium durch wirtschaftliche Stärke und militärische Aktionen. Planen Sie über 10.000 Jahre, und erschaffen Sie neue Welten. Age of Empires, das Echtzeit-Strategiespiel mit der unübertroffenen Anzahl Verzweigungen und Möglichkeiten, wartet auf Sie als Herrscher – jetzt im Handel! Hingehen, ansehen, kaufen.



WHERE DO **you** WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

THE JOURNEYMAN PROJECT 3 LEGACY OF TIME

Wenn in den Presto Studios zum dritten Mal die Zeitmaschine anluft, macht sich beim Testpiloten eine gewisse Unsicherheit breit: Will man wirklich noch ein weiteres Video-Abenteuer auf sich nehmen, ist die Zeit fur interaktive Multimediaspielchen nicht langst abgelaufen?

Agent in Raum und Zeit

Nach zwei Vorgangern und mit zweieinhalb Jahren Abstand zum letzten Abenteuer gibt es einen neuen Auftrag fur Gage Blackwood. Dabei soll sein Brotchengeber nach den skandalosen Ereignissen in „Journeyman Project 2: Buried in Time“ eigentlich dichtmachen. Uber die Entwicklung ist unser heldenhafter Agent der Agentur fur Zeitsicherheit gar nicht erfreut, zumal Arbeitslosigkeit nicht als einzige Gefahr droht: Nach wie vor wurde seine ehemalige Kollegin Michelle Visard alias Agentin Nr. 3 nicht gefat. Und war es nicht just jene Dame, welche die fur Zeitreisen erforderliche Technologie hinter dem Rucken der Agentur an die mysteriose Rasse der Krynns verscherbelte? Warum ist der Fall also plotzlich zu den Akten gelegt?!

Der Verdacht auf eine erneute Manipulation des Zeitstroms bestatigt sich, als plotzlich alle Monitore in der Zentrale von einer temporalen Verschiebung kunden, die das gesamte Universum in den Untergang reien konnte. Ergo springt Gage in den frisch entwickelten „Jumpsuit“, mit dem man dank holographischer Extras verschiedene Epochen in verschiedenen Gestalten bereisen kann. In der Vergangenheit findet er eine Nachricht von Michelle, die jedoch ihre Unschuld beteuert. Sobald unser Held drei versteckte Zeitcodes gefunden hat, will sie sich sogar den Behorden stellen...



Intro und Zwischensequenzen kombinieren reale Schauspieler mit gerenderten Umgebungen



Agentin 3 meldet sich als Videoeinblendung uber das Kommunikationssystem unten rechts – die beiden anderen Symbole stellen einen Teleporter fur Zeitsprunge und den „Jumpsuit“ zwecks Auswahl der verfugbaren Personen dar



Arthur besteht aus zwei Augen und einer Fistelstimme, er meldet sich rechts unten bei spielrelevanten Szenen zu Wort



Zum Vergleich: oben der groere Halbzeilenmodus, rechts die optimale Variante

Von geschwatzigen Robotern und Lippenlesern

Auf seiner Schnitzeljagd durch Raum und Zeit wird der Spieler von Arthur begleitet. Diese kunstliche Lebensform versorgt ihn nicht nur mit zahlreichen Tips, sondern ist mit ihrer Fistelstimme auch fur die komischen Momente des Abenteuers zustandig. Die Steuerung obliegt hingegen ganz der Maus: In den gerenderten Umgebungen kann man sich jederzeit um 360 Grad drehen, uber Richtungspfeile und eine kleine Animationssequenz gelangt man von Standbild zu Standbild. Ein Inventar fur Fundstucke gibt es erst spat im Spiel, die meisten RatSEL werden an Ort und Stelle gelost. Sie drehen sich daher in erster Linie um das Betatigen von Hebeln und Schaltern. Bei Erfolg wird man mit weiteren Zwischensequenzen belohnt.

Die Qualitat dieser Intermezzi kann jederzeit im Optionsmenu an die vorhandene Hardware angepat werden (bis zu einem P100 empfiehlt sich der groere Halbzeilenmodus), auch die einleitenden Rundfluge beim Betreten einer neuen Zeitzone darf man hier abkurzen. Zudem lat sich der Redeschwall Arthurs in drei Stufen eindammern, da seine ausufernden Kommentare mit der Zeit ganz schon nerven. Wie die selbstablaufenden und leider nicht ganz lippensynchronen Gesprache mit anderen Charakteren des Spiels erschallen sie vorlaufig noch in



englisch, eine deutsche Version sollte aber demnachst verfugbar sein. Und weil wir gerade beim Sound sind: Die sanft platschernde Hintergrundmusik und die Gerausche konnen sich durchaus horen lassen.

Ein Fall für den Nachwuchs

Sofern sie sich nicht daran stören, daß die kaum animierte Grafik des Games nur etwa die Hälfte des Bildschirms beansprucht (oben und unten liegen Info- und Aktionsanzeigen), werden sich jüngere Abenteurer hier wohl am wohlsten fühlen. Denn zum einen stehen von Anfang an alle drei verfügbaren Zeitzonen offen, was den Frust reduziert, wenn man mal irgendwo nicht weiterkommt. Zum anderen ist die Rätseldichte im Vergleich zum Klickaufwand eher läppisch; noch dazu darf jederzeit ein Spielstand angelegt werden. Das ist aber halb so schlimm, weil sich die Story durchaus spannend entwickelt. Kurzum, das „Vermächtnis der Zeit“ ist, wie eingangs befürchtet, einer jener mäßig interaktiven Spiel-Filme auf vier CD-ROMs. Andererseits soll es ja Leute geben, die ein kurzes, aber heftiges Vergnügen jedem ausgedehnten Elend vorziehen... (mm)



Die Reisen führen in die oben aufgeführten Epochen



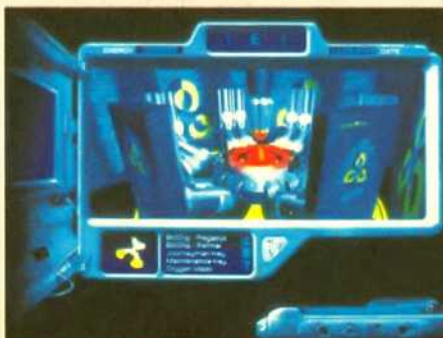
Um solche Apparaturen und ihre korrekte Bedienung rankt sich ein Großteil der Rätsel



Die kaum animierte Spielgrafik begnügt sich mit etwa dem halben Screen und kann um 360 Grad rotiert werden

Zeitmaschinen aus den Presto Studios

Die amerikanischen Entwickler machten erstmals 1990 mit dem Spiel „Spaceship Warlock“ auf sich aufmerksam, damals noch mehr hobbymäßig unter dem Namen Reactor. Im Juni 1991 begann man mit der Arbeit an **The Journeyman Project**. Im Januar 1993 wurde das Adventure dann zunächst für den Macintosh veröffentlicht und entwickelte sich dort mangels ernsthafter Konkurrenz zum meistgekauften Spiel. Es folgten Versionen für andere Systeme (die PC-Fassung wurde von uns in der Ausgabe 2/94 mit 80 Prozentpunkten benotet) sowie diverse Lokalisierungen bis hin nach Japan. Im Herbst 1995 erschien dann der ähnlich konzipierte Nachfolger. Und weil sich auch **Journeyman Project 2: Buried in Time** passabel verkaufte, startete bereits im folgenden Frühjahr die Arbeit an **Legacy of Time**. Unter der Obhut des neuen Publishers Red Orb Entertainment („Riven“) sind bereits weitere Fortsetzungen in Planung.



Das erste Journeyman Project



Journeyman Project 2: Buried in Time

Journeyman Project 3

(Red Orb Entertainment/MicroProse)

Gerendeter Spiel-Film für Zeitreisende mit wenig Zeit

GRAFIK	72%
SOUND	74%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	65%



68%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
für Einsteiger
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 66 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
ONLINE-INFO:	http://www.prestostudios.com

Takeru

Letter of the Law

Was hierzulande futuristische Action-Comics sind, das nennt sich in Japan „Manga“. Einer der populärsten Zeichner dieser (nicht nur) unter Nippons Jüngern überaus beliebten Magazine ist Buichi Terasawa, der Designer dieses Adventures.

Takeru ist eine Mischung aus Mensch und Tiger. Zusammen mit dem Cyborg-Waschbären Bumbuku ist er als Kopfgeldjäger im mythischen Land Yamato tätig. Als vor seinen Augen die örtliche Prinzessin entführt wird, steht sein Auftrag fest: Der Titelheld begibt sich auf eine drei Kapitel lange Rettungstournee.

Mit einem Schwert und zwölf Zaubersprüchen bewaffnet, macht man sich an die schrittweise Erkundung der vorgerenderten Städte. Dabei wird schon bald klar, daß die Ähnlichkeiten zu Spielen wie „Atlantis“ oder „Riven“ nur marginal sind: Während der größte Teil des Bildschirms von einer statischen Grafik belegt wird, rollt die Maus über einen kleinen Teil des Monitors, um ebenso kleine Rätsel zu lösen. Im Fenster muß man

Mehr Comic als Abenteuer

da mal Tee zubereiten, ein Schriftzeichen zusammensetzen oder Symbole den passenden Bodenfliesen zuweisen. Der Schwierigkeitsgrad ist kaum der Rede wert, zumal Takerus Begleiter stets mit Tips oder gleich einer Lösung herausrückt. Ansonsten bleibt häufig nur die Methode „Versuch und Irrtum“, da z.B. kein normaler Mensch

den Schlüssel zu einer Gefängniszelle in ihrem Inneren selbst vermuten würde. Außer viel Langeweile hat das Spiel ein paar Action-Einlagen (etwa eine Verfolgungsjagd auf fliegenden Motorrädern), wechselnde, jedoch meist sehr unauffällige Musikbegleitung, fade deutsche Dialoge und jede Menge Grafik zu bieten. Ja, genommen ist das Programm eigentlich nur eine mäßig interaktive Aneinan-



Tigermensch Takeru kann zaubern, darf aber nur selten

derreihen von teils durchaus sehenswerten SVGA-Bildern, kleinen Animationen und Zeichentricksequenzen. Echte Manga-Fans mögen sich für dieses digitale Bilderbuch daher auch begeistern können, echte Spieler trotz der teils genretypisch leicht bekleideten Damen kaum. (rf)



Mini-Rätsel am eingblendeten Mini-Screen: Symbole und Schriftzeichen müssen zugeordnet werden



Grafik im typischen Stil fernöstlicher Unterhaltungskultur

Manga & Anime

Mangas sind wöchentlich produzierte SW-Comics; die dicken Bände stellen in Japan über 40 Prozent aller gedruckten Publikationen. Inzwischen sind derlei Bilderbücher voller Sex & Crime aber auch hierzulande ein Begriff. Genau wie ihre bewegten Cartoon-Gegenstücke namens Anime – man denke nur an TV-Serien wie z.B. „Sailor Moon“.



Takeru (Eagle Peak/Sunsoft)

Interaktives Bilderbuch für Fans japanophiler Abenteuer

GRAFIK	74%
SOUND	62%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	39%



44%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Einsteiger
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem 486er mit Windows 3.1/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle von Windows unterstützten Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.epic.co.uk/eagle_peak

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!



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





In den USA mögen sie Verkaufsschlager sein, hierzulande hat die BPS bislang alle 3D-Dungeons von id-Software wegen übertriebener Härte auf den Index gesetzt. Und daran wird sich wohl auch mit dem aktuellen „Nachbarn“ nichts ändern.

U A K E II



Dem neuen Ausflug ins dreidimensionale Splattergenre ist erstmals ein **Intro** vorangestellt, das die Brutalität des Spielablaufs relativieren soll: Es werden schließlich nicht Menschen, sondern „nur“ böse Cyborg-Aliens in großer Zahl niedergemetzelt. Und diese Strogg haben ihr Schicksal verdient, weil sie die irdischen Ressourcen plündern und sogar menschliche Körper als Organbank nutzen.

Am Strogg'schen Heimatplaneten sollen der Spieler und sein digitales US Force-Ego innerhalb von acht Missionen Kommunikationswege etablieren, Kraftwerke zerstören, Geiseln aus einem Versuchslabor befreien und abschließend dem feindlichen

Kommandeur persönlich entgegentreten. Ein Terminal informiert dabei jederzeit über den Fortgang des Auftrags, auch das Speichern des Spielstands ist stets erlaubt. Im Rahmen einer Mission werden jeweils vier bis sechs große Sektoren häufig abwechselnd besucht, allein die Erkundung der zahlreichen

Bonuskammern setzt schon ein bemerkenswertes Laufpensum voraus. Die dort zu findenden Rüstungen, Tragegurte, Munipacks und Energiereserven werden nach Aufsammeln sofort aktiviert oder landen abrufbereit im Inventory.

Als weitere Extras gibt es temporäre Unverwundbarkeit, Atemmasken, Nachtsichtbrillen, das altbekannte „Quad-Damage“ (steigert die Durchschlagskraft jeder Waffe kurzzeitig um den Faktor vier) sowie elf Handfeuerwaffen. Die unbegrenzt munitionierte Standardpistole ist hier schon kein Kleinkaliber, doch

Die Angreifer attackieren eher selten fliegend oder schwimmend, meist bekommt man es mit bodenständigen Feinden zu tun

„Dieses Spiel sollte besser nicht verkauft werden!“



USK-Leiter Thomas Dlugacz zur Weigerung der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“, eine Alterskennzeichnung für Quake 2 zu vergeben

?: Herr Dlugacz, warum lehnt die USK eine Alterskennzeichnung für Quake 2 ab?

TD: Unser Gutachtertteam hat Anhaltspunkte für Verherrlichung von Gewalt und Verletzung der Men-

schenwürde gefunden. Durch die Verweigerung einer Altersempfehlung weisen wir den Hersteller darauf hin, daß sein Produkt möglicherweise gegen Paragraph 131 des Strafgesetzbuches verstößt und die Beschlagnahmung droht. Außerdem erhält so der Handel ein deutliches Signal: Das Spiel widerspricht womöglich geltendem Recht und sollte daher besser nicht verkauft werden!

?: Trotz abstrakter Fantasy-Monster als Opfer sprechen Sie von Verletzung der Menschenwürde?

TD: Ja, denn nach einem Urteil des Verfassungsgerichts umfaßt der Begriff „Mensch“ alle humanoiden Wesen, die über Rumpf, Kopf, zwei Arme und Beine verfügen.

?: Welche Folgen hätte eine Beschlagnahmung für den Hersteller?

TD: Wenn unsere Gutachter Anhaltspunkte für Gewaltverherrlichung oder eine Verletzung der Menschenwürde sehen, könnte auch die Staatsanwaltschaft darin einen klaren Straftatbestand erkennen. Dann droht dem verantwortlichen Hersteller unter Umständen sogar Gefängnis. Und selbstverständlich darf das Spiel nicht mehr verkauft werden – auch nicht unter der Theke wie ein indiziertes Produkt, denn selbst der Besitz wäre dann verboten. Meines Wissens zieht Activision daraus die Konsequenzen und veröffentlicht Quake 2 hierzulande erst gar nicht. Was auf Direktimporte aber natürlich keinen Einfluß hätte.

Gewehre, Uzis, Panzerfäuste und Laserblaster verfügen über ein noch größeres Zerstörungspotential. Besonders hart zu den Strogg sind die stoßweise emittierenden Energieprojekte der „Railgun“ und die alles vernichtenden Sprengsätze der „Big Freakin' Gun“. Granaten sind weniger explosiv, dafür umso effektiver beim Einsatz aus sicherer Entfernung: Man schleudert sie bevorzugt von Balkonen und Ballustraden im 3D-Gelände, entweder per Mörser in die Ferne oder aus der Hand mit dosierbarer Stärke in die nähere Umgebung.

Obwohl der Feind recht intelligente Manöver kennt, sich also mal von hinten anschleicht oder Beschuß duckend ausweicht, ist dem hiesigen Kugelhagel auf Dauer keines der rund zwei Dutzend verschiedenen Monster (humanoide Söldner, mutierte Raupen, Flieger etc.) gewachsen. Und sobald Projektile den Brustpanzer durchsieben, Köpfe explodieren oder abgerissene Gliedmaßen in Fetzen davonfliegen, braucht man sich nicht zu wundern, wenn der Jugendschutz einschreitet. Zumal ein Fangschuß dem Leiden des Opfers noch nicht einmal unbedingt ein Ende setzt. Gelegentlich zucken da Kadaver und ballern blind um sich, in späteren Abschnitten reanimieren Medizin-Robots die blutigen Leiber. Normalerweise bleibt ein einmal gesäubertes Abschnitten aber feindfrei.

Im Unterschied zum Vorgänger ist das Gelände weitläufiger, dank offener Ebenen und zahlreicher Schalter sowie kleiner Knocheien auch interessanter gestaltet. Um die komplexe Landschaft zu erkunden, müssen die genretypischen und am besten via Tastatur befehligten Manöver (gehen, laufen, hüpfen)

Im Dungeon nichts Neues: Viel Blut, wenig Innovationen



Seit dem Vorgänger ist das Gelände offener geworden, die Bauten sind gewaltiger



Feinde mittleren Formats sind mit Taktik und geschickten Manövern relativ leicht zu besiegen



Monster der zweiten Generation

Der **Barracuda** wühlt das Wasser mit seinem Stachelschweif auf, hat Riesenzähne und mächtig Biß. Er attackiert meist in großen Schwärmen.



Iron Maiden ist des Söldners (Alp-) Traumfrau: Mit einem Arm feuert die wehrhafte Amazone Raketen ab, mit dem anderen krallt sie sich in das Fleisch ihres Opfers.



Der **Icarus** ist Herr der Lüfte: Mit Jetpack, schultermontierten Lasern und einer Fußkanone startet der agile Luftkuß hinterhältige Attacken.



Der **Parasite** ist die Cyborg-Variante eines Pitbulls: Auf vier Pfoten naht er pfeilschnell heran und jagt seinem Opfer einen meterlangen Dorn entgegen.



Wasser marsch: Das kühle Naß ist neuerdings transparent und sieht realer aus

fen, seitlich ausweichen, schwimmen etc.) ausreichen, neu ist nur das Klettern. Eine Charakter-Außenansicht à la „Jedi Knight“ fehlt aber, auch auf Automapping muß man verzichten. Entgegen den Behauptungen auf der Packungsrückseite sind auch keine Zweier-Duelle via Modem möglich. Ein Multiplayer-Modus existiert freilich: Via Netzwerk oder Internet bekämpfen sich bis zu 30 Teilnehmer im monsterlosen Deathmatch jeder gegen jeden. Als Arena sind die 39 bekannten Abschnitte anzuwählen, der sonst erlaubte Durchgang zu benachbarten Sektoren wird dann durch versperrte Tore unterbunden. Jeder Kämpfer verfügt über ein individuelles Äußeres, es stehen 15 vorgefertigte Polygonmännlein und -weiblein zur Wahl. Darüber hinaus ist zu bestimmen, ob die Waffe mittig, mit der linken oder rechten Hand getragen wird. Weniger Abwechslung gibt es schließlich vom Sound zu vermelden, der sich aus rockiger Begleitmusik und spartanischen Effekten zusammensetzt. (rl)



Im Multiplayer-Modus haben die Spieler die Wahl zwischen optisch unterschiedlichen, kämpferisch aber gleichwertigen Kämpfern beider Geschlechter



Obwohl die Strogg-Aliens aus über zwei Dutzend Rassen bestehen, ist eine gewisse Familienähnlichkeit meist nicht zu verleugnen

Ganz persönlich

...habe ich grundsätzlich kein Problem damit, abstrakte Aliens in einem Computergame zu meucheln. Doch hier wird der technische Fortschritt zum Fluch: Der virtuelle Overkill wirkt so echt, daß es einem schon den Magen umdrehen kann, wenn etwa Leiber auf Pfähle gespießt werden. Daß aber auch durchaus eine gewisse Spieltiefe vorhanden ist, macht die Sache für den Tester nicht einfacher. Klar, ein schwach inszeniertes Blutbad aus reinem Selbstzweck wie „Postal“ wird auch für Technik-Freaks nicht von Interesse sein. Umso tückischer sieht es bei solide programmierter, jedoch moralisch fragwürdiger Software wie Quake 2 aus...



Richy

Hardware und Grafik

Quake 2 läuft ab einem P100 in der VGA-Auflösung mit 320 x 240 Pixeln ansehnlich und flüssig. Die SVGA-Option sollte erst ab einem P166 ins Auge gefaßt werden. Mit einer flotteren CPU läßt sich die Auflösung je nach Systemleistung auf bis zu 1600 x 1200 Pixel hochschrauben – in der Praxis kommt ein P266 mit 1024 x 768 Pixeln gerade noch zurecht.

Die Qualität der Optik ist von der gewählten Auflösung freilich unabhängig: **Die animierten Flüssigkeiten sind transparent, die Polygon-Explosionen wirken plastisch, wandernde Lichtquellen beleuchten die Umgebung.** Damit Lampen auch bunt strahlen, braucht es allerdings einen 3D-Turbo. Gängige **Direct3D-Karten werden nicht unterstützt**, statt dessen setzt das Programm auf das weniger verbreitete (und hier absturzgefährdete) OpenGL-Format. **Für 3Dfx- oder PowerVR-Karten sind spezielle Programmversionen auf der CD-ROM** enthalten, die bunter, im Fall von PowerVR jedoch nicht flüssiger zoomen.



Die 3D-Grafik läßt sich vielseitig an das vorhandene PC-System anpassen und nutzt dessen Möglichkeiten optimal, wodurch auch die VGA-Auflösung noch beachtlich aussieht

Quake 2 (id/Activision)

Stark indizierungsgefährdeter 3D-Shooter

GRAFIK	85%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	?



USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

Prüfung abgelehnt
3 Stufen
ca. 89,- DM

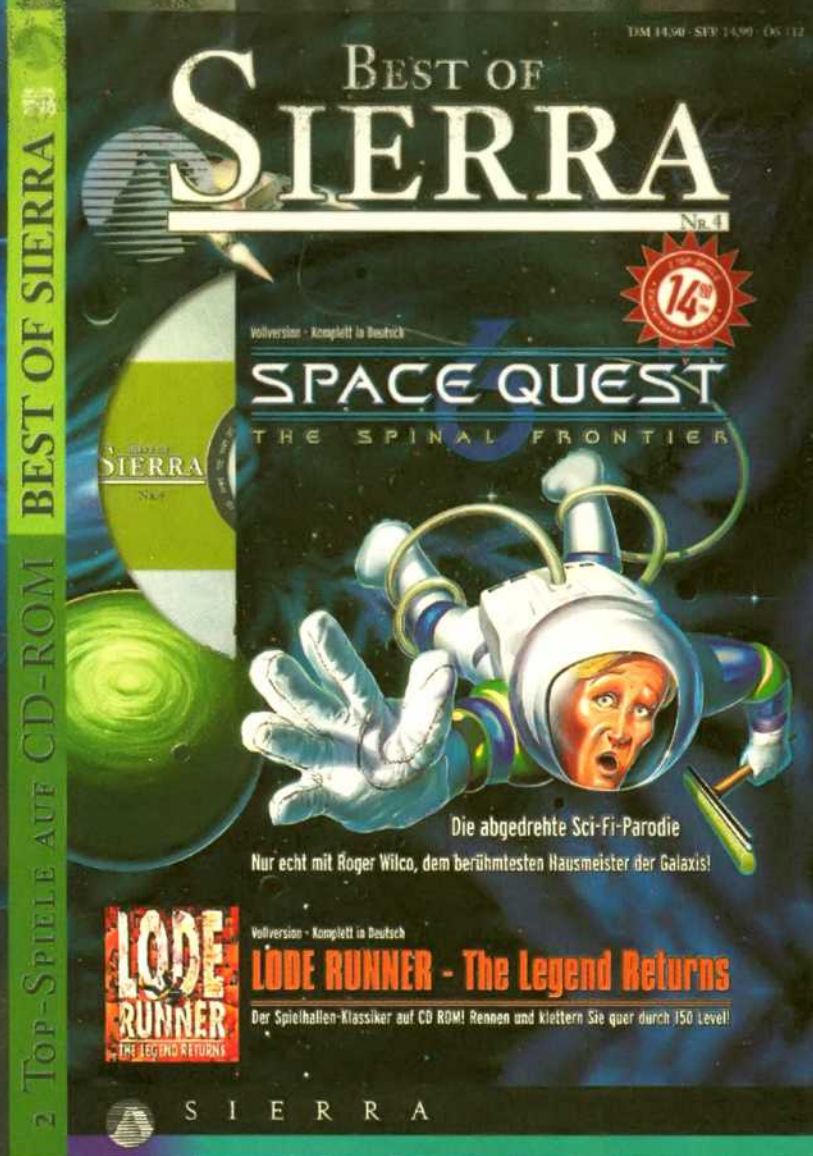
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 26 MB auf der HD (200 MB empfohlen)
GRAFIK:	VGA/SVGA, 3Dfx-, PowerVR-, OpenGL-Beschleuniger unterstützt (24 MB RAM erforderlich)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 30 Spieler via Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.quake2.com

BEST OF SIERRA



Roger,
BEAM ME UP...

...zum nächsten Zeitschriften-Händler



Mit 2 Spielen:

Space Quest 6
The Spinal Frontier
die abgedrehte Sci-Fi-Parodie
Vollversion komplett in Deutsch

Lode Runner
- The Legend Returns
Der Spielhallen-Klassiker auf CD-ROM!
Vollversion komplett in Deutsch

Demos + Berichte über alle Neuheiten

ERHÄLTlich ÜBERALL IM ZEITSCHRIFTENHANDEL



S I E R R A



Frogger



Wer hätte damit gerechnet, einen der ältesten Plattformklassiker überhaupt anno 1998 am PC wiederzusehen? Und wer hätte gedacht, daß der alte Arcade-Frosch so manchen topmodernen Genrebeitrag in Grund und Boden hüpfen kann?

Die erste von neun Grafikwelten ist eine 3D-Version des Frogger-Originals

Mit Frogger reanimiert Hasbro ein Spielkonzept aus den frühen 80er Jahren, das stilbildend für das gesamte Genre war: Der grasgrüne Hüpfen soll fünf Babyfrösche retten, indem er einen gefährlichen Hindernisparcours bewältigt. Am alten Spielautomaten und den nachfolgenden Heimumsetzungen bestand die Aufgabe darin, vom unteren Bildrand über eine Straße und einen Fluß nach oben zu gelangen. Dabei mußte man kreuzenden LKWs ausweichen und im Fluß treibende Baumstämme geschickt als Brücke nutzen. Und daran hat sich beim Remake bis auf die neue 3D-Grafik erst mal nichts geändert.

Das Wiedersehen ist also erfreulich, denn spiegelndes Wasser, feine Lichteffekte und hübsch animierte Figuren umschmeicheln das Auge. Veteranen dürfte die 3D-Pracht bereits auf Standardrechnern gefallen, während die neue Spielergeneration wohl erst mit Turbounterstützung zu begeistern ist: Mit Direct3D-Grafikbeschleuniger unter der Haube sieht der inhaltlich originale Erstabschnitt bereits sehr hübsch aus, via 3Dfx-Karte dann regelrecht gut. Der Sound reißt hier wie da durch heiße Rhythmen und passende Effekte mit.

Es folgen acht gänzlich neue und abschnittsweise unterteilte Welten für sprungstarke Amphibienkompteure. Teilbereiche stehen dabei von Beginn an offen, vieles aber erst nach Bewältigung abwechslungsreicher Gefahren: In alles in allem 33 Levels werden Sümpfe auf Seerosenblättern durchquert, hüpfet der Laubfrosch durch Wälder mit aggressiven Bienenvölkern, weicht in der Chemiefabrik brodelnden Giftfässern aus und wandelt über instabile Wolken – sobald irgendwo Nachwuchs in Sicht kommt, wird er aufgelesen. Trotz des 3D-Looks beschränkt sich das Geschehen aber auf eine Ebene. Der Grünling bewegt sich zwar nach links, rechts, vorne und hinten, kann aber Sprunghöhe und -weite nicht variieren oder auf eine andere Plattformebene wechseln. Ein Großteil des Geländes bleibt somit reine Zierde, und das Gameplay bleibt linear.

Gelegentlich helfen Pelikane als Lufttaxi bei der Überwindung von Schluchten. Meist jedoch entscheiden allein Timing und Geschick darüber, ob etwa eine treibende Schildkröte rechtzeitig als Brücke zum rettenden Ufer mißbraucht werden kann. Lassen sich Angreifer nicht überhüpfen, er-



Trotz 3D-Look läßt sich das Gelände nicht nach Belieben behüpfen, man bleibt auf vorgegebene Routen fixiert



Nicht nur in luftigen Himmelshöhen ist der kleinste Fehltritt tödlich

schreckt sie der Digi-Kermit mit einem lauten „Quaaaak“, setzt sich mit seiner klebrigen Zunge zur Wehr oder erhascht damit Extrasymbole. Waffen bringen diese freilich nicht, vielmehr erhöhen sie die Laufgeschwindigkeit und die Reichweite der autozielenden

Mehr Spaß durch Schadenfreude für Multi-Frösche

Froschzunge. Manchmal erhält der Amphibienkörper so auch Leuchtkraft, was die Orientierung in dunklen Höhlen enorm erleichtert. Und hier ist jede Hilfe sehr willkommen, denn zu den Härten des Froschlebens zählen ein gnadenloses Zeitlimit wie eine pingelige Kollisionsabfrage: Wer nur ei-

nen Millimeter neben das anvisierte Ziel hüpf, darf sich bereits von einem der fünf Bildschirmleben verabschieden. So was passiert in der Hektik nicht selten, doch immerhin lassen sich bereits bewältigte Abschnitte zukünftig direkt auswählen. Um so mehr (Schaden-) Freude kommt auf, wenn bis zu vier Spieler gemeinsam fröscheln. In fünf separaten Multiplayer-Welten entbrennt dann ein Wettstreit, wer zuerst den Weg vom Start ins Ziel findet – selbstverständlich unter Beteiligung aller Gefahren, die schon den Solomodus zur echten Herausforderung für Plattformprofis machen. (rl)

Treffen sich bis zu vier Spieler an einem Rechner, wird der Bildschirm halbiert oder geviertelt



Kermit nutzt alle möglichen Helfer und Vehikel zur flotten Überbrückung weiter Schluchten

Die Ur-Amphibie: Frogger

Bereits anno 1981 genoß der damals von Atari lizenzierte **Arcadeautomat aus dem Hause Konami** einige Popularität. 1983 war ein gewisser Tom Dusenberry bei Parker Brothers an der Umsetzung für Ataris VCS-Konsole und andere populäre Hardwareplattformen beteiligt – der Mann ist heute Präsident bei Hasbro Interactive und lieferte die Initialzündung zum Remake. Wer zum Vergleich den Ur-Frogger als Java-Game anspielen möchte, kann dies übrigens unter der Internetadresse <http://www.cs.wisc.edu/~hamer/odeax/froggie/froggie.html> tun.



Pro & Kontra



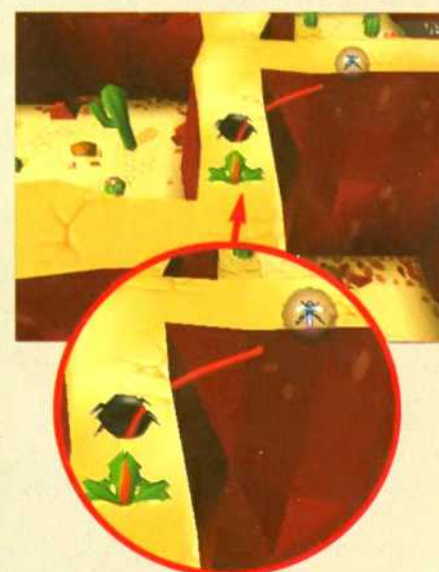
- 33 Abschnitte
- spaßiger Mehrspielermodus
- hübsche Cartoon-Optik



- hoher Schwierigkeitsgrad
- kein echtes 3D-Gameplay
- wirklich schön nur mit 3D-Beschleuniger

Kein Beinbruch am Froschschkel

An diesem Spiel dürften selbst geübte Plattform-Cracks zu knabbern haben, die Bienen der Ahorn-Welt scheinen etwa schier unbezwingbar zu sein. Hier wie in vielen anderen Problemfällen hilft ein Blick in die Abteilung mit **Tips & Tricks** des Readme-Files auf der CD-ROM. Und noch ein Nachtrag zur Anleitung: Wer in jeder Welt den Goldfrosch ausfindig macht, erreicht einen **geheimen Bonusabschnitt**.



Mit seiner klebrigen Zunge fängt der Frosch Mücken und damit Bonuspunkte

Frogger (Hasbro Interactive)

Abwechslungsreiches, aber schweres Remake des Plattformklassikers

GRAFIK	72%
SOUND	74%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	74%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D- und 3Dfx Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	maximal 4 Spieler an einem Rechner oder im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.frogger.com



Ein irrer Held

Statt eines herkömmlichen Helden setzt man dem Spieler hier gleich einen Psychopathen als Identifikationsfigur vor. Der sogenannte „Postal Dude“ wittert eine globale Verschwörung und ist überzeugt, daß ein Virus alle Bewohner seiner Heimatstadt in Killer verwandelt. Ob dem tatsächlich so ist, bleibt vorläufig offen, denn der Hersteller will mit einem nachgezeichneten Buch zusätzlich Kasse machen. Als Rechtfertigung für diesen wahnwitzigen Amoklauf im Iso-Städtchen genügen aber wohl auch Hirngespinnste.

Häßliche Szenen sauber programmiert: Tod in transparenten Flammen



Selbst die gewaltigsten Explosionen hinterlassen keine bleibenden Schäden



Auch die sporadisch offerierte Draufsicht zeigt ein Bild des Grauens

Guter Geschmack läßt sich bekanntlich nicht kaufen, schlechter schon: Bei Running With Scissors glaubt man offenbar, daß extreme Brutalität maximalen Spielspaß garantiert – eine Rechnung, die selbst im technisch weit besseren „Quake 2“ nicht aufgeht.



Der isometrische Amoklauf scheut keine Geschmacksverirrung: Hier hat der „Held“ gerade ein Kind in die Luft gesprengt

Zwischen den Abschnitten darf man im Tagebuch des Psychopathen blättern



Gewaltverherrlichung als Selbstzweck

Das anspruchslose Gameplay dürfte weder den angegriffenen Gemütszustand des Hauptdarstellers noch die geistigen Fähigkeiten des Spielers überfordern: In 16 Abschnitten wie Ghetto, Schrottplatz oder Mine bekommt man jeweils eine bestimmte Anzahl an Gegnern vorgesetzt, die nach allen Regeln der Splattekunst zerlegt werden sollen. Erleichtert wird die blutige Arbeit durch herumliegende Waffen, Munition und Medikits. Dazu kommt ein Leveleditor, und das war's eigentlich auch schon.

Okay, mit diesem Grundkonzept ist etwa id-Software reich geworden, doch wo deren Ballerdugeons auf stimmiges Leveldesign setzen, verläßt sich Postal auf geschmacklose Effekte pur. Da winseln harmlose Passanten um Gnade, da winden sich gepeinigten Opfer am Boden oder verbrennen langsam und qualvoll. Begleitet wird der Weg über Leichen und durch Blutlachen nahezu permanent von markerschütternden Schreien, gelegentlich ist auch englische Sprachausgabe zu vernehmen. Und wo andere Digi-Brutalos durch Punkt- oder Energieabzug beim Eliminieren Unschuldiger wenigstens den Anschein von Anstand erwecken, da darf man hier ohne jede Reue auch kleine Kinder, ältere Menschen und andere Unbeteiligte hinrichten. Was soll man noch sagen, wenn im englischen Original sogar Brandsätze auf die Schaukeln eines voll belegten Spielplatzes zu werfen sind? Daß die deutsche Version des Programms um diese Schlußsequenz bereinigt wird, ist nur ein Tropfen auf den heißen Stein.

Selbstmord als Endlösung

Die Auswahl der Mordinstrumente besteht aus einem Dutzend nicht sonderlich origineller Waffen: Gewehre und Raketen in verschiedenen Ausführungen, Schrotflinten, diverse Granaten, Molotowcocktails, Flammenwerfer und Minen. Dazu kommt eine Taste auf dem Keyboard, mit der sich der Psychopath während des Spiels selbst hinrichten kann. Der Postal Dude hält sich dann ein Gewehr an den Kopf und verteilt seine marode Gehirnmasse über den Bildschirm. Nun, was soll man dazu erst sagen?



Der zuschaltbare Röntgenblick täuscht: der Amokläufer steht nicht im, sondern neben dem Haus



Details wie dieser Schneemann und diffuse Ausleuchtung sind Lichtblicke in einer ansonsten altbackenen Grafik



Dumm gelaufen: Im Kreise seiner vielen Gegner hat sich der Postal Dude versehentlich selbst in die Luft gejagt



Die Icons für die acht wichtigsten der insgesamt zwölf Waffen

Das Geschehen präsentiert sich primär aus scrol-lender Iso-Perspektive, manchmal wechselt das Programm aber auch zu einer womöglich noch schlichteren Draufsicht. Der altbackene Grafikstil setzt dabei auf gezeichnete 2D-Landschaften als Hintergründe, in die Personen und Objekte aus 3D-Polygonen eingefügt wurden. Dabei kann man den Designern eine gewisse Liebe zum Detail nicht absprechen, denn Transparenzeffekte und gewaltige Explosionen beleben das Bild – auch wenn etwa Brände oder Sprengungen dann keine bleibenden Schäden hinterlassen. Dazu gesellt sich ein vom Hersteller als innovativ gepriesener „Röntgenblick“ durch Gebäude hindurch. Tatsächlich wirkt dieses zuschaltbare Feature jedoch nur deplaziert. Vom Sound sind neben andauernden Hilferufen, Schuß- und Explosionsgeräuschen nur vereinzelt situationsbezogene Musikstücke zu erwarten. Beim Erscheinen einer Blaskapelle wird da etwa der berühmte Radetzkymarsch abgespielt. Bleibt zum schlechten Schluß die einerseits frei konfigurierbare, andererseits dennoch sehr umständliche Steuerung. Einige Funktionen lassen sich dabei auf die Maus legen, doch letzten Endes ist die Tastatur das Folterinstrument erster Wahl. Daß sich damit nur schwer gezielte Angriffe bewerkstelligen lassen, ist insofern schade, als dem Postal Dude ja vielleicht einmal die Programmierer dieses Machwerks vor die Flinte laufen könnten... (mm)

Veraltete Technik und verkorkste Steuerung



Egal wie man die frei belegbare Tastatur konfiguriert, die Steuerung bleibt hakelig und ungenau

Ganz persönlich

...war ich entsetzt, zum Einstand gleich den aktuellen Gipfel der Geschmacklosigkeit erklimmen zu müssen: Postal ist abartig, blutrünstig und einfach grottenschlecht. Entsprechend umstritten waren die beiden Testseiten in der Redaktion. Doch gehört dieses Spiel (soweit man es überhaupt als solches bezeichnen mag) zu jenen Produkten, vor denen in der Tat gewarnt werden sollte – um so mehr, als es sich bei Messevorführungen einiger Beliebtheit beim Publikum erfreute. Denn auch wenn ich kein Moralapostel und gegen jede Form der Zensur bin, hier drängen sich Vergleiche mit zu Recht indizierter Nazi-Software auf. Und sind es nicht gerade solche Programme, die PC-Entertainment immer wieder in Verruf bringen?



Marco

Postal (Running With Scissors)

Sinnlose Brutalität als technisch schlecht inszenierte Iso-Action

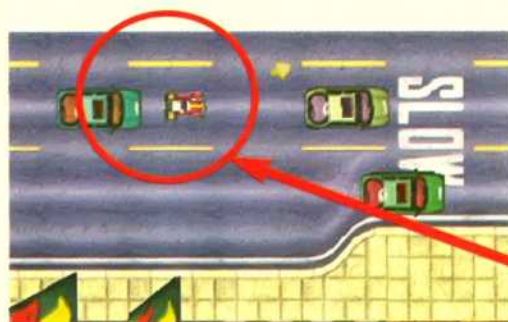
GRAFIK	65%
SOUND	60%
STEUERUNG	53%
MOTIVATION	?



USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

Prüfung abgelehnt
11 Stufen
ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, ab 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	deutsch mit englischer Sprachausgabe
MULTIPLAYER:	diverse Multiplayer-Modi für bis zu 16 vernetzte Spieler
ONLINE-INFO:	http://www.gopostal.com/postal.htm



DMA Design bricht sämtliche Gesetze: Hier machen die „Lemmings“ den Spieler zum Autodieb, Entführer und Killer. Daß er sich dabei mörderisch gut amüsiert, dürfte allenfalls ganz verknöcherte Moralapostel stören.

Auch ein RC-Car darf gesteuert werden

grand theft auto

Das durch und durch illegale Treiben erstreckt sich auf drei sehr umfangreiche, automatisch zoomende Draufsicht-Metropolen. Hier tritt man als Handlanger der Mafia an, um über 200 Missionen teils unter Zeitdruck zu absolvieren. Die Aufträge werden stilecht konspirativ über Telefonzellen oder Pager vergeben: Chauffieren Sie die Bürgermeisterin zum

„Spüren Sie Ihr Blut pulsieren, wenn Sie zum ersten Mal einen Schulbus entführen!“
(Zitat aus dem Presseinfo)

Schäferstündchen mit dem „Familien“-Oberhaupt, legen Sie Polizeireviere mittels Tankwagen in Schutt und Asche, radieren Sie feindliche Gangs aus, transportieren Sie Drogen usw.

Für jeden Einsatz wird ein fahrbarer Untersatz benötigt. Sei es nun ein Sportbolid, eine Limousine, ein Bus oder gar ein Streifenwagen, stets genügt es, den eigentlichen Besitzer aus der Karre zu zerren. Unterwegs lassen sich dann nebenbei diverse Goodies aufsammeln, u.a. Extraleben, Handfeuerwaffen, kugelsichere Westen und „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten. Wer nämlich etwa allzu fleißig Fußgänger überfährt, muß bzw. darf sich atemberaubende Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern liefern. Und wenn man dann eine Straßensperre mal nicht durchbrechen kann, hilft nur noch Aussteigen und Ballern. Umlackierung und ein neues Nummernschild sorgen aber wieder für eine

Streichung von der Fahndungsliste. Hinzu kommen nette Features wie das Aufrüsten zur Autobombe oder geheime Extras wie der Amoklauf.

Aus den Autoradios dröhnen derweil tolle Musikstücke aller Stilrichtungen, auch die Sound-FX können sich hören lassen. Bloß verschwindet der Held hin und wieder hinter Gebäuden oder unter Brückenträgern.

Da hilft nur der Richtungspfeil, der auch den Weg zum aktuellen Missionsziel weist. An der Steuerung selbst gibt es aber ebensowenig zu

mäkeln wie am Unterhaltungswert dieses originellen Actiongames. (st)



Als Orientierungshilfe liegen dem Spiel Straßenkarten bei



Typisch Mafia: Erst ein Blutbad unter der Polizei anrichten...



...und dann in aller Ruhe Feuerwehr und Sanitätern bei den Aufräumarbeiten zuschauen



Grand Theft Auto (DMA Design/BMG Interactive)

Das diebischste Vergnügen, seit es Actionspiele gibt

GRAFIK	66%
SOUND	84%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	84%



82%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX4/100 mit Win 95/DOS
SPEICHER:	16 MB RAM, 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	deutsch, Sprachausgabe englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler gleichzeitig via Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.gta.de

Pro & Kontra



* originelles Gameplay
* lang anhaltende Motivation



* unspektakuläre Optik
* keine Speicheroption



Kill them! Tod den Killer-Viren!



**Die Rettung der Welt hängt von Dir ab.
Es gibt nur eine Chance! Bist Du gut genug?**

Im 21. Jahrhundert besetzen unbekannte Killerviren hinterhältigster Art das gesamte Computernetzwerk. Weltweit! Es gibt nur noch eine einzige Chance: Du steigst mit bewaffneten Drohnen ins Netz ein. Der Countdown läuft. Die letzte Schlacht kann beginnen...!!!



3D-Action-Adventure auf Eis, unter Wasser, mit Raketenantrieb 13 rasante Langzeit-Level Unterschiedlich starke Gegner Verschiedene Waffen Packende Sounds & Effekte Cooler Audio-Soundtrack

V-EXPLOSION
CD-ROM
ISBN 3-8158-6390-2
(für Windows 95)

nice price
Bei dem günstigen Preis bleibt noch Knete für 'nen Joystick übrig!



Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: <http://www.databecker.de>

DATA BECKER



G-POLICE

In den Großstädten des nächsten Jahrtausends hat die Polizei alle Hände voll zu tun. Ohne die Arbeit der titelgebenden Sondereinheit in ihren schwerbewaffneten Fluggeräten wäre die Ordnung wohl nicht aufrechtzuerhalten – und Sie haben das Kommando!



In engen Wolkenkratzerschluchten entwickeln sich oft spannende Dogfights



Nur selten verlagert sich die Action von der City hinaus ins Grüne

Alles unter Dach und Fach

Das Einsatzgebiet des Spielers sind die Wolkenkratzerschluchten und überdachten Lebenserhaltungssysteme des trostlosen Kolonialmondes Kallisto. Durch Tunnel verbundene Kuppeln, sogenannte Geodome, bilden hier die Grenzen zwischen Städten und Stadtteilen.

Grüße vom Blade Runner

Jeff Slater tritt der G-Police bei, um den Selbstmord seiner Schwester aufzuklären. Als Werkzeug der Rache stellt die Sondereinheit einen futuristischen Hubschrauber mit Strahlantrieb und jeder Menge Waffen zur Verfügung: den Havoc. An Bord sind 35 Missionen zu absolvieren, bis die verschlungene (Rahmen-) Handlung ihren Höhepunkt erreicht. Man kann sich das Spiel durchaus als Actionvariante von Ridley Scotts Kultfilm „Blade Runner“ vorstellen. Die in sehenswerten Rendermovies fortgesponnene Story dreht sich dabei um ein Komplott zweier Großkonzerne, die – man ahnt es bereits – auch am Tod der Heldenschwester nicht schuldlos sind.

Das Spielgeschehen ist in hochwertige Rendermovies eingebettet, die auch wichtige Informationen beinhalten



Innerhalb der das Fluggebiet begrenzenden Wabenstrukturen hat der Spieler völlige Bewegungsfreiheit

Luftige Polizeiarbeit

Sieben Missionen bilden je eine von insgesamt fünf Kampagnen. Da werden Patrouillen geflogen, Waffenlager ausgehoben, die Vehikel von Schmugglern überwacht, amoklaufende Minenroboter eliminiert, Transporte begleitet und Präsidenten gerettet. Das hart umkämpfte Schlachtfeld für die Aufträge bilden 51 Neonschluchten aus Wolkenkratzern, Minen, Treibhäusern und -hallen, Energiezentren, Wasseraufbereitungsanlagen und natürlich den feindlichen Hauptquartieren. Innerhalb der Kuppeln genießt der Spieler dabei völlige Bewegungsfreiheit. Er muß mit selbständig agierenden Bodentruppen zusammenarbeiten und darf Flügelleute befehligen. Die CPU-Kollegen geben aber auch wertvolle Tips über Sprechfunk. Jede Mission setzt sich aus zwei Aufgaben zusammen: Das Primärziel bzw. der Weg dorthin wird von einem eingblendeten 3D-Radar angezeigt. Es gibt aber immer auch ein Sekundärziel, dessen Erreichen mit Bonus-Ehren belohnt wird. Auch die sechs Areale mit gesonderten Aufgabenstellungen (u.a. ein Autorennen) wird kaum je zu Gesicht bekommen, wer sich rein auf die Primärziele konzentriert.

Fakten, Fakten, Fakten

- 3D-Action für Piloten
- SF-Szenario im Stil von „Blade Runner“
- packender Story-Modus
- 6 Trainingsmissionen
- 35 Standardmissionen
- 6 geheime Sonderaufträge
- 51 Kampfschauplätze
- 18 Waffensysteme
- unterstützt 3D-Beschleuniger

Top-secret: alle Geheimszenarien

Mission 22 eröffnet eine zusätzliche Kampfarena, falls mehr Zivilisten als Feinde unter den Opfern zu beklagen sind.

Mission 30 macht den Zugang zu einer Secret Mission frei, wenn die Trefferquote über 70 Prozent steigt. Eine weitere findet, wer den dortigen Parcours in weniger als einer Minute und 34 Sekunden bezwingt.

Mission 35 wird automatisch von einer geheimen Zusatzmission gefolgt. Wer dazu noch alle Sekundärziele eliminiert hat, erhält noch einen weiteren Sonderauftrag.

Wahl der Waffen

Welche der insgesamt 14 Knallkörper zum Einsatz kommen, bestimmt das Programm vor dem Startschuß jeder Mission. Ein MG, Standardraketen und zielsuchende Modelle befinden sich in jedem Fall an Bord. Darüber hinaus werden je nach Anforderung hüpfende Bomben, energieabsorbierende Autostopper, Düpel- und Flammenwerfer installiert. Zudem gibt es Anti-Radar-Waffen, ähnlich einem Feuerwerkskörper ausschwärmende Raketensätze oder Plasma- und Lasergeschütze verschiedensten Kalibers. Das Gewicht der explosiven Fracht beeinflusst natürlich das Flugverhalten: Je schwerer der Havoc ist, desto träger läßt er sich manövrieren. Irgendwann darf man dann auch mal ein „Venom“ getauftes Flugzeug besteigen, das sich mit der Maus aber ebenso schwammig steuert. Per Analogstick oder Pad werden die Befehle jedoch deutlich williger ausgeführt. Auch mit der Tastatur läßt es sich gut leben und lenken; ein paar Kommandos werden ohnehin nur vom Keyboard akzeptiert.

Anders als bei manchem Genrekonkurrenten, sehen die 14 Waffensysteme beim Einsatz auch tatsächlich unterschiedlich aus



Sound & Vision

Alles Wesentliche zum Thema Grafik und Hardware steht in der Box, hier nur so viel: Damit das Actionerlebnis nicht durch störendes Ruckeln getrübt wird, ist ein schneller Rechner Grundvoraussetzung. Nur so kommen die bildfüllenden Explosionen, die genialen Lichteffekte und zahlreichen Details (Passanten, funktionierende Ampeln, animierte Leuchtreklamen etc.) voll zur Geltung. Unaufdringliche Ambient-Musikstücke nebst knackigen Effekten sind dann der Klangteppich, auf dem die furiosen 3D-Scharmützel ausgefochten werden. (rl)



Ob Reklametafel, Lampe oder Mülleimer: Die Umgebung ist realistisch bis ins Detail

Die 3D-Action wird wahlweise aus dem Cockpit betrachtet, via Hinterbord- oder TV-Kamera

G-Police (Psygnosis)

Hochklassiger 3D-Shooter mit komplexen Aufgabestellungen

GRAFIK	88%
SOUND	85%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	90%



USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

87%

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 100,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95, P200 empfohlen
SPEICHER:	Ab 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

High-end-Rechner bevorzugt

Ohne 3D-Turbo mit 3Dfx- oder Riva 128-Chipsatz zoomt die Optik erst ab einem P200 mit 32 MB RAM flüssig, andernfalls genügt ein P133 mit 16 MB RAM. Wer über zumindest 166 MHz verfügt, wird auch mit 3D-Karten auf Basis von PowerVR-, Rendition-, Permedia-, Mystique, Rage- oder Virge-Chips glücklich.

MMX wird ohnehin unterstützt, und mit AGP-Grafik und 32 MB RAM kommt man in den Genuß exklusiver Features. So und nur so ist der Zivilverkehr erheblich dichter und die Fernsicht besser, sind die bunteren Videowände animiert, verfügt jedes Vehikel über einen Abgasstrahl, wirft Schatten und bleibt nach Abschluß als Wrack liegen.



Von einem flotten 3D-Beschleuniger profitiert vor allem das Grafiktempo, die Qualität der Darstellung ist bei allen Modellen weitgehend identisch

Andretti RACING



Beim Kampf um Positionen fliegen buchstäblich die Funken

Mario, Michael und Jeff Andretti haben zweifellos Benzin im Blut, die Lizenzgebühren für den Titel hat EA also gut angelegt. Weniger gut geriet die Abstimmung: Dieses Spiel kann sich nicht recht zwischen Arcade-Racing und Fahrsimulation entscheiden.

Scheinbar hat die von der Playstation konvertierte Raserei alles, was sich PC-Piloten wünschen: F1-ähnliche Indycars oder seriennahe Stockcar-Boliden stehen am Start von 16 Rundkursen in Japan, Australien oder den USA. Vor einer kompletten WM-Saison, der Qualifikation oder Einzelrennen auf beliebigen Pisten ist zu entscheiden, ob manuell oder automatisch geschaltet wird, ob die Autos bei Karambolagen Schaden nehmen und die Technik versagen kann. Dazu sind Spoiler, Fahrwerk, Getriebeabstimmung und Benzinvorrat veränderbar. In Rennen von variabler Länge fällt der Blick dann aus fünf Perspektiven (Cock-

Der Computerpilot gibt den sicheren Sieg kampflos ab

pit- sowie je zwei Front- bzw. Hinterbordkameras) auf Rückspiegel und eine einblendbare Streckenkarte. Auf Knopfdruck sieht das Auge nach hinten oder zu beiden Seiten, in der Wiederholung sind weitere (TV-) Kameras anwählbar. Bloß reicht der Realismus gerade bis zum ersten Überholmanöver: Kein Computergegner versucht, Zusammenstöße auszuweichen. Dafür besuchen in Führung liegende CPU-Fahrer gerne mal ohne ersichtlichen Grund die Box, nur um den sicheren Sieg damit kampflos abzugeben. Klar, daß da so mancher Positionskampf plötzlich alle Spannung verliert. Unsön auch, daß der eigene Wagen bei

Bremsmanövern wie vom Blitz getroffen stehenbleibt. Die Güte gefühlvoller Slides wiederum hängt stark vom Eingabegerät ab: Analogsticks oder Lenkräder sind der Tastatur unbedingt vorzuziehen. Auch die Präsentation hat so ihre Macken: sehenswerte Effekte (Lensflares, Funkenflug) und Video-Intermezzi mit hierzulande unbekannten Sportmoderatoren auf der einen, eine detailarme 3D-Grafik mit kärglichen Boxenstopps auf der anderen Seite. Die Kommentare zum Renngeschehen nerven durch übertriebenen Sarkasmus, die Motorsounds durch mangelndes Temperament. Am Ende gewinnen bei diesem Game aber trotzdem die Stärken – auch wenn der Sieg über die Schwächen ganz schön knapp ausfällt. (rl)

Der Cockpit-Perspektive mangelt es an Übersicht



In der Wiederholung zeigt sich das Rennen aus acht Kamerawinkeln

Andretti Racing (Electronic Arts)

Nicht ganz geglückte Mischung aus Arcade-Racing und Simulation

GRAFIK	70%
SOUND	62%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	72%



68%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 90,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 130 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D- und 3Dfx Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick (Force Feedback), Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 2 Spieler via (Null-)Modem, maximal 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com

TEST DRIVE 4

Die ersten Testfahrer schickte Accolade bereits Ende der 80er Jahre auf C-64 und Amiga über befestigte Strecken, erst 1997 durften dann auch PC-Piloten über Off-Road-Pisten jagen. Im vierten Anlauf stehen nun wieder edle Sportboliden am Start.



Am Volant zehn hochkarätiger Straßenflitzer wie Jaguar XJ 220 oder Shelby Cobra zählt nach wie vor allein der Spaß am Gas: Während man über Strecken in England, der Schweiz, Japan, Deutschland und zweimal den USA rast, braucht man sich weder um Kratzer im Lack noch den Inhalt des Benzintanks zu sorgen. Das Solorennen dient dabei nur dem Training, wirkliche Herausforderungen stellen erst das Beschleunigungsduell gegen einen einzigen Computergegner und die vier Meisterschaften dar. Bei Erfolg in letzteren (Platzierung, Punkte etc.) werden jeweils weitere Strecken freigeschaltet. Der ist aber wegen der fünf bravourös fahrenden

Need for Speed 2 1/2

den CPU-Konkurrenten nicht leicht zu erringen. Erschwerend kommen auf Wunsch noch Gegenverkehr und ein Zeitlimit hinzu, während sich die Polizei als grundsätzlich unausrottbares Übel erweist: Wer zu schnell an einem Streifenwagen vorbeidonnert und ihn dann nicht abhängen kann, muß wertvolle Sekunden gegen einen Strafzettel eintauschen. Kein Knöllchen gibt es für die Grafik. Der Blick durch die Windschutzscheibe oder das Objektiv dreier Außenkameras zeigt schön texturierte Vektorvehikel in reich verzierten Landschaften. Auch Lensflares und Transparenzeffekte sind zu bewundern, allerdings kommt auf dem vom

Hersteller angepeilten P90 nur die VGA-Auflösung in die Gänge. Für die SVGA-Version sollte es wenigstens ein Motor mit 166 PS nebst 3D-Turbo sein. Die netten Soundeffekte und die passende Musikbegleitung gehen ebenfalls in Ordnung. Die sensible Steuerung unterstützt schließlich so ziemlich alles, was Knöpfe, Lenkräder und Pedale besitzt, verlangt aber viel Einarbeitung. Wer also knackige Kopf-an-Kopf-Duelle ohne die übliche Optionsflut sucht, findet hier das richtige Betätigungsfeld: Auto aussuchen, reinsetzen und Gas geben! (rf)



Unterschiedliche Wetter- und Straßenbedingungen wie hier das Kopfsteinpflaster beeinflussen das Fahrverhalten der zehn Luxusboliden



Geglättete Kanten und die schöneren Transparenzeffekte bleiben 3D-Turbos vorbehalten



Mit wenigen Schaltern läßt sich im Optionsmenü das Wichtigste einstellen



Zu Beginn stehen noch nicht alle Schlitten zur Verfügung, hier eine repräsentative Auswahl

Test Drive 4 (Accolade/Pit Bull)

Schnelle Autohatz, Fahrer mit 3D-Turbo bevorzugt

GRAFIK	82%
SOUND	70%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	77%



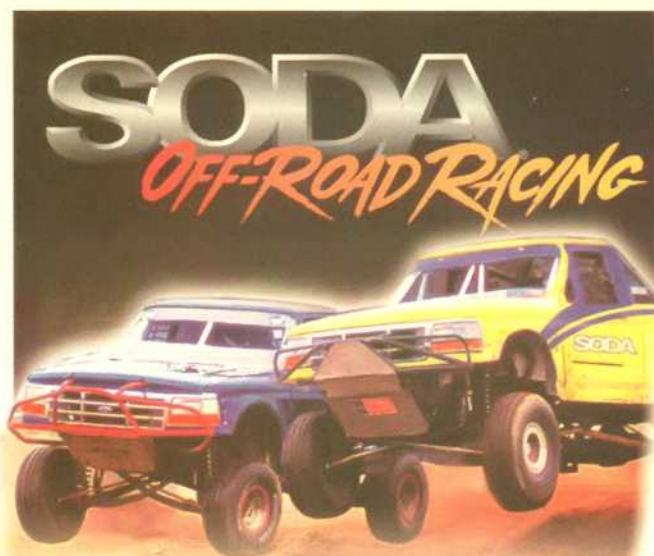
75%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 für SVGA) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 220 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (3D-Karten mit Voodoo-Chip werden unterstützt)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pads, Lenkrad und Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler mit (Null-)Modem, bis zu 6 im Windows-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.accolade.com



Die drei Fahrzeugklassen:
Buggy, Pick-up und Allrad-Jeep



Nach hochkarätigen Simulationen wie „NASCAR Racing“ fuhr das Team von Papyrus den Karren jetzt für Sierra in den Dreck. Und das in mehrfacher Hinsicht, denn diese Schlamm-schlacht dicker Jeeps ist gewiß nicht jedermanns Sache.

Die von der „Short-Course Off-Road Drivers Association“ (SODA) autorisierte Versoffung verlangt vom Piloten, daß er einige Zeit mit Handling und Setup der Fahrzeuge verbringt. Deren Steuerung reagiert feinfühlig auf unterschiedliche Straßenbeläge wie Kies, Matsch und Sand; außerdem ist die starke Computerkonkurrenz ohne getuntes Fahrwerk kaum zu bezwingen. Wer es bei den Voreinstellungen für Dämpfer, Reifen etc. beläßt, bringt sich gleich doppelt um den Spaß: Allein auf weiter Flur gibt es weder Siegchancen noch Rempelen oder Crashes.

Auf zwölf Pisten von Wald bis Wüste stehen je sechs Vehikel aus drei Fahrzeugklassen am Start: Leichte Buggies, zweiradgetriebene Pick-ups und schwere Jeeps lassen sich manuell oder automatisch schalten, verfügen über Rückspiegel und werden auf Wunsch unzerstörbar ge-

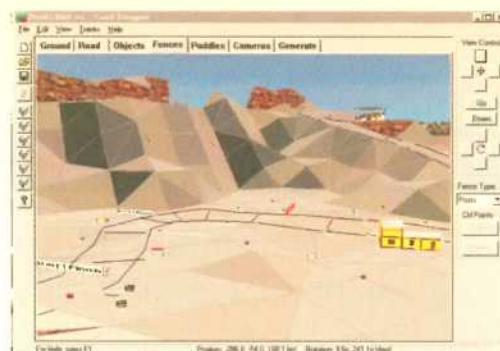
22 Tasten allein für die Kameraführung

liefert. Sowohl Einzelrennen als auch Meisterschaften lassen sich dabei per Replay wieder und wieder betrachten. Die vielseitig verstellbare Kamera bietet fünf Perspektiven (Cockpit, Hinterbord, TV usw.), allerdings nicht umsonst: Allein 22 Tasten sind mit Objektivfunktionen belegt und stehen nicht mehr zur Steuerung des Fahrzeugs zur Verfügung.

Wenn das Programm dann manche Pads oder Lenkräder nicht korrekt justiert und bloß das Keyboard als Alternative bleibt, wird der Platz ganz schön eng. Unschön auch, daß die detailarme Polygongrafik ausschließlich 3D-Turbos mit Verité-Chip unterstützt und sonst erst ab einem P166 flüssig zoomt. Die Begleitmusik in den Optionsscreens reißt ebenfalls keine Bäume aus, dito der Motorsound. Man muß also schon tief hinter die altbackene Präsentationsfassade blicken, um hier den Spielspaß zu entdecken. (rl)



Beinharte Positionskämpfe sind auf den zwölf Off-Road-Kurzstrecken keine Seltenheit



Der handliche Editor für eigene Strecken



Die vielseitige Kamera kennt fünf Perspektiven und beansprucht 22 Tasten am Keyboard

Pro & Kontra



- realistische Fahrphysik
- gesamtes Gelände befahrbar
- Strecken-Editor



- mäßige 3D-Optik
- hakeliges Handling
- unterstützt nur Verité-Grafikturbo

SODA Off-Road Racing (Sierra)

Schwach präsentierte Off-Road-Sim mit Tiefgang

GRAFIK	58%
SOUND	63%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	65%



62%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Könnern
Preis: ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Verité-Beschleuniger
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Lenkrad, (Force Feedback-) Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 6 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

TEST THE BEST

**ÜBER
60%
SPAREN!**



Die nächsten 3 Ausgaben für nur 10,- DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!**
- **Mehr als 400 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!**
- **Portofreie Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!**
- **Für nur 10,- DM statt der regulären 25,50 DM!**
- **Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**



SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 10,- statt DM 25,50 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 15,50. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 87,- DM (Ausland 95,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



BEST WIN PERCENTAGE				
	WIN	LOSS	TIE	PCTG
#1 TWG	11	2	4	.755
#2 CPL	10	3	1	.750
#3 UTB	10	5	2	.647
#4 SAN	9	6	0	.529
#5 ITF	9	3	0	.500
#6 FAN	4	10	0	.284
#7 BTP	3	9	0	.213
#8 FEL	3	9	0	.200

Auf den Info-Bildschirmen bemühen sich animierte Cheerleader um Stimmung



Spezialeffekte wie die Großköpfe oder den feurigen Torschuß kennt man schon seit dem alten „NBA Jam“

Anno 1995 sprang Midway mit der „NBA Jam Tournament Edition“ noch leichtfüßig über die Achtzig-Prozent-Hürde, doch diesmal stolpern die Arcade-Sportler über schwache Präsentation: Das neue Eishockey-Event findet quasi vor baufälliger Kulisse statt.

An Spieloptionen fehlt es freilich nicht, denn vom neunfach variablen Schwierigkeitsgrad über die Länge eines Drittels (eine, drei oder fünf Minuten) und die Klasse des computer-gesteuerten Torwarts bis hin zur Größe von Cracks und Puck ist

Tiefkühlkost für Grafik-Feinschmecker

alles Einstellungssache. Bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig dürfen sich an 26 Mannschaften und 120 Originalspielern bedienen, um anschließend in Zweierteams miteinander oder gegeneinander anzutreten.

Die Begegnungen werden vom hierzulande unbekannten Pat Foley englisch kommentiert, die übrige Akustik besteht aus spärlichen Soundeffekten vom Eis und den Rängen sowie eintöniger Begleitmusik. Noch enttäuschender ist die Optik: Im Zeitalter von dynamischer Kamera-

führung und hochauflösten 3D-Vektorsportlern wirken die Bitmapfiguren auf dem seitlich scrollenden Iso-Spielfeld fast schon antik. Zumal sie sich nur im VGA-

Dreß zeigen, und zwar wahlweise in einem Windows-Fenster oder dem Vollbildmodus. Da

können auch die blonden Cheerleader in all den Infoscreens und Highscore-Tafeln nichts mehr retten.

Immerhin klappt die Steuerung der pro Team stets bloß zwei Puckjäger per Joystick, Pad oder Keyboard dank frei belegbarer Tasten für Pässe, Turbos und Schuß recht gut. Wer sich also mit Übersicht und solider Spielbarkeit begnügen kann, der mag hier zugreifen – allerdings ist für das gleiche Geld auch das in allen Belangen haushoch überlegene „NHL 98“ von Electronic Arts zu haben. (rf)

Pro & Kontra



- ordentliche Optionsauswahl
- solide Steuerung
- vier Spieler gleichzeitig an einem Rechner



- veraltete VGA-Grafik
- bescheidener Sound
- immer nur Two-on-Two auf dem Eis

END OF 1ST PERIOD			
1 CRACKS		3 DUBOUE	
SHOTS: 1	CHECKS: 0	SHOTS: 2	CHECKS: 6
STEARLS: 0	PASSES: 1	STEARLS: 0	PASSES: 0
GOALS: 0	ASSISTS: 0	GOALS: 0	ASSISTS: 0
POINTS: 0		POINTS: 0	
2 SANDERSON		4 TROCHET	
SHOTS: 2	CHECKS: 7	SHOTS: 7	CHECKS: 5
STEARLS: 0	PASSES: 0	STEARLS: 0	PASSES: 0
GOALS: 0	ASSISTS: 0	GOALS: 0	ASSISTS: 0
POINTS: 0		POINTS: 0	

120 originale NHL-Cracks dürfen zu Zweierteams verschweißt werden



Ob im Windows-Fenster oder am Fullscreen, das seitlich scrollende VGA-Spielfeld wirkt veraltet

NHL Open Ice (Midway)

Solides Eishockey mit frisch aus dem Kälteschlaf erwachter Präsentation

GRAFIK	48%
SOUND	55%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	55%



57%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 9 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 19 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.gtinteractive.com



Spektakuläre Spielzüge werden automatisch wiederholt

Zählt mehr Sport zu Ihren Neujahrsvorsätzen? Gut, denn derzeit bietet sich ja reichlich Gelegenheit zu digitaler Körperertüchtigung. Bleibt die Frage, ob diese Saturn-Umsetzung den Platzhirsch „NBA Live 98“ vom Basketballcourt drängen kann.

Nach dem unspektakulären Intro läßt sich das Regelwerk den eigenen Vorlieben anpassen, die Länge der Spielviertel zwischen drei und zwölf Minuten variieren und die gegnerische Intelligenz in drei Stufen regeln. Desweiteren darf man seine Athleten selbst heranzüchten und auf 29 Teams verteilen. Der Editor erlaubt dabei Manipulationen an 16 Eigenschaften, zudem können Name, Größe und Aussehen gewählt werden.

Außer Freundschaftsspielen darf man eine komplette Saison (die wahlweise schon nach 28 oder 54 Spielen endet) oder gleich die Play-offs bestreiten. Und auch auf dem Parkett geben sich Segas

Die CPU-Cracks richten sich nach dem Spielstand

Ballkünstler keine Blöße: Ob Schleifendribbling, Korbleger oder Hakenwurf, alles geht leicht von der Hand. Voraussetzung hierfür ist allerdings ein Joypad mit

mindestens vier Knöpfen, für mehrere (maximal zehn) Spieler

empfehlen sich zusammengeschlossene Sidewinder-Pads. Trotz der tadellosen Steuerung stellen für Solisten auf den höheren Schwierigkeitsgraden übrigens auch weniger berühmte Teams eine ernsthafte Bedrohung dar, da die Computergegner ihre Taktik stets dem Spielstand anpassen.

Letztlich ist es nur die etwas uninspirierte Präsentation, die eine höhere Wertung

verhindert. Denn zwar wirken die Animationen dynamischer als beim Konkurrenten „NBA Live 98“, doch dafür hinterlassen Spieler und Stadion einen wesentlich größeren Eindruck. Und auch die Halbzeitvideos kranken an ihrer schwachen technischen Umsetzung. Der Sound ist wiederum Geschmackssache: Einerseits wurden die englischen Kommentare nicht eingedeutscht, andererseits heizt die Begeisterung des Sprechers die Stimmung durchaus an.

Wenn es somit auch nicht zum Finalsieg gereicht hat, für spannende Korbduelle ist NBA Action '98 allemal gut. Den letzten Feinschliff hat sich Sega Sports aber wohl für die 99er-Version aufgespart... (mz)



Auch selbstgestellte Spieler tragen ihren Namen auf dem Rücken

Ein Knopfdruck erlaubt individuelles Paßspiel

Pro & Kontra

- sehr unterschiedliche Teamstärken
- abwechslungsreiche Animationen
- bis zu 10 Teilnehmer
- blockige Spielermodelle
- verwaschene Videos



NBA Action '98 (Sega)

Gut spielbares Basketball mit leichter Präsentationsschwächen

GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	76%



74%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 33 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	bis zu 10 Spieler gleichzeitig
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com

VIRTUAL POOL 2

Anno 1995 erhielt der Vorläufer aufgrund seiner damals richtungsweisenden Features einen Hit, und auch die aufgebohrte Neuauflage stellt das derzeit beste Pool-Billard am PC dar. Es warten zusätzliche Funktionen der 3D-Ansicht (man kann nun sogar unter den Tisch gucken) sowie neue Spielvarianten bei gewohnt wirklichkeitsnahem Gameplay. Hier klappt alles, was am grünen Tisch auch in der Realität klappt – nicht weniger, aber eben auch nicht mehr. Das gilt insbesondere für die Trickstöße, welche viel Übung erfordern.



Virtual Pool 2 (Interplay/Acclaim)

Ausgereiftes 3D-Billard

URTEIL: **80%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P166 mit Win 95, 16 MB RAM und 5 MB auf der HD

Gesteuert wird das Queue mit Tastatur und Maus, wobei Anschlagpunkt, Höhen- und Seitenausrichtung zur Disposition stehen. Der SVGA-Filz ist frei zoom- und drehbar, bis zu 24 Bit Farbtiefe bei allen Win 95-Auflösungen sind möglich. Und wer den Computergegner zu langweilig findet, kann sich im Netzwerk auch gegen menschliche „Kugelstößer“ versuchen.

DOGDAY

Erst in der letzten Ausgabe stellten wir mit „Obsidian“ ein Grafikadventure unter dem Mystery-Label des TV-Senders Pro 7 vor, schon hat die Konzerntochter nachgezogen: Kabel 1 präsentiert aus der Reihe „Fun-zone“ Abenteuer in einer totalitären Hundewelt. Der Spieler ist dabei wortwörtlich ein armer Hund, wird er im Polizeistaat doch wegen falscher Anschuldigungen verfolgt. Rettung verspricht allein die Kontaktaufnahme mit den Widerstandskläffern der CATS (Coalition Against Totalitarian Society).



Dogday (Eyst/Bomico)

Altbackenes Render-Abenteuer

URTEIL: **50%**

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 89,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 1 MB auf der HD

Die animierte, stufenweise um 360 Grad drehbare SVGA-Rendergrafik und der Sound bieten solides Mittelmaß, die Point & Klick-Steuerung ist ebenso simpel gehalten wie die meisten Rätsel um Fundstücke und ihren korrekten Einsatz. Hündisch ergeben werden diesem rundum durchschnittlichen Game mit Copyright aus dem Jahr 1996 daher wohl nur verspielte Welpen sein.

BOGGLE

Erfolgreiche Titel wie „Risiko“ oder „Star Wars Monopoly“ machten Hasbro zum anerkannten Spezialisten für Brettspielumsetzungen. Diesen Ruf will man jetzt mit einer digitalen Aufbereitung der populären Buchstabenwürfel festigen: Bis zu vier menschliche oder rechnergesteuerte Gegner sollen in einer 4 x 4 oder 5 x 5 Würfel großen Ablage unter Zeitdruck Wörter bilden – je mehr Buchstaben dabei verwendet werden, desto mehr Punkte erhält man. Um Streit zu vermeiden, überprüft ein mehrsprachiges Wörterbuch (Deutsch, Englisch, Französisch etc.) alle Begriffe. Es darf aber auch um eigene Ausdrücke erweitert werden.



Boggle (Hasbro Interactive)

3D-Versottung der bekannten Scrabble-Alternative

URTEIL: **65%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 49,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 11 MB auf der HD

Alternativ zur klassischen Variante gibt es vier weitere, alle werden sie in ansprechender 3D-Grafik dargestellt. Der Sound stellt verschiedene Musikstücke zur Wahl, und das Optionsmenü ermöglicht Wortklauberei via Netzwerk oder Internet.

MADDEN NFL '98

Trotz des hierzulande eher mageren Interesses hält Electronic Arts auch 1998 an der traditionsreichen Madden-Serie fest – am heimatischen US-Markt genießt American Football natürlich einen ganz anderen Stellenwert. Und wie in dieser Sportart üblich, dominieren zahllose Spielzüge und taktische Tricks das Geschehen auf dem Digi-Rasen.

Die eingängige (Pad-) Steuerung kennt man bereits aus den Vorgängern, und auch sonst lassen sich kaum gravierende Unterschiede zur letztjährigen Version finden: Trainer-

legende John Madden gibt sich abermals in zahlreichen Lehrvideos die Ehre, zudem darf er als Co-Kommentator seine Meinung zu besonders dämlichen bzw. genialen Aktionen auf dem Spielfeld abgeben. Für Football-Fans ist Madden NFL '98 also durchaus empfehlenswert, obwohl die technische Brillanz eines „NFL '98“ nicht annähernd erreicht wird.


Madden NFL '98
(Electronic Arts)

Football vom Fließband

URTEIL:**74%**
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION:

 ab einem P100
 mit 16 MB RAM,
 71 MB auf der
 HD und Win 95

KICK OFF '98

Stand der Name „Kick Off“ zu Beginn dieses Jahrzehnts am Amiga noch für hochklassige Fußballaction, setzt die aktuelle PC-Neuaufgabe den Abwärtstrend der letzten Jahre konsequent fort. Zwar dürfen mit 120 Nationalteams allerlei Spielmodi (Cup, Liga, WM etc.) bestritten werden, doch mangelt es an Optionen: Drei sehr ähnliche Untergründe und wechselnde Windverhältnisse werden geboten, die Halbzeitlänge läßt sich zwischen einer und 15 Minuten ansiedeln, Abseits bzw. Fouls sind abschaltbar.

Richtig traurig wird die Partie aber erst auf dem Rasen. Wenn nämlich einfallslos animierte Vektormännchen unbeholfen übers Spielfeld stolpern und ein gelangweilter Sprecher den Anstoß mit „Dieser Paß traf genau seinen Mann!“ kommentiert, wenden sich selbst hartgesottene Fußballfans ab. Traurig, diese Demontage einer Legende...


Kick Off '98
(Anco/Funsoft)

Rundum schwache Fußball-Action

URTEIL:**41%**
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION:

 ab einem P75 mit
 16 MB RAM, 50
 MB auf der HD
 und DOS/Win 95

WORLD WIDE RALLY

Da der Off-Road-Trend im Rennspielgenre unvermindert anhält, hat nun auch CDV eine Schlamm-schlacht auf vier Rädern ins Lieferprogramm aufgenommen. Bloß bewies man dabei wenig Augenmaß: Diese „Simulation“ spottet jeder Beschreibung! Egal, für welches der acht nur ansatzweise zu erkennenden Modelle (Lancia, Porsche usw.) sich der PC-Pilot entscheidet, wegen

der höchst seltsamen Steuerung schlingert die Kiste unaufhaltsam von einer Streckenbegrenzung in die nächste. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich von recht simpel über gnadenlos schwer bis hin zur völligen Unspielbarkeit regeln – einfach, indem das Zeitlimit für die einzelnen Abschnitte verändert wird. Die Computerefahrer agieren freilich so oder so dilettantisch, das öde Design der 15 Strecken besticht allenfalls durch die zahlreichen Grafikfehler. Da sind auch 49,- DM noch zu teuer. (mz)


World Wide Rally
(CDV)

Stümperhafte Rallye-Simulation

URTEIL:**24%**
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 49,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION:

 ab einem
 486/100 mit 8
 MB RAM, 2 MB
 auf der HD und
 DOS/Win 95

REDAKTIONSEINDRÜCKE

JACK



- F-22 RAPTOR
- DOGDAY

RICHY



- TOCA
- WORLD WIDE RALLY

JÖRG



- LORDS OF MAGIC
- CLOSE COMBAT 2

MARKUS



- TAKERU
- KICK OFF '98

MARCO



- WING COMMANDER 5
- POSTAL

STEFFEN



- GRAND THEFT AUTO
- TAKERU

MICHAEL



- TEST DRIVE 4
- ANDRETTI RACING

BRIGITTA



- FROGGER
- NHL OPEN ICE

Wieder nur Socken und kein einziges PC-Spiel unter dem Weihnachtsbaum gefunden? Dann kommt unsere allmonatliche Verlosung von drei Top-Titeln ja gerade recht! Um dabei zu sein, genügt eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen – aber bitte keine indizierten Games für die Leser-Charts. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen spielen hingegen keine Rolle, ein leserlicher Absender wäre allerdings in Ihrem eigenen Interesse...

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

Die Gewinne



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns. Bitte notieren Sie eventuelle Präferenzen daher auf Ihrer Karte. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (1) COMMAND & CONQUER 2

2. (3) DIE SIEDLER 2
3. (4) DUNGEON KEEPER
4. (2) TOMB RAIDER
5. (9) MDK
6. (11) DIABLO
7. (–) NHL 98
8. (6) THEME HOSPITAL
9. (7) CIVILIZATION 2
10. (5) WORMS
11. (13) ANSTOSS 2
12. (14) BUNDESLIGA MANAGER 97
13. (18) EARTH 2140
14. (10) WARCRAFT 2
15. (–) BAPHOMET'S FLUCH
16. (–) RESIDENT EVIL
17. (–) LANDS OF LORE 2
18. (–) COMANCHE 3
19. (–) TOTAL ANNIHILATION
20. (–) INCUBATION

VERKAUFSCHARTS



1. (–) TOMB RAIDER 2

2. (–) GOLD GAMES 2
3. (–) F1 RACING SIMULATION
4. (2) C&C 2: VERGELTUNGSSCHLAG
5. (–) MONKEY ISLAND 3
6. (–) JEDI KNIGHT
7. (–) FIFA 98
8. (8) NHL 98
9. (1) LANDS OF LORE 2
10. (–) BLADE RUNNER
11. (–) MEGAPAK 8
12. (4) PANZER GENERAL 3D
13. (–) F-22 ADF
14. (6) BAPHOMET'S FLUCH 2
15. (3) DARK REIGN
16. (17) VIRTUA FIGHTER 2
17. (11) TOTAL ANNIHILATION
18. (19) RESIDENT EVIL
19. (–) BLEIFUSS RALLY
20. (–) I-WAR



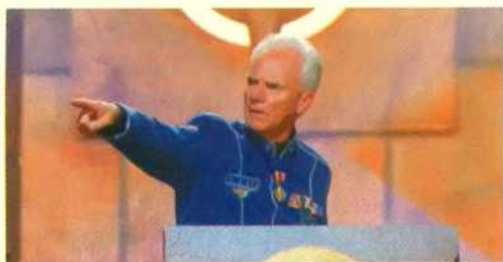
UPDATE SERVICE
TOP TIP

3 MEGAGAMES SCIENCE FICTION

In Zusammenarbeit mit RTL 2 veröffentlicht Koch Media derzeit nicht nur einen Dreierpack für Simulanten, sondern auch dieses Schatzkästchen. Für knapp 80 Märker warten hier drei digitale Zukunftsvisionen der Extraklasse!

WING COMMANDER 4: THE PRICE OF FREEDOM

In dieser Ausgabe geht ja bereits der fünfte Akt von Origins legendärer Space Opera über die Testbühne, im April '96 war uns der direkte Vorgänger 88 Prozentpunkte nebst Hit wert. Und auch heute noch macht die Weltraumaction mit ihren aufwendigen Filmsequenzen (Stars wie Malcolm McDowell und eine Heerschar an Komparsen treten auf) eine gute Figur:



Auf den immerhin sechs Silberlingen warten satte vier Stunden mit professionell synchronisierten Videos, ein atmosphärischer Dolby-Surround-Soundtrack und variantenreiches Gameplay. Innerhalb der packenden Story um korrupte Machthaber und freiheitsliebende Rebellen kann der Spieler eine Vielzahl an Handlungssträngen verfolgen. Selbst bei mehrmaligem Durchspielen haben die abwechslungsreichen Missionen in verschiedenen Raumschiffen und Anklicksatz-Gespräche also noch Neues zu bieten. Zumal es hier im All und auf Planetenoberflächen auch ohne 3D-Karte schicke Lichteffekte zu sehen gibt – wahlweise in VGA oder SVGA.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Etwas weniger opulent aber nicht minder edel präsentiert sich Origins Mix aus Handel, Kampf und Abenteuer in den Weiten des Alls. Zwar findet das Spiel auf drei Schillerscheiben Platz, doch sind auch hier volle drei Stunden an hollywoodreifen Videosequenzen zu bewundern. Und die deutsche Synchronisation solch illustrierter Schauspieler wie Jürgen Prochnow oder



John Hurt ist ebenfalls über alle Zweifel erhaben. Im Cockpit von 18 aufrüstbaren Kampfschiffen düst man flüssig und flott durch den Weltraum, begleitet von noch hübscheren Lichteffekten, als sie „Wing Commander 4“ zu bieten hat – der Space-Privatier vom Januar '97 (82 Prozent) setzt dafür aber auch einen flotten Pentium-Rechner voraus. Über 100 Spezialaufträge machen diesen legitimen Erben der klassischen „Elite“-Saga zudem zu einem sehr abwechslungsreichen Programm, was Tester Markus einst mit folgenden Worten sehr treffend umschrieb: „Diese Abenddämmerung läßt den Spieler oft nicht vor dem Morgengrauen los.“

CRUSADER: NO REGRET

Origin zum dritten: Wie beim indizierten Vorgänger steuert man in diesem Action-adventure einen gnadenlosen SF-Kreuzritter durch eine grafisch nicht sonderlich abwechslungsreiche Iso-Welt. In vier Schwierigkeitsgraden geht es an zehn Missionen, wobei einmal mehr Sammelgut vom Medikit über aufladbare Schutzschilde und zielsuchende Spinnenbomben bis hin zu diversen Wummen das Überleben erleichtert. Gleiches gilt für die allzeit zugängliche Speicheroption. Auch wenn der Kreuzritter als schwächster Titel im Trio gelten muß: Wer sich für beinhardt Futuro-Action mit kleinen Knocheinlagen begeistern kann und den arg ähnlichen Vorgänger nicht besitzt, wird trotz der nur 70 Prozent im Ersttest (10/96) begeistert sein.



3 Mega Games: Science Fiction (Koch Media)

Tolles Trio für SF-Aktionisten



81%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 79,- DM

SYSTEM:

ab einem P60 mit 8 MB RAM
(besser P90 mit 16 MB), 65 MB
auf der HD und MS-DOS 5.0

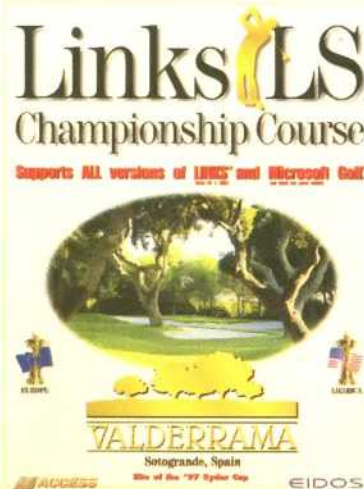
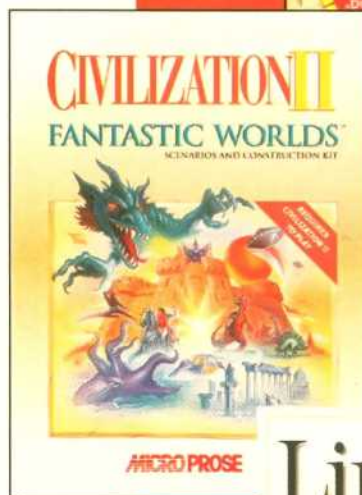
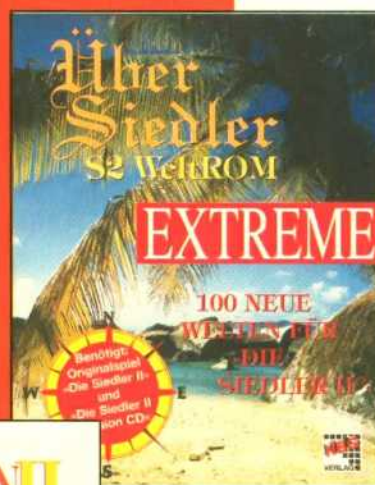
Auch wenn der Tannenbaum längst verfeuert wurde, auf diesen Seiten weihnachtet es noch immer: Unter all den Add-ons, Budgettiteln und speziellen Editionen ist sicher für jeden Geschmack das Richtige dabei.

DIABLO: HELLFIRE

Nach diversen Produkten von Drittanbietern kommt nun vom Sierra-Anhang Synergistics Software das **erste offizielle Add-on zu Blizzards Megaseller**. Und obwohl (oder vielleicht auch gerade weil) das Höllentor aufgrund der fehlenden Multiplayeroption für gesellige Monsterjäger verschlossen bleibt, wird Solisten **zum Preis von 39,- DM** so einiges geboten. Da wäre zunächst die vierte Charakterklasse: Als Mönch darf man die rund 30 neuen Gegner in bester Martial-Arts-Manier vertrimmen. Hinzu kommen zusätzliche Zaubersprüche, Gegenstände und natürlich Waffen. Wer auf das Importieren altgedienter Recken verzichtet, kann beim Neustart nun übrigens zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, ehe es in zwei grafisch komplett neu gestalteten Dungeons mit insgesamt acht Levels zur Sache geht. All diese feinen Features (u.a. auch das automatische Auffrischen der Hitpoints durch den Heiler) sind zudem für die drei altbekannten Klassen bzw. in den 16 Kerkern des Hauptprogramms verfügbar. Dort warten darüber hinaus brandneue Aufträge auf ihre Erledigung. Kurzum, ein diabolisch feiner Nachschlag für alle Fans des Action-Rollis.

CIV 2 FANTASTIC WORLDS

Freunde des MicroProse-Klassikers „Civilization 2“ werden jetzt gegen **49,- DM** mit einer ganzen Fülle neuer Herausforderungen konfrontiert: Immerhin **15 abwechslungsreiche SF- und Fan-**



tasy-Szenarien sind hier zu bewältigen. So stehen etwa Reisen zum Mars, ins Zeitalter der Dinosaurier, nach Midgard, Atlantis oder zu einer Welt à la Jules Verne auf dem Programm. Dabei erwarten den strategischen Weltenschöpfer viele neue Features wie bisher nicht gekannte Einheiten und Terrainformen, wesentlich mehr verfügbare Städte usw. Wem das nicht genügt, der darf sich mittels **Szenario Construction Kit** (inklusive diverser Tools sowie Grafik- und Soundbibliothek) selbst weitere Betätigungsfelder basteln.

Z-EXPANSION SET

Dieses **Add-on zum Echtzeitstrategical der Bitmap Brothers** enthält 15 neue Einspieler- sowie 25 Mehrspielerkarten, wobei nun bis zu vier Strategen mit lediglich einer CD gegeneinander antreten dürfen. Sie bekommen es dann mit einer überarbeiteten Steuerung, verbesserter KI und zusätzlichen Fähigkeiten der Einheiten zu tun. Ein Editor zum Erstellen eigener Multiplayer-Levels und das „Z-Theme Pack“ für den Win 95 Desktop sind im fairen Preis von **30,- DM** ebenfalls inbegriffen.

ÜBERSIEDLER – S2 WELTROM EXTREME

Zum Preis von **29,95 DM** zaubert NBG **100 neue Welten für Blue Bytes Siedler** in Kartengrößen von 96 x 96 bis 256 x 256 auf den Monitor. Doch Obacht: Für Eroberungsfeldzüge in dieser Umgebung ist neben dem Hauptprogramm auch die offizielle Mission-CD der Mülheimer unerlässlich!

LINKS LS AUF NEUEM KURS

Dank Access bzw. Eidos dürfen Digi-Golfer jetzt über das virtuelle Grün des im spanischen Sotogrande gelegenen **Valderrama** wandeln. Weil die Anlage der Austragungsort des Ryder Cup 1997 war, gibt es auf dem Silberling ne-

ben der obligatorischen Multimedia-Kursbesichtigung auch Film-ausschnitte von diesem Wettbewerb. Die Startgebühr beträgt **49,- DM**, teilnahmeberechtigt sind Besitzer einer „Links“-Version oder von „Microsoft Golf“.

SIERRA ORIGINALS

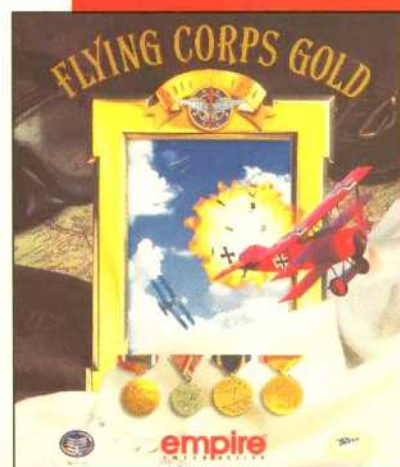
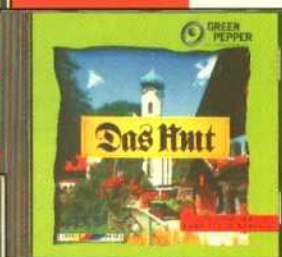
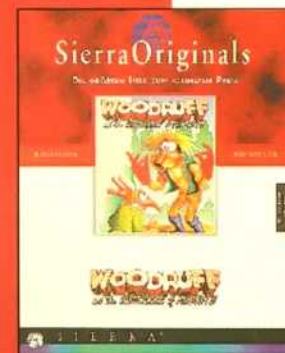
Sierra hat auf seine Kette mit preisgünstigen Softwareperlen sechs weitere Schmuckstücke gefädelt. Da wäre zunächst für **49,95 DM** das grandiose Gruselabenteuer **Gabriel Knight 2: The Beast Within**. Sehr viel weniger beeindruckend, aber mit **39,95 DM** auch einen Zehner billiger ist ein Besuch der digitalen Polizeischule **Police Quest SWAT**. Und die packende U-Boot-Sim **Aces of the Deep**, der Flug **Red Baron**, **3D-Ultra Pinball** sowie der dritte Teil der Goblins-Reihe **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** sind gar schon für jeweils **29,95 DM** zu haben.

NEUES VON NOVITAS

Greenwood Entertainment steuert drei Games zu Novitas' Budgetreihe Green Pepper bei. Für günstige **19,95 DM** pro Titel gibt es das historische Strategical **Crusade** sowie die beiden Wirtschaftssimulationen **Das Amt** und **Der Planer**. Letztere enthält außerdem das Add-on „Der Planer Extra“.

FLYING CORPS GOLD

Empire hat dem Flug aus dem ersten Weltkrieg eine Goldlackierung verpaßt. Augenfälligste Neuerung ist sicherlich die **Unterstützung von 3D-Turbos**. Denn neben erweiterten Soundeffekten gibt es vor allem zusätzliche Landschaftsdetails und verbesserte Texturen. Unter 3Dfx machen die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten eine besonders gute Figur, weshalb man gleich noch einen **neuen Peripheralsichtmodus** integriert hat. Apropos fliegende Kisten, im Hangar wartet nun auch die **Fokker D-VII** auf ihren Einsatz. Und mittels **Editor** lassen sich individuelle



Missionen oder Kampagnen erstellen. Für Laune sorgen auch die Multiplayermodi via Netzwerk bzw. (Null-)Modem, wobei gesellige Piloten mit- oder gegeneinander in die Luft gehen dürfen. Realistisches Fluggefühl garantiert dabei die **Unterstützung des CH Force FX Sticks**. Derart goldige Feinabstimmung ist wohl die geforderten **79,- DM** wert.

SILENT HUNTER COMMANDER'S EDITION

U-Boot-Kapitäne aufgepaßt: Mindscape schickt SSIs lautlosen Jäger jetzt zum Preis von **89,95 DM** komplett ausgerüstet ins Gefecht – **neben dem Hauptprogramm sind sämtliche bislang erhältlichen Add-ons mit an Bord**. Zur Crew zählt also auch der Missionseditor, mit dem sich bequem und flott neue Jagdreviere kreieren lassen. Im Kartenraum finden sich darüber hinaus 45 historische, auf sechs Patrouillengebiete verteilte Szenarien. Da hätten wir Malaysia, Sulu Sea, Hongkong, Vietnam und die brandneuen Tiefen der dritten Missions-CD rund um die Aleutian Islands bzw. in der Java Sea. Schlußendlich fällt der Blick durchs Periskop auf einen Artikel des technischen Beraters William „Bub“ Gruner. Der mit Navy Cross und Silver Medal dekorierte Commander referiert darin ausführlich über die Taktiken des U-Boot-Krieges, gewürzt mit netten Anekdoten. (st)



AGE OF EMPIRES – DIE OFFIZIELLE PAGE

<http://www.ensemble-studios.com/games/index.html>

Das Echtzeitstrategical von Microsoft hat binnen kürzester Zeit Kultstatus erreicht, entsprechende Sites sprießen wie Pilze aus dem Netz. Die offizielle Page der Programmierer schmeckt freilich stark nach Werbung: Von der übersichtlichen und sehr flott aufgebauten Startseite aus gelangt man zur Hintergrundgeschichte des Spiels, dessen Features und Hardwareanforderungen. Auch die detaillierten Infos zu allen vorkommenden Gebäuden und Einheiten im „Techtree“-Bereich haben wahren Imperialisten kaum Neues zu bieten. Diese können allenfalls im Feedback-Forum ihre Meinung kundtun und sich dann über die Linkliste zu Magazinen und Fanpages weiterhangeln.



Präsentation
● ● ● ● ●

Inhalt
● ● ● ● ●

Bedienung
● ● ● ● ●

Sprache:
englisch

Viel Werbung von den Programmierern, wenig Fan-Betreuung

AGE OF EMPIRES HEAVEN

<http://www.gamestats.com/age/index.htm>

Im imperialen Online-Himmel ist quasi der Teufel los: Bereits auf der Leitseite wird der Besucher von einem kleinen Editor für Grafik und Sound sowie einem Gewinnspiel überrascht. Danach darf er Interviews mit den Entwicklern lesen, diverse Foren nach Problemlösungen durchstöbern, Verbesserungsvorschläge äußern oder über Konkurrenzprodukte ablästern. Die klar strukturierte Adresse wartet mit vielen Bildern aus dem Spiel und zahlreichen Links auf. Dazu kommt eine reich bestückte Download-Abteilung mit Desktop-Hintergründen für Win 95, verschiedenen Karten und Szenarien sowie anderen AoE-Leckerbissen zum Absaugen. Last, not least gibt es auch eine Sektion mit massig Tips und Tricks sowie einen Bereich mit Neuigkeiten zu Hersteller und Spiel. Kurzum, eine hervorragende Anlaufstelle für Fans und solche, die es werden wollen.



Präsentation
● ● ● ● ●

Inhalt
● ● ● ● ●

Bedienung
● ● ● ● ●

Sprache:
deutsch

Die erste Adresse im Zeitalter der Imperien

WEITERE AOE ADRESSEN

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
Age of Empires Central	http://members.tripod.com/~gamerztavern/	englisch	Updates, Strategien und mehr	👍
Age of Empires Mekka	http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/3501/	englisch	viele und gute Downloads	👍
Christopherius' Age of Empires Page	http://members.tripod.com/~chrisyoder/Aoe.htm	englisch	Szenario-Download und Scoreboard	👍
First German Age of Empires Homepage	http://home.t-online.de/home/kretek/maine.htm	deutsch, englisch	ein Kessel Bunes	👍
First Romanian Age of Empires Page	http://inext.ro/cclub-ar/morro/age/	englisch	Online-Baustelle mit Cheats und Hintergrundinfos	👍
Gamecenter	http://www.gamecenter.com/Features/Guide/Age/?gtb.gcbb2	englisch	Strategie-Guide	👍
Jan's Age of Empires Page	http://www.cadvision.com/kimjs/empires.htm	englisch	Interviews, Sounds und mehr	👍
Kail's Academy	http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/2424/index.html	englisch	Downloads und Umfrage	👍
Sandman's Age of Empires Page	http://engr.usask.ca/~jcs300/aoe/aoe_main.html	englisch	Cheats und Stories	👍
The First Age of Empires 2 Page	http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/6919/	englisch	Gerüchte und Fakten um den Nachfolger	👍

OUTCAST

<http://www.infogrames.com/infogrames/US/games/outcast/Frame.html>

Die belgische Softwareschmiede Appeal arbeitet gerade für Infogrames an einem futuristischen Actiongame: Als in naher Zukunft zahlreiche Paralleluniversen entdeckt werden, macht sich eine Gruppe von Wissenschaftlern an deren Erforschung. Flugs bastelt man eine Sonde zusammen, die erste Bilder der fremden Welten liefern soll. Dummerweise taucht kurz nach dem Start des High-Tech-Spions ein schwarzes Loch von bedrohlichen Ausmaßen und mächtigem Appetit auf Mutter Erde auf. Nun wird es in den Händen des Spielers bzw. der Spezialeinheit um Cutter Slade liegen, das drohende Desaster abzuwenden.



Der Einsatz soll durch fein animierte Motion-Capturing-Akteure, eine flexible 3D-Engine, Unterstützung von 3Dfx-Turbos und allerlei Spezialeffekte ein echter Augenschmaus werden – die bereits verfügbaren Bildschirmfotos sehen ja auch schon recht vielversprechend aus. Zwar bietet sich auf den ersten Blick der Vergleich mit „Tomb Raider“ an, die Entwickler wollen sich allerdings durch wesentlich ausgefeiltere Manipulationsmöglichkeiten der Umgebung deutlich vom Vorbild absetzen.

Wer sich schon vor unserem ausführlichen Preview in einer der nächsten Ausgaben mit Infos über „Outcast“ versorgen will, findet auf der Homepage von Infogrames übersichtlich und hübsch präsentierte Entwicklungsskizzen, zahlreiche Screenshots, Hintergrundberichte sowie ein Interview mit den Entwicklern.



Präsentation

● ● ●

Inhalt

● ● ●

Bedienung

● ● ●

Sprache:
englisch

Fundierte Vorabinfos zu einem vielversprechenden Actionabenteuer

X-COM INTERCEPTOR

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/7879/>

Was im Sommer 1994 mit „UFO – Enemy Unknown“ begann, soll Mitte dieses Jahres bereits zum dritten Mal fortgesetzt werden. Und bereits im Vorfeld der Veröffentlichung des neuen MicroProse-Strategicals gibt es zahlreiche Fakten und Gerüchte in den unendlichen Weiten des Internets. Als wahre Fundgrube für Alienjäger erweist sich etwa dieser Fan-Site mit seinen vielen Links.

So erfährt man, daß sich Freunde rundenbasierter Schlachten wohl gewaltig umstellen müssen, denn das Konzept des Spiels soll sich in Richtung „Wing Commander“ oder „X-Wing vs. Tie Fighter“ bewegen. Das klassische Erforschen und Produzieren neuer Technologien wird zwar weiterhin mit von der Partie sein, doch werden diese dann in actionlastigen Weltraumschlachten zum Einsatz kommen. Nachdem die Ressourcen der Erde durch die andauernden außerirdischen Angriffe nahezu verbraucht sind, hat die Menschheit nämlich neue Quellen im All aufgetan. Dort lauert aber der Erzfeind, dem man sich im Cockpit diverser Jäger und Bomber stellen muß. Der Erfolg soll einerseits vom eingesetzten Equipment, andererseits von den steigerungsfähigen Attributen der Piloten abhängen.

Alle Attacken auf die teils riesigen Raumstationen, Fracht- und Kampfschiffe der Gegner werden durch eine neu entwickelte 3D-Engine in Szene gesetzt. Die Kombination bewährter Features der Vorgänger mit stimmigen Neuerungen wie z.B. dynamischen Kampagnen soll das diesjährige Sommerloch aufs Angenehmste füllen. Vor allem, weil dank integriertem Multiplayer-Modus erstmals auch gesellige X-COM-Agenten auf ihre Kosten kommen.



Präsentation

● ● ●

Inhalt

● ● ●

Bedienung

● ● ●

Sprache:
englisch

Interessante Preview-Page für X-COM-Fans

EINKAUFEN VIA INTERNET

WORAUF MAN BEIM ONLINE-SHOPPING UNBEDINGT ACHTEN MUSS

Bevor der erste Artikel in den digitalen Einkaufskorb wandert, sollte man natürlich **die allgemeinen Geschäftsbedingungen des jeweiligen Anbieters genau studieren**. Da auch per Internet gültige Kaufverträge nach Paragraph 433 des BGB abgeschlossen werden, hat der Kunde das Recht auf Lieferung einwandfreier Ware. Deshalb trägt im Falle einer Reklamation auch immer der Verkäufer sämtliche dabei anfallenden Kosten.

Ein besonders wichtiger Punkt ist sicher die geforderte Zahlungsform. So sind Bestellungen im Ausland grundsätzlich nur via **Kreditkarte** möglich. Obwohl viele Anbieter mit der Vergabe persönlicher Transaktions- (TAN) und Identifikationsnummern (PIN) nebst diversen Verschlüsselungsmethoden (die entsprechenden Programme können meist direkt vom Site heruntergeladen werden) Vorsorge treffen, besteht hier jedoch stets die Gefahr des Mißbrauchs – eine hundertprozentige Sicherheit vor gewiefen Hackern auf der Suche nach Kreditkartennummern kann vorläufig noch niemand garantieren. Die Ermächtigung zum **Bankeinzug** birgt demgegenüber das Risiko, von einem unseriösen Anbieter abgezockt zu werden. Und wer **per Nachnahme** ordert, kann die Ware vor Bezahlung nicht prüfen; außerdem überteuern die Gebühren so manches Schnäppchen. Als sicherste Methode empfiehlt sich daher der **Kauf auf Rechnung**.

Ein unschönes Thema beim virtuellen Shopping sind die **versteckten Kosten**, etwa für Verpackung und Transport. Falls die Ware nicht eindeutig für den privaten Gebrauch bestimmt ist, kann zudem auch der **Zoll** mit bis zu 30 Prozent Zuschlag absahnen. Wer aber auch hier immer das Kleingedruckte liest, sollte vor bösen Überraschungen sicher sein.

Letzt, not least sei einer der größten Vorteile des Online-Shoppings erwähnt: die **Möglichkeit eines umfassenden Preisvergleichs** ohne allzugroßen Aufwand. Dabei kann man die Recherche sogenannten Preisagenturen überlassen, die bei erfolgreichem Kaufabschluß rund ein Drittel der erzielten Ersparnis als Provision einbehalten. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl solcher Dienstleister.

PREISAGENTUREN IM INTERNET

Anbieter	URL	Mindestwert des Artikels	Provision der Preisersparnis
Marketpower GmbH	http://www.marketpower.de	300,- DM (Ausnahmen möglich)	33%
Preiswörter	http://www.preis.de	ca. 400,- DM	33%
Pro Buy	http://home.t-online.de/home/099133167/preis.htm	500,- DM	30%

ADRESSEN FÜR DEN EINKAUFSSUMMEL IM INTERNET

Name	URL	Sprache	Angebot	Zahlungsart	Wertung
Amazon	http://www.amazon.com	englisch	Weltgrößter Buchladen im Internet mit 2,5 Millionen Titeln, bis zu 40 Prozent Preisersparnis gegenüber Normalkauf	Kreditkarte	
Music Boulevard	http://www.musicblvd.com	engl., japan., franz.	Extrem umfangreiches Angebot an Tonträgern aller Stilrichtungen, meist mit Hörprobe via Real Audio oder Download von MPEG-2-Files	Kreditkarte	
Disney Store	http://store.disney.com	englisch	Jede Menge (nicht immer ganz billige) Fanartikel rund um Micky, Hercules und Co.	Kreditkarte	
Fleurop	http://www.fleurop.com	deutsch, engl., franz., span., niederl.	Über das Netz sind Blumengrüße nicht nur wegen der 10 US-Dollar Bearbeitungspauschale ein recht teurer Spaß	Kreditkarte	
Vobis	http://bach.vobis.de	deutsch	Den Wunsch-Compi online ordern	UPS-Nachnahme in bar oder Euroscheck	
Karstadt	http://www.my-world.de	deutsch	Phantastisches Einkaufszentrum mit breit gefächertem Angebot und tollem Service	Kreditkarte, Bankeinzug, Rechnung, Nachnahme	
Whiskymania	http://www.whisky.de	deutsch	Edle Tropfen zu fairen Preisen	Nachnahme, Bankeinzug, Vorauszahlung per Überweisung oder Scheck	
Mania	http://www.mania.com/store/	englisch	Riesenauswahl an Comics, Spielzeug, Trading Cards etc.	Kreditkarte	

SHOPPING RUND UM DIE UHR

CITY 24

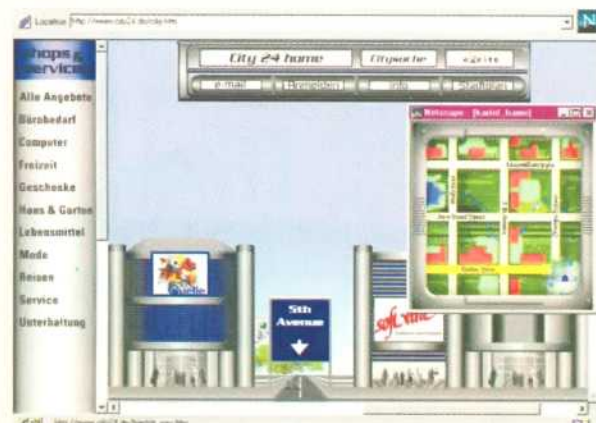
<http://www.city24.de>

Seit November stellt diese Shoppingmall im Internet ein umfangreiches Angebot an Informationen, Dienstleistungen und natürlich Einkaufsmöglichkeiten bereit. Mittlerweile sind von hier aus über 30 namhafte Firmen erreichbar, darunter Neckermann, Quelle, TUI, Conrad Electronic, DSF oder Pro 7. Als bislang einziger Anbieter im Bereich Online-Shopping verfügt die vom Multimedia-Spezialisten Loewe Interactive entwickelte Einkaufsmetropole der virtuellen Art über die Anbindung an das Bonitätsprüfungssystem der Info-Score-Gruppe. Dadurch können die Anbieter in Sekunden-schnelle die Kreditwürdigkeit der Kunden feststellen, was diesen wiederum den bewährten Kauf per Rechnung ermöglicht.

Optisch ist das Ganze recht nett gestaltet. Der Bummel durch die Straßen mit den Namen berühmter Shopping-Meilen wie dem „Rodeo Drive“ wird durch den einblendbaren Stadtplan erleichtert. Wegen der vielen Frames geht die Übersicht aber bisweilen dennoch verloren. Am schnellsten kommt man darum immer noch über die alphabetische Auflistung aller Produkte ans gewünschte Ziel. Schlußendlich sei noch auf ein paar Highlights aus dem wirklich umfassenden Angebot von A wie Abgreifklemme bis Z wie Zip-Laufwerk hingewiesen.

So kommen Zocker in der **Games Zone** auf ihre Kosten. Wer sich nicht gerade ein paar der über 1000 lieferbaren PC-Spiele bestellen will, saugt sich eben mal gratis aktuelle Cheats, Komplettlösungen, Patches, Demos oder Add-ons aus dem Netz. News, Veröffentlichungstermine.

Chat-Café und Preisausschreiben gibt es ebenfalls. Als wahre Fundgrube für Musikfans erweist sich dann **Cyber CD**. Hier darf man brandneue und rare Audio-Scheiben aus der weltgrößten CD-Datenbank mit nahezu einer halben Million Titeln ordern. Leseratten halten sich schließlich an **Telebuch**. Dort läßt sich so ziemlich jedes in Deutschland erhältliche Buch (vor-)bestellen, aber auch in den druckreifen Datenbeständen der USA, Spaniens oder der Niederlande nach dem Lieblingsschmöker fahnden. Und wer in diesem Supermarkt wider Erwarten nicht fündig wird, kann ja immer noch bei einer der linksstehend aufgeführten Adressen weiterbummeln.



Präsentation

Inhalt



Bedienung  Sprache: deutsch

Das deutschsprachige Einkaufszentrum im Internet schlechthin, Netscape 3.0 bzw. Internet Explorer 3.01 enhanced



Die neue Online-Generation!

Neu!

Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Neu!

Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen.

Neu!

Komfortabler

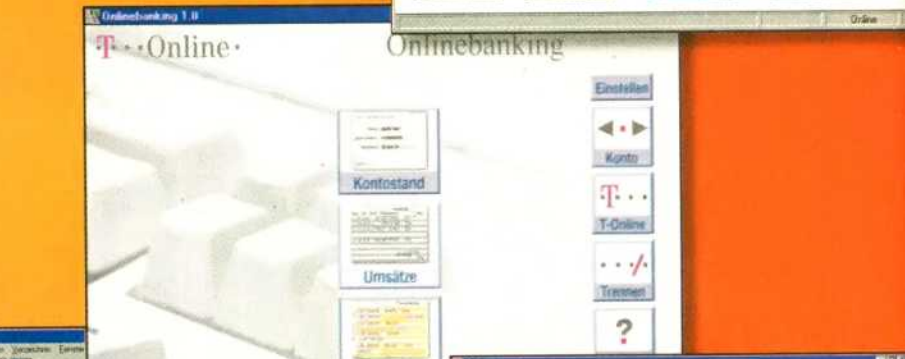
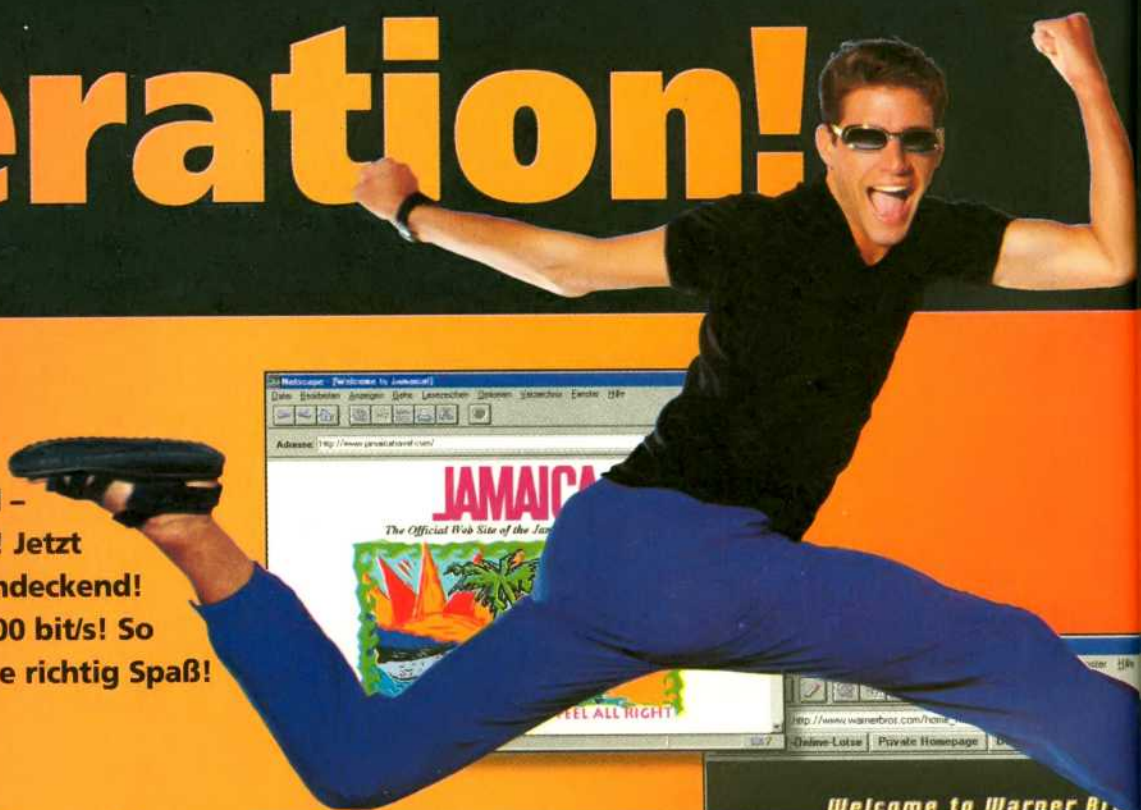
Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Neu!

Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supereünstig.

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!



e-

T-Online

Gratis!Anmeldung, Software
und Freieinheiten auf der
Heft-CD!

Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine
ISDN-Karte haben, können sich
per Mausklick automatisch
sofort zu T-Online anmelden.
In wenigen Minuten starten Sie
in die faszinierende Welt von
T-Online.

Inklusive:

- 10,- DM Freieinheiten!
- 10 Tage keine Grundgebühr!
- 50,- DM Anmeldeentgelt gespart!

Neu!

Die T-Online-Software 2.0,
mit der Sie Höchstleistungen
erzielen, ebenfalls auf
der Heft-CD!

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

**Super**Modem inkl. Software
und T-Online-Anmeldung**111,- DM**

Für alle, die jetzt einsteigen wollen,
aber noch kein Modem haben:
das Skyconnect erreicht rasante
33.600 bit/s und ist so die ideale
Hardware für das neue T-Online!

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

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis
33.600 bit/s nach V.34, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkom-
pression nach MNP 5 und V.42 bis, 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.

Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:

Windows 3.1x und Windows95: 486 DX-2/66 Prozessor, 16 MB RAM

WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM

Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höher
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

**24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29**

Bestellcoupon

T-Online

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

- ☐ Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das Skyconnect 33.600
(Best.-Nr. 8231) für nur 111,- 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 verschaf-
fen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Ein-
schreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den
Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom AG.
An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zu-
gangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmelde-
entgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum

Unterschrift

Kennziffer: 002 028 R

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

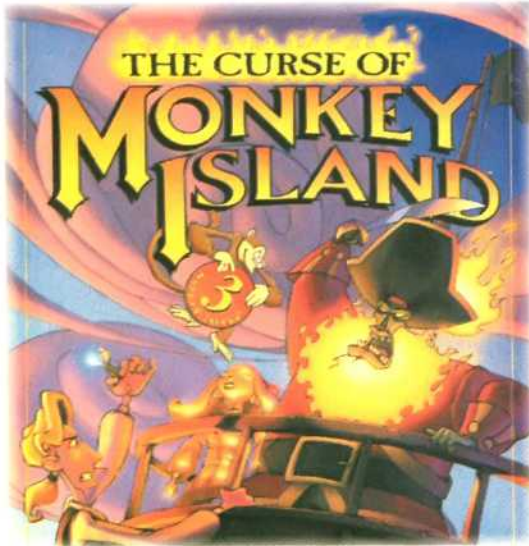
**Deutsche
Telekom
Partner**

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 12/96 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%	Dreams to Reality	12/97	Action	79%	Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%	Seven Kingdoms	12/97	Strategie	85%
3D Ultra Mini Golf	7/97	Sport	49%	Drilling Billy	12/97	Action	55%	Magic: the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%	Shadows of the Empire	11/97	Action	87%
3D Ultra Pinball:				DSA III - Schatten über Riva	2/97	Abenteuer	74%	Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%	Shattered Steel	1/97	Action	80%
Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%	DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%	Marathon 2	5/97	Action	65%	Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%	Dungeon Keeper	7/97	Genre-Mix	91%	Marble Drop	6/97	Strategie	59%	Shine	2/97	Abenteuer	51%
7th Legion	11/97	Strategie	52%	Earth 2140	7/97	Strategie	57%	Mass Destruction	11/97	Action	57%	Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%	Ecstasica II	4/97	Abenteuer	77%	M.A.X.	3/97	Strategie	86%	Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%	Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%	Max Montezuma	1/98	Action	72%	Sim Golf	4/97	Sport	67%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%	Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%	Mäxl	11/97	Action	60%	Sim Park	5/97	Simulation	74%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%	Enemy Nations	6/97	Strategie	58%	M.D.K.	4/97	Action	87%	Slamscape	5/97	Action	33%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%	Eradicator	10/97	Action	55%					Slamit!	3/97	Simulation	76%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%	Evidence	10/97	Abenteuer	39%	Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%	Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%	Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%	Mephisto Genius 3.5	3/97	Strategie	78%	Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%	Extreme Assault	6/97	Simulation	87%	Microsoft Fußball	1/97	Sport	56%	Space Jam	4/97	Sport	62%
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%	F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%	Microsoft Golf 3.0	3/97	Sport	73%	Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%	F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%	Mind Grind	7/97	Strategie	27%	Speedster	7/97	Sport	45%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%	F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%	Monkey Island 3	1/98	Abenteuer	85%	SSN	5/97	Simulation	66%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%	F1 Racing Simulation	1/98	Sport	87%	Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%	Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%	F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%	Monster Trucks	9/97	Sport	67%	Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
Amber-Reisen ins Jenseits	4/97	Abenteuer	59%	Fable	1/97	Abenteuer	52%	Morgana	7/97	Multimedia	59%	Star Control 3	1/97	Strategie	62%
American Dream	2/97	Simulation	52%	Fallen Haven	4/97	Strategie	78%	Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%	Star General	2/97	Strategie	79%
Amok	3/97	Action	54%	Fantasy Forest	4/97	Action	46%	Mummy - Tomb of the Pharaoh	1/97	Abenteuer	69%	Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Anstöß 2	9/97	Sport	87%	FIFA 97	2/97	Sport	85%	Muzzle Velocity	3/97	Strategie	49%	Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%	FIFA 98	1/98	Sport	85%	Myth	12/97	Strategie	71%	Star Trek: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%	FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%	Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%	Starfleet Academy	12/97	Simulation	86%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%	Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%	NASCAR Racing 2	1/97	Sport	85%	Stargunner	4/97	Action	65%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%	Flip Out	5/97	Strategie	59%	NBA Full Court Press	3/97	Sport	64%	Stars!	4/97	Simulation	68%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%	Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%	NBA Live 97	3/97	Sport	82%	Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Banzai Bug	5/97	Action	63%	Floyd	12/97	Abenteuer	88%	NBA Live 98	1/98	Sport	83%	Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%	Flying Corps	3/97	Simulation	74%	NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%	Street Racer	2/97	Sport	74%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%	Formel 1	5/97	Sport	87%	Need for Speed II	6/97	Sport	74%	Strikepoint	3/97	Action	51%
Battle Sport	4/97	Sport	52%	Formula Karts	8/97	Sport	70%	Nemesis	2/97	Abenteuer	77%	Sub Culture	12/97	Genre-Mix	86%
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%	Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%	Neo Hunter	4/97	Action	28%	Super Bubsy	10/97	Action	60%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%	Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%	Net: Zone	1/97	Abenteuer	60%	Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%	Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%	NetStorm	1/98	Strategie	85%	Surface Tension	1/97	Action	58%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%	Gex	2/97	Action	73%	NHL 97	1/97	Sport	91%	SWING	10/97	Strategie	69%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%	Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%	NHL 98	12/97	Sport	90%	SWIV 3D	1/97	Action	68%
Birthing	11/97	Genre-Mix	81%	G-Nome	4/97	Simulation	81%	NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%	Syrrah	12/97	Strategie	36%
Blade Runner	1/98	Abenteuer	88%	G-Police	1/98	Action	87%	Nine	1/97	Abenteuer	58%	Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%	Grandmaster Chess Ultra	3/97	Strategie	69%	No Respect	9/97	Action	55%	Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%	Grand Prix Manager 2	2/97	Sport	78%	Nuclear Strike	1/98	Action	78%	Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%	Grid Run	4/97	Action	48%	Obsidian	1/98	Abenteuer	76%	Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%	Guts'n Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%	Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%	Terracide	7/97	Action	56%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%	Hannibal	1/98	Strategie	65%	Onion Burger	1/97	Abenteuer	68%	Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Botsoccer	3/97	Sport	66%	Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%	Outlaws	6/97	Action	78%	Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%	Harbors Quest	1/97	Abenteuer	60%	Overpost 2	12/97	Strategie	74%	Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%	Have a N.I.C.E. day	2/97	Sport	75%	Overboard	12/97	Action	69%	The Crow: City of Angels	3/97	Action	77%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%	Heavy Gear	1/98	Simulation	73%	Pandemonium!	7/97	Action	86%	The Crystal Skull	3/97	Abenteuer	62%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%	Helicopters	6/97	Action	61%	Panic Soldier	10/97	Strategie	60%	The Intruder	8/97	Action	49%
Bug Tool	6/97	Action	69%	Helibender	3/97	Action	80%	Panzer Dragoon	2/97	Action	77%	The Last Express	6/97	Abenteuer	87%
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%	Hercules	12/97	Action	75%	Panzer General 3D	12/97	Strategie	87%	The Last Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%	Heroes of Might and Magic II	1/97	Strategie	74%	Pax Imperia 2	1/98	Strategie	85%	Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%	Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%	Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%	The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
Caveland	11/97	Simulation	63%	Hilman	10/97	Genre-Mix	58%	Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%	The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%	Holiday Island	2/97	Simulation	80%	Perfect Weapon	5/97	Action	63%	The Reap	1/98	Action	68%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%	Hunter Hunted	2/97	Action	71%	Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%	The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%	I-War	1/98	Simulation	89%	PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%	Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%	IF-22	10/97	Simulation	86%	Phantasmagoria II	2/97	Abenteuer	86%	Time Trouble-Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%	IM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%	Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%	TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Comanche 3	6/97	Simulation	86%	Imperialismus	10/97	Simulation	82%	Pinball 97	4/97	Simulation	62%	Tomb Raider	1/97	Action	88%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%	Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%	Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%	Tomb Raider 2	1/98	Action	87%
Command & Conquer 2	1/97	Strategie	87%	Incubation	11/97	Genre-Mix	82%	Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%	Toonstruck	1/97	Abenteuer	89%
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll	Independence Day	6/97	Action	58%	Pod Pentium	4/97	Sport	75%	Total Annihilation	12/97	Strategie	85%
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%	Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%	Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%	Toy Story	4/97	Action	53%
Constructor	10/97	Simulation	80%	International Rally Championship	1/98	Sport	75%	Pod 3Dfx	4/97	Sport	85%	Tunnel B1	2/97	Action	68%
Creatures	2/97	Genre-Mix	66%	Interstate 76	6/97	Genre-Mix	71%	Power Chess	11/97	Strategie	72%	Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Cyber Gladiators	2/97	Sport	32%	Iron & Blood	6/97	Action	53%	Power F1	2/97	Sport	76%	UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%	Iron Man X-O Manowar	5/97	Action	67%	Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%	Ultimate Race	3/97	Sport	85%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%	Isnogud	5/97	Action	55%	Premier Manager 97	8/97	Sport	80%	Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%	Jack Nicklaus 4	5/97	Sport	77%	Privateer 2	1/97	Genre-Mix	82%	Uprising	1/98	Strategie	76%
Dark Reign	11/97	Strategie	88%	Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%	Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%	Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
Das Hexagon-Kartell	1/97	Simulation	76%	Jedi Knight	12/97	Action	86%	Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%	Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Das Gewehr	4/97	Strategie	53%	Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%	Project Paradise	3/97	Action	78%	Virtua Fighter 2	11/97	Sport	85%
Daytona USA	1/97	Sport	53%	Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%	Putty Squad	5/97	Action	63%	Virus	12/97	Action	70%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%	Jurassic War	10/97	Strategie	62%	Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%	Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%	Kart Race	10/97	Sport	42%	Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%	War Diary	4/97	Strategie	50%
Deadly Tide	3/97	Action	72%	Kick Off 97	5/97	Sport	66%	Rayman's World	1/98	Action	62%	War Wind	1/97	Strategie	72%
Death Rally	3/97	Sport	70%	KKND	3/97	Strategie	79%	Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%	Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Demonworld	12/97	Strategie	75%	Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%	Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%	Waterworld	10/97	Strategie	64%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%	Krazy Ivan	1/97	Action	68%	Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%	We are Angels	9/97	Action	18%
Destiny	1/97	Simulation	58%	L.A. Blaster	4/97	Sport	52%	Resident Evil	5/97	Genre-Mix	87%	Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%	Lands of Lore 2	11/97	Abenteuer	87%	Risiko	3/97	Strategie	67%	Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Deus	1/97	Abenteuer	67%	Leisure Suit Larry 7	1/97	Abenteuer	82%	Riven	12/97	Abenteuer	86%	Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
Diablo	2/97	Abenteuer	87%	Leviathan	12/97	Strategie	72%	Roland Garros 97	10/97	Sport	70%	WipEout 2097	8/97	Sport	72%
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%	Links LS 1998 Edition	10/97	Sport	85%	Sabre Ace	1/98	Simulation	73%	Worldwide Soccer	9/97	Sport	85%
Die Atombombe	3/97	Multimedia	83%	Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%	Sandworms	7/97	Action	57%	Worms 2	12/97	Strategie	80%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%	Lomax	6/97	Action	77%	Scarab	6/97	Action	38%	WWF in Your House	3/97	Sport	57%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%	Longbow 2	1/98	Simulation	73%	Scorchers	5/97	Sport	52%	X-Com: Apocalypse	8/97	Strategie	85%

**Gelöst****Monkey Island 3
Riven****Fragen****Atlantis
Beasts and Bumpkins
Constructor • Talisman****Antworten****Dragon Lore
Ecstatica 2
Orion Conspiracy****Tips und Tricks****Bleifuß Rally
Brain Dead 13
Diablo: Hellfire
Earth 2140
Little Big Adventure 2
Max Montezuma
Men in Black
Myth
NBA Live 98
Need for Speed 2 S.E.
Postal
Quake 2
Sub Culture
Test Drive 4
Tomb Raider 2
Uprising****Fragen**

Trotz unserer Lösung steckt Stefan Bruckner bei **Atlantis** in ernsthaften Problemen: Nachdem er auf Karponek angelangt ist, das Priestergewand angezogen und mit Hilfe der Flasche die Wache passiert hat, kommt er nicht weiter. Zwar sieht er zwei Soldaten, doch bewachen die einen Gang ins Freie und lassen sich auch dann nicht belauschen, wenn man sich hinter einer Säule versteckt. Aus diesem Grund kann man ihnen auch nicht mit dem Holzseil einen neuen Scheit-el ziehen...

Wie schafft man es, in der 18. Mission von **Beasts and Bumpkins** die Kuh zu dem Mönch zu befördern, ohne von den Biestern gefressen zu werden?

Bei **Constructor** verlangt das Bauamt drei Häuser der Klasse 5, inkl. Lauben und Gartenmöbel. Es gibt jedoch anscheinend keine Lauben, und sie lassen sich auch nirgends herstellen.

Ingo Fehlauer hängt bei **Talisman** schon ziemlich am Anfang fest. Was soll er nur mit den Steinköpfen bzw. Statuen anstellen? Der zweite Kopf von links explodiert mit schöner Regelmäßigkeit...

Antworten

Unsere Frage zu **Dragon Lore** löst Gregor Mönke: Das „Spell Book“ muß zunächst mit einem Zauberspruch versehen werden. Dazu geht man in den linken Schädel und nimmt den Schlüssel, mit dem im rechten das Gitter aufgeschlossen wird. Nach dem folgenden Kampf folgt man dem östlichen Gang und drückt den dortigen Knopf. Man untersucht die Trümmer und findet einen weiteren Schlüssel, welcher in das Schloß des Gitters weiter hinten paßt. Unten öffnet man die Tür mit dem Drachenring und beklickt den Sarg. Nach dem Gespräch mit dem Drachen benutzt man die Spruchrolle mit dem Zauberbuch, und schon erhält man die Kombination für den Öffnen-Zauberspruch.

In das Kellergewölbe von **Ecstatica 2** gelangte Bettina Henkel auf folgendem Wege: Im Stallraum links neben dem Pferd klettert man die Treppe hinunter und schnappt sich die mittlere Flasche, die man möglichst nahe bei dem Monster am Brunnen deponiert. Nachdem dieses verschwunden ist, kann man in den Schacht hinabklettern und alle drei Hebel betätigen. Nun zurück zum Pferdepferch, durch das Tor links über die Steintreppe in die Handwerker Gilde und von dort aus aufs Dach geklettert. Jetzt kann man in den erloschenen Schornstein springen und über einen Teleporter in die Katakomben gelangen. Die drei zu findenden Totenschädel werden auf die Podeste oberhalb der Treppe gesetzt, bevor man endlich in die Gruft der Könige gelangt.

Auch das Geheimnis der **Orion Conspiracy** blieb Bettina nicht verborgen. Das „strong and flexible thing“ ist nichts anderes als ein Expander, der sich im Trainingsraum auf Ebene 2 versteckt.

Gelöst: The Curse of Monkey Island

Da Lucas Arts' neuester Streich zwar schön affig, aber mitunter auch affig schwer ist, kommt uns Richard Fix' Komplettlösung gerade recht. Aktionen, die in der „einfachen“ Version des Spiels nicht benötigt werden, sind übrigens *kursiv* geschrieben. Zum Spiel: Es sollten prinzipiell alle Personen gnadenlos ausgequetscht werden. Auf die Sätze, die auch nach mehrmaligem Anklicken immer wieder erscheinen, erhält man wichtige Antworten, die man sich merken sollte. Manchmal kann man Handlungen erst vornehmen, wenn Guybrush weiß, warum!

Teil 1: Das Ableben des Zombie-Piraten LeChuck

Zuerst beschimpft man Möchtegern-Piraten Wally als Versager, bis er weint. Aus seinem Plastikhaken und dem Ladestock wird ein Enterhaken gebastelt. Nun benutzt man die Kanone und schießt die vier Boote ab. Anschließend angelt man sich vor der Kanonenluke mit dem Enterhaken den Skelettarm aus dem Meer (und schickt den dazugehörigen Schädel zu den Fischen). Mit dem Entermesser zerschneidet man das Halteseil der Kanone und feuert diese erneut ab. Im Schiffsbauch hebt man den Beutel mit Spielgeld auf und zerschneidet mit dem darunter liegenden Ring das Bullauge.



Ein schöner Ring mit häßlichen Nebenwirkungen

Teil 2: Ein hochkarätiger Fluch

Bei den Trümmern des Schiffes befindet sich ein glimmender Span, den man einstecken sollte. Der nächste Weg führt in den Sumpf. Im Schiffswrack zieht man die Nadel aus der Voodoo-Puppe, ergattert mit dem Spielgeld einen Kaugummi und nimmt den Kleister an sich. Zieht man an der Zunge des Krokodils, erscheint die altbekannte Voodoo-Mama und erklärt die weiteren Aufgaben.

1. Das Schiff:

Der erste Weg führt nach Puerto Pollo und durch die Hintertür in das Theater. Bei genauerer Untersuchung des Piratenmantels entdeckt man Schuppen am Kragen. Nimmt man diese an sich, entpuppen sie sich als Läuse. Man sollte außerdem die Manteltasche öffnen. Den Handschuh schnappt man sich ebenfalls. Den auf dem Tisch liegenden Zauberstab verwendet man mit dem Zauberhut und findet darin das Bauchrednerbuch. Zusätzlich beäugt man die Aufkleber auf dem alten Reisekoffer. Nun betritt man den Frisiersalon und spricht mit al-

len. Dem sauren Piraten haut man zweimal kräftig auf den Rücken. Man hebt den Kieferknacker auf und verjagt Kapitän Röchelieu, indem man die Läuse auf dem Kamm des Friseurs plaziert. Nun setzt man sich auf den Friseurstuhl und benutzt den Hebel einmal. Jetzt kann man den Briefbeschwerer kassieren. Fährt man den Friseurstuhl weit nach oben, läßt sich auch die Schere schnappen.



Gegen Läuse hilft nur die Radikalkur

Diese benutzt man mit den geheimnisvollen Blüten rechts des Limonadenverkäufers. Auch durch das Gestrüpp dahinter bahnt man sich so einen Weg. Nach dem ersten Schritt auf dem Weg wird man von der Schlange verschlungen und in ihrem Magen alles eingesteckt. Aus der Ipecacblüte und dem Pfannkuchensirup stellt man Ipecac-Sirup her und füttert damit den Schlangenkopf. Im Treibsand ergattert man ein Schilfrohr sowie einen Dorn der dornigen Pflanze. Anschließend verbindet man einen Heliumballon mit dem Briefbeschwerer und pustet ihn weg (Papageienkopf!). Aus Schilfrohr und Dorn baut man ein Blasrohr und zerstört damit den Ballon. Im Hühnerladen gibt man dem Wirt seine Reservierung und führt ein Gespräch mit ihm. Links am Tresen befindet sich eine Kuchenform und ein Keksschneider, die man ebenso mitgehen läßt wie einen der leckeren Butterkekse. Beißt man hinein, stellt man allerdings fest, daß er voller Maden ist. Diese Viecher setzt man auf das feiste Hühnchen. Aus dem Hühnchengerippe nimmt man den Mitgliedsausweis und versetzt nebenbei dem ruhigen Gast einen Stoß, um das gezackte Brotmesser aus seinem Rücken herausziehen zu können.

Auf dem Baumstammwurf-Platz zieht man mit dem Keksschneider einen Gummistopfen aus dem Gummibaum und schmiert ihn mit dem Kleister ein. Weiter geht's in der Jefarenbucht. Das Boot repariert man mit dem klebrigen Gummistopfen und rudert damit zum Piratenschiff. Die Planke läßt sich unter Zuhilfenahme des Brotmessers absägen. Man betritt das Schiff und wird prompt geteert und gefedert. Als Riesen-Hühnchen begibt man sich wieder zum Hühnerladen und wird statte pede zum Schiff retourniert. Dort verwen-

det man das Bauchrednerbuch mit dem Affen-Kapitän und wird damit die ganze Bande los.

2. Die Goldstatue:

Nachdem sich Guybrush die Schatzkarte geschnappt hat, öffnet man das Bullauge und verläßt das Schiff. Im Theater geht man nach oben zu den Scheinwerfern und betätigt den Hebel. Die acht Knöpfe werden nun genau nach der Reihenfolge der Schatzkarte bedient (oben links = Nordwest, unten rechts = Südost etc.). Unten benutzt man das Hühnerfett mit den Kanonenkugeln, anschließend kann man auf der Bühne mit der Schaufel Elaine ausgraben.

3. Die Mannschaft:

Edward Van Helgen: Mit dem Handschuh kann man ihm eine runterhauen, er fordert Guybrush nun zum Duell. Anstatt einer Pistole wählt man jedoch das Banjo im Koffer rechts hinten. Dazu muß man zuerst den mittleren Pistolenkistendeckel schließen. Nun merkt man sich die Melodie, die Edward vorspielt und spielt diese schnell nach. Nachdem Guybrush das Banjo niederlegt, nimmt man eine Pistole und schießt damit auf Edwards Banjo.



Notfalls kann man sich die Saitenkombination aufschreiben

Haggis McMutton: Man geht zum Baumstammwurf-Platz auf den Hügel und sägt mit dem Brotmesser den Sägebock durch. Anschließend zündet man mit dem glühenden Holz die Rumspur an. Jetzt fordert man Haggis zum Baumstammwurf auf und gewinnt natürlich. Halsabschneider Bill: Im Hühnerladen gibt man dem Wirt zuerst den Kieferknacker und anschließend einen frischen Kaugummi. Wenn er eine Blase macht, zersticht man diese mit der Nadel. Man hebt den Goldzahn auf und kaut selbst einen Kaugummi, den man mit dem Goldzahn verklebt. Jetzt atmet man aus dem Heliumballon Helium ein und kaut darauf den Goldzahn im Kaugummi. Vor dem Hühnerladen sucht man mit der Kuchenform in der Matschpfütze und findet so den Zahn wieder. Dieser muß nur noch Halsabschneider Bill gezeigt werden.

4. Die Karte:

Am Beach-Club zeigt man dem Cabana-Jungen seine Mitgliedskarte, nimmt sich ein Handtuch, macht dieses im Eiskühler naß und schlägt damit die Bedienung. Ist diese abgezogen, kassiert man das Speiseöl ein, nimmt sich weitere Handtücher (insgesamt drei) und befeuchtet sie ebenfalls. Am Strand läuft man erst ein Stück nach rechts und legt nach Guybrushs Tanz die Handtücher auf den heißen Sand. Nachdem man sich mit Blassido Domingo unterhalten hat, nimmt man seinen Krug und geht zum Limonade-Stand. Man tauscht die Krüge aus und bestellt eine Limo. Ist Kenny beleidigt abgezogen, schnappt man sich den blauen Krug und füllt ihn mit der roten Farbe. Nun geht's zurück zum Brimstone Beach. Man stellt den bodenlosen Krug auf Blassidos Bauch und füllt die Farbe hinein. Hat er sich umgedreht, schüttet man das Speiseöl auf seinen Rücken und zieht die Karte ab.

Teil 3: Drei Laken im Wind

Nachdem Käpt'n Röchelieu die Karte gestohlen hat, muß man erst einmal die Fechtkunst neu erlernen. Dazu werden die Beleidigungen des Gegners in Reimform zurückgegeben. Erst nach einigen Kämpfen ist die Liste der Antworten komplett. Es empfiehlt sich, den eroberten Schatz sofort in Kanonen zu investieren, da man ihn so nicht mehr verlieren kann. Mit den besten Kanonen an Bord greift man Röchelieu an. Hier muß man aus den bekannten Antworten diejenigen auswählen, welche sich auf seine Aussagen reimen und inhaltlich zusammenpassen.



Die nötige Hardware für den Seekampf gibt es bei Kenny

Teil 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Mit Haggis sollte man sich ausgiebig unterhalten, vor allem bezüglich der Handlotion. Dann nimmt man die Flasche im Sand an sich. Öffnen kann man diese, indem man sie mit dem Mund aufbeißt. Der nächste Weg sollte in das Hotel führen, wo man sich zuerst von der Wahrsagerin die Karten legen läßt. Dies sollte man so oft tun, bis sie fünf Karten auf den Tisch gelegt hat. Diese steckt man ein.

Anschließend nimmt man das Rezeptbuch vom Tresen und das lose Kissen vom linken Barhocker. Ein Gespräch mit dem Barkeeper ergibt, daß er ein Katermittel braucht. Die Zutaten dazu stehen im Rezeptbuch auf Seite 8.

Das Rü-B-Frei:

Hinter dem Friedhof steckt man Hammer und Meißel ein, nimmt die Hundekex aus dem Hundenapf und gibt sie dem Hund, damit man gebissen wird. *Beim oberaffigen Spiel verfüttert man statt dessen den Butterkeks.* Danach wird noch etwas stinkendes Hundehaar eingesteckt. Den Pfeffer findet man rechts der Windmühle. Am Strand legt man das Kissen auf den Felsen und schlägt mit dem Hammer an den Baumstamm. Alle drei Zutaten gibt man dem Barkeeper, der diese zusammenmixt. Nun kann man sich ausgiebig mit ihm unterhalten. So erfährt man, wo sich Ring und Diamant befinden. Außerdem sollte man den Grog mit dem Schirm bestellen.



Rü-B-Frei macht müde Mixer munter

Der Ring:

Man öffnet das Katermittel mit dem Meißel, schüttet es in den bestellten Grog und trinkt diesen. In der Gruft befreit man sich mit Hilfe des Meißels aus dem Sarg und nimmt die Nägel mit. Nun öffnet man den großen Sarg in der Mitte, unterhält sich mit Stan und schließt eine Lebensversicherung ab, indem man ihm den Goldzahn gibt. Im Hotel fragt man Meistersuppe, warum man nicht in der Meistersuppe-Gruft beerdigt wurde. Im ersten Stock öffnet man die Tür links und haut mit dem Hammer auf den Nagel. Draußen im Gang hebt man diesen auf und steckt auch das Porträt ein. *Mit der Schere schneidet man das Gesicht aus dem Bild heraus und hängt den Rahmen an die erste Tür. Man betritt den Raum und schaut durch das Bullauge hinaus, um als Meistersuppe-Gesicht erkannt zu werden. Die laminierte Visitenkarte hilft, die zweite Tür aufzubrechen.* Man betritt das hintere Zimmer, zieht das Bett herunter und befestigt es sowohl mit den Sargnägeln als auch dem anderen Nagel am Boden. Jetzt kann man das Buch einstecken. Dem Barkeeper gibt man sich als Meistersuppe zu erkennen und redet mit ihm über alte Familiengeschichten. Anschließend bestellt man wieder einen Grog, mixt das Rü-B-Frei hinein und trinkt ihn. In der Meistersuppegruft führt man ein Gespräch mit der Geisterbraut und nimmt im hinteren Teil die Brechstange aus dem Sarg. Man geht um den Sarg herum zur Spalte, hebt un-

terwegs Murray auf und sieht hindurch. Nach dem ausführlichen Gespräch mit dem Totengräber, bei dem man sich als Geist ausgibt, schmiert man Kleister an den Skelettarm und holt sich damit die Laterne. Diese stellt man auf den Sargdeckel und benutzt Murray mit ihr als Schattenspiel. Im Hotel geht man in das hintere Zimmer und entfernt mit der Brechstange die Bretter vom zugenagelten Loch. Anschließend löst man das Bett ebenfalls mit der Brechstange vom Boden. In der Gruft findet sich danach der Ring.



Endlich mal ein geistreiches Gespräch...

Der Diamant:

Man geht ins Kannibalendorf (seltsame Lichter auf der Karte) und steckt das Tofu-Gemüse, den Meßbecher und den Holzbohrer ein. Der nächste Weg führt zur Windmühle. *Mit dem Schirm hält man sich an den Windmühlenblättern fest und gelangt so zum Faß.* Dort füllt man sowohl den Meßbecher als auch das leere Glas mit dem Zuckerwasser. Auf der Lichtung bei Elaine stellt man das Glas mit dem Zuckerwasser auf den Stumpf und schraubt es zu, sobald die Glühwürmchen darin sind (mit dem Meißel Luftlöcher hineinbohren!). Im Hotel geht man zuerst ins Nebenzimmer und nimmt dort den Kühlschrankmagneten sowie den Totenschein an sich. Nun sticht man mit dem Meißel etwas Käse aus dem Käserad und geht wieder hinaus. *Das herausgeschnittene Gesicht des Barkeepers tauscht man noch mit dem Spiegel links an der Wand aus.* Den Totenschein gibt man in Stans Gruft ab und erhält dafür eine Menge Geld. Mit dem Glas voller Glühwürmchen und dem Spiegel repariert man den Leuchtturm. In der Bucht findet man jetzt das Waliser-Taxi vor. Mit dem Kühlschrankmagneten magnetisiert man die Nadel, steckt diese durch den Korken und setzt das ganze Gebilde in den vollen Meßbecher. Nun wird man vom fliegenden Waliser zur Totenkopfinsel gebracht. Dort läßt man sich vom oberen Ende der Klippe mit dem Aufzug herunterfahren und verwendet den Regenschirm, sobald das Seil reißt. Mit den Piraten redet man über den Diamanten, bis sie ein Kartenspiel anbieten. Dabei vertauscht man die Karten mit den Tarot-Karten und gewinnt dadurch den Diamanten. Jetzt läßt man sich zu Blood Island zurückrudern. Man geht durch das Dorf und gelangt zur Wache vor dem Vulkan. Mit dem Meißel schnitzt man sich eine Tofu-Maske und setzt diese auf. Oben am Vulkan schmeißt man nach der Opferung etwas Käse in den Krater. Vor dem Hotel gibt man den restlichen Käse in den Topf

auf dem Grill und bringt die geschmolzene Suppe zu Haggis, der dafür die Handcreme preisgibt. Auf der Lichtung entfernt man mit der Handcreme den alten Ring von Elaines Finger, bastelt aus Ring und Diamant einen neuen und steckt ihr diesen an die Hand.



Kaum ist Elaine geheilt, schon tauchen LeChucks Schergen auf

Teil 5: Der Kuß des Spinnenaffen

Nach einem langen Gespräch mit LeChuck öff-

net man die Tür der Gondel. Nun unterhält man sich mit dem Kutterköter und läßt ihn raten, wie alt man ist. Als Preis nimmt man anschließend den Anker in Empfang. Den Anker legt man in das Meringuegebäck und bittet die Hafenratte darum, die Kanone abzufeuern. *In der schwierigen Version baut man aus Rasierseife und Kuchenform eine Cremetorte, setzt den Anker hinein und legt das Ganze auf das Meringuegebäck.* Nach dem Schuß öffnet man das Tor, schaut durch das Loch und provoziert die Hafenratte, bis sie einen Kuchen abfeuert. Anschließend haut man dem Kutterköter so oft in den Bauch, bis er Guybrush beißt. Am Eisverkaufsstand rechts nimmt man den Pfefferstreuer und bestellt ein Schneehörnchen. Dieses garniert man mit dem Hundehaar, dem Meringuegebäck und etwas Pfeffer und würgt es hinunter.

Teil 6: Guybrush räumt mal wieder auf

Auf der ersten Achterbahnstation mit dem dreiköpfigen Affen hebt man das Seilstück neben dem Stamm auf, bei der zweiten Station vor dem Schiff nimmt man das Rumfaß mit. Die nächste Haltestelle ist die Folterkammer.

Man öffnet die Laterne und pustet mit dem Mund die Flamme aus. Nun nimmt man die Ölflasche, trinkt damit das Seil und steckt diese Zündschnur in das Faß. Bei der letzten Station läuft man zum Schneeffaffen hinauf und legt den Sprengkörper auf dessen Arm. Nun begibt man sich wieder nach unten und wartet auf LeChuck. Kurz bevor er Feuer spuckt, bläst man ihm Pfefferstaub ins Gesicht und kann sich den (viel zu kurzen) Abspann zu Gemüte führen. Bis zum nächsten Teil!



Auf Wiedersehen im nächsten Teil!

Gelöst: Riven

Damit Sie in den faszinierenden Renderwelten von „Riven“ den Durchblick behalten, hat sich Gunnar Möller dort umgesehen und uns seinen ausführlichen Erfahrungsbericht überlassen.

Aller Anfang ist leicht...

Wir lesen zuerst das Tagebuch durch, um einige Informationen zu erhalten. Rechts gehen wir die Treppe hinauf und stehen am Eingang zur Käferhalle. Wir drücken viermal den Knopf, um die Durchgänge in Position zu brin-



Die Käferhalle ist der Dreh- und Angelpunkt von Riven

gen. Wir gehen die andere Seite der Treppe hinunter und kriechen unter dem verschlossenen Gatter durch. Geradeaus den Gang entlang und durch den Raum finden wir eine

Druckleitung, die wir durch Betätigen des Hebels aktivieren. Nach einer Drehung sehen wir links einen weiteren Hebel, den wir betätigen. Wir gehen zurück die Treppe hinauf und drücken erneut viermal den Knopf. Ein kleiner Raum ist nun zugänglich geworden, wo wir am Türrahmen abermals einen Hebel betätigen. Wir gehen zurück zum Knopf am Eingang der Brücke und drücken den Knopf zweimal. Nun gehen wir zum Wasserturm, der in der Mitte eine Art Kraftwerk beherbergt, welches noch ausgeschaltet ist. Wir betrachten das Symbol-Schild und merken uns die Klötzchen-Formen, dann gehen wir links den Steg hinunter. Draußen entdecken wir eine weitere Druckleitung, die wir durch Drehen des Hebels einschalten, und am Ende des Weges eine drit-

Heiße
3D-Games
selbst produzieren!

3D GameStudio

Entwicklungssystem
für 3D-Computerspiele

- ◆ Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- ◆ Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!!
- ◆ Enthält World Editor und die ACKNEX 3D-Engine
- ◆ Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- ◆ 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinthen
- ◆ Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- ◆ Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- ◆ Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- ◆ Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- ◆ Bildschirm-Auflösung 320x400, 256 Farben
- ◆ 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- ◆ Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial

3D GameStudio lite DM 169,-
3D GameStudio commercial DM 349,-
(mit SVGA und 2-Player-Modus)

Preise inkl. MwSt. • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!
Weitere Infos & Demos → <http://www.conitec.com>
Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

CONITEC

GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

te Leitung mit Hebel. Da nun alle Brücken mit Druck versorgt sind, verlassen wir den Wasserturm und gehen über die Hängebrücke in den Höhleneingang. Innen im Gang finden wir einen Steuerraum und zwei Kameralinsen. Neben einer Linse befindet sich ein Hebel, den wir drücken, um die Tür zur Schwebebahn zu öffnen. Am Ende des Gangs öffnen wir die Tür und gehen nach rechts zur Schwebebahn. Wir drücken den blauen Knopf, und die Bahn erscheint. Wir steigen ein und fahren los.

Ein merkwürdiges Spiel

Wir steigen aus und finden gegenüber des Höhleneingangs ein Auge. Wenn wir es berühren, sehen wir ein Symbol und hören ein Geräusch. Beides gut merken. Am Ende des Ganges gehen wir rechts die Treppe hinauf, über die Hängebrücke und dann zum Gatter. Ein Käfer krabbelt den Balken hinauf, und wir berühren das Tor. Dabei merken wir uns das ertönende Geräusch. Wenn wir durch das Gatter gehen, sehen wir ein großes Messer, umgeben von blauleuchtenden Pflanzen. Hier folgen wir dem Licht und kommen zu einem weiteren Auge. Wir berühren es und merken uns mal wieder Symbol und Geräusch. Wir folgen dem Pfad zu einem Holzweg und gehen diesen geradeaus entlang bis zum See. Hier klettern wir an den Häusern entlang und gelangen zu einem Vorsprung. Wir drücken den Hebel, um das Wasserfahrzeug herunterzulassen, und kehren jetzt auf gleichem Weg zurück zur Treppe, wo wir nach der Bahnfahrt standen. An den Häusern sehen wir übrigens ein paar gefangene tote Fische hängen, deren Aussehen später wichtig wird.



Mit dem Hebel wird das U-Boot zu Wasser gelassen

An der Treppe angekommen, gehen wir sie vorsichtig hinunter. Von weitem sehen wir zwei seehundähnliche Tiere auf einem Stein. Wir nähern uns ihnen immer erst, wenn sie sich wieder hingelegt haben, um sie nicht zu erschrecken. Den Laut, den sie von sich geben, merkt man sich wieder. Hinter den Steinen befindet sich ein weiteres Auge. Dieses berühren wir, merken uns das Symbol und Geräusch und gehen weiter den Weg entlang, bis wir zu einem kleinen Wasserbecken kommen. Ein weiteres Auge begutachten wir so wie die letzten drei, dann klettern wir die Leitern hinauf und gehen geradeaus zum Steg. Wir klettern ins Wasserfahrzeug und fahren zum Schalterhaus, wo wir alle Hebel nach oben stellen, um

alle Stege herauszufahren. Dann fahren wir zur Schule und lernen anhand des „Wen-frißt-der-Hai-Spiels“ das verschlüsselte Zahlensystem. Das Spiel wählt zufällig ein Symbol von zehn aus und läßt das Männchen entsprechend viele Male herunter. Wie oft das ist, müssen wir nach mehreren Runden herausfinden, bis wir zehn verschiedenen Symbolen je einen Wert nach unserem Zahlensystem zuordnen können.

Wir merken, daß einige Symbole des Spiels denen der Augen gleichen. Es gibt fünf Grundsymbole mit den Werten 0 bis 4. Die Symbole 1 bis 4 haben wir dem Spiel entnommen, die 0 als Symbol ist ein leeres Quadrat und kommt sonst nicht vor. Jedes Symbol des kompletten Zahlensystems ist eine Zusammenlegung zweier Grundsymbole, wobei eines der Grundsymbole dabei um 90 Grad gedreht wird. Verfahren wir auf diese Weise mit jedem der fünf Symbole, erhalten wir 25 verschiedene Kombinationen, numeriert von 0 bis 24. Mit diesem Wissen verlassen wir die Schule und fahren zum Steg zurück. Wir gehen abermals zum Gatter, wo wir den Käfer gefunden haben, und fahren mit der Lore hinter uns zur nächsten Insel.

Gehn's Zahlensystem				
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

Neue Insel, neue Probleme

In der Mitte des Sees so lange am Hebel drehen, bis er zum Heizkessel zeigt. Wir klettern die Treppe des Kessels hinauf und gehen nach links zu den Ventilen. Zuerst verstellen wir rechts den Hebel (um das Feuer zu löschen), dann das große Rad (um das Wasser abzulassen), danach links den kleinen Hebel, und zuletzt drücken wir den Schalter am Kessel nach oben, um das Gitter hinaufzufahren. Der Hebel in der Seemitte kommt wieder ganz nach

rechts, wir klettern im Heizkessel ins Rohr und weiter, bis wir oben im Freien stehen. Wir folgen dem Pfad zu einem Balkon und öffnen die Doppeltür. Geradeaus befindet sich eine Falle, die wir mit einem Stück Futter versehen und hinunterfahren lassen. Nach einer Weile hören wir die Falle zuschnappen, holen sie wieder herauf und öffnen sie. Tatsächlich hat sich ein Frosch darin verfangen und springt kurzerhand aus der Falle. Das Quaken des Frosches merken wir uns.

Nun schließen wir von innen die Doppeltür und gehen nach links die Treppe zu einer rotierenden Kuppel hinunter. Eines der Symbole auf der Kuppel ist farblich markiert. Genau dieses Symbol, es ist das erste von vier, merken wir uns, sowie den Standort der Kuppel. Nun gehen wir weiter den anderen Gang entlang und kommen ins Freie. Am Geländer drücken wir den Schalter und gehen geradeaus durch eine Höhle und über eine lange Brücke zum hinteren Teil des Wasserturms. Hier ziehen wir am Hebel, lassen die Brücke herab und betreten den Wasserturm. Wir gehen den Steg entlang bis zum ersten linken Ausgang. Das unterbrochene Brückenstück lassen wir durch Knopfdruck hochfahren, dann gehen wir geradeaus bis zur Tür und öffnen sie durch Betätigen des Hebels. Zurück im Wasserturm drehen wir links am Rad und fahren das Verbindungsstück aus. Links beim nächsten Ausgang ziehen wir am Hebel und lassen die Brücke hoch.

Abermals gehen wir den Steg hinunter und drücken am Durchgang den Fahrstuhlknopf. Unten gelangen wir am Ende des Ganges zu einer weiteren Kuppel, deren Augen-Symbol und Standort wir uns merken. Weiter gibt es nichts zu tun, und wir wandern den ganzen Weg zurück zur Doppeltür und zur Falle. Wir kriechen über der Falle in den Luftschacht hinein und gelangen ins Innere eines Hauses. Auf dem Tisch liegt ein Tagebuch, welches wir vollständig durchlesen. Es werden sechs Augen-Symbole erwähnt, die mit den Kuppeln zusammenhängen. Pro Insel gibt es je eine Kuppel mit einem Augen-Symbol. Erwähnt ist auch der Zugangscode zu den Kuppeln, bestehend aus den Symbolen des aus der Schule gelernten Zahlensystems. Dieser Code ändert sich übrigens von Spiel zu Spiel. Aus einer Zeichnung geht hervor, daß alle fünf Inseln von Riven mit einem Klötzchen-Symbol versehen sind. Links auf dem Schreibtisch liegt das letzte Auge, welches nach Berührung bezeichnenderweise kein Geräusch von sich gibt. Das Symbol merken wir uns dennoch. Nun ist klar, daß die Geräusche der Augen Tierlaute sind, die durch die Symbole eine Reihenfolge von 1



Ein ominöser Generator

bis 5 ergeben. Jetzt drücken wir den blauen Knopf, öffnen die andere Metalltür und fahren mit der Bahn zur nächsten Insel. Wir steigen aus und folgen dem Weg bis zu einem Fahrstuhl. Wir fahren hoch und stehen an einer Art 3D-Landkarten-Generator. Vorne am Schaltpult drücken wir für eine Insel das Klötzchen-Symbol, es baut sich ein Wassergebilde auf, und wir können hinter uns im runden Haus die Insel ansehen. Wir stellen anhand der Klötzchen-Symbole auf dem Schaltpult und des Kartenausschnitts im Haus fest, daß die Karte von Riven aus 25 Quadraten besteht und jedes Quadrat davon nochmals in 25 kleinere unterteilt ist. Auf dieser Gesamtkarte müssen wir mit Hilfe des 3D-Landkarten-Generators die Positionen aller rotierenden Kuppeln (auf jeder Insel eine) herausfinden. Durch genaues Hinsehen können wir jetzt herausfinden, zu welcher Insel welches Klötzchen-Symbol gehört. Die Positionen der fünf Kuppeln auf der Karte prägt man sich gut ein. Links vom Haus befindet sich eine weitere Kuppel, bei der wir uns das farblich markierte Augen-Symbol merken.

Dann gehen wir zurück zur Bahn, drehen sie um und steigen wieder aus. Durch die Tür geht es immer geradeaus bis zu einer großen Glaskuppel mit Aussicht ins unendliche Meer. Oben auf der Treppe setzen wir uns in den Stuhl, drehen uns um und fahren rechts hinunter. Hier sind alle Augen-Symbole aus dem Tagebuch abgebildet. Jedes drücken wir einmal, immer wenn es sich im roten Ring befindet. Zu vier Augen-Symbolen merken wir uns die Farbe der aufleuchtenden Lampe. Bei einem Augen-Symbol ist die violette Lampe defekt und leuchtet nicht auf. Und beim letzten müssen wir außerdem auf die Farbe der Lampe und den durch das Geräusch angelockten Fisch achten. Wir klettern aus dem Stuhl, gehen die Treppe hinab und fahren mit der Schwebbahn rechts zurück.



Zuverlässiger als der MVV: die Schwebbahn

Ein tierisches Rätsel

Wir steigen aus und fahren mit dem Fahrstuhl zweimal nach oben. Dort gehen wir zur Kuppel und merken uns das Augen-Symbol. Geradeaus weiter öffnen wir die Tür und setzen uns in den Stuhl. Zuerst ziehen wir am linken, dann am rechten und zuletzt wieder am linken Hebel. Mit dem Fahrstuhl geht es einmal hinunter, wir betätigen den Hebel links, um die Treppe zu öffnen, und gehen durch den

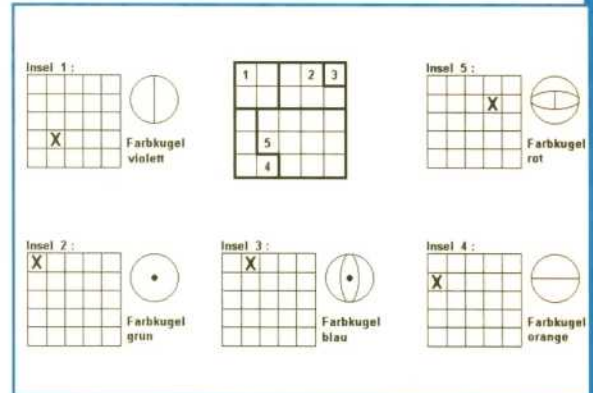
Dschungel nochmals zum See ins Wasserfahrzeug. Nun fahren wir zum Gitter, dessen Bodenmitte wir gerade geschlossen haben, und lassen uns durch Ziehen am Handgriff nach oben befördern. Rechts vom Tor drücken wir den Knopf und gehen hinein. Wir öffnen den Abflußdeckel und ziehen am geheimen Hebel. Dann betreten wir den Gang und gehen blind bis zum Wasser. Auf dem langen Rückweg schaltet man jede Lampe ein. Jetzt entdecken wir in der Mitte des Gangs eine Steintür, die wir öffnen. Wir gehen den Gang entlang und kommen in einen Säulen-Raum, wo hinter einer Wand ein Buch verborgen ist. Den tierischen Öffnungsmechanismus setzen wir durch Drücken der entsprechenden Steinsäulen in Gang. Die Reihenfolge der Säulen ist die der Augen mit ihren Tierlauten und Symbolen: toter Fisch, Käfer, Frosch, Seehund und großer Fisch. Wir berühren das Bild im Buch und werden in ein anderes Zeitalter teleportiert.

Im Gefängnis

Wir nähern uns der Statue und werden gefangen. Wieder bei Bewußtsein schauen wir einige Male durch die Gefängnistür und das Fenster. Zwischendurch kommt zweimal Besuch, der uns ein weiteres Tagebuch und das verlorene Gefängnisbuch vorbeibringt. Das Tagebuch sollte genauestens studiert werden. Dort sehen wir auf einer Zeichnung, daß vier Inseln von Riven durch die Schwebbahn bzw. Brücken miteinander verbunden sind. Außerdem findet man einen fünfstelligen Zugangscode, der ebenfalls von Spiel zu Spiel wechselt. Wir berühren das Bild auf dem Tisch und kehren zurück zum Säulen-Raum. Wir verlassen den Raum und gehen zum runden Tor zurück. Weiter rechts am Steg gelangen wir durch Herunterlassen der Leiter zurück auf den Holzweg. Dann ab zur Schwebbahn und zurück zur Startinsel.

Das Finale naht

Wir kehren zum Drehraum zurück und drehen ihn so, daß wir Zutritt zum Wasserturm haben. Wir gehen nun die hochgefahrte Brücke hinauf und kommen zu einer Maschine, die den Einschaltmechanismus des Kraftwerks darstellt. Auf die Lochplatte müssen die Farbkugeln eingesetzt werden. Die richtigen Stellen für die Farbkugeln sind die Positionen der fünf Kuppeln auf der 3D-Landkarte. Die Farbe der Kugel entspricht dem Augen-Symbol auf der Kuppel. Da wir das Augen-Symbol der fünften Kuppel nicht kennen, müssen wir die Farbe raten (eine Kugel bleibt immer übrig). Scheinen alle fünf zu stimmen, schieben wir den Hebel hinter uns herunter und drücken dann den weißen Knopf. Ein leises Brummen signalisiert, daß wir alles richtig gemacht haben. Nun suchen wir irgendeine rotierende Kugel auf und bringen sie mit Hilfe des Schalters zum Stillstand (man drückt genau in dem Moment auf den Knopf, wenn das farblich markierte Auge der Kuppel in der Linse zu sehen ist). Die Kuppel öffnet sich, und wir schieben die fünf Regler entspre-



So werden die Farbkugeln angeordnet

chend den Codes aus dem Tagebuch auf ihre Position. Nun können wir das Buch öffnen und uns in Gehns Zeitalter teleportieren. Wir landen in einem Käfig.

Endspiel

Um Gehr herbeizurufen, drücken wir den Knopf. Nach seinem Vortrag nimmt er uns das Gefängnisbuch ab und fordert uns auf, ein bestimmtes Bild zu berühren. Wir gehorchen ihm, er tut dasselbe und ist fortan im Buch gefangen. Wir klettern die Öffnung hinunter und begutachten die Silberkugel auf dem Nachttisch. Die Melodie, die sich bei jedem Spiel ändert, merken wir uns und klettern wieder hinauf. Dann betätigen wir den Schieber an der Kugel sowie den am Fenster. So erhalten wir Zugang zu den fünf Büchern, und die Bilder haben Energie. Wir benutzen das Buch mit dem einzelnen Quadrat, um zur fünften Insel von Riven zu gelangen.



Das unscheinbare Teleskop spielt im Finale noch eine wichtige Rolle

Wir drücken unten den Knopf und gehen den Steg entlang zum Fahrstuhl. An der Vorrichtung geben wir die Melodie ein, die wir bei der Silberkugel gelernt haben. Wir fahren hinauf und befreien Katharina. Sie bittet uns, die Luke auf der Startinsel zu öffnen, um Atrus das erwartete Signal zu geben. Wir kehren zum Startpunkt unseres Abenteuers in Riven zurück und marschieren zum Teleskop. Unten links schieben wir den Pflock zurück und rechts den Hebel am Geländer nach unten. Wir drücken die Tasten der Luke gemäß dem Code aus Katharinas Tagebuch und ziehen am Griff. Zuletzt drücken wir den Knopf so lange, bis das Teleskop das Sicherheitsglas zerstört, und können uns in Erwartung neuer Abenteuer entspannt zurücklehnen.

Tips und Tricks

Bleifuß Rally

Keine Karren? Keine Strecken? Kein Problem mit Ekkehard Rists Cheats, die einfach im Hauptmenü eingegeben werden:

TRAMO alle Kurse
CARBO alle Autos



Unsere beiden Cheats ersparen stundenlange Positionskämpfe

Brain Dead 13

Wer Probleme mit Lances Abenteuer auf unserer letzten CD hat oder einfach mal einen buchstäblich todwitzigen Zeichentrickfilm sehen möchte, sollte sich an Markus Rists Cheats halten: In der DOS-Version gibt man bei gedrückter **Strg**-Taste **READYSOFT** ein (Y=Z), unter Windows 95 wird das Cheatmenü durch das Drücken von **F5** aktiviert. Daraufhin läßt sich direkt anwählen, welche Episode man mit welchem Erfolg betrachten will.

Little Big Adventure 2

Was Twinsen alles erledigen muß, war bereits in unserer Komplettlösung vor einigen Ausgaben nachzulesen. Holger Dotzauer verrät jetzt, wie dem Spieler bei diesen Schwierigkeiten geholfen werden kann! Im Menü (mit **Esc** zu öffnen) wird Folgendes eingegeben:

MAGIC volle Magie
LIFE Leben wird aufgefüllt
CLOVER Kleeblatt
FULL alle oben genannten Cheats
GOLD 50 Coins
SPEED Frame Rate
PINGUIN Mega-Pinguin

Earth 2140

Die Mission-CD ist bereits im Handel, da verrät TopWare endlich die Cheats zum Überraschungs-Strategie-Erfolg. Dazu muß das Programm mit dem richtigen DOS-Parameter gestartet werden, den eigentlichen Code tippt man dann während des Spiels ein (Achtung, nur Großbuchstaben verwenden!).

Parameter KR

Code **Effekt**
RTHKILL angewählte Einheit wird zerstört
RTHHEALTH angewählte Einheit wird repariert

Parameter MD

Code **Effekt**
RTHMN2 Containerinhalt wird verdoppelt
RTHMN4 Containerinhalt wird vervierfacht
RTHRSRCH aktuelle Erfindung wird fertiggestellt

Code
RTHRSRCHLL

Effekt
alle Erfindungen verfügbar

Parameter MS
Code **Effekt**
RTHPVR Panzerung und Feuerkraft von T100/ST01B maximal

RTHSHOWMP vollständige Karte

Parameter MW
Code **Effekt**
RTHVCTR nächster Level
RTHFLL alle Levels auf dem Kartenscreen anwählbar

RTHGLX** Warp zu Level Nr. **

Parameter WW
Code **Effekt**
RTHRNFRMNT Man kann zweimal Verstärkung anfordern

RTHCSHE 5.000 \$
RTHCSHLL 5.000 \$ für alle Parteien

Diablo: Hellfire

Auch hier funktioniert der Verdopplungs-Trick (PC Joker 7/97), allerdings läßt sich die Prozedur noch verfeinern: Man braucht zumindest einen Trank und 75 Goldstücke. Nun begibt man sich zum Farmer (bei den Kühen), der einem nach einem Gespräch die „Rune Bomb“ überläßt. Mit dieser jagt man das seltsame Aliengewächs in die Luft. Trabt man nun sofort zum Farmer zurück, erhält man das „Auric Amulet“. Damit verdoppelt sich die Menge an Gold, die man tragen kann (10.000 statt 5.000 pro Inventory-Platz). Jetzt steckt man den Trank in den Gürtel, wechselt auf die langsame Gangart und legt seine Goldvorräte ab. Man entfernt sich ein paar Schritte und klickt dann wieder auf den Goldhaufen. Während der Charakter hinmarschiert, fährt man mit der Maus auf den Trank und klickt genau dann darauf, wenn die Spielfigur das Gold aufnimmt. Das Timing dabei ist extrem schwierig, doch wenn die Prozedur erfolgreich war, verwandelt sich die Beschreibung des Tranks in den aufgehobenen Goldbetrag. Legt man diesen nun ab und nimmt ihn wieder auf, haben sich die Geldreserven verdoppelt. Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen, Vorsicht ist nur geboten, wenn mehr als ein Inventory-Fach mit Gold belegt ist. In diesem Fall wird nur der geringere Betrag dupliziert.

Men in Black

Hier wechselt man mit Hilfe der Esc-Taste ins Hauptmenü und tippt **DOUGMATIC** ein, bis man ein Bestätigungsgeräusch hört und ins Spiel zurück kommt. Um die einzelnen Cheats zu aktivieren, muß zuvor nochmals Escape gedrückt werden.

AGENTJ, AGENTK zwischen Agenten
AGENTL, AGENTX wechseln
HEALME volle Energie
PROTECTME Unverwundbarkeit
GIVEME alle Waffen
LOADME volle Munition
MOVEME Level Warp
KILLEM tötet Gegner

Myth

Holger und kein Ende: Wenn man Space gedrückt hält, während man „Select New Game“ anwählt, ist jeder Level anwählbar. **Ctrl** und **+** (Plus-Zeichen) beenden jede Mission siegreich.



Max Montezuma

Überraschung: Noch mehr Cheats von Holger Dotzauer! Um sie zu aktivieren, muß man sie schon in der Kommandozeile (beim Starten des Spiels) eingeben:

WMONTE.EXE -CHEAT_GOD

unendlich Leben

WMONTE.EXE -CHEAT_TOUGH

Max wird stärker

WMONTE.EXE -CHEAT_SPEED

Max rennt, anstatt zu gehen

WMONTE.EXE -CHEAT_BIONIC

bessere Kampfeigenschaften

WMONTE.EXE -CHEAT_ICE

Untergrund ist eisglatt

NBA Live 98

Um die geheimen Teams (die sich aus den beteiligten Programmierern etc. zusammensetzen) zu erhalten, muß eine der folgenden Bezeichnungen als Name des Eigenbau-Teams angegeben werden:

EA Europals	Hitmen AllSorts
Hitmen Coders	Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers	Hitmen Pixels
QA Campers	QA DBuggers
QA Testtubes	TNT Blasters

Need for Speed 2 S. E.

Prinzipiell funktionieren die meisten der Cheats, die bereits beim Ur-NfS2 zu finden waren. Eine Aufzählung der Neuheiten liefert Holger Dotzauer. (Wer auch sonst?)

Im Hauptmenü einzugeben:

MAD	Kühe anstelle des Rauchs hinter dem Auto (nur 3Dfx)
SLOT	Wagen steuert automatisch, man muß nur noch Gas geben (nur im Arcade Modus)
CHASE	Überholte Autos folgen einem, auch über Sprünge
RUSHHOUR	viel Verkehr auf der Straße
BOMBER	Bonuswagen Bomber BFS
FZR2000	Bonuswagen FZR 2000
TOMBSTONE	Bonuswagen Tombstone Daytona

Während des Ladens:

N (gedrückt halten) Rennen bei Nacht (nicht 3Dfx)

Während des Spiels:

H (gedrückt halten) kurzzeitiger Turbo-boost

Postal

Sie werden nie erraten, wer uns diese Cheats geschickt hat... Wer? Holger Dotzauer? Scheinbar können Sie hellsehen... Wie dem auch sei, die folgenden Codes werden einfach während des Spiels eingegeben:

THICKSKIN	volle Armor
HEALTHFUL	volle Health
GIMMEDAT	alle Items
CARRYMORE	verdoppelt die Munitionskapazität
HESSTILGOOD	Wiederauferstehung, wenn man tot ist
BREAKYOSAK	Shotgun Munition
DAWHOLEENCHILADA	Granaten, Missiles, Napalm, Flammenwerfer
MYTEAMOUSE	die Charaktere werden etwas kleiner
SHELLFEST	SprayCannon (MP mit Shotgun Shells)
EXPLODARAMA	Granaten, Missiles, Heatseekers
FLAMMENSTEIN	Molotows, Napalm, Flammenwerfer
SHOTGUN	Shotgun Munition
LOBITFAR	Granaten
TITANIII	Missiles, Heatseekers
STERNOMAT	Napalm
FIREHURLER	Flammenwerfer
CROTCHBOMB	Minen
THERESNOPLACELIKEOZ	Level Skip
IAMSOLAME	Unverwundbarkeit

Quake 2

Der Vertrieb in Deutschland mag zwar nicht geplant sein, doch das wird weder die fanatischen Fans noch die BPS davon abhalten, sich ids neuestes Werk unter den Nagel zu reißen. Hier also die Codes, welche allesamt in der Konsole (mit ^, der Taste links der „1“, aufzurufen) eingetippt werden.

GOD	God Mode	GIVE MINES	Minen
NOTARGET	No Target Mode	GIVE QUAD	Quad Damage
NOCLIP	keine Kollisionsabfrage	GIVE INVULNERABILITY	Unverwundbarkeit
GIVE ALL	999 von allem	GIVE SILENCER	Schalldämpfer
GIVE ARMORJACKET	Panzer	GIVE REBREATH	Atemgerät
GIVE BLASTER	Blaster	EXEC WAREHOUSE.CFG	Warenhaus-Abschnitt
GIVE SHOTGUN	Shotgun	EXEC JAIL.CFG	Jail-Mission
GIVE SSHOTGUN	Super Shotgun	EXEC MINE.CFG	Minen-Abschnitt
GIVE GRENADELAUNCHER	Granatwerfer	EXEC FACTORY.CFG	Factory-Abschnitt
GIVE ROCKETLAUNCHER	Raketenwerfer	EXEC POWER.CFG	Power-Mission
GIVE SHELLS	Shotgun-Munition	EXEC BIGGUN.CFG	Big-Gun-Mission
GIVE BULLETS	Munition	EXEC HANGAR.CFG	Hangar-Abschnitt
GIVE CELLS	Energie	EXEC CITY.CFG	City-Abschnitt
GIVE GRENADES	Granaten	EXEC BOSS.CFG	Boß Levels
GIVE ROCKETS	Raketen		

GRATIS

SEX-CD-ROM & Multi-Media- & Erotik-Katalog



Gleich anfordern!
Tel. 04 61/50 40 430
Fax 04 61 / 50 40 120
ORION
24933 Flensburg

oder Gutschein schicken an

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 und Wohnort _____
(ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten)

Geburtsdatum ☒ Unterschrift ☐ PJ 02

ORION 24933 Flensburg • T-Online *ORION#
Internet <http://www.orion.de> Jede Menge Fun!

Sub Culture

Hier die ersten Cheats für Criterions Unterwasser-Abenteuer. Sie werden während des Spiels eingegeben und mit Return bestätigt.

BEDLK	Unverwundbarkeit
KAMIKAZE	Selbstmord
TONKA	Rumpfverstärkung
REFILL	Schildreparatur
MUTANT	Strahlung aus
DIDIT	Mission geschafft
HAVEALL	alle Missionen
HAVESOME	alle Missionen der jeweiligen Stage
WONGA	Kohle im Überfluß

Test Drive 4

Und wieder Holger Dotzauer, diesmal zu Accolades neuestem Autorennspiel. Dazu wechselt man ins „Save Game“-Menü und wählt den Spielstand Nummer 10 aus. Dort gibt man dann folgende Cheats ein (ist ein Cheat richtig eingegeben, ertönt ein Hupsignal):

BIRDVIEW	Vogelperspektive
GONZON	Fast Forward Modus (Turbo)
GONZOFF	Fast Forward Modus abschalten
MPALMER	Miniaturversionen der Autos
MIKTROUT	große Versionen der Autos
BANDW	schwarz-weiß-Modus
LEVELLLA	alle Tracks anwählbar
SRACLLA	alle Autos anwählbar
CREDITZ	zeigt die Credits (nette Bilder)
ITSLATE	keine Spezialeffekte (nur 3Dfx-Version)
AARDVARK	alle Kollisionen ausgeschaltet
STICKIER	bei Kollision werden nur die anderen Wagen in Mitleidenschaft gezogen
SPAZZY	Kamera dreht sich bei verzerrtem Bild

Tomb Raider 2

Da die beiden Cheats des ersten Lara-Abenteuers leider nicht mehr funktionieren (vor dem Ausprobieren unbedingt abspeichern!), dürften sich alle Ungeduldigen und Ungeschickten über Marco Stoll's Entdeckung freuen. Es genügt nämlich, einfach eine **Fackel** in die Hand zu nehmen und die entsprechenden Bewegungen auszuführen. Zusammengefaßt:

Fackel entzünden, einen Schritt nach vorne gehen (Shift-Taste), einen Schritt nach hinten gehen (Shift-Taste), drei Drehungen im Uhrzeigersinn und ein Sprung nach vorne Level Skip
Fackel entzünden, einen Schritt nach vorne gehen (Shift-Taste), einen Schritt nach hinten gehen (Shift-Taste), drei Drehungen im Uhrzeigersinn und ein Sprung nach hinten alle Waffen und Munition



Vor Aktivierung der Cheats muß eine Fackel entzündet werden

Die folgenden Hex-Codes (Spielstand in Hex-Editor laden) sandte uns Marcel Schindler.

Offset	Bedeutung
0089	Anzahl kleine Medipacks
008A	Anzahl große Medipacks
008C	Anzahl Fackeln
008F	Waffen (s. u.)
0FC4 bis 0FDB	Munition (jeweils vier Bytes pro Waffe)

Als neuer Wert für Medipacks und Fackeln empfiehlt sich **E0**, da beim Überschreiten von FF (255) die Anzahl auf Null zurückgesetzt würde. Alle Waffen erhält man durch **FF**

Uprising

Den krönenden Abschluß der diesmaligen Holger-Mania bilden diese Cheat-Codes, die in der Chat Box (mit **M** zu öffnen) eingegeben werden:

DANGEROUS	Upgrade für den Wraith (bei nochmaliger Eingabe bekommt man einen Super Wraith mit unendlich Munition etc.)
CHUMP	teilweise Unverwundbarkeit, bei nochmaliger Eingabe bekommt man komplette Unverwundbarkeit und Unsichtbarkeit
TUFF	Superwaffen; ist man schon im Chump Mode, erhält man bei nochmaliger Eingabe von TUFF Superwaffen und Unsichtbarkeit
CHUMP, CHUMP, DANGEROUS, TUFF gibt man nacheinander diese Codes ein, bekommt man unendlich Waffen, Superwaffen, Super Speed und Unsichtbarkeit	

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

So entstehen diese Seiten: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Auch genaue Eingabe-Hinweise oder aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Wird letzten Endes 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 weder auf unseren Webseiten (<http://www.cinetic.de/joker>) noch den dazugehörigen Links fündig wird, für den gibt es als vorletzte Möglichkeit noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Und wenn alle Stricke reißen, können Sie Ihre Fragen auch an dieselbe Adresse schicken wie normale Lösungstips:

Joker Verlag • „Lösungshilfen“ • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 5/95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats	F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Privateer 2	4/97	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats	Fade to Black	1/96	Lösung	Project Paradise	5/97	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats	FIFA 97	5/97	Tips	Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Akte Europa	1/98	Cheats	FIFA Int. Soccer	9/95	Tip	Rainbow Islands	5/97	Cheats
Albion	4/96	Cheats	FIFA Soccer 96	8/96	Cheats	Rayman	1/97	Cheat
Albion	6/96	Lösung	Floyd	1/98	Lösung	Rayman	3/97	Cheats
Albion	8/96	Lösung	Formel 1	1/98	Cheats	Realms of the Haunting	5/97	Hex-Codes
Albion	11/96	Cheat	FX Fighter	11/95	Tips	Rebel Assault II	1/96	Codes
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Rebel Assault II	8/96	Cheats
Alone in the Dark 3	6/95	Tips	Gene Wars	4/97	Cheat	Resident Evil	12/97	HEXerei
Apache Longbow	11/96	Cheat	Gene Wars	5/97	Tip/Hex-Code	Reunion	10/97	HEXerei
Ascendancy	12/95	Tips	Gex	4/97	Codes	Ripper	10/97	Tip
Atlantis	9/97	Lösung	G-Nome	6/97	Cheats	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Bad Mojo	9/96	Lösung	G-Nome	8/97	Cheats	Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Baphomets Fluch	1/98	Tip	Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Schleichfahrt	2/97	Cheat
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Grand Prix 2	10/96	Tips	Scorched Planet	6/97	Codes
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Grand Prix 2	11/96	Cheat	Seek and Destroy	6/96	Cheats
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Guilty	6/95	Lösung	Sega Rally	11/97	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips	Hattrick	9/95	Cheat	Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes	Hattrick!	10/95	Cheats/Tip	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Bazooka Sue	5/97	Lösung	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Shannara	4/96	Lösung
Betrayer in Antara	12/97	Cheats	Have a N.I.C.E. day	5/97	Hex-Code	Shattered Steel	2/97	Cheat
Biing!	11/95	Tips	Helicops	9/97	Cheats	Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Biing!	10/96	Cheat	Hellbender	5/97	Codes	Sim Copter	2/97	Cheat
Birthingright	12/97	Cheat	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Sim Copter	4/97	Cheats
Bleifuß	8/96	Cheat	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Sim Park	8/97	Cheats
Bleifuß 2	2/97	Cheat	Hexen	1/96	Cheats	Sim Tower	9/95	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Hi-Octane	11/95	Cheats	Space Quest 2	11/97	Tip
Blood & Magic	6/97	Cheats	Hind	12/97	Cheats	Space Quest 4	11/97	Tip
Bubble Bobble	2/97	Cheat	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Space Quest 6	10/95	Lösung
Bud Tucker in Double Trouble	5/97	Lösung	Hyperblade	4/97	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Caesar 2	3/96	Tips	Industriegigant	9/97	HEXerei	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Inferior	8/95	Codes	Stonekeep	4/96	Cheats
Chewy - ESC from F5	2/96	Lösung	Interstate '76	7/97	Cheat	Street Racer	7/97	Cheats
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes	Interstate '76	10/97	Tip	Superfrog	6/95	Codes/Tips
Comanche 3	9/97	Cheats	Isnoquid	9/97	Codes	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Command & Conquer	12/95	Lösung	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	Jedi Knight	12/97	Cheats	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Jungle Strike	8/95	Codes	Talisman	3/96	Lösung
Command & Conquer 2	5/97	Tips	Jungle Strike	11/95	Codes	Terminal Velocity	1/96	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	KKND	7/97	Hex Code	Terra Nova	8/96	Lösung
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	KKND	9/97	Tip	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Larry 7	3/97	Lösung	The Crow	7/97	Codes
Crusader: No Regret	1/97	Tip	Larry 7	6/97	Cheats	The Dig	1/96	Lösung/Karte
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Legacy of Kain	12/97	Cheats	The Last Dynasty	10/95	Lösung
Cyberia 2	10/96	Cheat	Lemmings Paintball	1/97	Codes	The Last Express	6/97	Lösung
Dark Reign	12/97	Lösung	Lighthouse	1/97	Lösung	The Space Bar	10/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	Theme Hospital	6/97	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Lomax	7/97	Codes	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	Lost Vikings 2	6/97	Codes	Theme Hospital	10/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Madden 97	11/97	Tip	Tigershark	11/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	5/97	Hex-Codes	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats	Mag!	8/96	Tips	Time Commando	11/96	Codes
Death Rally	6/97	Cheats	Mag!	8/97	HEXerei	Time Commando	1/97	Codes/Codes
Deep Space Nine - Harbinger	11/96	Lösung	Mageslayer	1/98	Cheats	Tomb Raider	5/97	Cheats
Demonworld	1/98	Codes	Magic Carpet	8/95	Cheats	Toonstruck	2/97	Lösung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats	Magic Carpet 2	9/96	Cheats	Torin's Passage	2/96	Lösung
Der Druidenzirkel	12/97	Tips	Master of Magic	8/95	Tip	Total Annihilation	1/98	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat	Master of Orion II	2/97	Cheat	Transarctica	10/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Der Reeder	9/95	Tips	M.A.X.	5/97	Cheats/Hex-Code	Turok	12/97	Cheats
Descent II	3/96	Cheats	MDK	8/97	Cheats	Tyrian	6/96	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip	MDK	11/97	Cheats	Urban Runner	9/96	Lösung
Destruction Derby 2	2/97	Cheat	Mechwarrior 2	10/95	Tips	Vermeer 2	9/97	Tip
Destruction Derby 2	5/97	Cheat	Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Diablo	5/97	Tips	Megarace 2	3/97	Cheats	Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Diablo	7/97	Hex Codes	Metal Marines	11/95	Codes	Vollgas	9/95	Lösung
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats	Wacky Wheels	9/95	Cheat
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Wages of War	5/97	Cheats
Die Siedler 2	9/96	Karten	Monster Truck Madness	5/97	Cheat	Warcraft	6/95	Cheats
Die Siedler 2	10/96	Karten	Moto Racer	8/97	Cheats	Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	NBA Live 97	6/97	Tips	Warcraft II	4/96	Cheats
Discworld	8/95	Lösung	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Warcraft II	9/96	Cheats
Discworld	8/97	Tip	Need for Speed	1/96	Cheats	War Wind	2/97	Cheat
Discworld 2	4/97	Lösung	Need for Speed 2	7/97	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Need for Speed 2	8/97	Cheats	Wet!	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip	NHL 98	12/97	Cheats	Wing Commander IV	4/96	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Normality	10/96	Lösung	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Dungeon Master II	10/95	Codes	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	WipEout 2097	10/97	Cheats
Dungeon Master II	11/95	Lösung	Offensive	9/96	Codes	Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten	Outlaws	6/97	Cheats	Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Earth 2140	8/97	HEXerei	Overboard!	1/98	Codes	Worms	1/96	Tips
Earth 2140	9/97	HEXerei	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes	Worms	6/96	Cheat
Earthworm Jim	6/96	Codes	Pazifik Admiral	12/97	Tip	Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
Elisabeth	9/96	Cheat	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Elisabeth I	1/97	Tips	Phantasmaoria	11/95	Lösung	X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
Eradicator	5/97	Cheats	Phantasmaoria II	2/97	Lösung	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Evidence	10/97	Tip	Pod	6/97	Tip	XS	4/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Pod	8/97	Cheats	„Z“	11/96	Lösung
Extreme Assault	9/97	Cheats	Prisoner of Ice	9/95	Lösung			

DER NEUE 3D-GRAFIKTURBO Voodoo 2

Erst knapp ein Jahr ist es her, daß der 3D-Grafikbeschleuniger Voodoo die Spielewelt revolutionierte, schon zaubert die kalifornische Firma 3Dfx den Nachfolger aus dem Hut. Das neue PC-Tor in die dritte Dimension wird sich im April öffnen, wir konnten bereits durch das Schlüsselloch gucken.



Die ersten Voodoo 2-Karten sollen ab April in den Handel kommen

Voodoo 2 Fakten

- reinrassiger 3D-Beschleuniger, benötigt separate 2D-Grafikkarte
- einsatzfähig ab einem P90 mit 8 MB RAM und Win 95
- 2 Boards kombinierbar für doppelte Leistung
- ausgestattet mit mindestens 6 MB und maximal 12 MB RAM
- Lighting, Fogging, Transparenz, Filtering, Mip-Mapping etc. werden unterstützt
- Auflösungen von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 24 Bit Farbtiefe
- nur Fullscreenmodus, keine 3D-Beschleunigung im Win 95-Fenster
- kompatibel zu Direct3D und existierenden Voodoo-Spielen
- unterstützt Rechner mit PCI- und AGP-Slot
- laut Hersteller 10mal leistungsfähiger als eine Nintendo 64-Konsole
- verfügbar ab April zu Preisen ab 500 DM

REVOLUTION UND EVOLUTION

Es war tatsächlich eine kleine Revolution, die da vor knapp zwölf Monaten stattfand. Denn zwar gab es 3D-Beschleuniger auf Hardwarebasis schon vor dem Voodoo-Chip, doch waren deren Leistungen meist eher am Papier als in der Praxis ersichtlich. Erst als die Hersteller Diamond und Orchid, später auch weitere Zulieferanten, ihre 3D-Turbos mit dem 3Dfx-Baustein bestückten, fand der von vielen Spielern erhoffte Quantensprung statt. Kein Wunder, daß Voodoo heute die größte Unterstützung seitens einschlägiger Programme erfährt. Ja, manch aktuelles Game oder Demo mit 3D-Optik setzt ein Voodoo-Board im Rechner sogar schon standardmäßig voraus.

Auch Voodoo 2 wird vorläufig auf Zusatzkarten beschränkt bleiben, die sich rein der 3D-Beschleunigung widmen. Ohne auch ein handelsübliches SVGA-Board im Computer wird also weiterhin nichts gehen. Wie gehabt werden die beiden Karten hinten am Rechner über ein Kabel verbunden, das bei billiger Ausführung allerdings leichte Schlieren am Monitor verursacht – Besitzer einer „Diamond Monster 3D“ kennen das Problem. Voodoo 2-Modelle lassen sich im PCI-Slot parken. Der

„In wenigen Jahren werden Computerspiele nicht mehr von der Realität zu unterscheiden sein!“



3Dfx-Insider Chris Kramer über die Zukunft von 3D-Spielen

?: Wenn die ersten Voodoo 2-Beschleuniger im April erscheinen, sind Karten mit dem dann veralteten Chipsatz hierzulande gerade mal ein Jahr am Markt. Warum hat es 3Dfx mit dem Nachfolger so eilig?

CK: Die Konkurrenz hat mit den Riva 128- und PowerVR2-Chips leistungstechnisch aufgeschlossen. Wir mußten also reagieren, um unseren Vorsprung zu behaupten

– und den Spieleherstellern auch in Zukunft einen guten Grund zu liefern, exklusive Fassungen ihrer Software für unser Modell zu entwickeln.

?: Trotz aller Vorzüge des neuen Chipsatzes werden viele Voodoo-Priester aber nicht gerade erfreut darüber sein, schon wieder Hunderte von Mark investieren zu müssen...

CK: Von müssen kann keine Rede sein. Unsere Grafiktreiber sind so aufgebaut, daß jedes Voodoo-Game mit Karten beider Generationen zusammenarbeitet. Nur sieht es auf Voodoo 2-Boards dann eben noch hübscher aus. Unser Ziel ist es, Voodoo zum wahren Standard für 3D-Games zu machen. Wenn es gelingt, muß der Benutzer nicht mehr alle zwei Jahre in einen neuen Rechner, sondern höchstens in eine neue Grafikkarte investieren.

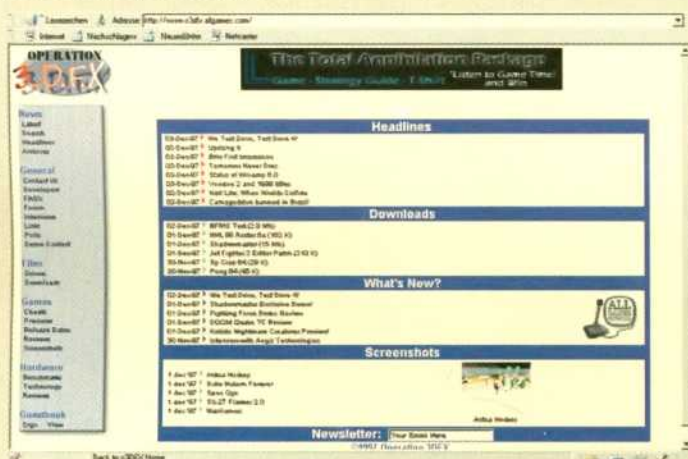
Die besten Homepages zum Thema

Die Voodoo-Hohepriester von **3Dfx** höchstpersönlich decken unter der Internetadresse <http://www.3dfx.com> den alltäglichen Informationsbedarf ab: Links zu Hardwareherstellern finden sich hier ebenso wie Infos zu kommenden Spielen.

Etwas eingehender mit dem Thema Voodoo setzt sich das Online-Magazin **Operation 3Dfx** auseinander: Wer <http://www.o3dfx.allgames.com> in seinen Browser eingibt, gelangt zu täglich aktualisierten Seiten mit Hardwaretests, Interviews und Branchentratsch.

Inhaltlich ähnlich gelagert ist **Voodoo Extreme**. Auch unter der Adresse <http://www.voodooextreme.com> werden laufend Hardwaretests durchgeführt, stehen die aktuellsten Spieledemos zum Download und gelegentlich auch Spieletests zur Lektüre bereit.

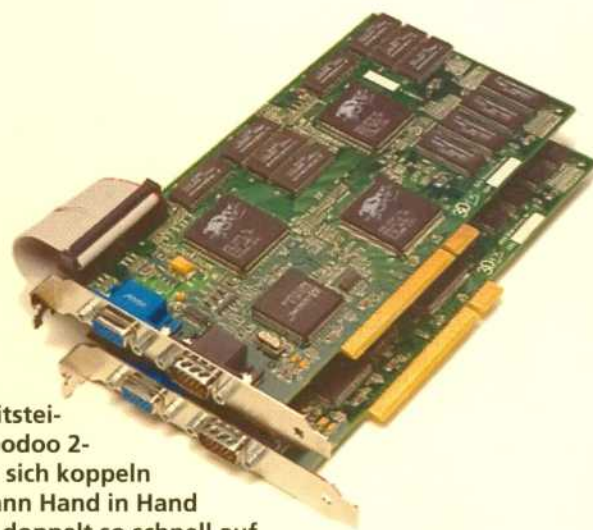
Last, not least findet man unter <http://ping4.ping.be/games/3dfx/index.html> einen reichhaltigen Fundus an Patches, Treibern und abgedrehten Voodoo-Tools. Auch hier lohnt der Besuch.



Inoffizielle Voodoo-Homepages wie „Operation 3Dfx“ bieten viele und spannend aufbereitete Hintergrundinformationen



Bisherige Voodoo-Games wie UBI Softs „F1 Racing Simulation“ laufen auf Karten der nächsten Generation flüssiger, sehen aber nicht besser aus



Digitale Arbeitsteilung: Zwei Voodoo 2-Boards lassen sich koppeln und bauen dann Hand in Hand die 3D-Grafik doppelt so schnell auf

schnelle AGP-Port neuer Pentium 2-Rechner ist jedoch vorzuziehen, da das Leistungsplus dann noch deutlicher zur Geltung kommt.

Und aus dem parallelen Einbau zweier Voodoo 2-Boards ergibt sich gar eine weitere Verdopplung des Grafiktempos. Das Paar baut das Monitorbild dann Hand in Hand auf. Dieses als „Scan Line Interleaving“ bezeichnete Verfahren klappt jedoch nur, wenn beide Turbos von ein- und demselben Hersteller stammen. Karten der ersten Voodoo-Generation bleiben trotz grundsätzlicher Kompatibilität vom Teamwork aber ausgeschlossen.

TEMPO, TEMPO UND NOCH MEHR TEMPO

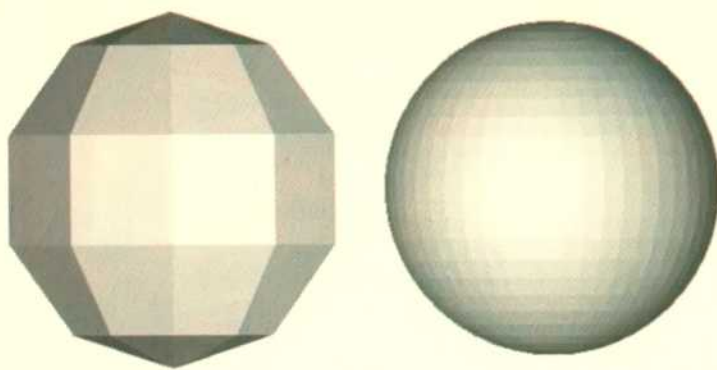
Voodoo 2-Boards profitieren freilich schon im Singlebetrieb von der überarbeiteten Chiparchitektur. So ordnen die zwei integrierten „Dual Texturing Units“ einem Pixel gleichzeitig Struktur und Lichteffect zu. Dafür waren bisher stets zwei separate Arbeitsschritte erforderlich. Außerdem übernimmt Voodoo 2 die aufwendige Berechnung der 3D-Koordinaten einzelner Grafikobjekte (das sogenannte „Triangle Setup“) und entlastet somit die CPU. Gleichzeitig profitiert das System stärker als sein Vorgänger von zusätzlicher Rechenleistung.

?: Voodoo 2-Beschleuniger sind wie die Vorgänger als Add-on-Board konzipiert, setzen zum Betrieb also eine weitere Grafikkarte im Rechner voraus. Wann ist mit einem 2D/3D-Kombi wie dem „Voodoo Rush“ zu rechnen?

CK: Wir arbeiten daran. „Banshee“ wird im Spätsommer fertiggestellt und sich in einigen Merkmalen vom Pendant „Voodoo Rush“ unterscheiden. So ist dann kein separater 2D-Chip mehr auf der Karte installiert, statt dessen werden 2D-Teil und 3D-Beschleuniger in einem Chipsatz integriert. Das senkt die Kosten und steigert die Leistung. Geschwindigkeitseinbußen, wie sie „Voodoo Rush“ im Vergleich zu Voodoo aufweist, wird es beim Nachfolger nicht geben.

?: Wann werden 3D-Beschleuniger für den Heimbereich in der Lage sein, etwa eine Fußballsimulation tatsächlich fotorealistisch wiederzugeben? Und was soll dann noch kommen?

CK: Einer der 3Dfx-Mitbegründer, Gary Tarolli, sagt in einer Studie voraus, daß Computerspiele in fünf bis sieben Jahren von der Realität optisch nicht mehr unterscheidbar sind. Aber es wird auch dann noch Bedarf für immer leistungsfähigere Grafikbeschleuniger geben, da sind wir sicher. Beispielsweise stellen größere Monitore und kommende Plasma- oder LCD-Bildschirme immer neue Ansprüche an die Hardware.



Leistungs-Quantensprung: Besteht z.B. eine konventionell per Software berechnete Kugel aus 100 Polygonen (l.), zeichnet Voodoo 2 in derselben Zeit rund 2.000 Flächen (r.) – die Kugel sieht ungleich realistischer aus.



Wird speziell auf Voodoo 2 zugeschnitten: der 3D-Shooter „Incoming“



Als erstes Spiel unterstützt „Quake 2“ die speziellen Eigenschaften von Voodoo 2-Chips: Die buntere 3D-Grafik zoomt deutlich flüssiger

Wie schnell wird Voodoo 2 wirklich?

Aktuell befinden sich Hardware und Win 95-Treiber für Voodoo 2-Beschleuniger noch im Beta-Stadium, daher läßt sich eine endgültige Aussage über das Tempo beim fertigen Produkt noch nicht treffen. Doch dürften die Werte noch besser ausfallen als die bisher vorliegenden: Timedemo2 ermittelt für den 3D-Actionkeller „GLQuake“ eine **Bildwiederholrate von 68 fps** (frames per second, also Bilder pro Sekunde). Acclaims „Turok“ baut seine 3D-Optik mit Voodoo 2-Unterstützung etwa 80mal pro Sekunde auf, der 3D-Shooter „Forsaken“ rund 70mal. Die Werte wurden auf einem P166 MMX unter Win 95, bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln ermittelt. Zum Vergleich: **Ein Kinofilm täuscht dem Auge bereits mit 24 Bildern pro Sekunde flüssige Bewegungen vor.**

Mit Voodoo 2 schneller als der Schall: Acclaims kommender 3D-Shooter Forsaken



Spielenachschub für Voodoo 2

Während für Voodoo 1 konzipierte Programme unter Voodoo 2 softer zoomen, ansonsten aber identisch aussehen sollen, ist von speziell angepassten Games natürlich mehr zu erwarten: mehr Tempo, mehr Farben, mehr Effekte. Als erstes will id-Softwares aktueller 3D-Actiondungeon **Quake 2** den Beweis antreten. Hier erledigen die „Dual Texturing Units“ des neuen Chipsatzes dann Texturen und Ausleuchtung jedes Polygons in einem Arbeitsgang, statt der bisher üblichen zwei. Darüber hinaus basteln Spiele-schmieden wie Electronic Arts, Eidos oder Interplay seit Juli vergangenen Jahres an Titeln mit eingebauter Voodoo 2-Unterstützung. Da der alte und neue Chipsatz ein- und dieselben Treiber nutzen und ähnlich programmiert werden, dürfte der Nachschub ab Mitte des Jahres ohne Probleme anrollen. Hier eine kleine Auswahl:

Name	Hersteller	Genre
Big Bang	Rayland	Rennspiel
Die by the Sword	Interplay	Hack & Slay
Earthsiege 3	Sierra	Mech-Action
Forsaken	Acclaim	3D-Shooter
Half-Life	Sierra	Actionkeller
Incoming	Rage	3D-Shooter
Mad Trax	Rayland	Weltraum-Sim
Tomb Raider 2	Eidos	Actionabenteuer
Turok	Acclaim	Actionkeller
Riot	Microsoft	3D-Shooter
Ultima 9	Origin	Rollenspiel
Wing Commander 5	Origin	Weltraum-Sim

HardBear Softwarevertrieb
PF 1604
09586 Freiberg
Tel: 03731-211693
Fax: 03731-211693



Lieferung per Nachnahme:
+DM 9,90 + NN-Gebühr
Ausland +DM 20,- (nur Vorkasse)
Mindestbestellwert DM 25,-
ab DM 200,- Versandkostenfrei

6881 Hunter Killer.....	74,90	Low Price	C&C Lev. Alert Vol. 2.....	15,90	
Absolute Pinball.....	52,90		Der Planer 2 Miss.....	24,90	
Apache Longbow.....	69,90	Bleifuß.....	22,90	Die Siedler 2.....	
Brit. Open Champ.....	79,90	Bundesl. Man. Hattrick.....	28,90	Miss. Disk.....	29,90
Bud Tucker in D. Tr.....	39,90	Bundesl. Man. Prof.....	18,90	EARTH 2140 Miss. CD 1.....	
Bundesl. Man. 97.....	62,90	Christoph Kolumbus.....	18,90	(70 Miss.+Mousepad).....	20,90
ChessMaster 5000.....	53,90	Civilization.....	24,45	Holiday Island Scen.....	21,90
Civilization 2.....	49,45	Colonization.....	25,90	Industriegigant Exp Set.....	28,90
Deadlock.....	79,90	Destruction Derby.....	24,90	Level City (400 Levels Sim.....	
Der Industriegigant.....	69,90	Discworld.....	24,90	City 2000 + 30 S. C.).....	14,90
Der Planer 2.....	34,95	DSA: Die komplette.....		Levels & Add Ons für.....	
DSA 3.....	24,90	Nordland Triologie.....	34,90	Warkraft 2 Vol. 2.....	19,90
EARTH 2140.....	34,90	Ecstatica.....	24,90	Levels & Add-Ons f. X-Wing.....	
F/A 18 Hornet.....	69,90	Es Lebt! (virtuelles.....		VS Tie Fighters.....	19,90
FIFA '97.....	59,90	Hausier.....	23,90	Roter Alarm (200 Levels.....	
FIFA Soccer Man.....	68,90	Fantasy General.....	26,90	für C&C 2).....	19,90
Flight Simulator 6.0.....	88,90	Fatal Racing.....	22,90	Scen. Maps f. Civ 2.....	19,90
Flight Simulator 98.....	99,90	Gold Games 2 (24 TOP-.....		Silent Hunter Patrol.....	29,90
Floyd.....	69,90	Spiele auf 22 CD's).....	34,90	Silent Hunter Patrol.....	
Formel 1 '97.....	73,90	Grand Prix Manager.....	23,90	Disk 2.....	29,90
Formula Karts.....	64,90	Hand of Fate.....	19,90	Su 27 1.5 Missions.....	24,90
G-Police.....	82,90	Jazz Jack Rabbit.....	24,90	Unendliche Welten.....	
Herrscher der Meere.....	69,90	Kyrandia 3.....	19,90	für Civ 2.....	24,90
Imperialismus.....	68,90	Lands of Lore.....	18,90	Warcraft 2 (Add-Ons).....	19,90
I-War.....	69,90	Lemminge 1-3.....	24,90	Warcraft 2:.....	
Jack Orlando.....	34,90	Lukas Arts Comic.....		8000 Levels.....	49,90
LBA 2.....	74,90	Collection.....	22,90	1000 Level C&C.....	24,90
Mass Destruction.....	58,90	Master of Orion.....	24,90	Wartime 2 (Warcraft2).....	9,90
Megapack 7 (11 CD's).....	78,90	Missionf.: Cyberstorm.....	28,90	C&C2 Level CD.....	9,90
Need for Speed 2.....	74,90	One Must Fall.....	24,90	KKND Mission Disk.....	31,90
NHL 98.....	74,90	Panzer General 2.....	27,90		
Panzer General 3D.....	68,90	Steel Panthers 2.....	23,90	Special's	
Pazifik Admiral.....	69,90	Su 27 Flanker.....	29,90	Monkey Island Spec.....	
Perry Rhodan.....	69,90	Super EF 2000.....	29,90	Edition (1&2).....	24,95
Sega Worldw. Soccer.....	71,90	Supersonic Racers.....	34,90	WET Mousepad.....	9,90
Silent Hunter.....	36,90	Vollgas.....	22,90	WET T-Shirt.....	19,90
Steel Panther 3 (DA).....	71,90	Wacky Wheels.....	21,90		
Su 27 2.0.....	69,90	Warcraft 2.....	28,90		
TFX: F22.....	74,90	Warhammer.....	27,90		
Theme Hospital.....	74,90	War Wind.....	23,90		
Tomb Raider.....	69,90	X-Com.....	23,90		
Trivial Pursuit.....	37,90				
War Wind 2.....	74,90				
Warhammer 2.....	69,90				
WET.....	70,90				
		Levels & ADD-ONS			
		Add-Ons f. Grand Prix.....	19,90		
				-DA - deutsche Anleitung	
				-alle nicht gekennzeichneten	
				Titel kompl. in deutsch	
				-die Preise verstehen sich in	
				DM incl. MwSt.	
				-Irrtümer und Druckfehler	
				vorbehalten	

Bestellung auch per E-Mail: hardbear@gmx.de Den Gesamtkatalog senden bzw. faxen wir Ihnen gratis zu. Anruf/Fax genügt! Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-



Zwei Voodoo-exklusive Rennspiele, die demnächst mit tollen Effekten das Auge verwöhnen: Mad Trax und Mars!

ALLES HAT SEINEN PREIS

...und in diesem Fall wird er je nach Speicherausstattung (sechs bis zwölf Megabyte RAM) bei rund 500 Mark für eine Voodoo 2-Karte beginnen. Sobald renommierte Hersteller wie Diamond, Creative Labs, Guillemot und Jazz die erste Welle ihrer 3Dfx-Modelle im Frühjahr ausgeliefert haben, sollte der Preis aber sinken. Für sparsame 3D-Freaks empfiehlt es sich daher, auf die Sommerkollektion zu warten. Zumal davor auch nicht mit allzu vielen unterstützten Spielen zu rechnen ist. (rl)

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 Rösraht
Tel: 02205.9103-13/-63
Fax: 02205.910314



! Ständig Neuheiten!
Händleranfragen erwünscht

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9 DM

Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet <http://www.hintshop.com>

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, Play, Station, Saturn, Mac & Amiga

SH = Sammelheft
I.B. = in Bearbeitung

[Special] O Konsole mio!

Der lange Weg vom Fernseher zum Monitor

Preisfrage: Was haben Spiele wie „Shadows of the Empire“, „Need for Speed“, „Virtua Fighter“ oder „Pandemonium!“ gemeinsam? Ganz klar, sie alle wurden ursprünglich nicht für den PC entwickelt, sondern waren lange Zeit nur auf Heimkonsolen erhältlich. Gründe genug für einen tiefen Blick in den Konverter.

Eine Plattform wird erwachsen

Vorbei sind die Zeiten, als Heimkonsolen ein bloßes Kinderspielzeug darstellten, das dem anspruchsvollen PC-Zocker nur ein müdes Lächeln entlocken konnte. Auch vor dem TV als Ersatzmonitor ist ja längst die Epoche von 64 Bit- und CD-ROM-Technologie angebrochen. Kein Wunder also, daß die Grenzen zwischen den Systemen zunehmend verwischen. Oftmals variiert allerdings die Qualität der Versionen gewaltig – ja, in Einzelfällen verkommen Konsolen-Kultspiele gar zu üblen Langweilern, sobald sie durch den PC-Konverter gingen.



Auf der Saturn-Konsole noch ein Highlight, am PC nur Mittelmaß: Segas Daytona USA krankte an technischen Schwächen

Außer Konkurrenz

Obwohl die Flut der Umsetzungen erst mit den 32 Bit-Konsolen Sega Saturn und Sony Playstation so richtig anrollte, gab es doch schon zu 16-Bit-Zeiten erste Ansätze in dieser Richtung. Den Löwenanteil stellte damals das Plattform-Genre mit Umsetzungen bekannter Titel vom Mega Drive (Sega) und dem Super Nintendo. Als Beispiele für derlei umgestrickte Cartridge-Kost ließen sich diverse „Sonic“-Spiele oder Kino-Lizenzen wie „Aladdin“ bzw. „König der Löwen“ anführen.

Mit dem Aufkommen der CD-ROM wurden auch einige Games von der 3DO-Konsole auf den PC portiert. Am prominentesten

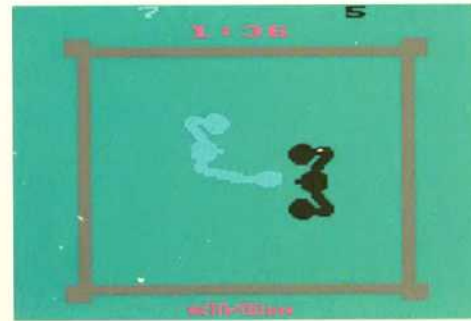
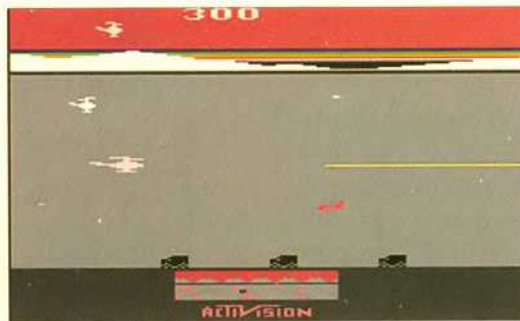
ist da bis heute wohl das eingangs erwähnte „Need for Speed“. Aber auch Full-Motion-Produktionen wie Digital Pictures' „Eternal Warrior“ und selbst Capcoms Arcade-Klassiker „Super Street Fighter 2 Turbo“ waren ursprünglich für 32 Bit-Maschinen konzipiert und fanden erst nachträglich ihren Weg auf den PC. Gänzlich außer Konkurrenz laufen aus naheliegenden Gründen nostalgische Neuauflagen und Compilations von klassischen 8 Bit-Spielen wie etwa die „Atari 2600 Action Packs“. Und auch die wenigen Konvertierungen von dem japanischen Spielhallen/Konsolenzwitter Neo Geo (etwa „Fatal Fury“) kann man hierzulande eher unter Exotika einordnen.



Den meisten 16 Bit-Konvertierungen sieht man am PC ihre Herkunft noch an, hier etwa Sonic & Knuckles vom Mega Drive

Die Gegenwart

Momentan versorgen vor allem drei Systeme den PC mit Nachschub an frisch „konsolidierter“ Software. An vorderster Stelle wäre die **Playstation** zu nennen. Mit mehr als 1.000.000 verkauften Exemplaren und über 300 erhältlichen Spielen führt die CD-gestützte 32 Bit-Wunderwaffe des Elektronikriesen Sony den Markt der Next-Generation-Konsolen hierzulande klar an. Dank ihrer mit 33 Mhz getakteten und von fünf Co-Prozessoren unterstützten RISC-CPU lassen sich bis zu 1,5 Millionen Polygone pro Sekunde (mit Texturen und Lichtreflexionen immer noch 500.000) berechnen. Das sind Werte, die am



Spiele, die die Zeit vergaß: 8 Bit-Oldies aus dem Atari 2600 Action Pack



Sonys Playstation gibt es auch in Schwarz als „Net Yaroze“ für angehende Programmierer

PC nur mit einem zusätzlichen 3D-Beschleuniger erreicht werden können. Auch an den akustischen Fähigkeiten der Konsole gibt es nichts auszusetzen, denn ein 24-Kanal-Soundchip liefert Musik und Effekte in CD-Qualität. Einziger technischer Schwachpunkt ist der mit zwei Megabyte etwas knapp bemessene Hauptspeicher, welcher in Verbindung mit einem Doublespeed-CD-Laufwerk oft für spürbare Ladezeiten sorgt.

Der direkte Playstation-Konkurrent ist das gleichfalls CD-basierte **Saturn**. Seit dem fast gleichzeitigen Veröffentlichungstermin im Herbst 1995 (Japan Ende '94) verlor Segas Flaggschiff jedoch kontinuierlich Marktanteile. Zwar können die Arcade-Konvertierungen der hauseigenen AM2- und AM3-Teams trotz der leicht schwächeren 3D-Performance durchweg überzeugen, doch fehlt letztlich der Support von Drittanbietern und Exklusiv-Partnern. So sind bislang rund 250 Spiele für den europäischen Markt erschienen, die aber zu einem Großteil auch auf anderen Systemen veröffentlicht wurden. Übrigens: Derzeit kursieren wilde Gerüchte über einen Saturn-Nachfolger mit 128 Bit.



Segas Saturn läßt sich durch Memory-Karten nachrüsten, die vorerst allerdings nur in Japan erhältlich sind

Der jüngste Hecht im Konsolenteich stammt von Altmeister Nintendo. Seit das **Nintendo 64** im Frühjahr 1997 auf den Markt kam, verkauften sich immerhin rund 500.000 Exemplare. Als einziges seiner Klasse setzt das (64 Bit-)Gerät noch auf Cartridge-Technologie, was den Speicherplatz pro Spiel auf wenige Megabyte einschränkt, dem Hersteller jedoch die volle Kontrolle über die Softwareproduktion sichert. Für den Spieler bleibt als Vorteil aber der Wegfall aller Nachladezeiten. Zudem hat das Zugpferd „Super Mario 64“ schon bei Verkaufsstart bewiesen,

Mit dem „64DD“ ist ein zusätzliches Laufwerk für das Nintendo 64 geplant, dessen beschreibbare Datenträger 64 MB fassen



daß hier trotz des relativ geringen Datenumfangs auch komplexe 3D-Spiele machbar sind. Freilich schrecken die hohen Lizenzgebühren an Nintendo viele Drittanbieter ab, weshalb momentan nur rund 30 Titel verfügbar sind.

Was bringt die Zukunft?

Zur Zeit birgt die Playstation das größte Potential für Konvertierungen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil sich die verfügbaren Spiele eher an einen erwachsenen Kundenkreis richten – das durchschnittliche Alter von Playstation-Besitzern beträgt knapp 22 Jahre. Zudem setzt sich nun auch im fernen Japan allmählich Win 95 als PC-Standard durch, was eine ganze Welle von Umsetzungen nach sich zieht. Wie viele davon letzten Endes den Sprung über den großen Teich nach Amerika und Europa schaffen, ist natürlich noch ungewiß. Fest steht indes, daß dieses Special in den nächsten Ausgaben seine Fortsetzung findet. Dann geht es ans Eingemachte: Wie wird konvertiert, was, wann und von wem? (mz)



Preview im nächsten Heft: Der Rollenspiel-Knaller „Final Fantasy 7“ wird von der Playstation für den PC umgesetzt

Zeitspiegel: Heimkonsolen

Zeitraum	Hardware
1975 bis 1980	SW-Telespiele wie „Pong“ für den heimischen Fernseher
1979 bis 1984	erste 8 Bit-Generation: Atari VCS 2600/7800, Vectrex, Colecovision, Intellelevision
1983 bis 1992	zweite 8 Bit-Generation: Nintendo Entertainment System (NES), Sega Master System, PC Engine
1989 bis 1997	16 Bit-Konsolen: Super Nintendo, Sega Mega Drive/Mega CD, Neo-Geo (CD)
1993 bis 1996	erste Next-Generation-Konsolen: CD ³² (auf Amiga-Basis), 3DO, Sega 32X, CD-i, Atari Jaguar
Seit 1995	aktuelle Next-Generation-Konsolen: Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64



Während sich Michael letzten Monat noch über womöglich zu viele Hits im Heft sorgte, kann man sie diesmal locker an einer Hand abzählen. Das Wetter ist auch mies und der Kaffee mal wieder zu dünn – was also soll am Winter noch gut sein? Na, zumindest die vielen interessanten Leserzuschriften und meine gewohnt „geistreichen“ Antworten.

DER SPITZFINDER

Ich bin seit der Märzangabe fleißiger Joker-Leser, deshalb sind mir auch einige kleine Ungereimtheiten aufgefallen:

- 1) Ab der Ausgabe 9/97 stand im Impressum „Verkaufte Auflage 11/97 152.795 Exemplare“ – woher wißt Ihr das schon im September?
- 2) Im Juni-Joker wurde „Moto Racer“ getestet. Gefällt Euch das Spiel nicht, oder warum erscheint es nicht im Joker Index?
- 3) Warum befinden sich Anzeigen eigentlich prinzipiell auf der rechten und nie auf der linken Seite? Sven Kano, Hauptstr. 59, 01809 Heidenau

1) Ich weiß bloß, daß Du eine Le-sebrille brauchst: Da stand nicht 11/97, sondern 11/97, da die IVW (Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern) die verkauften Auflagen immer quartalsweise ausweist.

2) Erwischt! Da hat jemand geschlampt, zugegeben.

3) Inserenten bevorzugen rechte Seiten, da diese mehr ins Auge fallen.

EIN AMIGO MEHR

Ich weiß, daß Euch das Thema langsam zum Hals 'raushängen muß, aber ich erwähn's trotzdem noch einmal: Wenn ich mir die Leserbriefe so anschau, scheinen etliche Eurer Leser früher Amiga-User gewesen zu sein und den Joker gelesen zu haben. Sicher wird es somit viele interessieren, was mit dem Amiga weiter geschieht. Ich glaube, es wäre daher nicht zu viel verlangt, wenn Ihr ab und zu in den News über wichtige (Hardware-) Neuheiten für die alte „Freundin“ berichten würdet. Es muß ja nicht viel sein, nur daß man erfährt, was bei Amiga International so vor sich geht.

Ach ja, bevor ich es vergesse: Ich habe ja nichts gegen den Ghost-Comic, aber er wird wohl nie an

die AJ-Klassiker Krieger, Brork und natürlich Joker heranreichen! Rene Rumph, E-Mail: Rene.Rumph@rz.tu.ilmenau.de

Über Deinen Comic-Geschmack will ich aus naheliegenden Gründen nichts sagen, über das Revival des ehemaligen Commodore-Bestsellers gibt es derzeit wenig zu sagen: Bei Gateway 2000 soll erst Ende 1998 die Produktion neuer Amiga-Modelle anlaufen.

ALLER GUTEN FRAGEN SIND DREI

Nachträglich noch alles Gute zu Eurem Geburtstag (ich schreibe diesen Brief an meinem eigenen), Euer Geschenk habt Ihr schon gekriegt: meine Abo-Verlängerung. Als Dank könntet Ihr mir ja die folgenden Fragen beantworten:

- 1) Ihr nennt als Prozessor-Minimum für „I-War“ einen P133. Nun hab' ich mir die Verpackung in einem Geschäft angesehen, und da steht was von einem P90. Also was jetzt? Oder bezeichnet Ihr als das Minimum erst die Geschwindigkeit, ab der ein Spiel flüssig läuft?
- 2) Mit meinem P100 steh' ich inzwischen recht kümmerlich da, auch eine Millennium-Karte und 32 MB RAM können daran wohl nix mehr ändern (seufz). Für „Word“ reicht es zwar noch allemal, aber bei Spielen sieht es schon ziemlich schlecht aus. Was bringt mir im Moment also mehr: eine Voodoo-Karte oder ein K6 200? Derzeit erlauben meine Finanzen leider (noch) nicht beides. Oder anders gefragt: Wenn sich ein Game ab einem 166er flüssig spielt, läuft es dann mit 'ner 3D-Karte nur schöner oder, wenn auch vielleicht nicht ganz so schön, schon auf meinem getunten 100er flott bzw. annehmbar?
- 3) Ich mache gerade die Ausbildung zum technischen Assistenten für Informatik durch. Braucht man als Spieltester noch eine extra Ausbildung zum Redakteur? Oder würdet Ihr rein theoretisch auch so

etwas wie mich nehmen? Meine Spielerfahrung reicht immerhin noch in Amiga-Zeiten zurück, und eine Schreibmaschine hab' ich auch schon mal gesehen. Markus Berth (Marodeur), E-Mail: mar.5d@new-wen.baynet.de

Zunächst mal gratuliere ich ebenfalls recht herzlich. Hier die gewünschten Antworten, eine Schleife muß Du Dir halt dazu denken...

- 1) Als Minimalangabe nennen wir normalerweise die vom Hersteller vorgeschlagene Konfiguration, sollte sie in unseren Augen nicht genügen, wird das extra vermerkt. Da wir aus Aktualitätsgründen aber meist Pressetestmuster ohne fertige Packung erhalten, kann es schon mal zu Abweichungen kommen. In vorliegendem Fall war im Presseinfo eben von einem P133 die Rede – und der scheint uns für eine grafisch derart aufwendige Space-Sim auch angebracht.
- 2) Mit einer Voodoo-Karte unter der Haube wäre Dein P100 zumindest für 3D-Action noch ordentlich gerüstet. Mehr zum Thema Voodoo 2 im Special dieser Ausgabe. Generell würde aber ein flotterer Computer auch nicht schaden.
- 3) Steffen sagt immer: Es ist egal, was Du studiert hast. Hauptsache, Du brichst es rechtzeitig ab! Außerdem ist Redakteur keine geschützte Berufsbezeichnung. In unserem Metier zählt in erster Linie die Praxis – warum also nicht einfach mal eine Bewerbung nebst Probetexten einschicken?

DAS TURBO-ABO

Suuuper: Kaum hatte ich ein Fax an Euch abgesetzt, daß ich die letzte Ausgabe nicht erhalten hatte, klingelte auch schon der Postbote und brachte sie mir! Echt toll! Weiter so, denn so etwas bin ich leider nicht gewohnt in Deutschland-Dienstleistungsland. Wolfgang Müller, E-Mail: wolle.mueller@t-online.de

Tja, als Joker-Abonnent muß man eben flexibel sein und sich an zuvorkommenden Service gewöhnen. Ich weiß, das ist nicht einfach, aber wenn Abo-Fee Petra den Zauberstab schwingt, kann keiner widerstehen...

HARTER BROCK-EN

Langsam, aber sicher wär's mal an der Zeit, Eure Wertungskästen grafisch ein bißchen aufzupeppen. Ich muß mich immer regelrecht dazu aufraffen, sie mir überhaupt anzusehen! Und noch ein paar Fragen: 1) Wo befindet sich Brock zur Zeit? 2) Wann wird die Leserbriefrubrik endlich auf zehn Seiten aufgestockt?

3) Wieso schreibt Brigitta eigentlich keine Spieletests? Wäre doch hin und wieder eine nette Abwechslung, oder? Andre Teusianu, E-Mail: Ironblazer@ABS.dontpanic.sub.org

Persönlich halte ich die Wertungskästen in gespenstischem Weiß mit blutroter Gesamtnote ja für übersichtlich und hübsch gleichermaßen. Da Geschmäcker und Ohrfeigen aber bekanntlich verschieden sind, wäre ich bereit, mich für eine Überarbeitung stark zu machen – falls auch von anderen Lesern gewünscht.

- 1) Ich gehe mal zwanglos davon aus, daß Du Brork meinst, den etwas tumben Comic-Redaktionsboten aus Zeiten des Amiga Jokers. Nun, er war dermaßen entsetzt, als die Redaktion bei „Warcraft: Orks & Humans“ mit Begeisterung seine halbe Verwandtschaft abschlachtete, daß er die Keule an den Nagel gehängt hat und jetzt für die BPS Spiele indiziert.
- 2) Zehn Seiten Leserbriefe nebst Antworten? Erst wenn der Mond herunterfällt – und zwar genau auf Dein Modem!
- 3) Zwischen Frisörbesuch und Maniküre bleibt Brigitta gerade mal so die Zeit für eine gelegentliche Meinungsbox. Hach, ist Chauvinismus nicht was Herrliches?!

ACTION FEELING



SV 235 3D PROGRAM PAD

Die exklusive Pad-Version

- Programmierbare Bewegungsrichtungen
- 10 komplett programmierbare Feuertasten
- Programmierungen durch Software speicherbar
- Kein Speicherverlust durch Ausschalten
- Plug and Play Funktion • Windows 95 Treiber
- 3D Funktion durch Tastaturanschluß

unverbindl. Preisempfl. **DM 69,95**



P 231 A PC PROPAD 4

Der Four-Button-Hit

- Für Ihren IBM oder kompatiblen PC
- Digital
- Acht Bewegungsrichtungen
- Vier Feuertasten
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Dauerfeuer in zwei Geschwindigkeiten
- Wahlweise Semi- oder permanentes Dauerfeuer

unverbindl. Preisempfl. **DM 29,95**



SV 282 VORTEX 3D PC

Steuern in der dritten PC-Dimension

- Analog und digital • Acht Bewegungsrichtungen
- Acht Feuertasten • Programmierbar
- Großer Standfuß für erhöhte Stabilität • LED Status Indikator

unverbindl. Preisempfl. **DM 129,00**

SV 284 ULTRARACER PC

Lenken aus dem Handgelenk

- Analoge Lenkreaktion • Einfache Handhabung
- Triggersteuerung der Y-Achse • LED Status Indikator
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfl. **DM 79,95**



SV 243 MAGNUM 6

Ob Joystick oder Mauseinsatz „Alles ist drin“

- Analog-Joystick
- Sechs Feuertasten
- Joystick / Mauswandler (Software)
- Rundumsichtkontrolle
- Schubkontrolle
- Für Links- und Rechtshänder geeignet
- Windows 95 Treiber

unverbindl. Preisempfl. **DM 69,95**



Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH

Far-East-Import - Export

Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen

Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de



• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)

• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

DER SPEICHER-MANAGER

Hier ein kleiner Tip für Win 95b, um die Speicherprobleme durch die neue und umfangreichere HIMEM.SYS zu beseitigen. Man ändere einfach mal die IO.SYS (mittels DOS-Shell) folgendermaßen ab:

attrib c:\io.sys -h -r -s

debug c:\io.sys

-e 52f6 58

-w

-q

attrib c:\io.sys +h +r +s

Das alles funktioniert ohne extra Patch oder anderen Schnickschnack, also auch bei Leuten ohne (Internet-) Zugang zu Treibern, Updates etc.

Jan Zimmermann, E-Mail: JanZimmermann@t-online.de

Klingt gut, sollte aber dennoch nur von erfahrenen Usern versucht werden. Und bitte NIE ohne vorherige Sicherheitskopie der editierten Datei bzw. einer Bootdiskette!

NEUE WELLEN FÜR ALTE SURFER

Der Online-Guide muß bleiben! Die Fan-Seiten und irgendwelche

Online-Gilden finde ich zwar langweilig (eine Angabe der Adresse würde mir genügen), doch von Sites zu Filmen, Spielen oder Herstellern kann ich gar nicht genug bekommen. Kurioses oder Download-Areas wären sicherlich auch nicht verkehrt. Apropos: Warum gibt es im Joker Shop eigentlich keine Online-Bestellmöglichkeit? Auf Eurer Homepage könnte man etwas derartiges doch leicht einrichten und die Bestellungen gleich in die EDV übernehmen. Und wo wir gerade dabei sind, möchte ich noch einen Kommentar zum Brief „Online must go on“ von Thomas Zizlsperger (12/97) abgeben. Er schreibt, es brauche immer ein paar Pioniere, die den Fortschritt „gegen den Widerstand von Leuten durchsetzen müssen, die es einfach nicht besser wissen“. Als Beispiel gibt er jedoch die Win-95-Diskussion an! In dieser Debatte ging es darum, daß Bill Gates ein (meiner Meinung nach) technisch schlechtes Betriebssystem aufgrund seiner Monopolstellung zum Standard erheben konnte. Was mich so auf die Palme bringt, ist seine Behauptung, daß wir (die nicht Blauäugigen)

es einfach nicht besser wissen. Damit man mir keine Ignoranz vorwerfen kann, sei dazu gesagt, daß ich seit längerem Win 3.1 und seit ein paar Monaten Win 95 verwende. Allerdings nur zum Arbeiten und fürs Internet, zum Spielen hält weiterhin DOS her. Und sobald meine Hardware es erlaubt, wird auf Win NT gewechselt. Matthias Loerke, E-Mail: mloerke@vossnet.de

Um der Wahrheit die Ehre zu geben: Unsere Homepage gestalten und betreuen Markus und Steffen in ihrer spärlichen Freizeit – ein dreifaches Hurra auf die wackeren Webmaster. Von ihnen kam allerdings ein mannigfaches Buh für Deinen Vorschlag, weil dessen Umsetzung zumindest vorläufig noch zu aufwendig geriete. Dennoch werden formlose Online-Bestellungen bezüglich Joker-Shop und Abo natürlich umgehend an die entsprechenden Abteilungen weitergeleitet. Was nun den Online-Guide betrifft, so meinen wir, inzwischen das richtige Konzept und einen allgemeinverträglichen Umfang gefunden zu haben. Und

was Win NT angeht, kommt gleich der nächste Brief zum Thema.

SAG NEE ZU NT?

In Eurer Antwort auf den Leserbrief von Martin Snajdr schreibt Ihr in der Ausgabe 1/98, daß sauber programmierte Win-95-Games ohne Probleme unter Windows NT laufen sollten. Das stimmt jedoch nicht ganz. Die absolute Mehrzahl der derzeitigen Win-95-Spiele nutzt nämlich DirectX, und die neueren benötigen da meistens Version 5.0. Win NT unterstützt allerdings lediglich DirectX 3.0 – und das auch nur, wenn man den Service Pack 3 installiert hat. Zu allem Überfluß ist die NT-Version von DirectX nicht einmal voll identisch zur Win 95-Ausgabe. Kurz und schlecht: Wer Games spielen möchte, die DirectX 5.0 benötigen, kommt um Win 95 nicht herum.

Torsten Wenniges, E-Mail: torsten-wenniges@gmx.net

Was nicht ist, kann noch werden: Gerüchten zufolge soll doch die nächste Version des Microsoft-Betriebssystems generell mit den NT-



Features aufwarten. Davon unabhängig, ist in nächster Zeit wohl mit einer Version 5.0 von DirectX für Win NT zu rechnen.

WUNDER DAUERN ETWAS LÄNGER

Eure Zeitschrift ist echt bescheuert! So, alle wach? Nein, abgesehen vom viel zu kurzen Comic finde ich Euer Mag wirklich klasse. Trotzdem oder gerade deswegen hätte ich da mal einige Fragen:

1) Es soll ein Wunder-Betriebssystem namens „Linux“ geben, das angeblich sogar Freeware ist – wenn das stimmt, warum war das dann noch nie auf Eurer Cover-CD? Die ganzen Win-95-Hasser würden sich doch sicher über ein alternatives OS freuen!

2) Ist es möglich, daß „Monkey Island 3“ nicht ganz bugfrei ist? Ich kenne sieben Leute, bei denen es auf Teufel komm raus nicht laufen will!

Dark Commander, E-Mail: Dark.Commander@t-online.de

1) Über „Linux“ auf der Beilage könnte man sich allenfalls wundern: Diese UNIX-Alternative hat weder mit DOS noch mit Windows irgendeine Verwandtschaft und würde daher gerade mal anderthalb gängige PC-Games unterstützen.

2) Unsere Besuche auf Lucas Arts' neuer Affeninsel liefen sowohl mit der Vorab- als auch mit der Endversion des Programms auf allen Konfigurationen problemlos ab. Bist Du sicher, daß die „glorreichen Sieben“ auch Originale besitzen?!

P.S. Danke fürs Lob. Auch bin ich ganz Deiner Meinung: Mein Comic ist viel zu klein, man sollte diese doch eher störenden Spieltests im Heft zu seinen Gunsten weglassen!

VETERANENTREFFEN

Ich kenne den Joker schon seit etwa 1994, und seit '95 lese ich ihn regelmäßig. Ich kann also behaupten, daß ich eine ganze Menge mit Euch durchgemacht habe. Und wenn ich mir so das Ergebnis betrachte, ist schon viel Gutes dabei herausgekommen. Die Idee mit den Vollpreisspielen auf der CD finde ich beispielsweise großartig. Und die Tests sind gut wie eh und je. Es gibt da zwar auch ein paar Seiten im Heft, die mich über-

haupt nicht interessieren, aber man kann ja einfach weiterblättern.

Bei Eurem Schreibstil habt Ihr dafür ganz schön nachgelassen: Früher habe ich mich derart kaputtgelacht, daß mich meine Arbeitskollegen immer etwas merkwürdig anschauten. Heute habe ich kein Problem, beim Lesen ernst zu bleiben. Das „Du“ fand ich übrigens auch viel besser, da man sich dabei noch persönlich angesprochen fühlte. Trotz alledem: Respekt, Ihr habt Euch gemauert!

Antonino Anzalone, Berlin, E-Mail: RaylItaly@aol.com

Daß uns ein altgedienter Haudegen wie Du (Du, nicht Sie – gemerkt?) nach all den Jahren noch die Treue hält, ist natürlich super. Und den neu gewonnenen Ernst kann man doch auch positiv sehen: Wer will schon überall als Kichererbse verschrien sein?

BEIM BARTE DES METHUSALEM

Wollt Ihr keinen Alterswettbewerb machen? Ich denke da an das „ganz alte Eisen“, Herrn Grüner, aus Heft 12/97 mit seinen gerade mal 39 Jahren. Ich hätte immerhin 60 Lenze in die Waagschale zu werfen...

Eberhard Ebeling, Fuhrenkamp 4, 30916 Isernhagen

Ja, Alter schützt vor Torheit nicht. Denn in dem Wettbewerb kann es nur einen Sieger geben: Ich habe schon ein paar hundert Lenze am Buckel und lese immer noch den Joker!

DAS SPIELBARE INTRO

Auch wenn ich als gestreßter Informatikstudent (die bekanntlich nie spielen :-)) Euer Mag immer noch für das beste halte, muß ich Euch doch einmal tadeln: Ich freue mich ja immer über die feinen Beilagen, aber in der Ausgabe 1/98 tauchen unüberwindliche Probleme auf! Ich würde über gerne „Brain Dead 13“ spielen, aber das Intro läßt mich einfach nicht. Der arme Lance wird immer wieder vom miesen, fiesen Famulus zerstückelt, und das Intro beginnt von neuem. Nicht einmal, nicht zweimal, nein, solange ich es laufen lasse. Ich habe mir auch brav das Handbuch durchgelesen, aber ich

schaffe es immer nur, das nette Intro zu starten. HILFE!!! Holger Bruschke, E-Mail: Holgi-net@aol.com

Informatikstudenten sind Spaßvögel, oder? Spätestens, wenn Famulus den Helden erwischt, befindet man sich längst im Spiel und nicht mehr im Intro! Vielleicht sollten wir demnächst sicherheitshalber Games mit weniger toller Grafik auf die CD brennen...

SCHWEIZER KÄSE HAT DOCH AUCH LÖCHER...

Zuerst mal vielen Dank für Euer super Magazin jeden Monat. Aber...

1) Wie wäre es mit perforierten Lösungsseiten?

2) Warum habt Ihr in Eurem Impressum keinen Abonnement-Service in der Schweiz?

3) Die Hard- und Software-Specials solltet Ihr unbedingt beibehalten!

4) Ich habe neben dem PC noch zwei Konsolen (Playstation, Nintendo 64). Da derzeit viele Spiele auf allen Plattformen erscheinen, wäre ein Quervergleich im Test angebracht, damit man weiß, für welches System man das Spiel kaufen sollte. Vielleicht ein eigener Kasten?

5) In den Lösungshilfen findet man immer wieder Hex-Codes. Wie muß ich vorgehen, um diese zu verändern?

Peter Pflugi, Schlüsselgässli 3, 4123 Allschwil, Schweiz, E-Mail: pepflugi@datacomm.ch

1) Eine Perforation der Lösungsseiten ist zum Heftpreis von 8,50 DM mit zwei CD-ROMs und Vollversion(en) derzeit leider nicht drin. Aber wir arbeiten daran.

2) Wir beschäftigen generell keinen Abo-Außendienst, da wir dann keine Kontrolle mehr über die Serviceleistungen hätten. Aber vom Verlag aus werden die Hefte in alle Welt verschickt.

3) Ehrensache!

4) Beweis für Behauptung unter Punkt 3: In dieser Ausgabe startet unser großes, mehrteiliges Special zu Konsolenkonvertierungen.

5) Wie Du mit einem Hex-Editor (zu finden für DOS und Win 95 auf der Begleit-CD) umgehen mußt? Auf alle Fälle vorsichtig, da sonst ganze Spielstände unbrauchbar werden können. Das Prinzip ist aber simpel: Der Hex-Editor wird gestartet, ein Spielstand geöffnet und die (z.B. im Lösungsteil) angegebenen Bytes

mit den gewünschten Werten überschrieben. Danach speichert man ab, und schon ist man Millionär. Oder unsterblich. Oder tot.

IN RAGE

Ich habe zur Zeit eine „ATI 3D Rage II“-Karte in meinem PC. Da diese im 3D-Bereich nicht gar so überragend ist, wüßte ich gern, ob sie sich zusammen mit einem reinen 3D-Beschleuniger benutzen läßt.

Peter Flasch, E-Mail: FlaschP1@aol.com

Eine zusätzliche 3Dfx-Karte (wird per Kabel mit der vorhandenen Grafikkarte verbunden) läßt sich problemlos parallel mit Deinem Modell benutzen. Have Fun!

GUT IST NIE GUT GENUG

Zuerst möchte ich Euren Online-Guide loben und hoffe, daß Ihr nicht auf jene hört, die kein Modem besitzen und deshalb gegen diese Seiten sind. Da man aber selbst ein gutes Heft noch verbessern kann, hier ein paar Vorschläge:

1) Ich finde, Ihr solltet die Tests umfangreicher gestalten. Aus Spielen wie z.B. „NHL 98“, „Total Annihilation“ oder „Jedi Knight“ lassen sich ja wohl mehr Seiten herauskitzeln.

2) Beim Schwierigkeitsgrad wäre es besser, neben der Anzahl der Stufen auch eine Beurteilung der leichtesten Stufe anzugeben, etwa 3 Stufen/leicht.

3) Die Anzahl der CDs, die man für ein Multiplayer-Spiel braucht, wäre ebenfalls recht interessant, genau wie

4) eine Spalte, in der die unterstützten 3D-Beschleuniger aufgeführt werden.

Torben Gebhardt, Adresse liegt der Redaktion vor

1) Der Umfang eines Tests hängt von vielen Faktoren ab: Qualität und Aktualität des Testmasters, gerade verfügbare Seiten usw. Denn mehr ist ja nicht unbedingt mehr – Seiten nur mit übergroßen Fotos und Geschwall zu füllen, wäre kaum eine echte Verbesserung, oder?

2) Das wäre nur in Ausnahmefällen sinnvoll, da ein variabler Schwierigkeitsgrad auf der niedrigsten Stufe in aller Regel immer als

„leicht“ qualifiziert werden mußte.

3) Wenn eine CD-ROM genügt (was selten vorkommt), steht das immer dabei.

4) Alle unterstützten 3D-Turbos werden stets in der Grafik-Spalte der Wertungsbox aufgeführt.

MR.X AUF TREIB(ER)JAGD

Nach vielen Jahren treuer Gefolgschaft hätte ich erstmals eine Frage sowie eine Anregung für Euch: Bisher begnügten sich meine Spiele mit DirectX 2.0. Jetzt habe ich im Internet die Version 5.0 mit Treiberupdates (ca. 5,6 MB) gefunden. Werden dadurch etwa meine originalen Grafikkarten- und Soundkarten-Treiber ersetzt? Außerdem gab es eine Version ohne neue Treiber (ca. 2,8 MB) und zusätzlich ein Direct Play Update 5.0a (227 KB). Welche Version ist denn auf Eurer CD-ROM, und wie kompatibel ist DirectX 5.0 zu den Versionen 2 und 3? Sicher habt Ihr auch schon oft Probleme bei der Installation neuer Hard- und Software gehabt. Wie wäre es, wenn Ihr diese Erfahrungen an Eure Leser in einer speziellen Rubrik weitergeben würdet? Michael Kiesel, Leopoldshafen, E-Mail: kiesel@karlsruhe.baw.de

Warum ins Internet schweifen, wenn das Gute so nah liegt: Auf der Begleit-CD findest Du DirectX 5.0 komplett (voll abwärtskompatibel) und kannst Dir den Download von immerhin 5,6 MB sparen. Bei der Installation werden zwar in der Tat die alten Treiber überschrieben, doch können sie jederzeit wiederhergestellt werden.

den. Wir können es uns dagegen sparen, die Leser mit unseren Installationsproblemen zu quälen. Das sind bei Vorab- und Presse-testmustern nämlich mehr und ganz andere, als sie bei den endgültigen Verkaufsversionen auftauchen mögen.

LETZTE WARNUNG!

Nochmals zur Erinnerung: Neu-erding werden komplette Adressen nebst E-Mail abgedruckt, soweit vorhanden und nicht anders gewünscht. Wer also keinen Wert auf Kommunikation mit anderen Lesern legt, aber dennoch seine Fragen und Anregungen loswerden möchte, muß seinem Wunsch nach Anonymität in einer kurzen Anmerkung Ausdruck verleihen. Das gilt auch für E-Mails.

Lob, Kritik, Fragen und Anregungen an folgende Adressen:

**JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM**

**E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com**

Nicht veröffentlichte Zuschriften werden persönlich beantwortet, sofern der Absender zu entziffern ist und RÜCKPORTO beiliegt. Außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

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):

<i>Abe's Odyssey: Oddworld (PSX)</i> Ace Ventura & I have no mouth Albion Alien Incident & Mutation of JB Alien Trilogy Alone in the Dark 1, 2 & 3 Amber & Neverhood Ark of Time Atlantis & Safercracker Baphomet's Fluch 1 & 2 Bazooka Sue Blade Runner Casper (Playstation) Cheathuch (PC) - 14,80 DM Cheathuch (Konsolen) - 14,80 DM C & C 2 + Gegenangriff Crusader: No Regret 'D' & Evocation Daggerfall Dark Colony & Dark Reign Dark Earth Death Gate Diablo Discworld 1 & 2 Dog Day Dragon Lore 2 Dungeon Keeper 11" Hour & 7" Guest Earth 2140 Ecstasia 1 & 2 Evidence & Star Trek: Generat. Evocation & 'D' Excalibur (Playstation) Exhumed (PC & Playstation) Final Fantasy VII (Playstation) Floyd Frankenstein Gabriel Knight 1 oder 2 Golden Gate Killer & Elk Moon	Harvest of Souls (Shivers 2) I have no mouth & Ace Ventura Indiana Jones 3 & 4 <i>Incubation</i> Jack Orlando & V. Kid & Pr. Eye Jewels of the Oracle Karma King's Field (Playstation) King's Quest 5 & 6 oder 7 Koala Lumpur & Terra-Gon Lands of Lore 1 oder 2 Last Express & Opera Fatal Legacy of Kain (PC & PSX) Legend of Kyrandia 1, 2 & 3 Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7 Lighthouse Little Big Adventure 1 & 2 Maniac Mansion 1 & 2 MDK <i>Men in Black</i> Monkey Island 1 & 2 Mutation of JB & Alien Incident Myst Opera Fatal & Last Express Orion Burger & Bud Tucker Outlaws Overblood (Playstation) Pandora Akte Phantasmagoria 1 & 2 Privat Eye & V. Kid & J. Orlando Puppen, Perlen und Pistolen Rätsel des Master Lu Realms of the Haunting Rendezvous im Weltraum Resident Evil (PC & Playstation) Ripper Riven Sam und Max & Vollgas Safercracker & Atlantis	Shivers 1 Simon the Sorcerer 1 & 2 3 Skulls of the Toltecs Sherlock Holmes 2 Secrets of the Luxor Shannara Shine Siedler 2 Simon the Sorcerer 1 & 2 SPQR & Stadt der verl. Kinder Stadt der verl. Kinder & SPQR Star Trek 1 & 2 Star Trek: Generations & Evid. Star Trek: Final Unity Stonekeep Suikoden (Playstation) Superspy & Versailles 1685 Swagman (Playstation) Synnergist & Affäre Morlov Terra-Gon & Koala Lumpur The Note (Playstation) Time Lapse Time Paradox & die 5. Dimens. Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Toonstruck Total Annihilation Ultima (7, 8, oder Underworld) Vandal Hearts (Playstation) Versailles 1685 & Superspy Vollgas & Sam und Max Wizardry 6 oder 7 Wizardry Adventure: Nemesis Zork: Der Grossinquisitor Zork Nemesis
---	---	--

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit über 100 Lösungen und über 1000 Cheats für nur 29,95 DM!!!

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 !!!

Ladenverkauf Tel.: 030/49 99 86 06 - 07

MAGIC LINE

Provinzstr. 60 Fax.: 030/491 17 85

Inh.: Markus Müller

13409 Berlin

Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herborgt. 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>

AMIGA

Restbestände superbillig!

AMIGA JOKER

Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96

(ab 10 Heften ist ein Sammelordner inklusive)



DM 5.-
pro Heft

Cheat Disk 2 oder 3

jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

DM 5.-
pro Stück

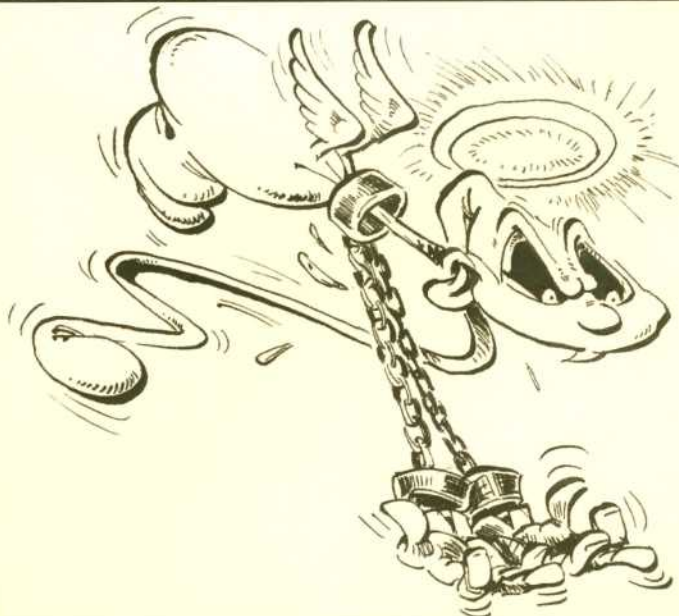


* plus Versandkosten DM 6,50

Telefonische Bestellannahme: 08106 / 89 96 01

Ab einem Bestellwert von DM 100,- versenden wir nur per Nachnahme.

Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.



12:07. IN DEUTSCHLANDS BÜROS IST SEIT SIEBEN MINUTEN MITTAGESPAUSE — IN EINER VON NUR ALLZUGUT BEKANNTEN BALDHAMER REDAKTIONSTUBE IST DIESE PAUSE SEIT DREI MINUTEN SCHON WIEDER VORBEI...



ACHTUNG! DA KOMMT ER WIEDER! DIESEMAL ENTWISCHT ER UNS NICHT!

E-MAGIC

GHOST-ACTIVITIES

VERGESST ES! ICH HAB' DAZU NICHTS ZU SAGEN!!

JOH! HALLO, MARKUS! LANGE NICHT GEGEH'N! WIE STEHT'S DENN IMMER SO?!

HALLO MARKUS! HAST DU HEUTE ABEND SCHON WAS VOR?

ACH, MARKUS...! WELCH ZUFALL! GARADE BELUNDETE ICH EINEN DEINER ARTIKEL — WAS SAG' ICH: ICH BELUNDERE ALLE DEINE ARTIKEL — DOCH EHRLICH. JEDES WORT, ACH WAS, JEDER BUCHSTABE IST REINSTE LYRIK! ÜBRIGENS: WIE KEM'S DEINEM FRISÖR?

BITTE! BITTE! MARKUS! NIMM MICHAELS JAGUAR, DIE VILLA IM TESSIN, DIE YACHT VOR MALLOCCA... DAS ALLES BEDEUTET MIR NICHTS. ABER SAG'S ENDLICH!

LASS IHN NICHT ENTKOMMEN! NICHT OHNE DIE ADRESSE!

SAG' ES MIR, MARKUS! GANZ LEISE, DIE ANDEREN BRÄUCHEN ES JA NICHT ZU HÖREN! WAS IST DAS REHEIMNIS? DREI-VIERER-TAFT? ZUCKERWASSER? TARTEN KLEISTER?

HILFE! HILFE! ICH WERDE GEMOBT! HÖRT MICH DENN KEINER!

ZUM LETZTEN MAL: ICH BIN VON NATUR AUS SO SCHÖN! UND FÜR MEIN TOLL SITZENDES UND STEHENDES HAAR SIND EINZIG MEINE GENE VERANTWORTLICH! UND JETZT VERTSCHÜSST EUCH!

EH KARL! WIR SOLLTEN MAL ÜBER EINE POLITIK DES 'GHOSTWRITER'-LAYOUTS REDEN. ICH DACHTE DA AN EINE MODIFIZIERUNG, SO IM STILE DER 'CANTERBURY TALES' MIT BLATVERGOLDETEN INTITELN UND SO ZEUGS...

NA SICHER! WEREN DIR DRUCK'NA DEN 'PC-JOKER' ALS INKUNABEL... KUH-NASEL? WERD' BITTE NICHT ALBERN!

ICH MUSS JETZT WIRKLICH ARBEITEN! DER MICHAEL TUT EH SCHON SO, ALS WÄRE ICH PERSÖNLICH SCHULD AM VERFALL DES WIRTSCHAFTSSTANDORTS DEUTSCHLAND....

...BY THE WAY: DEIN SCHNAUTZER STEHT DIR HEUTE GANZ AUSGESPROCHEN HERVORRAGEND, DSCHEING'S KARL!



Inserenten- verzeichnis

1&1 Direkt	104,105
ABC Bücherdienst	53
Ari Data	63
Black Star Multimedia	73
BMG Interactive	57
Conitec	111
Creative Labs	136
Cryo	31
CUC Software	43,45,77
Data Becker	83
Disney Interactive	135
Game It!	107
Gremlin	67
HardBear	121
Hint Shop	121
Interact by Jöllenbeck	125
Joker Verlag	34,37,89,127
Koch Media	47
Lucas Arts	12,13,40,41
Magic Line	127
Microsoft	7,68,69
Novitas	27
Orion	115
Philip Morris	2
Prism Leisure	18,19
Psygnosis	23
S.A.D.	131
Softgold	12,13,40,41,67
Der Aboauflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentrop bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!	

BIETE HARDWARE

Verkaufe 486 DX4 100 MHz, 16 MB RAM, PCI-Mainboard (IDE), 840 MB HD, 4 x Pioneer CD-ROM, Floppy, Miro Crystal Grafikkarte, Soundkarte; + Handb. + 20 Mon. Garantie = 600 DM VB. Tel.: 08783/625 ab 17 Uhr

A1200 + Monitor 1068 mit 270 MB FP, 4 MB RAM sowie vielen Spielen + Anwendung. Sim City 2000, Reeder, Piz. Con., Colon., Turbocal 4.0. Orig. VB 600,-. Tel.: 089/7460252 ab 18 Uhr

Amiga 2000 mit 5 MB RAM, Oktagon 2008 Contr., 105 MB HD, Col. Mon. 2 Int. 1 ext. Floppy, Tast., Maus, Joyst., div. Software für 800 DM VHB zu verk. Tel.: 04604/989699

BIETE SOFTWARE

Diablo, Stonekeep, Dungeon Keeper, Simon 1, Comanche 2.0 u.a. Raritäten, Compi Mags (ASM, Joker u.a.) von 88-97 gegen Gebot. Suche Lands 2, Lucas Games, S2 Gold, Priv 2. Tel.: 05199/367 (Jörn)

Gold Games 2 (24 As Spiele), Lighthouse, Grand Prix Manager 2, Capitalism, Capitalism Plus, Industrieigant, Kaiser Deluxe, Imperium Galactica, Der Planer 2, Pizza Connection, Hollywood Pictures, UFO, Manager 2, NBA Live 95, Star Trek a final Unity + The next Generation. Stck. 25,- je nach Spiel oder tausche. 05427/6315

War 2, KKND, Silent Hunter, ran Soccer, Theme Hospital, C & C 2, PC-Games, Cheat 2, Gegenangriff, Vergeltungsschlag, Megapak 7 (ohne Caesar 2), Tel.: 03760125492

Dark Forces 10 DM KomD, Ultima 8 + Speech 15 -DM KD, DSA 2+3 zusammen 50 DM KD, War Craft 2 + Ex. Pack 20 DM KD, X-Wing und Rebel Assault je 10 DM KD FX Fighter 5 DM. Nauert Christian, Eckhofkeller 3, 94051 Hauzenberg

PC Originale + N.N. FS 6.0 Win95 60,-, Scenery's: Griechenland 50,-, Hong Kong 30,-, Scenery Designer für Windows 50,-, Flightshop 50,-, Need f. Speed Spez. Ed. 50,-, Megarace 2 40,- u.v.a. 02822/52415 ab 16.00

Verk. PC-Originale: WC Armada, Mad News, PQ1, PQ4, Battle Bugs, Worlds of Legend, Theme Park, Anstoß + World Cup Edition, NHL 96, Siedler, Eight Ball Deluxe, Höhlenwelt Saga, Simon the Sorcerer, Software Manager, Eishockey Manager, Alien Breed, Hurra Deutschland, Dawn Patrol, X-Wing CD-Collection, Jurassic Park, Oldtimer, Afterlife, Jack Orlando, Under a killing Moon, Der Reeder, Flight Unlimited, Bleifuß, Warcraft 2, Star Trek Klingon, Larry 7, DSA 3, OS/2 Warp CD + Bonus Pack, Bioforge, Populous 2 + Powermonger, Cyberia, Return to Ringworld, The Dig, Outlaws, PQ SWAT, Bleifuß 2, Mad TV 2, Outpost, Rebel Assault 2. Preise liegen zwischen 10-35 Mark und sind Verhandlungssache. Telefon: 04621/31898. Adresse: Christian Grade, Fahrheit 9, 24857 Fahrdrorf

Verk. Sim Farm - Earth - Tower-Ant 20 DM, Sam u. Max 25 DM, Sim Park 35,-, Pizza Connection 25,-, TV Karriere 20,-, Suche Floyd + Industrieigant. Email: DA-NORTHSIDE@T-ONLINE.de

Constructor, X-Com Apocalypse, Dungeon Keeper, je 50,- DM, Flying Corps, Diablo, je 45,- DM, NHL 97, FIFA 97, PGA-Gold 96, Max, je 40,- DM, Silent Thunder, BMH 97 (ohne Anleitung) je 25,- DM, Atari CD-ROM 4x 50,- DM. Tel.: 04503/75423



kostet

Ihre private Kleinanzeige
in PC Joker Heft & Spiel.

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

**Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham**

WICHTIG!! Anzeigen, die
auf Raubkopien oder indi-
zierte Spiele schließen las-
sen, bzw. PLK-Nummern
enthalten, werden nicht
veröffentlicht!!

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Total Annihilation gewinnt
Hans-Georg Witt, Greifswald
iF-22 bekommt
Florian Lindinger, Waldkirchen
Megapak 8 geht an
Thomas Becker, Ralsdorf

Senior Zazoo

Je ein Antigotchi schicken
wir an
Simon Elze, Stuttgart
*Harald Schallenberg, Nieder-
kassel*

Gewichtsgleichung

Die handsignierte Larry
Collection hat sich verdient
Dieter Bank, Hannover
Gut geschätzt, Dieter!

Pegasus Games

Je ein Pegasus flattert dem-
nächst folgenden Gewinnern

ins Haus:

Hendrik Bosmann, Gölenkamp
Klaus Wölfel, Bielefeld
Daniela Kortt, Bad Neuenahr
*Sabine Reitberger, Neu-
beckum*
Tanja Emler, Kaiserslautern
Isabel Löffelholz, Besigheim
Udo Riedel, Bernburg
Peter Müller, Berlin
Peter Zettl, Augsburg
Christian Seitz, Garching
Alexander Stieg, Plech
*Sascha Reichhart, Dinkel-
scherben*
Reinhold Putz, Hilpoltstein
Daniel Boll, Nottuln
*Rafael Zlotosch, Kaiserslau-
tern*
Christoph Gütter, Aitrach
Carsten Rose, Tostedt
Jenny Agel, Gladenbach
Jens Martin, Oberwetz
Dominik Schips, Lauchheim

Kleinanzeigen Coupon

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



- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch

- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte

☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Markus Ziegler (mz)
Jörg Spormann (js)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)



Rüdiger Rinscheidt (rr)



Marco Marzinkowski (mm)

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



Gerald Hacker

Anzeigenverwaltung Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601

Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter

Paul Rigby

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger

Reinhard Fischer

Titel

„Grand Theft Auto“

DMA Design/BMG Interactive

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 III/97

140.582



Erscheinungsweise

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

Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 87,- / Ausland: DM 95,-. 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>

Internet: jokerpost@aol.com

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

Verk. Kaiser Deluxe 30 DM, Silent Hunter 30 DM, Earth 2140 40,- DM, Admiral Sea Battles und Conquest of The New World für je 50,- DM. No.1 Spielepackung für 50,- DM, Pirates Gold 20,- DM. Tel.: 02973/1405

Verkaufe Original PC CD-ROM Spiele: Lands of Lore 2, NBA 98, Jedi Knight, Moto Racer, Dark Earth, NHL 98, X Car, pro Spiel 30,- DM. Bitte Liste anfordern. Dogan Pekacar, Schloß Str. 34, 92681 Erbendorf. Ca. 150 Spiele.

Viele Spiele für alle, die ihrem alten 486er treu geblieben sind. Preise meist 10-20 DM. Gerne auch Tausch. Tel.: 02065/61986 (erst abends) od. Liste von/an: Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg

Verk. Dark Reign, Akte Europa, Dark Colony je 40 DM, Shadow. t. Comet, Terranova je 5 DM, Janeland, Kigeko, Die Schlümpfe je 10 DM. Tel.: 035842/27375 ab 18 Uhr

Incubation 35 DM, Warcraft 1+2 + Data 35 DM, Simon the S. 1+2+T-Shirt Gr. XL 20 DM, Battle Isle 3 10 DM, Discworld 1 10 DM. Tel. tagsüber 06233/877-253, abends 06352/5434

Verkaufe Caesar II, Grandprix 2, Atlantis, Planer 2 für 30 DM und folgende für 15 DM: G. Knight 1, Indy Car, Mad News, TV-Karriere, PC Gamecheat 2, Reeder, Just 4 You, unter 0251/862404

Verk. Earth 2140, Diablo, NHL 97, Ardenen 1944, Win Skat, Olympic Soccer, Alexander der Große. Tel.: 03438144166

Comanche 3, Privateer 2 39,-, Master of Orion 2, Silent Hunter, Timeshock, Realm O. Haunting, Cybermage 29,-, Last Dynasty, Whales Voyage 2, DSA 3, FS95 + New York + San Francisco, Chessmaster 5000 19,-. 09562/8838

Dark Colony, Star Trek Generations, Phantasmagoria II, MDK je 40 DM, Earth 2140, Boong! je 30 DM, First Aid 95 20 DM, C & C 1 Command Companion, Mad News je 10 DM + 5 DM Versand. Tel.: 03573/662499

Incubation, Floyd je 30 DM, Bleifuß 2, Comanche 2, 3Skulls, Prisoner of Ice, Pinball Constr. etc. je 10-20 DM. Weitere PC-Klassiker schon ab 5 DM! Tel.: 0221/867174

Biete: Floyd (50), Urban Runner (15), Formula 1 3Dfx (40), Torins Passage (12), Gabriel Knight (7), Guilty (7), Colony Wars (7), Pizza Connection (5). Suche Baphomets F. 2. Tel.: 05021/12676

Verkaufe N-64 Spiele: Turok 85 DM und Mario 64 70 DM; verkaufe auch Game Boy mit 6 Spielen 100 DM. Tel.: 06120/8834 ab 20 Uhr, Sven

Verk. auf CD: Bleifuß 20,-, Shannara + Lösung 25,-, Dott 15,-, Sam + Max 15,-, Riddle of Master Lu + Lösung 20,-, Knight Chase 10,-, Asterix Die Große Reise 15,-, Pro Pinball The Web 15,-. Tel.: 04361/1238

Verk. für PC: Z. King's Quest, Panzer General, Virtua Fighter, War Wind, Action Soccer, Bermuda Syndrome, Chaos Control, A4 Networks, Baphomets Fluch, Earth Siege 2, Star General, Bleifuß, Tilt!, Wind, Knight's Chase, Int. Tennis Open, Age of Rifles, Solar Crusade, Toonstruck, Orion Burger, Schatten über Riva, Air Power, Apache Longbow, Schwarze Auge 1+2. Preis jeweils 10-30 DM. Tel.: 03909/42337

Verk. für Amiga: Der Clou, Die Schicksalsklinge, Death Knights of Krynn, Invest, KR40, Ambermoon, Eye of the Beholder, Jaktar, Gunship 2000. Preis 10-30 DM. Tel.: 03909/42337

SUCHE HARDWARE

Suche billige ISA-TV-Karte mit Software. Händleranfragen erwünscht. Tel.: 04347/4513, nach Tim Heesch fragen.

SUCHE SOFTWARE

Suche Original PC-Spiel "Jurassic Park". Tel.: 034243/24459 ab 18.00 Uhr

Suche für den PC: Utopia, Populous und Colonization (Diskettenversion) und für den Game Boy: Populous und andere Strategiespiele. Zahle gut! Tel.: 06181/25925, Andreas verlangen

TAUSCHE SOFTWARE

A500 Games: Civ., DSA, Streetfighter 2, WC 1, Ivanhoe, Lemmings, R-Type 2, Oil Imperium, Crazy Cars 2 u.a. Suche Turrican 1-3, R-Type, The Great Giana Sisters. Tel.: 05199/367 (Jörn)

VERSCHIEDENES

Ich verkaufe PC-Spiel Dr. Brain Das verlorene Gedächtnis 40,- DM, Operation Hurrikan W12 30,- DM, Musik CD's, Filmmelodien v. W. Disney 15,- DM, Rolfs Schulweg-Hitparade 25,- DM, 1 Video B+B im Känguruland 20,-. Tel.: 02330/8365

Lösungen je 3,- DM: Space Quest 5-6, Baphomets Fluch 1+2, Sam + Max, Vollgas, Monkey Island 1+2, Chronicles of the Sword, Indy 3+4 etc. Tel.: 05661/2128 ab 16 Uhr - 20 Uhr

Komplette C64er-Heftsammlung (alle Kioskausgaben) günstig abzugeben. Tel.: 0171/2369757, Email: gdg.rex@cwv.de

Verkaufe 2000 Lösungen, Cheats, Tips + Tricks zu fast allen PC- und Amiga-Spielen; kostenlose Liste jetzt anfordern: 0631/3505013 o. jederzeit 0172/6853564 anrufen. Ch. Veron, Wacholderweg 24, 67661 Kaiserslautern

Verk. über 1000 Spielösungen und Shareware-Games. Liste kostenlos anfordern. Sven Plaschke, Beethovenstr. 54, 01809 Heidenau, Tel.: 03529/514242

Verkaufe PC Joker Jahrgang '95 30,- DM, JG '96 40,- DM, JG '97 50,- DM, PC-Aktion JG 90 40,- DM. Suche PC-Games CD 1/95 + 6/95 ohne Vollversion. Tel.: 05242/2969 ab 17 Uhr

Emulatoren für den PC, wie z.B. Amiga, Apple-2e, C64, CPC, Game Boy, Sega MD, Nintendo, SNES, ZX Spectrum usw. auf 3,5" Disks. DM 20,-. P. Müller, "Emulatoren", Bezirkstr. 137, 66663 Merzig

Ca. 2000 Spielösungen + Cheats. Je 2,-. Viele Special Disks ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 + 0177/2695137. Anruf lohnt sich!

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Neue u. gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenl. Liste anfordern! Tel./Fax: 030-721 19 18

Spiele für PC CD-ROM zu Top Preisen. Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755, FAX: 55766

Aufgrund der großen Nachfrage im letzten Monat haben wir unseren PC-Spielverkauf nun doch nicht aufgegeben. Der VERSANDSHOP 97 verkauft auch im neuen Jahr weiter PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir haben nagelneue Games und viele Oldies mit Originalkarton im Angebot. Unsere Listen werden kostenlos verschickt. Sie können unsere Listen bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel/Fax: 08374-588196 anfordern. Es lohnt sich.

Vorsicht!

Wer dieses Programm nutzt um sich
unrechtmäßig Vorteile zu verschaffen, Karten
kopiert, fälscht oder
Informationen,
die dem Datenschutz
unterliegen
sich zu eigen macht,
kann
strafrechtlich
verfolgt
werden.



Unverbindliche
Preisempfehlung:

DM 49.95

ÖS 349,-

SFr 49,95



Wollten Sie schon immer mal wissen,
welche Angaben auf dem
Magnetstreifen Ihrer Kreditkarte abge-
speichert sind? Z.B. wie oft Sie wieviel
abheben dürfen, oder wieviele

Fehlversuche Sie starten dürfen, bis Ihre Karte eingezogen wird? Sie
möchten ihre Firma, Ihren privaten Bereich oder Ihren Rechner mit einem
Zutrittscode schützen? Sie benötigen ein einfaches,
selbst zu organisierendes Zeiterfassungssystem, in
dem Sie die Angaben Ihren Wünschen anpassen kön-
nen? Oder möchten Sie nur Ihre geheimsten
Nachrichten verschlüsseln?

Mit CARDS besitzen Sie ein hochwertiges Programm,
das Sie über Datenschutz, Datensicherheit und den

Gebrauch von
Magnetkarten informiert.

Zusätzlich werden Ihnen zwei
Programme zum Daten- und Programm-
schutz zur Verfügung gestellt, mit
denen Sie kritische Daten schützen
oder die Ausführung Ihrer Programme
durch Unbefugte verhindern können.



S.A.D.

<http://www.s-a-d.de>

Deutschland:

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

Österreich:

S.A.D. GmbH
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaißhorn am See
Fon: 0043 (0)3617/3100-0
Fax: 0043 (0)3617/2566-4

Ja! Ich möchte alles über Magnetstreifenkarten
wissen. Senden Sie mir umgehend ☐ Exemplar(e) zu.

S.A.D. GmbH, Rötelsbachstr. 91, D-89079 Ulm

☐ Verrechnungsscheck
liegt bei (ohne Versandkosten)
☐ Nachnahme
(zuzügl. DM 6,- Versandkosten)

Datum, Unterschrift

Name

Straße

PLZ Wohnort

JOKER-SHOP

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.



**nur noch
je 15.-**

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien“ oder „Baby T-Rex“



11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler



**5er
Pack nur
4,50**

JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,-



**nur noch
7.-**

MAUSPAD



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.-



DISKETTEN-AUFKLEBER
DM 3.- pro Bogen (= 8 Sticker)

JOKER-SHOP

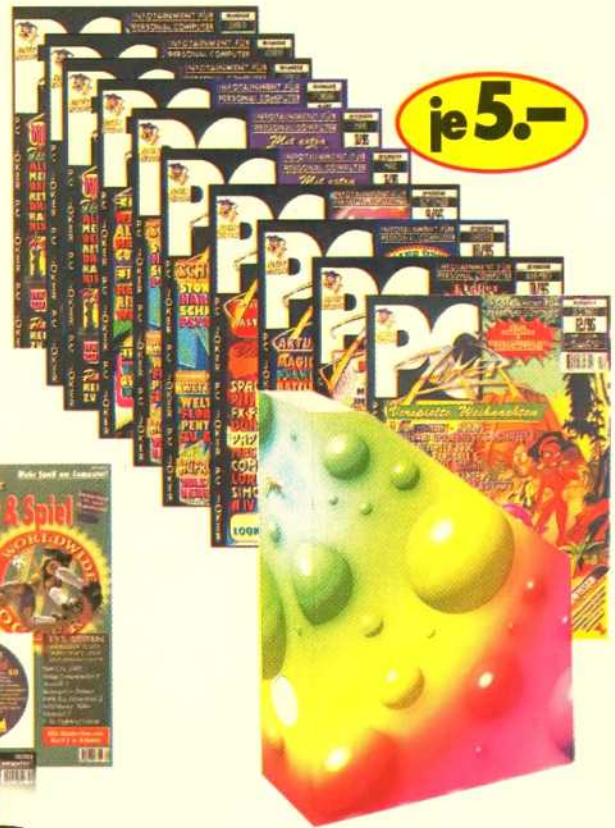


MULTIMEDIA JOKER



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies

9.-



je 5.-



PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

ab 7,50

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 Vorkasse (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	☐ 7/97	☐ 8/97	☐ 9/97	☐ 10/97	☐ 11/97	☐ 12/97
	☐ 1/98						
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				
Multimedia Joker	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 6/96	(ohne CD)	
Online Kompakt	☐ 7/96	☐ 8/96	☐ 9/96	☐ 10/96	☐ 11/96	☐ Set	
Joker Hit Collection	☐ Nr.1 (Die Höhlenwelt)						
Joker CD-Mix	☐ Stück						
CD-Tasche	☐ Stück						
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück						
Disksticker	☐ Bogen à 8 Stück						
Joker TC-Box	☐ Stück						
Mousepads	☐ Stück						
Chromscherben	☐ Stück						
Hülsbeck Audio-CDs	☐ Extreme Assault			☐ Tunnel B1			
Original-Zazoo	☐ T-Rex			☐ Alien			

Bitte benutzen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.- sind nur als Nachnahme oder per Vorkasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

MASSE MIT KLASSE

Ausgabe 3/98 erscheint am **3. Februar** mit **2 CD-ROMs**
sowie **24 Vollversionen!**

Nein, Sie haben sich nicht verlesen: Zur kommenden Heftfolge packen wir **zwei CD-ROMs mit aktuellen Demos und zwei Dutzend schicken Vollspielen**. Die Rede ist dabei nicht etwa von schnöder Shareware, sondern von einer Sammlung der Hits des namhaften deutschen Softwarehauses Starbyte. Daß dazu noch jede Menge Spieletests, Previews, News, Interviews, Specials, Online-Tips, Preisausschreiben und Lösungshilfen im Heft kommen, versteht sich von selbst. Nicht aber der Preis: Ab 3. Februar erhalten Sie das alles für **nur 8,50 DM** am Kiosk. Oder sogar noch etwas schneller und preisgünstiger im Abo.

DIE STARBYTE-COLLECTION 24 DEUTSCHE VOLLVERSIONEN

Abenteuer

Crime Time
Dime City
Lords of Doom
Return of Medusa
Rings of Medusa Gold
Rings of Medusa Szenario
Spirit of Adventure
Soul Crystal

Action

Crown
Rolling Ronny

Simulation

Big Sea
Black Gold
Hannibal
Hollywood Pictures
Space Max
Winzer

Sport

Boxing Manager
J.K. Squash
Quarter Pole
Starbyte Super Soccer
Tie Break

Strategie

Logo
Kingdoms of Germany
Sarakon



Logo



Starbyte Super Soccer



Hollywood Pictures



Crown



Spirit of Adventure

SPIELBARE DEMOS UND MEHR

Was, 24 Vollspiele, von denen ursprünglich jedes an die 100 Mark gekostet hat, sind Ihnen als Dreingabe nicht genug? Recht haben Sie: Wir werden jedes einzelne Byte, das uns auf den beiden Begleit-CDs an Platz übrig bleibt, mit spielbaren Demos aktueller Highlights, nützlichen Patches und Goodies (Treiber, Online-Zugangssoftware, Shareware usw.) füllen. Was genau sich da in vier Wochen unter den praktischen Installoberflächen für DOS und Win 95 finden wird, wissen wir allerdings selbst noch nicht – wie immer muß die Ware ja tafrisch sein!

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

CART Precision Racing, Croc, Das Grab des Pharaos, Die Siedler von Catan, Fighting Force, Final Fantasy 7, Perry Rhodan: Operation Eastside, Touring Car Championship, UBIK, Ultim@te Race Pro

Hardware

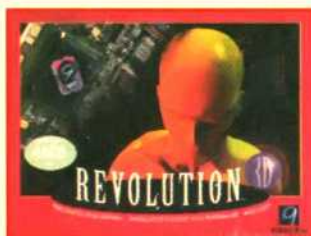
Neue 3D-Karten, Force Feedback Lenkrad

Special

Noch mehr Konsolen-Konvertierungen

Wahl

Unsere Leser haben das Spiel des Jahres gekürt





IN DER UNTERWELT GIBT'S NUR PLATZ FÜR EINEN HELDEN. HERCULES. DAS SPIEL.



WIN 95

WO HERCULES AUFTAUCHT, FLIEGEN DIE FETZEN. MIT DEM ZAUBERSCHWERT UND DER KRAFT EINES GIGANTEN ZEIGT ER DER UNTERWELT, WO'S LANGGEHT. EIN ACTION-SPIEL AUF 10 GÖTTLICHEN LEVELS MIT PACKENDEN ÜBERRASCHUNGEN. UND DU MITTENDRIN. DIE DEMO CD-ROM MIT AUSSCHNITTEN AUS

ALLEN SPIELEN GIBT'S FÜR 5.- DM BEI DISNEY INTERACTIVE, POSTFACH 80 02 09, 81602 MÜNCHEN. WEITERE INFOS ZUM DISNEY INTERACTIVE PROGRAMM ÜBER HOTLINE (069) 297 77 77. WWW.DISNEY.DE.

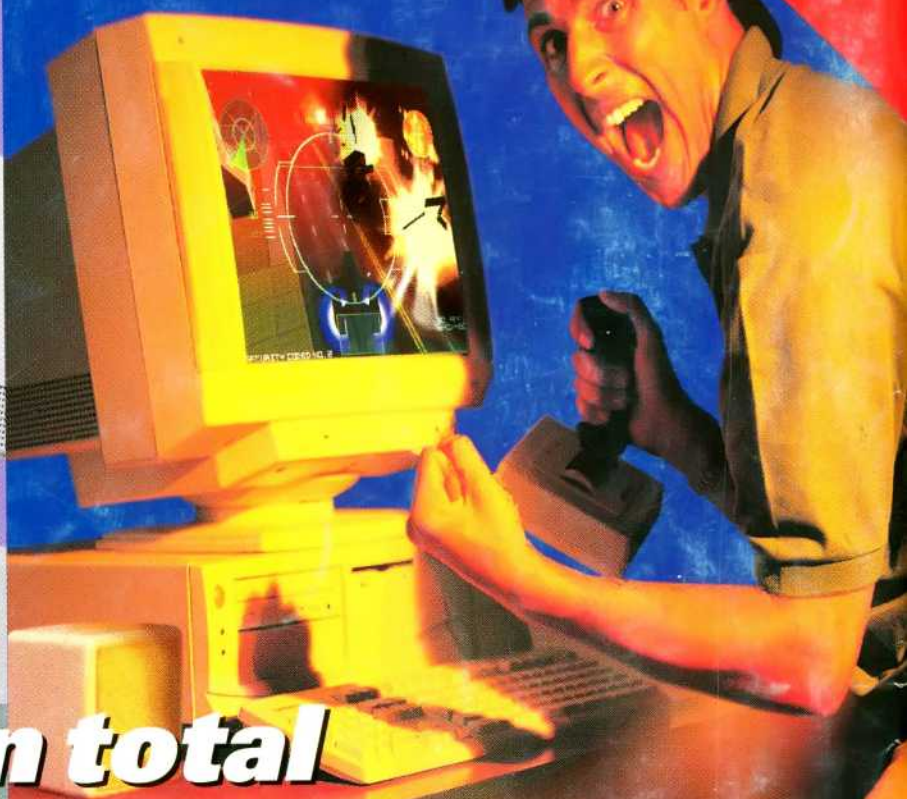
AUCH ERHÄLTICH FÜR
PlayStation



Get the action!

Get Creative!

Heiße Upgrades für coole PC's
Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!
Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0
Dieses Angebot ist in Deutschland gültig vom 1.11.97 bis 31.1.98



Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln.

Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Extreme

Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromisslosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.



AWE 64 Gold

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM



G-Police ©1997
Psygnosis Limited.
All rights Reserved

Creative Labs Feringastrasse 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

© Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster und AWE64 sind eingetragene Warenzeichen, SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster und Blaster Extreme sind Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.