

PC *TOYER* Heft & Spiel

6/98 Juni

B12623 E



IM TEST

Might and Magic VI
John Sinclair
Starship Titanic
Star Wars:
Rebellion
Starcraft
F-15
Outwars
iPanzer '44
Motorhead
Autobahn Raser

SCHON GESEHEN

Star Wars:
Force Commander
Wizardry 8
Pizza Syndicate
Heart of Darkness
Command &
Conquer 3

PLUS!

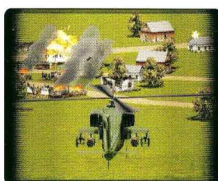
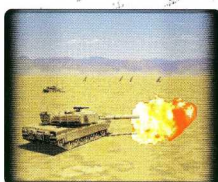
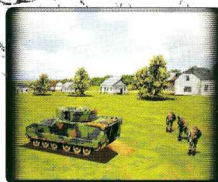
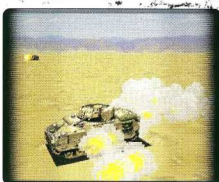
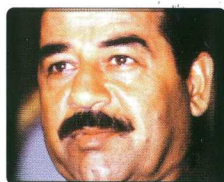
Lösungshilfen
Neues von der
CeBIT 98
3Dfx im
Interview



ACHTUNG!

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

DIE FRATZE DES KRIEGES



Die
ultimative
Simulation
der
modernen
Bodenkriegs-
führung

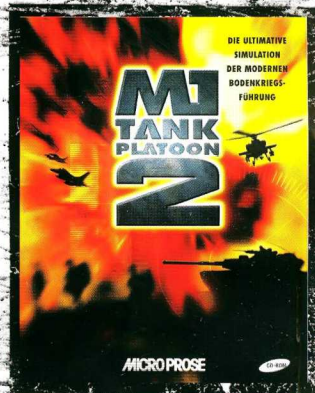
SOFORTEINSATZ: EINE ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE EINZELSCHLACHT BRINGT SIE DIREKT AN DIE FRONT, AUGE IN AUGE MIT DEM RUSSISCHEN FEIND

AUSBILDUNG: IN "ECHTEN" US ARMY EINRICHTUNGEN; ARMOR SCHOOL, FORT KNOX UND FORT IRWIN

EINZELSCHLACHTEN: SPIELEN SIE HISTORISCHE UND HYPOTHETISCHE KONFLIKTE NACH, INKLUSIVE DEM GOLF KRIEG UND DEM KALTEN KRIEG

KAMPAGNEN: GOLF KRIEG II, NORD-AFRIKA, DEM ASIATISCHEN TEIL RUSLANDS, BALKAN UND ZENTRAL- EUROPA

MULTIPLAYER: IM NETZWERK ODER MIT MODEM/SERIELLER VERBINDUNG



PC CD-ROM

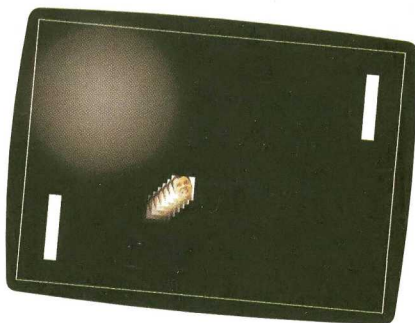
© 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE und M1 TANK PLATOON sind U.S. eingetragene Warenzeichen. M1 TANK PLATOON II ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse, Inc. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. IN-GAME SCREENSHOTS AUßER DEN MARKIERTEN

MICROPROSE

www.microprose.com

Generation P

...wie Pong, nicht wie Pentium – so könnte man meine Altersstufe bezeichnen. Denn mit 37 Jahren bin ich das Kind einer Zeit, in der Computer noch alles andere als selbstverständlich waren. Als Teenager kannte ich derlei technologische Wunder überhaupt nur von der NASA oder aus meinen geliebten SF-Filmen: Ob Mondlandung oder HAL (übrigens schon rein alphabetisch der Vorläufer von IBM) aus „2001 Odyssee im Welt-raum“, die Faszination bestand lange vor der Verfügbarkeit.



Um so ungestümer war meine Begeisterung, als ich mich mal wieder ohne Alterskontrolle in eine Spielhalle schmuggeln konnte und zwischen den Flippern eine Mattscheibe mit weißen Klötzchen entdeckte: Nach „Pong“ sollte meine Welt nie mehr dieselbe sein. Es folgten prägende Arcade-Erfahrungen mit „Break Out“, „Space Invaders“ oder „Defender“. Und als ich die Zeichentrickoptik des Laserdisc-Automaten „Dragon’s Lair“ sah, war auch noch mein Weg als Grafikfetischist vorbestimmt.

Der führte mich Mitte der 80er Jahre vom C-64 („Mask of the Sun mußst Du gespielt haben – ein Adventure mit richtiger Grafik!“) dann schnurstracks zum Amiga. Hätte ich mich bei der Wahl meines ersten 16 Bit-Rechners für den damals populäreren Atari ST entschieden, hätte es wohl nie ein Magazin namens Amiga Joker gegeben – und damit wohl auch keinen PC Joker. Doch als man Festplatten noch mit Sperrholz assoziierte, war der neue Commodore mit seinen 512 KB RAM nun mal die Grafikworkstation schlechthin.

Die große Liebe meines Lebens wurde Commodore „Freundin“ dennoch nicht, das ist und bleibt der PC mit seinen schier unbegrenzten Möglichkeiten. Vielleicht konnte ich mich deshalb nie wirklich für die neueren Konsolengenerationen erwärmen? Als Besitzer von Telespielen, Atari VCS 2600, Colecovision und Vectrex („Die erste Konsole mit Vektorgrafik, wow!“) waren mir die Beschränkungen solcher Geräte seit Jahren bewußt. Da mag die offene Systemarchitektur des PCs mit ihrer eingebauten Gier nach immer neuen Komponenten auf Dauer noch so teuer kommen, ein echter Computer ist durch nichts zu ersetzen.

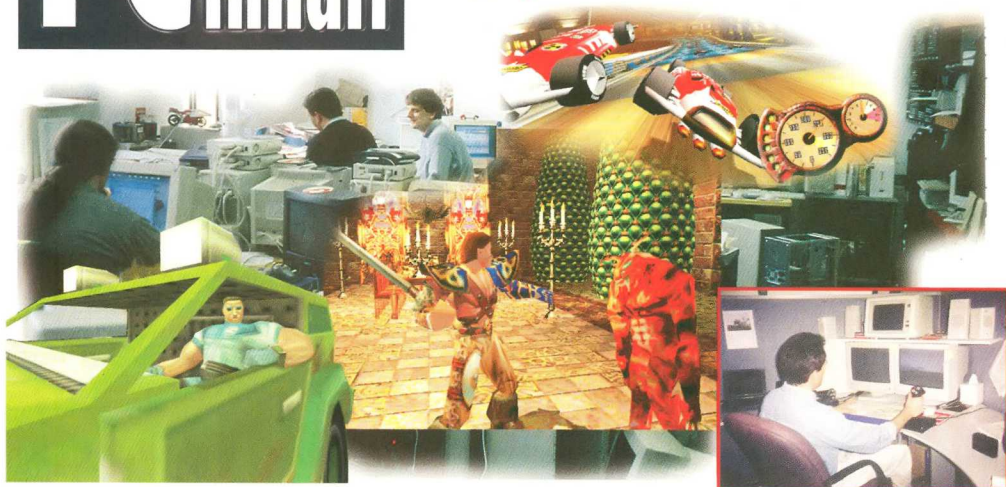
He ich nun aber vollends abdrehe und seitenweise über die Vorzüge von CD-ROMs, 3D-Karten, Giga-Harddisks oder Modems schwärme, soll an dieser Stelle Schluß sein. Die in vorliegender Ausgabe vorgestellten Spiele sprechen schließlich auch für sich – ich wollte mir und Ihnen hier eigentlich nur mal wieder ins Gedächtnis rufen, wie faszinierend unser aller Hobby eigentlich ist. Bei all dem Ärger über Bugs, teure Hard- und Software oder den sterilen Professionalismus der Branche vergißt man das nämlich manchmal...

Ihr Michael Labiner

PC *JOKER* Inhalt

Spieleschmieden intern

Wir haben namhaften Programmierern vor Ort über die Schulter geschaut: In Live-Reportagen berichten wir u. a. von **ID SOFTWARE**, **BEAM** und **GROLIER INTERACTIVE** – von der Firmenphilosophie bis zu den kommenden Produkten.
Ab Seite 30



Messe mit Masse

Mag die weltgrößte Digitalien-Schau auch traditionell wenig verspielt sein, über **INTERESSANTE HARDWARE VON DER CEBIT '98** gibt es allemal zu berichten: neue Laufwerke, neue PC-Karten, neue Muß-Käufe?
Seite 26

Hot Spot

Messe

Top-Trends von der CeBIT '98 ..26

News

Branche22

Hardware20

Spiele18

Previews

Asghan49

Command & Conquer 346

Dethkarz40

Dragonflight: Chronicles of Pern50

Fighter Squadron: The screamin'31

Demons over Europe44

Guardians: Agents of Justice41

Heart of Darkness53

KKND 2: Krossfire41

Outcast38

Pizza Syndicate45

SiN30

Star Wars: Force Commander28

V 200048

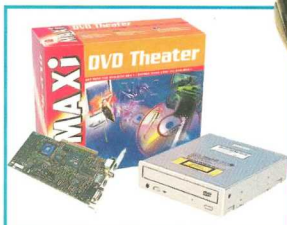
Wizardry 852

Special

Aktivität bei Activision30

Besuch bei Beam Software40

Gameplay bei Grolier Interactive48



Lösungshilfen

Antworten

Maniac Mansion122

Hotline-Hits

Baphomets Fluch122

Synnergist122

Toonstruck122

Komplettlösungen

Fallout114

Granny118

Tips & Tricks

Anno 1602121

Armored Fist 2121

Battlezone121

Incubation121

Jazz Jackrabbitt 2121

Jedi Knight: Mysteries of the Sith121

Outwars121

Panzer General 3D122

Powerboat Racing122

Starcraft122



Interviews

3Dfx (Voodoo 2)125

Appeal/Infogrames (Outcast)38

Beam Software (KKND 2)42

Digital Illusions/Gremlin (Motorhead)94

Electronic Arts (Onlinegaming)23

id-Software (Quake 3)32

New World Computing

(Might and Magic 6)58

Online Guide

Fan-Sites

Anno 1602112

Diablo 2112

Forsaken Online112

Mix

Piranha-Bytes113

RTL die Meinung geigen113

V.90 startet durch113

Videosexpress113

Spiele

Game Channel110

Mordor 2: Darkness Awakening111

Mächtig magisch

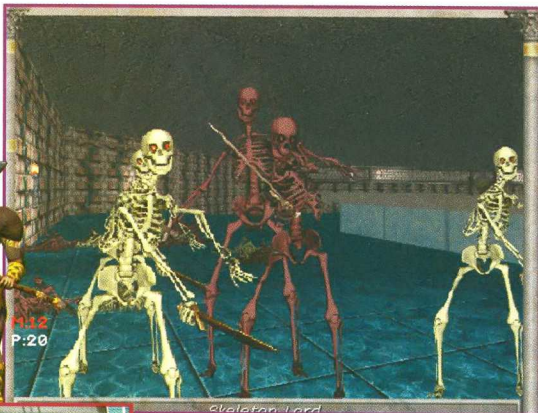
New World Computing weiß, was man den weltweit mehr als 3,5 Millionen Fans der Rollenspielserie schuldig ist: **MIGHT AND MAGIC 6** ist zehnmal größer als der Vorgänger, bringt über 100 eigenständige NPCs und kombiniert 3D-Echtzeit mit Rundenkämpfen. Test ab Seite 56

Tod dem Imperator!

...lautet seit den späten 70er Jahren der Schlachtruf im Krieg der Sterne.

Nach etlichen Actiongames und Simulationen stellen sich Luke Skywalker und Co. nun in den Dienst der PC-Strategie: Kann Lucas Arts mit **STAR WARS: REBELLION** die hochgesteckten Erwartungen erfüllen?

Test ab Seite 68



Dem Untergang geweiht?

Er reiste „Per Anhalter durch die Galaxis“ und genießt als Buchautor längst Kultstatus: Douglas Adams.

Jetzt liegt das neue PC-Abenteuer vom Meister des schrägen SF-Humors vor – **STARSHIP TITANIC** verspricht Rätsel und Klamauk im gerenderten Art déco-Design.

Test ab Seite 62



Spieletests

ABENTEUER

Days of Oblivion	.60
Fallout	.61
John Sinclair: Evil Attacks	.65
Might and Magic 6	.56
Starship Titanic	.62

ACTION

Final Impact	.104
Outwars	.86

GENRE-MIX

Die Pirateninsel	.104
Revenge of the Toys	.104

SIMULATION

F-15	.80
iPanzer '44	.84
Capitalism! Deluxe	.83

SPORT

Autobahn Raser	.92
Microsoft Golf 1998 Edition	.98
Motorhead	.94
Plane Crazy	.90
Tennis Manager	.96
The Golf Pro	.99
Tie Break Tennis '98	.97
Triple Play 99	.100

STRATEGIE

Emergency	.76
Man of War	.105
Mastermind	.105
Metalizer	.77
Monopoly WM-Edition	.105
Star Wars: Rebellion	.68
Starcraft	.72

Rubriken

Abo Service	.34
Begleit-CD	
Demos, Patches & Goodies	.12
Freddy Pharkas	.10
Surface Tension	.8
Charts	.107
Comic	.129
Editorial	.3
Gewinner	.103
Hardware	
PowerVR2	.124

Impressum	.130
Inserenten	.103
Interna aus der Redaktion	.6
Joker Shop	.132
Kleinanzeigen	.130
Leserbriefe	.126
Lösungsindex	.123
Messekalender	.22
Testindex	.106
Update Service	.108
Vorschau	.134

CHRONIK EINES EVENTS

7.15 Uhr: Ein Häuflein übermüdeten Joker-Mitarbeiter besteigt vor dem Verlag einen viel zu großen Bus – acht Passagiere verteilen sich gerecht auf 50 Sitzplätze. Wir hatten zur Fahrt mit 12 Personen gerechnet und zwecks Reisekomfort einen Bus mit 24 Plätzen geordert, doch es kam anders: Jörg mußte dringend nach Brüssel, Jack flog von Dallas direkt nach Hannover, Anzeigenleiter Gerald nahm den Privatwagen, und das Layout blieb wegen Krankheit daheim. Weil zudem nur noch ein großer Bus mit zwei Fahrern zur Verfügung stand, konnten Brigitta, Petra, Dorli, Michael, Richy, Steffen, Markus und Trille zwischen den Sitzen Rollschuh laufen...

16.00 Uhr: Ankunft in Hannover, wo wir nach kurzer Irrfahrt die Galerie Bongartz ausfindig machten – trotz wenig ansprechender Fassade eine sehr stilvolle Räumlichkeit. Man traf die letzten Vorbereitungen: Mitgebrachte Dekorationen wurden aufgestellt, die Moderatoren (der weibliche Joker war auch ungeschminkt sehr hübsch!) gingen ihren Text nochmals durch, das Personal vom Catering-Service stellte das Buffet auf, der DJ prüfte seine Anlage, Licht und Ton wurden abgestimmt.

18.00 Uhr: Ankunft der ersten Gäste. Nachdem einige der geladenen Leser zu früh eintrafen, entschlossen sie sich angesichts der noch laufenden Vorbereitungen zu einem schnellen Kaffee in einer nahegelegenen Kneipe. Doch nach und nach füllten sich die Plätze – in umgekehrter Proportion zum leckeren Buffet aus kalten und warmen Spezialitäten der italienischen und spanischen Küche.

20.30 Uhr: Die Leser hatten ihre Gastgeschenke (jeweils eine Kollektion aus dem Joker-Shop) bekommen, das Buffet war weitestgehend geplündert. Kurzum, alle Anwesenden waren satt und somit in bester Stimmung. Da traten Moderator Thomas Rust und seine Kollegin Jasmin Kaldewey im Joker-Dreß ins Rampenlicht, um den Gewinnern mit flotten Kommentaren ihre Preise zu überreichen. Zitat: „Hätte ich für jeden Nachahmer von C&C 2 eine Mark, läge ich jetzt am Strand, und Sie könnten Ihre Statuetten selber abholen!“

Die Verleihung der schicken Joker aus Glas, Marmor und Metall geriet zu einem Wettstreit zwischen Marc Trennheuser von Electronic Arts und Reza Abdolali von Virgin – jeder konnte für sein Haus fünf Preise und mindestens ebenso viele Küsse vom süßen Joker einheimen!

22.00 Uhr: Start des „Anzeigen-Bingos“, bei dem man Inserate im Wert von über 25.000 Mark gewinnen konnte. Der eigens hierfür zuständige Moderator Herr Groneck hatte zwar zunächst ein wenig mit dem Geräuschpegel im Raum zu kämpfen, doch irgendwann drangen die Spielregeln dann doch zu den fröhlich schwatzenden Gästen durch – bald sah man den ganzen Saal über Bingokarten gebeugt; außer den angesagten Zahlen waren nur noch leise Stimmen („Verflixt, wie lautete doch gleich die letzte Nummer?!“) zu vernehmen. Am Ende freute sich Herr Teiwes von MicroProse über eine halbe Seite im Joker, Frau Galitzendörfer von CDV gewann eine ganze Seite und Ascaron-Chef Holger Flöttmann gar eine Doppelseite.

1.30 Uhr: Der mit dem Bus angereiste Teil der Belegschaft machte sich mit letzter Kraft auf die Heimreise, während unser Gerald noch tapfer die Stellung hielt: Neben einigen glücklichen Lesern waren auch die Belegschaften von MicroProse und S.A.D. Software sowie Beco Mulderij von Eidos kaum zum Aufbruch zu bewegen. Es war aber auch wirklich ein besonders schöner Abend!

8.30 Uhr: Der Bus trifft wieder vor dem Verlag ein, die verschlafenen Mitarbeiter recken ihre steifen Glieder und begeben sich müde, aber glücklich in das verdient verlängerte Wochenende.



Noch stehen alle Preise unberührt auf der Bühne: die Joker-Statuetten aus Glas (Genres), Marmor (Leser-Sonderpreis) und Metall (Spiel des Jahres)



Moderator Thomas Rust und „Joker“ Jasmin Kaldewey



Die Abräumer (v.l.n.r.): Marc Trennheuser (Electronic Arts), Reza Abdolali (Virgin), Beco Mulderij (Eidos) und Leo Jackstädt (Sierra)



Leser Sebastian Zemke bewies Durchhaltevermögen. Dafür durfte er nach Mitternacht ein handsigniertes Deko-Cover mit nach Hause nehmen

PARTY-SCHNIPSEL

Mark Trennheuser von Electronic Arts hatte am wenigsten Probleme, sich in Hannover zurechtzufinden: das **Verkehrslitsystem** seines luxuriösen VW Passat Synchro lotste ihn zuverlässig bis vor die Tore der Galerie Bongartz.

Weniger Glück hatten Esther Manga von Blue Byte und Alexandra Wankum von Softgold. Zwar hatten beide Damen eine gemeinsame Anreise im gleichen Zug vereinbart, doch war dieser dann in der Mitte abgetrennt bzw. verschlossen. Unterhaltungen waren auf der Fahrt somit **nur via Handy** möglich...

Beco Mulderij von Eidos kündigte einen **Tomb Raider Film** an: Paramount Pictures hat die Rechte bereits erworben, als Produzenten fungieren Larry Gordon („Stirb langsam“) und Lloyd Leven („Time Cop“) und Eidos-Geschäftsführer Charles Cornwall. Regie und Darsteller des Lara-Streifens stehen indessen noch nicht fest.



Beco Mulderij von Eidos erhält einen ersten Vorgeschmack auf den Oscar für „Tomb Raider – The Movie“

Gleich am Montag „danach“ verübten uns einige Faxen den Arbeitstag. Exemplarisch sei das von Softgold zitiert:

„Nochmals vielen Dank für die Einladung zu diesem wirklich gelungenen Event! Der gesamte Abend war hervorragend organisiert und hat einen **Heidenspaß** gemacht – weiter so!“

Endlich wieder vereint: Esther (Mitte) und Alex (rechts), hier mit Sabine Kaiser von MicroProse



Hiep-Trung Tran von Attic Software und Holger Flöttmann von Ascaron entdeckten ihre gemeinsame **Leidenschaft für asiatische Küche**. Beim Fachsimpeln verriet Hiep-Trung Tran dem Hobbykoch Flöttmann denn auch einen Geheimtipp: das Lokal „Blue Elephant“ in London.

DIE GEWINNER

Spiel des Jahres '97: Command & Conquer 2 (Westwood/Virgin)
Abenteuer '97: Diablo (Blizzard/Bomicon)
Action '97: Tomb Raider (Eidos)
Genre-Mix '97: Dungeon Keeper (Bullfrog/EA)
Simulation '97: Comanche 3 (Novologic)
Sport '97: Formel 1 (Psygnosis)
Strategie '97: Command & Conquer 2 (Westwood/Virgin)
Leser-Sonderpreis '97: Baphomets Fluch 2 (Revolution/Virgin)



Der Absahner: Holger Flöttmann (Ascaron) freut sich mit Glücksfee Dorli über den Bingo-Hauptpreis, eine doppelseitige Anzeige

DIE GÄSTE

Activision (Wolfram von Eichborn, Hr. Stock), **Ascaron** (Holger Flöttmann & Frau), **Attic** (Hiep-Trung Tran), **Blue Byte** (Esther Manga), **CDV** (Anita Galitzendörfer, Claudia Riefelin), **CUC/Blizzard** (Leo Jackstädt), **Eidos** (Beco Mulderij), **Electronic Arts** (Marc Trennheuser), **Endor** (Tomas Bothe), **MicroProse** (Sabine Kaiser, Wulf Teiwes), **Orion** (Mirko Drenger, Michael Wachs), **Psygnosis** (Michael Paul), **S.A.D.** (Erwin Simon), **Sega** (Tina Sakowski, Stefan Brandt, Chi Tokoro), **Softgold** (Alexandra Wankum), **Softsale** (Markus Lau, Stefan Zielke), **TDK** (Hr. Hoffmann), **TerraTec** (Christoph Müllers), **Text 100/Microsoft** (Dieter Marchsreiter), **Virgin** (Reza Abdolali, Klaus Kock) sowie unsere **Leser** Thorsten Bisch, Sabine Reitberger, Heiko Schlink, Susanne Spieker und Sebastian Zemke.

Die Liste ist bei weitem nicht vollständig, da viele Begleitpersonen fehlen und hier nicht namentlich erwähnte Vertreter der Presse ebenfalls anwesend waren. Auch Gäste, die nur kurz von der CeBit vorbeigeschaut haben, wurden nicht erwähnt. Wir bitten dafür um Verständnis und bedanken uns nochmals bei allen für ihr Kommen!

Die Begleit-CD

Vollversion



Die Übersichtskarte enthält alle Infos zu Auftrag und Taktik

Installation und Start unter Windows 95

Das Spiel benötigt DirectX, wobei die aktuellste Version 5 von der CD Nr.2 aus dem Bereich „Goodies“ installiert werden kann. Liegt sie am Rechner vor, legen Sie bitte die CD Nr.1 ein und klicken im Joker-Menü unter Vollversionen auf „Surface Tension“, dann auf „Installieren“. Im **automatischen Setup** verneinen Sie die Installation von „DirectX“ und wählen das Installationsverzeichnis (normalerweise C:\games\ST) aus. Danach haben Sie die Wahl:

Minimalinstallation: lediglich 14 MB Speicherplatz auf der Festplatte

Partielle Installation: 40 MB Festplattenplatz

Vollinstallation: 48 MB auf der HD

Auf Wunsch wird ein Programmordner (normalerweise „ComproGames“) angelegt, und der automatische Kopiervorgang beginnt. Zum Start genügt dann ein Klick auf das erstellte Programmsymbol; die CD-ROM muß während des Spiels im Laufwerk verbleiben.



Erst im letzten Jahr wurde dieser 3D-Actionshooter von Gametek/Compro veröffentlicht, bereits jetzt schickt Sie der Joker in Futuro-Gleitern auf fremde Gestirne. Erkunden Sie im ferngesteuerten Buggy das Voxelgelände, oder lassen Sie ausbaufähige Waffensysteme sprechen. Befreien Sie Geiseln, bekämpfen Sie vielfältige Gegner, sammeln Sie Extras wie Minen oder Schilde. Kurzum, genießen Sie **moderne 3D-Action mit allen Schikanen** – vom Rendereintro über eine Trainingsmission und deutsche Sprachausgabe bis hin zu eingblendeten Videos.

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM Nr.1 und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl INSTALL das Installationsprogramm aufgerufen. Je nach vorhandener Grafikkarte **wählen Sie zwischen 256 Farben und Truecolor**, anschließend den Umfang:

Minimalinstallation: lediglich 14 MB Speicherplatz auf der Festplatte

Partielle Installation: 40 MB Festplattenplatz

Vollinstallation: 48 MB auf der HD

Nach Angabe von Laufwerk und Installationspfad (vorgegeben ist C:\GAMES\ST) werden die Dateien automatisch installiert. Die Soundkarte wird im Anschluß automatisch erkannt und getestet; manuelle Auswahl ist ebenfalls möglich. Zum Start gibt man im angelegten Verzeichnis ST ein, die CD-ROM muß während des Spiels im Laufwerk verbleiben.



Hilfsscreen und deutsches Handbuch lassen keine Frage offen

Surface Tension (Gametek/Compro)

Futuristische 3D-Action in Voxelgrafik

FEATURES:	SVGA-Voxelgrafik, FM-Videos, deutsche Sprachausgabe, Stereosound von CD, durchgehende Storyline, verschiedene Fahrzeuge, Waffen und Extras
STEUERUNG:	Maus (Point & Click), Joystick
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486 DX2 mit DOS 5.0 (P60 mit Win 95), 8 MB RAM, SVGA-Karte, SoundBlaster-kompatible Karte und 14 MB auf der HD
HANDBUCH & TIPS:	Infos auf der CD-ROM Nr.1 im Ordner „Handbuch“, automatische Installation unter DOS und Win 95

Das Handbuch

...finden Sie vollständig in deutscher Sprache im CD-Ordner „Handbuch“ – als Word-Dokument (Windows) und im TXT-Format (DOS), um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können. Hier lagern zudem wichtige Hinweise zur Lösung von Installationsproblemen.

Beim Flug über das 3D-Voxelgelände werden Videos eingblendet

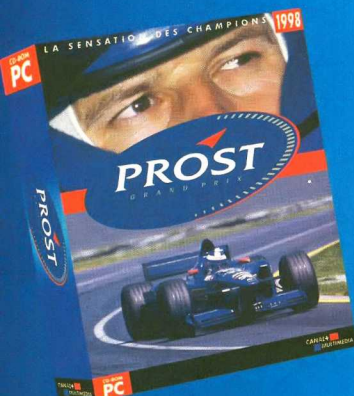


1000-mal ist Olivier Panis den Kurs im Kopf schon gefahren... Jetzt sind Sie dran!



PROST GRAND PRIX 98

Bei diesem Spiel stehen Sie in der Pole Position!



9 verschiedene Kameraeinstellungen, einige davon vollkommen neuartig.

16 originale Rennstrecken (z.B. Monaco).

Add-on-Funktion aktualisiert Fahrzeuge und Strecken über's Internet.

Vielfältige Spielmodi und Optionen.

Entwickelt in Zusammenarbeit mit dem PROST Team.



Realistische Streckenführung durch Verwendung von über 10.000 Originalphotos der Kurse.

Komfortable Replay-Funktion ermöglicht Dir u.a. den Tausch der besten Szenen mit Deinen Freunden.

Veränderliche Wetterbedingungen während der Rennen.

Umfangreicher Editor zur Eingabe aller Fahrer und Teamnamen.

Ab Mitte Mai erhältlich!



CD-ROM
PC

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

**MULTI-PLAYER-MODUS
FÜR BIS ZU 4 SPIELER**

CANAL+
MULTIMEDIA

Die Begleit-CD Vollversion

FREDDY PHARKAS



Das Karaoke-Intro lädt zum Mitsingen ein

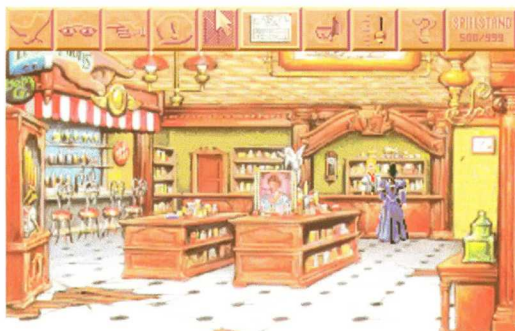
Selten war der Westen wilder, nie war er lustiger: Das Grafikadventure von Sierras Stardesigner Al Lowe genießt fraglos Kultstatus. Wo sonst gibt es ein **Karaoke-Intro** zum Mitsingen? Wo sonst ranken sich **vier Kapitel** lang alle Rätsel um Western-Klischees? **Deutsche Gespräche**, **Actionsequenzen** wie Duelle, urkomische Animationen, eine **Point & Klick-Steuerung** und die **Jukebox-Funktion** zur Musikbegleitung tun ein übriges.

Wer sich mit einem amtsmüden Pistolero im verschlafenen Nest Coarsegold als Apotheker verdingt, trifft auf schießwütige Rowdys, Falschspieler im Saloon, kauzige Krämer, kesse Tänzerinnen, eine üppige Puffmutter und Intrigen satt. In diesem Sinne: Zieh, Fremder!

Installation und Start unter Windows 95

Voraussetzung sind ca. 570 KB freier Grundspeicher. Nach Einlegen der CD Nr.1 wird im Joker-Menü unter „Vollversionen“ der Punkt „Freddy Pharkas“ angeklickt. Lesen Sie bitte die Infos und klicken dann auf „Installieren“; es stehen eine **deutsche und eine französische Version** zur Wahl. Im folgenden Setup-Menü geben Sie das Laufwerk an, wohin das Spiel installiert werden soll. Die erkannte Hardware wird aufgelistet und der Installationspfad (normalerweise C:\SIERRA\FPPFD) angegeben. Individuelle Änderungen sind möglich, NICHT jedoch das automatische Anlegen einer Bootdiskette – hier irrt Sierras Setup. Zum Start öffnen Sie den angelegten Sierra-Ordner und klicken die Datei FPPFD.BAT (in der französischen Variante: FPPFD.BAT) doppelt an. Um die Einstellungen nachträglich zu ändern, müssen Sie in den Spieleordner (normalerweise C:\SIERRA\FPPFD) wechseln und dort die Datei INSTALL.EXE aufrufen. **Alternativ empfiehlt sich die Installation rein unter DOS**, was korrekt konfigurierte DOS-Treiber für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Joystick und Maus voraussetzt. Bei Problemen raten wir zur Lektüre des Buches „Spielen ohne Startprobleme“.

Zwischen den vier Kapiteln erzählt dieser Opi die Geschichte weiter – auf bayerisch!



Eine Pille für die Dame? In der Menüleiste am oberen Bildschirmrand finden sich sierratypisch alle Steuerelemente

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM Nr.1 und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl FREDDY das Installationsprogramm aufgerufen. Sie haben nun die **Wahl zwischen der deutschen und einer französischen Version**. Im folgenden Setup-Menü geben Sie das Laufwerk an, wohin das Spiel installiert werden soll. Die erkannte Hardware wird aufgelistet und der Installationspfad (normalerweise C:\SIERRA\FPPFD) angegeben. Individuelle Änderungen sind möglich, NICHT jedoch das automatische Anlegen einer Bootdiskette – hier irrt Sierras Setup. Zum Start können Sie gleich nach Beendigung des Setups den Befehl FPPFD.BAT (für die französische Version: FPPFD.BAT) eingeben und mit Return bestätigen. Um die Einstellungen nachträglich zu ändern, müssen Sie in den Spieleordner (normalerweise C:\SIERRA\FPPFD) wechseln und dort die Datei INSTALL.EXE aufrufen.



Handbuch und Komplettlösung

Im Ordner „Handbuch“ finden Sie auf der CD Nr.1 das **vollständige deutsche Manual** als Word-Dokument. Für DOS-User liegt es auch im TXT-Format bereit, um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können. Zusätzlich wartet im Ordner „Tips“ die **Komplettlösung in deutscher und englischer Sprache** jeweils als Word-Dokument (Win) und Textfile (DOS).

Die Begleit-CD

Vollversion

Das falsche Rezept

Im Zuge unserer Tests haben wir einen kleinen **Programmfehler** im Sierra-Klassiker entdeckt: Wer in der deutschen Version gleich zu Beginn die falschen Ingredienzen mixt, der muß die anschließende Beschwerde der (ersten) Kundin u.U. mit einem Systemabsturz bezahlen. Hier die **Behabung**: Das korrekte Rezept lautet „40 ml Peptizyltetrasol in den Meßzylinder, dann in ein Medizinfläschchen umfüllen und verkorken“. In der französischen Version taucht dieser Konflikt nicht auf, wobei deren Savestände nach Umkopieren in das deutsche Verzeichnis auch in dieser Variante funktionieren.



Im Saloon fehlt nichts: Barkeeper, Falschspieler und ein betrunkenen Doc

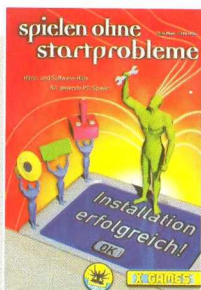
Freddy Pharkas (Sierra)

Abenteuerliche Western-Persiflage von Larry-Designer Al Lowe

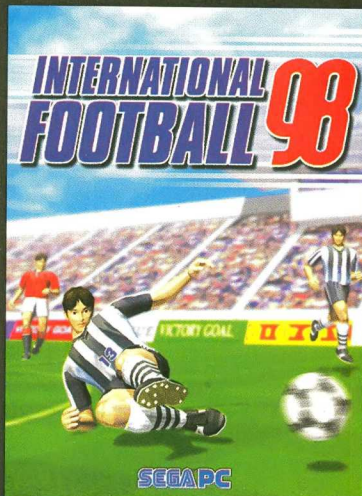
FEATURES:	Karaoke-Intro, 4 Kapitel, Arcadesequenzen, Jukebox-Funktion
STEUERUNG:	Maus (Point & Klick), Joystick
SPRACHE:	komplett deutsch (optional französisch)
MINDESTKONFIGURATION:	DOS 5.0, 2 MB RAM, VGA-Karte, SoundBlaster-kompatible Karte, 11 MB auf der HD
HANDBUCH & TIPS:	Infos auf der CD-ROM Nr 1 im Ordner „Handbuch“, Komplettlösung in deutscher und englischer Sprache im CD-Ordner „Tips“

Der Problemlöser

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit den Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KB Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Daher bieten wir den aktuellen Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für **24,95 DM im Joker-Shop** an.



Kick' die anderen ins Abseits!!



- Komplett in deutsch**
- Packende Live-Kommentare von Lou Richter und Helmut Schulte**
- 48 internationale Teams**
- 7 Spielmodi mit einer Vielzahl von Statistiken**
- Multiplayerfunktion für 1-4 Spieler**

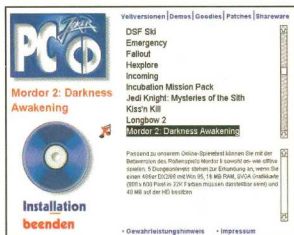
SEGA PC

www.sega.de

Ende Mai im Handel!

Demos, Patches und Goodies

Menüoberfläche für Windows



Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen. Beachten Sie bitte stets den angezeigten Text im unteren Fenster. Das Notensymbol regelt die Musikbegleitung.

Menüoberfläche für DOS



Unter DOS wechselt man auf das CD-Laufwerk, tippt den Befehl **DOSINST** ein und bestätigt mit Return. Es erscheint eine **mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich die Vollversionen bequem und direkt installieren lassen. Bitte beachten Sie auch hier die angezeigten Informationstexte.

Castrol/Honda Superbike World Champions



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: 3 Runden mit einem Bike auf einer Strecke
BESONDERHEIT: nur mit Joystick steuerbar
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), Joystick und 24 MB auf der HD

Clash



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: ein Szenario für bis zu fünf Teilnehmer spielbar
BESONDERHEIT: komplett deutsch, multiplayer-tauglich, läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und DirectX 5 (auch auf der CD)

Deadlock 2: Shrine Wars



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: auf 15 Züge begrenztes Einzel- und Mehrspielerszenario
BESONDERHEIT: via Netzwerk, Modem oder Internet für bis zu 3 Teilnehmer
SYSTEM: P90 mit Win 95/NT 4.0, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), SVGA-Grafikkarte mit 1 MB RAM und 42 MB (ohne Sound) bzw. 62 MB (mit Sound) auf der HD

Emergency



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 2 spielbare Missionen für Katastrophenschützer
BESONDERHEIT: US-Version, daher englisch
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 24 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!



Fallout

**Test
in dieser
Ausgabe**



GENRE: SF-Rollenspiel
UMFANG: 1 Charakter in begrenztem Stadtareal
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD-ROM
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und DirectX 3.0 (Version 5 auch auf der CD)

FPS Ski Racing



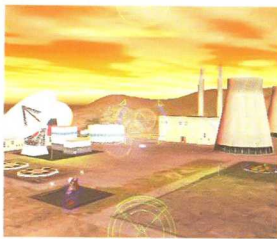
GENRE: 3D-Skirennen
UMFANG: Abfahrtslauf auf einer Strecke
BESONDERHEIT: 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

Hexplore



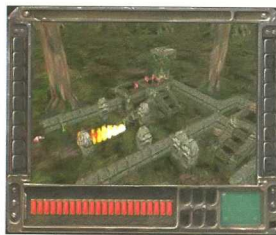
GENRE: Fantasy-Rollenspiel
UMFANG: spielbarer Anfang mit vier Charakteren
BESONDERHEIT: komplett englisch mit Sprachausgabe
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), SVGA- Grafikkarte und 18 MB auf der HD

Incoming



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: spielbare Mission mit mehreren Teilabschnitten
BESONDERHEIT: Direct3D-Grafikbeschleuniger benötigt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), Direct3D-Beschleunigerkarte und 13 MB auf der HD

Incubation Mission Pack



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: eine spielbare Mission aus den neuen „Wilderness Missions“
BESONDERHEIT: die Add-on-Mission ist ohne Hauptprogramm spielbar
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 32 MB auf der HD

Jedi Knight: Mysteries of the Sith



GENRE: 3D-Dungeon
UMFANG: eine Mission mit allen Möglichkeiten
BESONDERHEIT: die Add-on-Mission zum Star-Wars-Shooter „Jedi Knight“ ist ohne Hauptprogramm spielbar
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 28 MB auf der HD

Shareware

Nach zwei Ausgaben ohne, endlich wieder im Angebot: Programm unserer Leser! Diesmal mit dabei sind die beiden Glücksspiele **Dice It!** und **99!**, die drei PC-Tierchen **DOS Gotchi**, **BOB** und **Oster Gotchi**, die Breakout-Variante **Ticksoid**, ein Ballerspiel namens **Flat** sowie **Clonk4**, eine sehr professionell wirkende Version des „Lemmings“-Konzepts – dazu gibt es auch zwei Videoclips auf der zweiten CD-ROM.

Zusätzlich haben wir Utilities wie **CheatUp**, **Büchereiprogramm**, **Vokabeltrainer**, ein **DOSPack** mit nützlichen Tools sowie zwei **Mathematikprogramme** im Sortiment. Dazu kommen erstmals noch einige **Bilder von Lesern**. Herzlichen Dank an alle!

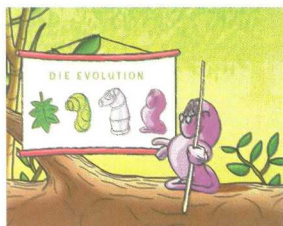


Ein Bild aus der neuen CD-Galerie mit Leserkunst



Clonk4 von Matthes Bender aus Bremen kann es mit Profi-Games wie „Lemmings“ oder „Humans“ aufnehmen

Kiss'n Kill



GENRE: Cartoon-Shooter
UMFANG: selbstlaufendes Demo mit Sprachausgabe
BESONDERHEIT: komplett deutsch, läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM

Longbow 2



GENRE: Hubschraubersimulation
UMFANG: spielbare Instant-Action
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Turbos werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), PCI-Grafikkarte mit 2 MB und 70 MB auf der HD

Mordor 2: Darkness Awakening

Test
in dieser
Ausgabe



GENRE: Rollenspiel
UMFANG: Stadt und 5 Dungeons der Vollversion
BESONDERHEIT: Beta-Version 0.992b inklusive Serverzugang für Online-Gaming
SYSTEM: 486 DX2/66 mit Win 95, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (mit Auflösung von 800 x 600 Pixel in 32.000 Farben) und 40 MB auf der HD

Goodies

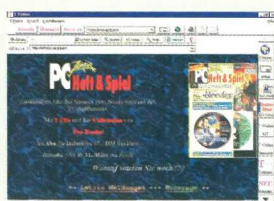
Die **allerneueste T-Online-Zugangssoftware Version 1.2d** kann neben einem kostenlosen Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit über 1,7 Mio. Teilnehmer) über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden. Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr, man bekommt **10 Freistunden**, und der **Grundtarif für die ersten 10 Tage entfällt**. Wieder dabei sind die aktuellsten Virens Scanner aus dem Hause Symantec: Für Win 95 steht die **komplett deutsche Version des Norton Anti Virus** zur Verfügung, wer DOS bzw. Win 3.1 benutzt, wird mit der neuesten **englischen Variante 4.0** bestens versorgt.

Mit **Direct X 5.0** 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.

Es ist zwar Shareware, doch das **Savegame Editor Construction Kit (SECK)** verdient es, unter Goodies genannt zu werden: Wie der Name schon sagt, lassen sich mit diesem deutschen Tool Spielstände analysieren und editieren. Noch spezieller sind diesmal unsere Specials zu drei Spielen. So wartet die **Komplettlösung zu Dunkle Manöver** mit allen Karten als Grafikdateien – direkt vom Entwickler Trinode selbst. Und ein **neuer Kugelsatz für Swing** samt Patch auf die Version 1.05 befindet sich ebenso auf der 2. CD-ROM wie der **Original Map-Editor zu Total Annihilation** inkl. Patch auf die Version 2.00.



Kurz vor Schluß eingetroffen: die **Komplettlösung zu Dunkle Manöver** mit allen Karten



Den **T-Online Dekoder** von 1&1 Direkt gibt es jetzt in der **allerneuesten Version 1.2d**

World League Soccer '98



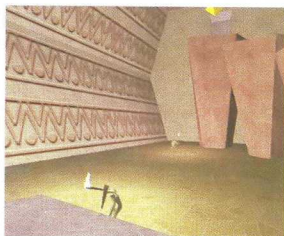
GENRE: Action-Fußball
UMFANG: selbstablaufendes Match
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Grafikbeschleuniger
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), Grafikkarte mit 4MB für Direct3D sowie 12 MB auf der HD

Exklusiv: Musik aus „Outcast“

Preview
in dieser
Ausgabe

Unser aktuelles Angebot wird musikalisch vom Moskauer Sinfonieorchester begleitet: Wer den Soundtrack zum kommenden 3D-Hit von Infogrames nicht mehr hören will, klickt auf den Notenschlüssel in der Menüoberfläche. Wem es genau andersherum ergeht, der darf sich schon jetzt auf eine Audio-CD mit der tollen Spielmusik freuen.

Mystery Island



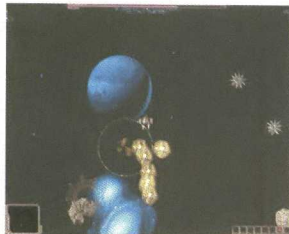
GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: spielbarer Einstieg
BESONDERHEIT: 3Dfx-Grafikbeschleuniger benötigt, Update kostenlos für registrierte Kunden, deutsche Version
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, 3Dfx-Grafikbeschleuniger, DirectX 5 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

Redline Racer



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: 1 Strecke mit 2 Motorrädern sowie 2 Teams zur Wahl
BESONDERHEIT: 15 Minuten Spieldauer, Direct3D- oder 3Dfx-Grafikbeschleuniger benötigt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 17 MB auf der HD

Swarm



GENRE: Space-Shooter
UMFANG: 8 spielbare Abschnitte
BESONDERHEIT: Rotationssteuerung im Stil von „Asteroids“
SYSTEM: P90 mit Win 95/NT 4.0, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 39 MB auf der HD



You Don't Know Jack

GENRE: Quiz-Show
UMFANG: 14 Fragen für 3 Kandidaten
BESONDERHEIT: deutsche TV-Show für den PC
SYSTEM: 486er mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 33 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches“ zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor entpackt werden. Dazu verwenden Sie bitte das DOS-Programm **pknzip** aus dem Ordner „Patches“ oder die menügesteuerte Win 95-Variante **Winzip 32** aus dem Ordner „Goodies“.

Anstoß 2: Verlängerung
 Battlezone
 Black Dahlia
 Deadlock 2: Shrine Wars
 Dark Reign
 FPS: Ski Racing
 Dungeon Keeper
 F-16 Fighting Falcon
 F-22 Air Dominance Fighter
 F1 Racing Simulation
 Gettysburg!
 International Rally Championship

Lords of Magic
 Mastermind
 Need for Speed 2
 Nuclear Strike
 Tomb Raider Gold

Tomb Raider Gold
 Wing Commander Prophecy
 Worms 2

(Update auf Version 1.1)
 (Update auf Version 1.01)
 (Patch für diverse Bugs)
 (Update auf Version 1.11)
 (Update auf Version 1.2)
 (Update auf Version 1.2)
 (für Direct3D)
 (für 3Dfx)
 (Update auf Version 1.1)
 (Update auf Version 1.08 3Dfx bzw. 1.07 Direct3D)
 (Patch 3 für Multiplayer Performance und KI)
 (Update auf Version 4.68, u.a. für bessere Unterstützung von 3D-Grafikkarten)
 (Update auf Version 2.02 der englischen Fassung)
 (Update auf Version 7.3 für Multiplayer/Grafik)
 (Beta 3Dfx Patch)
 (CD-ROM Patch und Voodoo 2 Patch)
 (Add-on von vier neuen Levels für 3Dfx- und Softwareversion des Originals)
 (Patch für PowerVR PCX 1 & 2 Grafikkarten)
 (3Dfx Voodoo und Voodoo 2 Patch)
 (Patch 1 der deutschen Version)

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbstgedachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag
 CD-Produktion
 Max-Loidl-Weg 4
 D-85598
 Baldham

E-MAIL:
 104707.774@compuserve.com

SQUARESOFT®



EIDOS
INTERACTIVE

©1998 Eidos. Eidos Interactive is a trademark of Eidos, Plc. ©1997, 1998 Square Co., Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and SquareSoft are trademarks of Square Co., Ltd.



Laß Dir eine Standleitung zum Pizza-Service einrichten.

FINAL FANTASY VII
Jetzt für den PC!

FALLOUT 2

Während wir in dieser Ausgabe endlich die deutsche Version des SF-Rollis „Fallout“ vorstellen können, arbeiten die Black Isle Studios („Baldur's Gate“, „Stonekeep 2“) im Auftrag von Interplay bereits emsig am Nachfolger. Der wird 50 Jahre nach Teil eins im nördlichen Kalifornien handeln. Auf der Suche nach dem „Garden of Eden Creation Kit“ wird man die postnuklearen Ruinen von San Francisco oder das Spielerparadies New Reno besuchen – u.a. in einem Custom-Chevy aus den 50ern! **Die Veröffentlichung ist für Oktober geplant.**



Zurück im Wasteland:
Fallout 2

ROAD RASH 3D



Schneller, schöner, schlauer: die Rowdys aus Road Rash 3D

Seit dem Start Ende 1996 hält sich „Road Rash“ von Electronic Arts hartnäckig im vorderen Feld der Motorradsimulationen. Demnächst will der Nachfolger der handgreiflichen Bikerhatz die Konkurrenz endgültig vom Asphalt fegen: Der Hersteller spendiert den Fahrern aus vier verschiedenen Gangs nicht nur **individuelle Feuerstühle**, sondern packt den Verkehrsrowdys auch noch Erinnerungsvermögen unter den Helm. Die **15 CPU-Gegner** werden sich also besonders rüde Attacken des Spielers merken und bei nächstbesten Gelegenheit mit gleicher Münze heimzahlen. Mit etwas Glück lassen es unsere Testfahrer schon im nächsten Heft kesseln.

VIVA FIFA

Pünktlich zum sportlichen Großereignis schickt Electronic Arts **Frankreich 98: Die Fußball WM** auf den Digi-Rasen. Wie schon beim Referenzkick „FIFA 98: Die WM Qualifikation“ stehen dann auch hier feinste Motion-Capture-Animationen, Kommentare von Werner Hansch sowie Wolf-Dieter Poschmann und deutlich mehr als elf Features auf dem Spielplan. Dank Originallizenz wird man in die Stiefel der populärsten Ballartisten schlüpfen dürfen, um ihre jeweils ganz individuellen Special-Moves vom Leder zu lassen. Und beim Nachspielen klassischer Begegnungen läßt sich die Fußballgeschichte neu schreiben. **Den ausführlichen Test finden Sie im Rahmen eines WM-Specials in der Juli-Ausgabe.**



Frankreich 98: Die Fußball-WM dürfte ein heißer Anwärter auf den Titel des PC-Meisters sein

EMPIRE STRIKES BACK

Auch Empire zieht im **World Cup Year '98** mit einer gleichnamigen Kicker-Compilation vom Leder. Als Veröffentlichungstermin wird Anfang Juni genannt, die einzelnen Titel der Sammlung stehen indessen noch nicht fest. Darüber hinaus kündigt man eine ganze Reihe Strategisches der Spezialisten von Talon an: Im 2. Quartal erscheinen u.a. **Operational Art of War** sowie **Tribal Rage**, Ende des Jahres folgen das **Wargamer Project** und **Western Front**. Ebenfalls noch vor Weihnachten heben die Flugis **Apache/Havok** und **MIG Alley** ab, während Empires Flipper-Serie mit **Pro Pinball BRUSA** einen dritten Teil erhält.



Luftkampf über Korea: MIG Alley

LANDS OF LORE 3

Jetzt ist es offiziell: Der Nachfolger zur immer wieder verschobenen „Götterdämmerung“ soll **nach vor Jahresfrist** erscheinen. Auf der Suche nach seiner verlorenen Seele wird der Held fünf Dimensionen bereisen, nachdem sein Charakter in vier Gilden maßgeschneidert wurde. Ein **auf 3D-Turbos ausgelegtes Entwicklungssystem** soll Westwood dabei den optisch mit Abstand schönsten Sproß der Rollenspiel-Saga garantieren.

NEUES VON ELECTRONIC ARTS

Die Umsetzung des jüngsten Bond-Streifens **Tomorrow Never Dies** will da anknüpfen, wo der Film endet. In genre-übergreifender Mission wird 007 am PC Schauplätze wie die Schweizer Alpen, Monte Carlo oder Ägypten besuchen – um z.B. während einer Action-Raserei im BMW Z3 durch die Gegend zu brettern, den Feinden auf Skiern zu entgleiten oder sich als 3D-Schütze zu bewähren. Und weil nun mal EA die offizielle Lizenz zum Töten besitzt, sollen Originalmusik nebst -sprechen mit von der Partie sein. Das von MGM Interactive entwickelte Game wird voraussichtlich im Herbst erscheinen.

Bis dahin dürfte Delphine Software auch den Startschuß zur Bikerhatz **Moto Racer 2** abfeuern. Wie die folgende Feature-Liste zeigt, wird es im Vergleich zum Vorgänger etliche Neuerungen geben:

- * komplett überarbeitete, fotorealistische Renderoptik
- * Tag- und Nachtfahrten, veränderliches Wetter
- * bis zu vier Piloten gleichzeitig an einem Rechner
- * verbesserte KI der CPU-Fahrer
- * zusätzlicher Simulationsmodus
- * Streckeneditor



Getunte Biker-Sim: Moto Racer 2



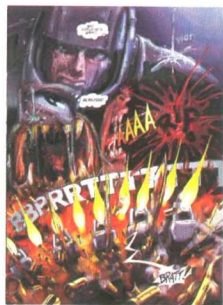
Bond am PC: Tomorrow Never Dies

DAS MEISTERSTÜCK

Ihre Lehrzeit in Blue Bytes „Siedler 2“-Team haben die jungen Entwickler schon hinter, die Findung eines Firmennamens noch vor sich. Bis dato arbeitet man eben für TopWare am Meisterstück: **Knights and Merchants – The Shattered Kingdom** wird eine komplexe Wirtschaftssimulation mit Anleihen aus der Echtzeit-Strategie. Durchgehende Animationen der wuseligen Untertanen sollen bereits im August den „Siedler“-typischen Niedlichkeitseffekt garantieren.

INCUBATION-COMIC

Wer sich den seit 17. April erhältlichen **Incubation Mission Pack** bereits gekauft hat, weiß es schon: Blue Byte liefert das Add-on zum tollen Taktik-Rolli mit **actionreicher Bildergeschichte** aus. Der kreative Kopf hinter dem Comic im Stil amerikanischer Superhelden-Heftchen ist Ralf Paul, der sich mit der Serie „Helden“ einen Namen in der Szene erzeichnet hat.



3D-STRATEGEN BRAUCHT DAS LAND

Mit dem Echtzeitstrategical **Wartorn** erklärt das australische Newcomer-Team Eyst ab August „Command & Conquer 3“ und Konsorten den Krieg: Herausragendes Merkmal ist die voll zoom- und rotierbare Direct3D-Optik, in deren Tiefen taktische Kriegsführung und Ressourcenmanagement zum Erfolg führen sollen. Die Designer versprechen eine große Anzahl origineller Units, abwechslungsreiches Terrain mit True-line-of-sight, wirklich intelligente Computergegner, einen Editor und die Teilnahme von bis zu 16 Netzwerk-Strategen. Bei Erfolg ist gar von einer ganzen Wartorn-Serie die Rede.



Ab Herbst mischen die realitätsnahen Wartorn-Truppen im Krieg der 3D-Strategicals mit

ACTIVISION-NEWS

Activisions Tochter Raven will bis zum Weihnachtsfest **Heretic 2** fertigstellen. Der Nachfolger zum indizierten 3D-Shooter basiert auf der Engine von id Software's neuestem



Heretic 2: Nachschub für den BPJS-Index?

BPJS-Schreck, präsentiert die knallharte Action aber aus der Third-Person-Perspektive. Außerdem nehmen sich die Aktivisten der nächsten drei Titel von Nihilistic Software („Jedi Knight“, „Descent 1 & 2“) an. Den Anfang macht im Herbst 1999 ein 3D-Rollenspiel, dessen Titel bislang noch nicht feststeht. Etwas früher, nämlich zum Jahresende, veröffentlicht man schließlich eine 3D-Neuaufgabe von Ataris Arcade-Klassiker **Asteroids**.

CYBORG PRO

Was auf der CeBit noch angekündigt wurde, will Saitek Ende Mai auf der E3 in Atlanta vorstellen: ein **revolutionäres Eingabegerät**, das die Vorteile von Joypad und Joystick in sich vereint. Noch vor dem Special zu Trackballs & Co. im nächsten Heft hier die ersten Fakten:

- * variable Griffe für jede Handgröße
- * 12 programmierbare Buttons (4 Trigger, 6 Feuer, 2 Squeeze)
- * Mini-Joystick für Y-Achse
- * Ruder- und Steuerfunktion mit Rotation um 100 Grad
- * 8-Wege Coolie-Hat
- * stufenlose Schubkontrolle
- * 2 Turbo-/Autofeuerknöpfe
- * Win 95 Interface
- * griffiger Gummibelag für Dauerbetrieb
- * unterstützt USB-Verbindung

Das Pad der Zukunft:
Saiteks Profi-Cyborg
paßt sich jeder Hand an
und verfügt über eine
Vielzahl an Funktionen



DER GROSSE DIKTATOR

Die deutschen Soundprofis von TerraTec haben sich für alle Tipp-Muffel stark gemacht: die aktuelle Software **SmartWord NaturallySpeaking** (wird inkl. Kopfbügelmikro geliefert) erlaubt es dem Anwender, Texte aller Art rein phonetisch zu erstellen und zu formatieren. Bei einer Sprechgeschwindigkeit von 140 bis 160 Wörtern pro Minute wird das Diktat dann vom PC direkt mitgeschrieben.

Der Wortschatz von 50.000 Begriffen im Arbeitsspeicher und weiteren 280.000 auf der Festplatte wird durch Einlesen bereits geschriebener Texte ständig ergänzt. Das mitgelieferte **Speech-Back** liest dabei alte und neue Dokumente wieder vor, um eventuelle Korrekturen per Stimme zu ermöglichen. Selbst Befehle wie „Schriftart fett“ brauchen bloß akustisch erteilt zu werden. Der Diktator von morgen benötigt bereits heute zumindest einen P166 mit Win 95/NT, 48 MB RAM, 60 MB auf der HD, eine 16 Bit-Soundkarte nebst Boxen sowie **279,- DM** auf dem Konto.



Die junge Dame ist im Lieferumfang der Smart-Word-Software nicht enthalten, wohl aber das Headset mit Mikrofon

INTEL LEGT VOR

Ab Mai will Branchenriesen Intel **Pentium 2 Prozessoren mit 350 und 400 MHz** auf den Markt gebracht haben. Auf Basis der P6-Mikroarchitektur arbeiten diese CPUs mit einem Systembus von 100 MHz und stellen daher in punkto Geschwindigkeit alle bisherigen Intel-Prozessoren in den Schatten.

Ein direktes Gegenstück zur Media GX-Reihe von Mitbewerber Cyrix stellt dagegen der neue **Celeron Prozessor** dar. Er wird gezielt für kostengünstige Basis-PCs ausgelegt sein; Preise und Verfügbarkeit standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

CYRIX SCHLÄGT ZURÜCK

Die kommende Generation preiswerter Prozessoren von Marktführer Intel läßt die Konkurrenz nicht ruhen: Cyrix stellt mit dem **233 MHz MediaGX MMX-Enhanced** die neueste CPU des Hauses vor. Speziell Desktop-PCs beschert dieser Prozessor integrierte Video- und Audiofähigkeiten zu Preisen von **maximal 2000,- DM** für ein Komplettsystem. Als leistungsstärkstes Mitglied der MediaGX-Familie kann der Chip auf wichtige Weiterentwicklungen verweisen. Dazu gehört auch die Unterstützung von Windows CE, welche in Zusammenarbeit mit dem US-Unternehmen BSQUARE entwickelt wurde.



Chipsfrischer Cyrix-Nachwuchs für die MediaGX-Familie mit 233 MHz und MMX-Funktionen

Sound	Mainboards-CPU	Speicher
Aktivboxen 80W 29,00	Aus SP97-KV 199,00	8MB PS/2 FP 29,00
Aktivboxen 3D 120W 69,00	QDI TX 512PBC 195,00	8MB PS/2 EDO 25,00
(beide incl. Netzteil)	Kombi VGA 4MB, Sound, 512PBC, TXPRO II 215,00	16MB PS/2 FP 49,00
Pine 3D SB komp. 35,00		16MB PS/2 EDO 47,00
Soundblaster 64 va. 180,00		32MB SDRAM 99,00
Zubehör		64MB SDRAM 225,00
CPU Lüfter 486er 14,99	Cy./IBM M2 200MHz 155,00	128MB SDRAM 469,00
CPU Lüfter Pentium 19,90	AMD K6 PR200 225,00	RAM 30-polig auf Anfrage
IOMEGA Zip LW 225,00	AMD K6 PR233 275,00	
Zip Medium 100MB 23,50	INTEL MMX 166 209,00	
Floppy 1,44MB 43,00	INTEL MMX 200 269,00	
ISA Controller 25,00	INTEL MMX 233 349,00	
Scanner ab 189,00	IPent. II 233MHz 525,00	
Gehäuse Big Tower 95,00	IPent. II 266MHz 745,00	
Gehäuse MiniTower 55,00	IPent. II 300MHz auf Antrag.	
Netzteil 200W 45,00		
Wechselrahmen HDI 35,00	Festplatten	
Null-Modemkabel 16,50	AT-BUS 2,5"25MB 159,00	
Modem 33,6 139,00	AT-BUS 1,7GB 259,00	
ISDN S0 Karte Fritz 169,00	AT-BUS 2,1GB 285,00	
VGA Karten	AT-BUS 3,2GB 345,00	
2MB PCI S3 89,00	AT-BUS 4,3GB 395,00	
4MB PCI S3 89,00	AT-BUS 6,4GB 495,00	
4MB PCI Virge DX 135,00	SCSI 4,3GB 495,00	
3DFX(VOODOO) ab 279,00	SCSI Contr.PCI 145,00	
4MB ATI ab 135,00		
Matrox, Diamond, Elsa auf Anfrage	Aufrüstsatz 486er auf MMX 200 399,00	
	(Mainb., Prozessor, Lüfter)	
TechniSat	Monitore	
PC-Receiver-Karte mit Videotext und ext. Eingang PCI-BUS 399,00	14" VESA 1024*768 265,00	
Internet und ADR-Radio Empfang (über ASTRA) ISA-BUS 349,00	15" VESA 1280*1024 349,00	
	17" VESA 1280*1024 699,00	
	auf alle Monitore 3 Jahre Herstellergarantie	

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH. 17348 Woldegk, Mühlendamm 1

Tel.: 03963/211336 Fax: 03963/211337

E-Mail: Tsunami-Woldegk@T-Online.de

Preise freibleibend. Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

TSUNAMI Computer

exklusiv

Jede Scheibe von
Chris Hülsbeck handsigniert!



**Longplay-Audio-CDs mit
Techno-Remixes
der Spielesounds von
Chris Hülsbeck
19 Tracks zum Blue Byte Hit
Extreme Assault
oder 24 Stücke zu Tunnel B1**
für jeweils 29,- DM oder zusammen nur
49,- DM

(plus Versandkosten 6,50 DM,
Ausland 10,- DM)

bestelladresse

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.

Joker-Shop

Max-Loidl-Weg 4

85598 Baldham

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich,
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren

ACTION FEELING



SV 235 3D PROGRAM PAD

Die exklusive Pad-Version

- Programmierbare Bewegungsrichtungen
- 10 komplett programmierbare Feuertasten
- Programmierungen durch Software speicherbar
- Kein Speicherverlust durch Ausschleifen
- Plug and Play Funktion • Windows 95 Treiber
- 3D Funktion durch Tastaturschlüssel

unverbind. Preisempf. **DM 69,95**

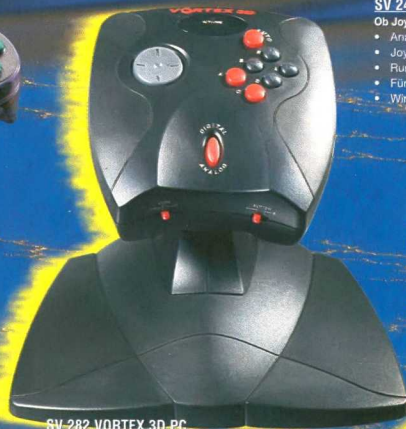


P 231 A PC PROPAD 4

Der Four-Button-Hit

- Für Ihren IBM oder kompatibel PC
- Digital
- Acht Bewegungsrichtungen
- Vier Feuertasten
- Unabwiesliches Dauerfeuer
- Dauerfeuer in zwei Geschwindigkeiten
- Wahlweise Semi- oder permanentes Dauerfeuer

unverbind. Preisempf. **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

unverbind. Preisempf. **DM 129,00**

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

unverbind. Preisempf. **DM 69,95**



SV 284 ULTRARACER PC

Lenken aus dem Handgelenk

- Anfertige Lenkreaktion
- Einfache Handhabung
- Trägereinstellung der Y-Achse
- LED Status Indikator
- Ergonomisches Design

unverbind. Preisempf. **DM 79,95**



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

berzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

INTERACT
PC ACCESSORIES

DIE AUS-SIEDLER

Bei Blue Byte waren sie für Tophits wie „Battle Isle“, „Schleichfahrt“, „Extreme Assault“ oder „Incubation“ mitverantwortlich, jetzt machen sich Thorsten Knop, Thomas Friedmann und Thomas Häuser selbstständig. Unter dem Namen **Funatics** wollen die drei Ex-Blaubeißer künftig deutsche Megaseiler in Eigenverantwortung entwickeln – in einem Jahr sollen erste Ergebnisse vorliegen.



Ehemals Blaubeißer, jetzt Funatics: Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann (v.l.n.r.)

HASBRO SCHLUCKT ATARI

Seit „Pong“-Erfinder Nolan Bushnell Atari gründete, hat die Firma eine bewegte Geschichte hinter sich – zuletzt lagen die Rechte für u.a. die VCS-Konsole, den Falcon-Computer und mehr als 75 Spieleklassiker beim Hardwarehersteller JTS. Der hat sie nun an Hasbro Interactive veräußert, wo man **Neuaufgaben von traditionsreichen Games wie „Missile Command“ und „Tempest“ plant.**



Unter dem Atari-Label veröffentlicht Hasbro im Herbst die Retro-Action „Centipede“



COLOR GAME BOY

Pocket-Konsolen mit farbigem Gehäuse sind ein alter Hut, doch jetzt will Nintendo seinem verspielten Wenzling auch ein farbiges Display spendieren: Auf der kommenden E3-Messe in Atlanta wird der „Color Game Boy“ seine Weltpremiere feiern; **ab Herbst soll der Westentaschenentertainer erhältlich sein.** Der deutsche Preis steht noch nicht fest, wohl aber die Spieldauer von zwölf Stunden pro Satz Batterien, die Kompatibilität zu bisheriger GB-Software in schwarzweiß sowie die Möglichkeit, bis zu 56 Farben darstellen zu können. Ob die neue Farbigkeit den alten Game Boy wieder zu dem Lifestyleobjekt machen kann, das er Anfang der 90er Jahre war?

TAKE 2 KAUFT BMG

Der Mediengigant Bertelsmann speckt ab: Die Tochter BMG Interactive wurde Anfang März an den amerikanischen Publisher Take 2 verkauft. Davon betroffen sind der aktuelle Titel „GTA“ genauso wie der kommende 3D-Shooter „SpecOps“ – das militant-realistische Szenario wird bereits unter dem Take 2-Banner erscheinen.



BMGs militanter Ego-Shooter „SpecOps“ steht ab sofort unter dem Kommando von Take 2

Originale statt CD-Brenner



Benedikt Schüler, Senior Marketing Manager bei der Aachener Electronic Arts GmbH, plädiert an die Ehrlichkeit der Spieler

Daß sich CD-ROMs mit Hilfe eines CD-Brenners kopieren lassen, ist mittlerweile eine Binsenweisheit. Und ich habe mich schon länger gefragt, wofür denn das Gros der vielfach verkauften Brenner benutzt würde, wenn nicht für Raubkopien...

Ein böses Wort, Raubkopien. Findige Zeitgenossen kennen deshalb auch nur Sicherheitskopien – frühestens wenn sie gegen Profit verkauft werden, stellt sich ein gewisses Unrechtsbewußtsein ein. Ich selber kopiere ja nicht, kann mich aber recht gut in die Situation versetzen. „Wie denn?“, wird mancher da einwerfen; „Der arbeitet doch bei einem führenden Publisher und wird umsonst mit Spielen überschüttet“.

„Raubkopien verderben den Appetit auf neue Spiele!“

Stimmt schon, doch leider bleiben mir nur wenige Minuten zum Antesten der vielen Titel. Schnell stellt sich da ein gewisses Fast-Food-Gefühl ein, und der Enthusiasmus, mit dem ich früher ein selbst erspartes und dann gekauftes Spiel bis zum Abspann bezwungen habe, geht verloren. Raubkopieren muß es wohl ähnlich ergehen.

Mein Tip daher: Kauft statt eines CD-Brenners lieber ein paar gute Originale. Sollte der Freundeskreis Interesse haben, kann das Spiel ja auch legal verliehen oder verkauft werden. Dann muß man es aus Angst vor Gravenreuth und Co. auch nicht im Keller verstecken. Bleibt also sauber, denn ehrlich hat am längsten Spaß!

MESSEKALENDER

Electronic Entertainment Expo '98 (E3)
28. bis 30. Mai in Atlanta, USA
Info: www.e3expo.com
Tel.: 001/80 03 15 11 33

CeBIT Home '98
26. bis 30. August in Hannover
Info: www.cebithome.de
Tel.: 0511/893 31 21

European Computer Trade Show '98 (ECTS)
6. bis 8. September in London, UK
Info: www.ects.com
Tel.: 0044 / 18 17 42 28 28

Klassiker am laufenden Band:

Electronic Arts



Die elektronischen Künstler gibt es bereits seit 1982. Mit der SF-Handelssimulation „M.U.L.E.“, dem Rollenspiel-Klassiker „Bard's Tale“ und der Flippersim „David's Midnight Magic“ setzte man einst Meilensteine und tut das noch heute.

Seit jeher versprüht die Company aus dem kalifornischen San Mateo einen gewissen Pioniergeist: Mitte der 80er Jahre schuf man mit „Marble Madness“ eines der ersten Kaufargumente für Commodores Amiga, später wurde mit „Need for Speed“ und „FIFA Soccer“ die dritte Sportspiel-Dimension zunächst für die 3DO-Konsole erfunden. Und auch die jüngste Beteiligung am Grafikkarten-Pionier 3Dfx zeugt von Weitblick.

Am PC war EA vom Start weg ein Markenzeichen. So sandte man hier in „Fade to Black“ bereits einen virtuellen Helden durch schmuckes 3D-Terrain, als Lara Croft gerade erst laufen lernte. Seit Anfang der 90er Jahre ergänzt Electronic Arts die eigene Produktpalette durch Kooperation mit bzw. Zukäufe von erfolgreichen Entwicklerteams: 1992 wurde die feine Spiele-schmiede Origin („Wing Commander“, „Ultima“) vereinnahmt, darüber hinaus zählen heute Labels wie Jane's, Maxis und Bullfrog zu den Aushängeschildern des amerikanischen Publishers. Nicht zu vergessen, hausgemachte Highlights wie die Titel der überaus populären EA Sports Reihe. Gerade auch die (stets) aktuellen Ableger aus der FIFA-, NBA- oder NHL-Serie sind es, die als Genereferenzen den Führungsanspruch von Electronic Arts eindrucksvoll untermauern. (rl)



EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin vor dem deutschen Hauptquartier in Aachen

„Der PC ist unser Hauptbusiness!“



Stan McKee, Finanzchef von Electronic Arts

?: Konsolen oder PC, welche Plattform steht für EA an erster Stelle?

SM: Wir konzentrieren uns auf den PC und Sonys PlayStation. Wichtiger ist uns ersterer, denn der PC-Markt wächst linear. Damit ist er berechenbarer als der der Konsolen, wo Generationswechsel zyklische Umsatzschwankungen mit sich bringen.

?: Wie steht Ihr Haus nach den Erfahrungen mit „Ultima Online“ zum Thema Internet-Gaming?

SM: Ich glaube nach wie vor, daß Online-Spiele Potential haben. Trotz guter Verkäufe und einer gewaltigen Fangemeinde verdient „Ultima Online“ bisher aber kein Geld. Doch wir lernen daraus und erarbeiten uns einen guten Ruf für den Online-Markt der Zukunft – möge er bald kommen!

Kommende Highlights

In Bullfrogs Göttersim **Populous 3** kolonisiert man ab Herbst die Welt. Ein funktionierendes Ökosystem, zoombares 3D-Echtzeitgelände und Multiplayer-Tauglichkeit sind die wichtigsten Eckdaten des modernen Sequels der klassischen Reihe.



Bereits zur nächsten Ausgabe wird uns eine Testversion von **Frankreich '98: Die Fußball-WM** vorliegen. Neben aktuellen Kickern verspricht das kanadische „FIFA“-Entwicklerteam historische Endspiele in authentischem SAW.



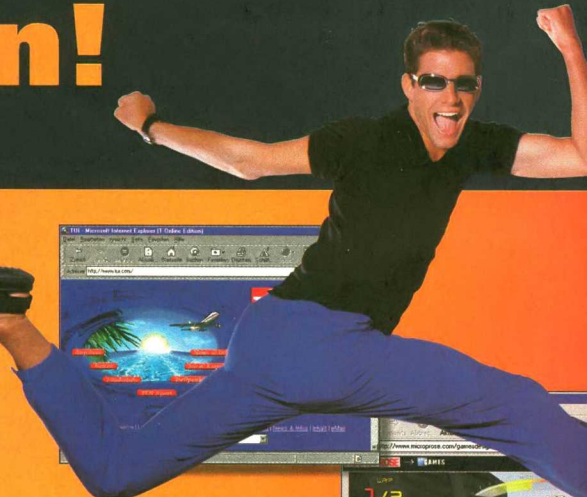
Mit **Ultima Ascension** will Origin im Spätherbst Teil neun der populärsten Rollenspielserei überhaupt vorlegen. Brandneue 3D-Echtzeitgrafik soll den Titel zum Augenschmaus machen.



Auf Basis des Kultfilms **Wargames** (Matthew Broderick kämpfte in seiner ersten Hauptrolle als jugendlicher Hacker gegen den amoklaufenden Computer des Pentagons) bastelt MGM Interactive derzeit an 30 aufwendigen 3D-Missionen für Echtzeitstrategen.



Die ganze Welt für 5 Pf/min!



Mehr...

Sparen

Jetzt supergünstige
5 Pfennig pro Minute,
24 Stunden am Tag, bei nur
8,- DM monatlichem Grund-
entgelt. Bundesweite Einwahl
zum Citytarif der Deutschen
Telekom.

Mehr...

Leistung

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

Mehr...

Komfort

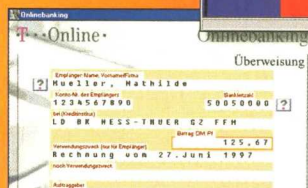
Mit T-Online ist paralleles
Surfen möglich – wechseln Sie
einfach per Mausklick zwischen
T-Online exklusiv, Internet und
eMail. Einfach genial!

Mehr...

Vielfalt

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

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



**Produkt
des Jahres 97**

Heft 12/97

Internet einfach und exklusiv.

Gratis!

Anmeldung, Software
und Freinheiten auf der
Heft CD!



Modem inkl.
Software und
T-Online-
Anmeldung
99,- DM



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

Leistungsdaten Skyconnect 33.600:
■ Übertragungsgeschwindigkeit bis
33.600 bit/s, mit Datenkompression bis
zu 115.200 bit/s
Mit Kommunikationssoftware ballOON:
Damit wird Ihr PC zum Kommunika-
tionstalent: Faxe senden und empfangen
mit bis zu 14.400 bit/s, Anrufbe-
antworterfunktion (über Soundkarte),
Mailbox- und Terminalfunktion und
vieles mehr.

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

1&1-ISDN-Karte mit Kommunika-
tions-Software für alle, die T-Online
in rasanter ISDN-Geschwindigkeit
mit bis zu 64.000 bit/s nutzen
wollen.

Leistungsdaten 1&1-ISDN Karte:
direkt aus Windows-Anwendungen
Faxe versenden, komfortabler
Anrufbeantworter, Datenaustausch
mit bis zu 300.000 bit/s
Systemvoraussetzungen:
ISDN-Basisanschluß oder ISDN-Neben-
stellenanlage mit S₀- Anschluß.
Windows 3.X: PC 486 mit 8 MB RAM,
Windows95: PC 486 mit 16 MB RAM

ISDN-Karte
inkl. T-Online-
Anmeldung
99,- DM

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

Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-
Karte haben, können sich per Maus-
klick automatisch sofort zu T-Online
anmelden.

In wenigen Minuten starten Sie in die
faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

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

Neu!

Die T-Online-Software 2.x, mit der Sie
Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie
nach Ihrer Anmeldung per Post!

Bestellcoupon

T-Online

XJa, ich melde mich zu T-Online an und nutze die 1 - 2 - 3
tollen Vorteile von 1&1! Bitte senden Sie mir kostenlos
die 1&1-Komplettssoftware für Windows zu (Best.-Nr. 8700).

Ich habe noch kein Modem und bestelle daher zusätzlich das
Skyconnect 33.600

- ☐ als Standardversion für nur 99,- DM (Best.-Nr.: 9025)
- ☐ mit der ballOON Kommunikations-Software für nur 129,- DM (Best.-Nr.: 8717)

Ich will die volle ISDN Geschwindigkeit nutzen und bestelle
zusätzlich:

- ☐ die 1&1-ISDN-PC-Karte inklusive Software für nur 99,- DM (Best.-Nr.: 9150)

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich

- ☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

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

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet“ für nur
2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).
Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen.
Meine Zugangsnummer und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die
Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deut-
schen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisleiste
monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils aktuelle Verbindungsentgelt.
Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum

Unterschrift

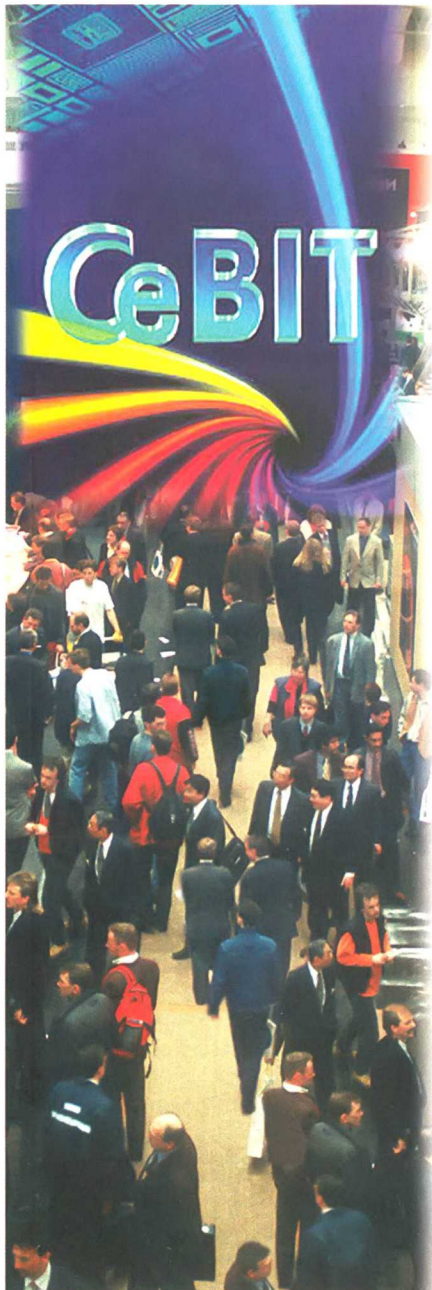
1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur

T-Online
Deutsche
Telekom
Partner

Kennziffer: 002068L

Top-Trends von der CeBIT '98



Exakt 7.205 Aussteller aus 59 Ländern haben zwischen dem 19. und 25. März in Hannover gezeigt, was die Computertechnik von morgen bringt. Allerdings hat die Abtrennung der CeBIT Home die Besucherzahl mit 670.000 kaum über das Vorjahresniveau von 606.162 schnellen lassen.

Kleiner ist größer

Wichtigster Trend auf der weltgrößten Computermesse: Weiterhin wird alles kleiner, praktischer und schneller – der mobile Manager surft per Handy durch das Internet und verschickt seine Faxe mittels Palmtop im Format einer Scheckkarte. Zur Eingabe dienen den mit rund 250 Gramm federleichten Winzlingen zumeist Stift und Touchscreen. Eine Nummer größer (etwa wie ein Taschenrechner) sind die 500 g leichten Handhelds, und auch mit Laufwerken ausgerüstete Sub-Notebooks passen mit einem Gewicht von ca. 1,5 kg noch bequem in jede Handtasche. Herkömmliche Notebooks mit den Maßen einer Aktenmappe und einem Gewicht von bis zu 4 kg nehmen sich dagegen fast schon Klobig aus. So oder so dürfte ein Computer in der Jackentasche mit Internetanschluß und kabellosem Datenaustausch zum heimatischen PC bald ganz alltäglich sein. Kein Wunder, wenn Microsoft mit Windows CE (Consumer Electronic) bereits ein eigenes Betriebssystem für PDAs (Personal Digital Assistant), also Minirechner unter dem Format von Sub-Notebooks, anbietet.

Neue Maschen für das Netz

Ganz groß im Kommen scheinen Set-Top-Boxen zu sein, die, an den Fernseher angeschlossen, das multimediale TV-Erlebnis mit Internetzugang und Bildtelefon perfektionieren. Nicht nur dazu werden die digitalen Netze immer stärker ausgebaut. Neue Technologien wie ATM (Asynchronous Transfer Mode) erhöhen die notwendige Bandbreite für Inter- und Intranet, mobile Terminals werden mittels „wireless LAN“ an das jeweilige Netzwerk angebunden.

Desweiteren steht die Verschmelzung von Telefonnetz und Internet kurz bevor, da für eine Übertragung von Daten, Sprache und Bildern via Telefon oder PC die technischen Voraussetzungen bald gegeben sind. Im Telekommunikationsbereich sind Internet-Phones der letzte Schrei: Per Touchscreen und ausziehbarem Keyboard surft es sich relativ bequem. Smartcard-Lesegeräte ermöglichen zudem Homebanking und digitales Shopping. Mobiltelefone sind mittlerweile mit Fax und E-Mail ausgerüstet, GSM (Global System for Mobile Communication) für weltweite Erreichbarkeit ist ohnehin Standard. Ob in Armbanduhrgröße oder im mit PC und GPS zur Positionsbestimmung ausgerüsteten Auto, Telefonieren ist überall möglich.

Online-Präsentation und Messe-Events

Fast jeder Aussteller auf der CeBIT '98 war für seine Kunden online: Vorträge und Diskussionen wurden live ins Netz gestreift, Multimediashows wie bei Creative Labs oder 3Com fanden allseits großen Anklang. Im Softwarebereich wurden Client/Server-Anwendungen auf Basis von Web-Server und -Browser Technologien vorgestellt, sowie Securityprogramme zur sicheren Datenweiterleitung bei Geldverkehr und Online-Shopping präsentiert. Erste 3D-Welten konnten bestaunt werden, in denen der echte Kunde als virtuelles Wesen durch die Geschäfte bummelt.

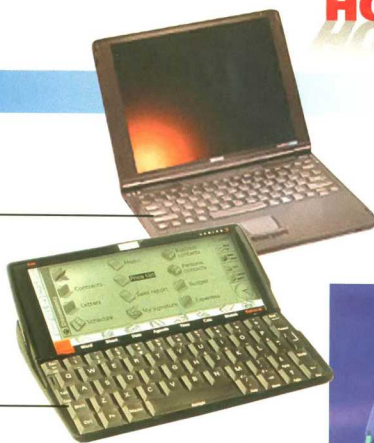
Ob man bald nur noch digital kommuniziert, werden wir auf der nächsten CeBIT vom 18. bis 24.3.1999 erfahren – auf der kommenden CeBIT Home zwischen dem 26. und 30. August dieses Jahres wird das Joker-Team aber noch in persona am Stand anzutreffen sein... (js)

Rund 670.000 CeBIT-Besucher verursachten sechs Tage lang ein Verkehrschaos in Hannover

Kleine Helfer

Nahezu alle führenden Hersteller präsentierten in Hannover ihre Minicomputer: Hewlett-Packard war u.a. mit den Palmtops 200LX, 360LX oder PC 620LX sowie dem flachsten Notebook der Welt (**OmniBook Sojourn**: 1,8 cm dünn, 1,4 kg leicht, P233 MMX, 64 MB RAM) angereist. Bei Casio hielt man mit der Cassiopeia-Reihe vom Handheld A-20G bis zum Palmtop E-10 dagegen. Und Sharp zeigte die Handhelds der HC-Serie, ausgerüstet mit Windows CE und einer optionalen Digitalkamera zu Fotodokumentationszwecken – daneben PC-M200, das erste Notebook mit Zip-Laufwerk.

Mit eigenem Betriebssystem liefert Psion seine Modelle aus: das **32 Bit-Handheld Serie 5** mit 4 oder 8 MB RAM, dazu den Organizer Siena sowie das Palmtop Serie 3c. Und der **Palm 3** von 3Com verspricht, mit verbesserter Handschrifterkennung, 2 MB RAM für ca. 6.000 Adressen, Memos usw. noch leichter und handlicher zu sein als sein Vorgänger.



DVD am Vormarsch

In Zukunft heißt die Silberscheibe nicht mehr CD-ROM sondern DVD. So besteht das **MAXI DVD Theater** von Guillemot aus einem Toshiba 2x DVD-Laufwerk plus Sigma Design Hollywood2 MPEG2-Decoderkarte und bringt Filme in doppelt so hoher Auflösung wie VHS-Videos auf den Schirm. Acht Sprachen, neun Kameraeinstellungen sowie PCM-Audio mit Samplingraten von 48 KHz bzw. 96 KHz und bis zu 24 Bit samt Dolby AC3 Surround Sound erfreuen Auge und Ohr.

Doch die Konkurrenz schläft nicht: 27 Anbieter wie Dynatec, Hitachi, Mitsumi, Panasonic, Philips, Pioneer oder Sony waren ebenfalls mit Laufwerken der kommenden Generation vertreten. Psygnosis hat zudem auf DVD **Lander** entwickelt, ein Videospiel mit sechs Tonkanälen in Dolby Digital.

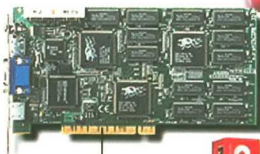


Grafiktrends

Wieder Guillemot: Die **MAXI Gamer 3D2 PCI** mit 12 MB RAM ist als Voodoo 2-Add-on-Karte mit drei 3Dfx-Prozessoren von Taktraten zwischen 75 und 100 MHz bestückt. Das bringt 60 Bilder pro Sekunde auf den Screen. Dazu gesellt sich die **MAXI Graphics 128 PCI/AGP** als 2D/3D-Kombi, die mit dem Riva 128 Chipset sowie 4MB SGRAM ausgestattet ist. Diese Technik ist für eine Auflösung von bis zu 1600 x 1200 Pixel bei 64K Farben und 85 Hz gut.

Daneben waren 27 weitere Aussteller wie API, ATI, Genoa und Videologic mit ihren Grafikkarten vertreten. Darunter auch die deutsche Firma ELSA, deren Vorzeigemodell ELSA Victory Erazor mittlerweile auch als AGP-Version zu haben ist.

Und miroMedia zeigte das neue Voodoo 2-Modell **miroHiscore2 3D** mit zwei 3Dfx-Prozessoren, 12 MB RAM (100 MHz) und TV-Ausgang. Bei Diamond Multimedia konnte man sich unterdessen erste Eindrücke von der **Monster 3D 2** wahlweise mit 8 oder 12 MB RAM verschaffen.



STAR WARS FORCE COMMANDER

Taktisch geschickte Jedi Ritter können den Krieg der Sterne dieses Jahr gleich zweimal gewinnen: jetzt im aktuell getesteten „Rebellion“ und ab Herbst dann in einem schicken 3D-Echtzeitstrategical.

Wider Erwarten will Lucas Arts den Spieler nicht mit einer Ego-Perspektive à la „Battlezone“ direkt in das Geschehen ziehen, statt dessen setzt man auf moderne Draufsicht im Stil von „Warhammer: Dark Omen“. Durch die Verwendung von Polygonen für Gelände und Einheiten eröffnen sich so vielfältige Möglichkeiten bezüglich Kameraführung und Zooming. Auch die Übersichtlichkeit dürfte profitieren, und von der isometrischen Tristesse der gängigen Genrebeiträge wird Force Commander ohnehin einige Lichtjahre entfernt sein.

In puncto Optik legt das „Rebellion“-Sequel also deutlich zu, nicht aber beim Zeitrahmen. Wieder soll die Handlung das Geschehen der klassischen Filmtrilogie abdecken, diesmal mit Schwerpunkt auf der Schlacht um den Eisplaneten Hoth. Die Tropenwälder von Yavin 4, die Wüsten von Tatooine und die weiten Steppen von Corellia werden im Rahmen der vielfältig verzweigten Missionen aber ebenso heimgesucht wie ein paar völlig neue Schauplätze – etwa der Agrarplanet Kessel und die verbotene Zone von Coruscant. Auch die Wahl zwischen den Truppen des Imperiums und der Rebellen kennt man bereits aus vorangegangenen Sternenkriegen am PC. Hier soll sie in zwei sehr unterschiedliche Kampagnen münden, was sich bereits an den verfügbaren



Einheiten zeigt. Während etwa der Imperator exklusiv über flinke AT-ST-Walker oder gut gepanzerte AT-ATs als mobile Units verfügt, sitzen die Mannen um Prinzessin Leia bevorzugt in Y-Fightern. Die imperialen Gegenstücke hierzu wären dann natürlich die Tie-Fighter. Zu den

„Wir nutzen die 3D-Technologie für ein Grafikerlebnis, das der Kinovorlage nicht nachsteht!“

(Tom Byron, Produktmanager bei Lucas Arts)

von der Leinwand und aus diversen Versetzungen bekannten Einheiten werden sich brandneue Fabriken, Panzer und Transporter gesellen; unter dem Strich sollen über 100 verschiedene Truppenteile stehen. Lucas Arts verspricht einen cleveren Computergegner, der mit der Vielfalt und den strategischen Feinheiten des Konzepts auch umzugehen weiß. So wird etwa das Kapern feindlicher Einheiten ein probates Mittel der Kriegsführung; dazu kommen schlachtentscheidende Geländeunterschiede. Und wenn in wenigen Wochen die erste spielbare Version kommt, werden wir vielleicht auch schon etwas über die Multiplayer-Optionen in Erfahrung bringen können. (rl)



Wo Star Wars draufsteht, sind traditionell auch aufwendige Zwischensequenzen drin



Die Beschränkung auf wenige Icons soll den Einstieg erleichtern



Die schicke Optik setzt einen 3D-Beschleuniger voraus

Star Wars: Force Commander

HERSTELLER: Lucas Arts
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: Herbst 1998

Addiction

pinball

www.team17.com
www.microprose.com



Kugelhagel!

Nervenkitzel, Adrenalin und schnelle Schüsse! Addiction Pinball läßt Sie direkt an den Flippertisch treten. Realistische Kugelbewegungen und Kollisionen. Zwei hochauflösende 3D Tische, basierend auf den Team17 Blockbustern Worms und World Rally Fever, bieten sechs verschiedene Ansichten. Phantastische Missionen, Bonus Spiele und ein Multiball-Spiel mit bis zu sechs Kugeln gilt es zu knacken. Rütteln Sie am Tisch, wenn's eng wird

...und testen Sie Ihre Reflexe!



TEAM17

CD-ROM

MICROPROSE

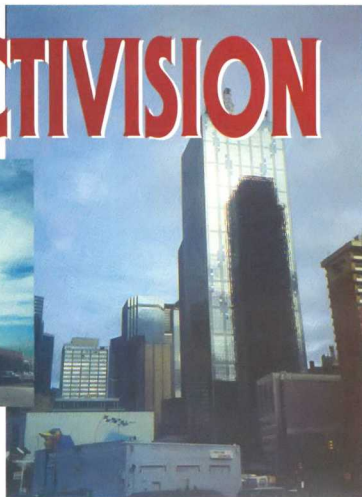
Addiction Pinball ©1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MicroProse Ltd. Team17 und Addiction Pinball sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Team17 Software Ltd. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd. Made in England.

AKTIVITÄT BEI ACTIVISION

Dallas, diese Stadt steht für das Leben von J.R. Ewing und den Tod von John F. Kennedy. Doch in Texas gibt es mehr als Rinder und Öl: Hier findet man ein paar der kreativsten Softwarehäuser der Welt – und viele davon arbeiten für Activision, wo man uns zur Besichtigung der kommenden Titel einlud.



Impressionen aus Dallas: Neben verglasten Wolkenkratzen findet sich das Backsteinlagerhaus, aus dem Lee Harvey Oswald Präsident Kennedy erschossen haben soll



Eine Sünde wert: SiN

Das Debüt von Ritual Entertainment soll sich durch eine fortlaufende Story von den üblichen 3D-Shootern abheben: Im Jahr 2087 erstickt die Stadt Freeport nicht nur an Kriminalität und Drogenhandel, viele Bewohner sind auch zu gräßlichen Monstern mutiert. Ergo engagiert die Verwaltung eine private Sicherheitstruppe. Als deren Kommandant Colonel John Blake nimmt der Spieler die unterschiedlichsten Waffen zur Hand, um **sechs große Abschnitte mit mehr als 24 Levels** zu säubern. Neben dem Ballerfinger soll dabei auch das Köpfchen nicht zu kurz kommen, da Schlüssel, Schalter, Extras und Beweisstücke gefunden werden müssen.

Für optischen Genuß sollen eingestreute **Rendersequenzen, Transparenzeffekte, bewegte Wasserflächen sowie Rauch und Nebel** sorgen. Die „sündige“ Grafik basiert dabei grundsätzlich auf der aktuellen id-Engine, kann jedoch zusätzlich auf eine Eigenentwicklung von Ritual zurückgreifen: Scriptgesteuerte Umgebungen bringen Bewegung ins Spiel, indem im Hintergrund allerlei Maschinen werkeln – Walzen, Roboter, Fahrstühle und Hebebühnen etwa. Dank eines mitgelieferten Editors sollen derlei Konstruktionen auch in selbsterstellten Abschnitten möglich sein. Ein 3D-Turbo wird übrigens empfohlen, ist aber nicht bindend vorgeschrieben.



Die von ehemaligen Atari-Mitarbeitern gegründete Firma Activision produziert und vertreibt bereits seit 1979 Konsolen- und Computerspiele. Derzeit arbeitet sie mit vielen Entwicklungsteams zusammen, drei davon konnten wir bei unserem Besuch in der texanischen Metropole näher kennenlernen.

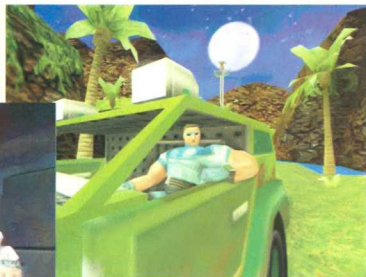
Erste Anlaufstelle nach dem vierzehnstündigen Flug waren die direkt über einer Bar residierenden Mannen von Ritual Entertainment. Sollte Ihnen der Name kein Begriff

„Nachdem wir gehört hatten, daß die Leute gerne eigene 3D-Levels entwerfen, wollten wir selbstverständlich einen Editor mitliefern!“

(Joe Selinsky, Projektmanager bei Ritual Entertainment)

sein, so ist das nicht weiter verwunderlich: Nach diversen Mission-CDs für hierzulande überwiegend indizierte 3D-Shooter produziert das 20 Kopf starke Team jetzt das erste Produkt komplett in Eigenregie. Es ist also ebenfalls kaum verwunderlich, daß mit **SiN** im Laufe des Sommers eine 3D-Balleri reinsten Wassers auf uns zukommt.

Die Figuren werden über eine Vektorhaut verfügen, die sich bei Bewegungen entsprechend dehnt oder knautscht



Bewegte Wasserflächen und knallige Lichteffekte wie diese sollen auch ohne 3D-Turbokarte möglich sein



Im ersten Stock residiert Ritual Entertainment – genau über einer Bar

Unser nächster Besuch führte bei eiskalten Temperaturen in eine adrette Wohngegend, wo kaum jemand die Flugi-Schmiede hinter Spielen wie „A-10 Attack!“ oder „Hellcat over the Pacific“ vermuten würde. Dennoch entsteht hier bei Parsoft Interactive derzeit eine weitere Simulation der Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs: **Fighter Squadron: The screamin' Demons over Europe**. Unter Anleitung von Chefprogrammierer Eric Parker arbeiten die Entwickler momentan noch an der



Fünf Programmierer sowie je ein halbes Dutzend Grafiker und Designer wie Richard „Levellord“ Gray (rechts) oder Tom Mustain (links) arbeiten an SiN

„Ich bin Programmierer und kein Pilot – meine Simulationen müssen physikalisch korrekt und trotzdem leicht bedienbar sein!“

(Eric Parker, Chefprogrammierer von Parsoft Interactive)



korrekten Physik der neun in das Programm integrierten Maschinen, doch bis zum Spätsommer wird man in 30 Missionen abheben können.

Zum Schluß wagten wir uns noch zu jenen Jungs, deren Spiele hierzulande als Inbegriff des digitalen Teufelszeugs gelten. Und in der Tat prangt auf der Ein-



Im Pausenraum stehen dem Ritual-Team alte Arcademachines wie Pac-Man, Bowling oder Robotron zur Verfügung

Fighter Squadron: The screamin' Demons over Europe

Über 200 editierbare Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg, das klingt nach jeder Menge Bombardements, Begleitschutzaufträgen und Dogfights. Stattfinden werden sie in 30 Szenarien über Afrika, Deutschland und England. Um die neun vorkommen-

den Flugzeuge wagten wir uns noch zu jenen Jungs, deren Spiele hierzulande als Inbegriff des digitalen Teufelszeugs gelten. Und in der Tat prangt auf der Ein-



In 200 Missionen können neun Flugzeuge wie die deutsche Messerschmitt-262 oder die englische Lancaster MK II geflogen werden



Wohngegend statt Flugzeughangar: die Wirkungsstätte von Parsoft Interactive



Ausgestattet mit Pedalen, Joystick und Schubreglern testet Programmierer John Nurnberger seine digitale P-38 Lightning aus

gangstüre von id-Software unübersehbar die Zahl 666! Wie Geschäftsführer Barrett Alexander über die Verriegelung seiner 3D-Kerker durch den deutschen Jugendschutz denkt, erfahren Sie aus dem Interview. Hier sei bloß noch angemerkt, daß bei id unverdrossen Nachschub aus derselben Richtung produziert wird. Doch die 15 Zusatzmissionen mit neuen Waffen, Gegnern und Multiplayer-Optionen für das aktuelle „Zweitbeben“ dürften bei uns wohl nie erhältlich sein. Schließlich hatte der Staatsanwalt das indizierte Originalprogramm bei Drucklegung bereits zwecks Beschlagnahme an das Gericht weitergereicht... (rf)



Knapp 30 Minuten von Dallas entfernt steht das Hauptquartier der berühmten Shooter-Schmiede id-Software; die Türnummer sagt alles...



„Der deutsche Jugendschutz ist nicht unsere einzige Sorge!“



Barrett Alexander (links), Geschäftsführer von id-Software, Tim Willits (Mitte) und Programmierer John Cash (rechts)

BA: Ja, wir hatten wirklich massive Probleme in Deutschland – was am Ende ja auch dazu geführt hat, daß unser Partner Activision dort auf eine Veröffentlichung verzichtet hat. Dabei ist Deutschland nicht unser einziges Sorgenkind, wenn ich da an Australien denke! Dort hat uns nicht der Jugendschutz, sondern die Software-Reparatur das Geschäft verhegelt. Aufgrund der „down under“ so preiswerten CD-Brenner konnten wir in Australien nämlich gerade mal ein paar Tausend Exemplare absetzen. Dabei ist das Spiel dort sehr erfolgreich, nur eben als Raubkopie.

?: Haben derlei Probleme Einfluß auf die weitere Produktion?

?: Ihr letztes Produkt steht in Deutschland kurz vor der Beschlagnahme wegen Gewaltverherrlichung, wir wagen nicht einmal mehr, den Titel zu drucken...

BA: Nicht wirklich, wir wollen unserer erfolgreichen Produktlinie treu bleiben. Weil mit dem nächsten Titel aber frühestens in einem Jahr zu rechnen ist, wird es technische Veränderungen geben. So dürfte dann ein Pentium 200 wohl die unterste Hardwaregrenze darstellen, und für 24 Bit Farbtiefe wird ein 3D-Beschleuniger Pflicht sein. Unser Chefprogrammierer John Carmack brütet derzeit gerade über einer entsprechenden Grafikengine namens „Trinity“. Davon erwarte ich Großes, denn es gibt auf der ganzen Welt nur eine Handvoll Leute, die so viel von der 3D-Programmierung verstehen wie er!

?: Zum Schluß eine Sache, die uns schon länger interessiert – wofür steht das Kürzel id eigentlich?

BA: Es steht nicht für das naheliegende Wort Identifikation, sondern geht auf den SF-Klassiker „Forbidden Planet“ (deutscher Titel: „Alarm im Weltall“) aus dem Jahre 1956 zurück. Da gibt es eine Szene, wo der Schiffsarzt ruft „Monsters from the id!“ Womit er das Unterbewußtsein meint.



Erste Entwürfe für Quake 3, dessen Veröffentlichung nicht vor 1999 zu erwarten ist

SOFT PRICE - BRINGT FUN FÜR ALLE

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IHREN PREISEN

ABFAHREN IM BEAT DER SEVENTIES:



* unverbindliche Preisempfehlung



Floyd
Der wahre Held am
Adventure-Himmel.



Pirateninsel
Klassisches Denkspiel
mit Suchtpotential.



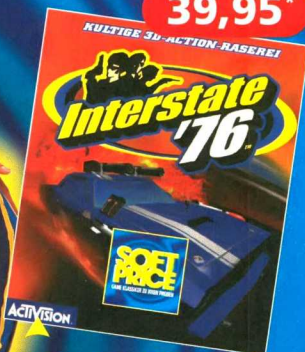
Holiday Island
Die Wirtschafts-
simulation mit
Urlaubs-Feeling.



Dark Reign
Bestes Echtzeit-Strategiespiel '97.
PC Player



Hexen II
Knallharte 3D-Action
perfekt inszeniert.



Interstate '76
Grooviges Renn- und
Actionspektakel.



Titanic
Das spannende
Adventure zum
legendären
Schiff.

**NOCH MEHR NEUES
BEI SOFT PRICE:**

- WEITERHIN BEI
SOFT PRICE
DIE ERFOLGSHITS:
- 29,95' **DIE FUGGER II**
 - 29,95' **SHANGHAI**
GROSSE MOMENTE
 - 29,95' **SIMON**
THE SORCERER I UND II
 - 39,95' **SUPER EF 2000**
 - 49,95' **TRIVIAL PURSUIT**
 - 39,95' **WARCRAFT II**
TIMES OF DARKNESS



**Mehr Info? Jetzt kostenlosen
SOFT PRICE-Katalog bestel-
len unter der Telefonnummer
0 61 03 - 334 555**

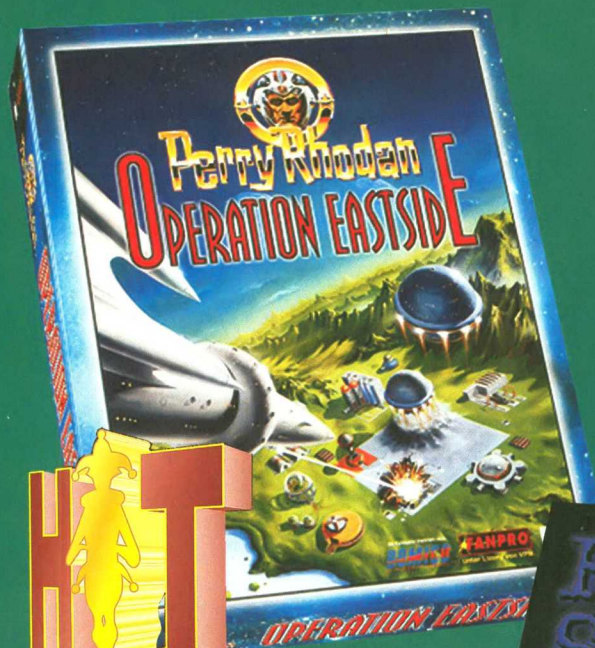
SOFT PRICE ist
erhältlich bei

KARSTADT · HERTIE

und natürlich überall
wo es PC-Spiele gibt.

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

**Ein Hit-Game gratis
für jeden Neuabonnenten:
Sie haben
die Wahl!**



**85 Prozent in
Ausgabe 3/98**



**85 Prozent in
Ausgabe 4/98**



Abo mit Zukunft

Für jeden neuen Abonnenten, den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL werben, erhalten Sie den aktuellen Strategie-Hit **Perry Rhodan – Operation Eastside** oder die brandneue UFO-Sim **Flying Saucer** von uns **gratis** – das komplett deutsche Angebot für Science Fiction Fans steht allerdings *bloß diesen Monat!*

Doch wer wäre von solchen Vorzügen nicht in Lichtgeschwindigkeit 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, man spart also 15 Mark gegenüber dem Einzelkauf. Und natürlich kann man sich auch selbst werben lassen – wozu hat man sonst Freunde?!

Achtung!

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

Einfach
Abo-Karte ausfüllen
und einsenden an:

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

Haben Sie noch
Fragen? Dann rufen
Sie doch an:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger

OUTCAST

LARA CROFT, WER IST DAS?

Im Auftrag von Infogrames beschäftigen sich derzeit 19 Programmierer und Designer in drei Stockwerken damit, das virtuelle Weltbild der Machos wieder geradzurücken: Mögen Emanzen weiterhin mit Lara Croft Gräber plündern, wenn ein Schwarzes Loch die Erde bedroht, ist ein ganzer Mann gefragt. Er heißt Cutter Slade und soll die verheerenden Folgen eines mißglückten Kontaktversuchs mit einem Paralleluniversum berichtigen.

Ein gewisser Professor Kauffman hatte anno 2003 nämlich zusammen mit dem US-Militär eine Sonde in das neuentdeckte Terrain geschickt. Doch irgendwas ging schief, und auch der eilends entsandte Rettungstrupp steckt nun in der Klemme: Unser Held findet sich plötzlich ohne Begleitung auf der Parallelwelt Adelpha wieder – wenigstens gut bewaffnet.



Stimmungsvolle Sonnenuntergänge, bewegte Texturen und erstklassig abgestimmte Musik schaffen eine (fast) reale Welt

Das kleine Programmiererteam aus Belgien machte schon am Amiga mit „Unreal“ von sich reden, am PC kennt man von Appeal bislang nur „No Respect“, einen 3D-Shooter aus dem Jahr 1996. Nach 18 Monaten Entwicklungszeit soll das nun ein Actionabenteuer der Extraklasse ändern.



Appeal von links nach rechts: Olivier Masclef (Produzent bei Infogrames), Yann Robert, Yves Grolet, Franck Sauer (die Gründer von Appeal) und vorne Lennie Moore (Komponist)

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ DANK GAIA

In den fünf Regionen Adelphas werden sich zahlreiche NPCs herumtreiben; dank GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents) soll es sich bei den computergesteuerten Charakteren samt und sonders um recht aufgeweckte Bürschlein handeln. Die eigens programmierte KI reagiert nämlich über Basisverhaltenselemente und Auswahlkriterien sehr individuell auf den Spieler. Je nach Verhaltensweise des Helden werden seine Bekanntschaften also freundlich oder abweisend, gesprächig oder schweigsam sein. Rätsel und Handlung will man dabei so miteinander verknüpfen, daß die Story nach einer bestimmten Anzahl gelöster Puzzles automatisch fortschreitet. Diese Methode soll garantieren, daß der Handlungsfaden trotz völliger Bewegungsfreiheit auf Adelpha nie verloren geht.



Siehe auch Begleit-CD

Lennie Moore, Komponist und Orchesterleiter bei Appeal

„Meine Spiel-musik soll es mit dem Soundtrack von ‚Titanic‘ aufnehmen!“

Klasse für sich – es war ein tolles Erlebnis, vier Tage lang dieses Ensemble zu dirigieren.

?: Davon kann sich ja jeder auf unserer Begleit-CD überzeugen. Wie war denn die Reaktion der Profis?

LM: Als bekannt wurde, daß es um ein Computerspiel ging, löste das schon großes Erstaunen aus. Doch bereits während der Aufnahmen reservierten viele ein Exemplar. Denn so ungewöhnlich der Aufwand sein mag, große Filme bestechen ja auch durch großartige Musik. Hier sollten wir es beispielsweise mit „Titanic“ aufnehmen können.

?: Ein 81 Instrumente starkes Orchester und 24 Chorstimmen, das ist ein gewaltiger Aufwand für Spielmusik...

LM: Oh ja, aber nur so gelingt es, rundum stimmungsvolle Klänge zu erzeugen. Die Musiker des Moskauer Sinfonieorchesters sind schon eine

?: ...und ebenfalls einen Oscar kassieren? Immerhin haben Sie den gesamten 60-Minuten-Soundtrack selbst komponiert. Gab es musikalische Vorbilder?

LM: Von der klassischen Seite her mag ich Richard Strauß und Igor Stravinsky, aus der Filmbranche finde ich Jerry Goldsmith am besten – seine Musik zu den „Star Trek“-Filmen und „Total Recall“ ist phantastisch. Genau wie die von John Williams, der u.a. den klassischen Score zu „Star Wars“ komponierte. Die wahre Vorbildfunktion hatten jedoch die Grafiken des Spiels: Optische und akustische Eindrücke sollten zusammen ein Gesamtbild der Welt Adelpha erschaffen. Damit der Spieler ein Teil von ihr werden kann.

Die fünf Regionen von Adelpha



In der **TEMPELREGION** zu Beginn warten terrassenförmige Reisfelder und sagenumwobene Heiligtümer – per verstecktem Teleporter gelangt man bequem von Gebiet zu Gebiet



Skaven müssen in den **MINEN** der **BERGE** Steine klopfen, der Held darf Freeclimbing und Höhlenforschung betreiben



Die gefährlichen **SÜMPFE** sind ständig in **Nebel** gehüllt; ein Fischerdorf lädt zum Verweilen ein



Die Einwohner der **STADT** voller **Geschäfte** und **Kneipen** geben in **Gesprächen** Informationen preis – daß die **Festung** stark bewacht ist, macht sie um so interessanter...



Im **WALD**, auch „alte Welt“ genannt, finden sich **wilde Tiere**, seltsame **Gewächse** und die geheimnisvolle **Ruine einer Arena**

TEMPO OHNE TURBO

Ohne Frage ist im belgischen Namur eine revolutionäre Grafikengine gelungen. Auch ohne 3D-Beschleuniger und MMX-Technologie genügt hier ein P166 für schnelle Echtzeitberechnung: 18 Bilder pro Sekunde, je nach Kameraentfernung zwischen 400 und 1000 Polygone pro Charakter, 10 Charaktere gleichzeitig, 100.000 Voxels pro Bild sowie insgesamt 10 MB an Texturen. Ein P200 mit MMX bietet das alles sogar in 65.000 Farben.

Worauf sich Präsentations-Feinschmecker ab September noch freuen dürfen: fulminante Explosionen, abprallende Geschosse, fließende Bewegungen durch Motion Capturing, Spezialeffekte wie Unterwasseransichten, eine über Joystick frei steuerbare Kamera samt Zooms und Drehungen sowie orchestralen CD-Sound. Klingt doch lecker, oder? (js)



Ein hinterhältiger Angriff des Spielers auf **Stadtbewohner** kann und wird sich negativ auswirken



Erstaunlich: Für solche **Lichteffekte** und **Explosionen** wird kein 3D-Beschleuniger benötigt



Auch auf und unter Wasser macht **Cutter** eine gute Figur

Outcast
HERSTELLER: Appeal/Infogrames
GENRE: 3D-Actionadventure
ERSCHEINT: September 1998

Ein Besuch bei **BEAM** SOFTWARE

Nicht auf die Enterprise, sondern nach Australien muß sich beamen, wer die Köpfe hinter Games wie „Mechwarrior“ oder „KKND“ kennenlernen möchte. Das haben wir getan, um zwischen Känguruhs nach den kommenden Hits von Beam Software Ausschau zu halten.



Zu den Attraktionen Melbournes zählen neben Beam Software die atemberaubende Skyline und der Formel 1-Kurs am Albert Park

„Nach einjähriger Weltreise bin ich quasi in Melbourne gestrandet – als Computergrafiker kommst du sogar am anderen Ende der Welt unter!“

(Eve Penford, ehemals Mitarbeiterin an „WipeOut 2097“ für Psygnosis in Liverpool, jetzt Senior Animator bei „Dethkarz“)



Dethkarz

Zukunft bleibt Zukunft, Actionraserei bleibt Actionraserei: Das für Herbst angekündigte Spiel handelt zwar im 25. Jahrhundert, erinnert aber zumindest optisch stark an „WipeOut 2097“. Kein Wunder, sind mit Eve Penford und Pol Sigerson doch zwei ehemalige Psygnosis-Leute für das Design mitverantwortlich. An der Namensfindung war übrigens das komplette Team beteiligt. Jedes Mitglied konnte Vorschläge unterbreiten, anschließend wurden im Rahmen demokratisch geführter Strichlisten Auswüchse wie „Go Go, Kill Kill!“ zugunsten der Verballhornung des Worts „Death Cars“ ausgesondert. Dabei geht es hier durchaus um Killer-Gogos: 30 Piloten rasen in schwer bewaffneten Boliden um die Wette. Das Design der Flitzer erinnert durch extrabreite Reifen und im Heck platzierte Frischluftcockpits an GP-Renner aus den 50er Jahren, doch die Leistungsdaten sind futuristisch. So soll es mit über 400 km/h und exakter Fahrphysik in haarsträubende Stunts gehen. Die zwölf Berg- und Talbahnen werden in einer Megacity, der Arktis, auf einer Südseeinsel und dem Mond platziert und auch in Gegenrichtung oder spiegelverkehrt befahrbar sein. Die bis zu acht (Netzwerk- und Internet-)Piloten sollen Unterstützung für Direct3D-Turbos, 3Dfx-Beschleuniger sowie Force-Feedback-Lenker erhalten und müssen zumindest einen P166 unter der Haube vorweisen.



Zwölf Kurse mit Rampen und Korkenziehern für haarsträubende Berg- und Talfahrten

Bei 30 Teilnehmern in vier schwer bewaffneten und tuningfähigen Modellen bleiben Rempeleien nicht aus

Dethkarz

HERSTELLER: Beam Software/Melbourne House
GENRE: Rennspiel
ERSCHEINT: Ende Oktober 1998

Einmal Melbourne und zurück

Beam Software wurde 1980 von Alfred Milgrom gegründet, noch heute steht der Mann seiner Firma vor – echtes Urgestein aus den Pionierzeiten des digitalen Entertainment. Also. Alldings nannte sich die Spieleschmiede noch Melbourne House (nach der Heimatstadt), als Topseller wie „The Hobbit“, „Way of the Exploding Fist“ und „Lord of the Rings“ hauptsächlich auf Kassette für 8 Bit-Computer produziert wurden.

Es folgten rund 150 weitgehend anonyme Auftragsarbeiten („Star Wars“, „Shadowrun“, „Mechwarrior“ uvm.) für namhafte Publisher wie Lucas Arts, Acclaim oder Electronic Arts. Weiterhin die Umbenennung in Beam International sowie die Gründung eigener Studios für Edutainment, Animation, Musik oder Online-Gaming. Das im Jahre 1996 veröffentlichte Echtzeitstrategical „KKND“ markiert den jüngsten Wendepunkt in der Firmenpolitik: Künftig wollen die rund 100 Programmierer, Grafiker, Musiker und Angestellten fünf bis sechs Spiele pro Jahr für das wiederbelebte Ur-Label Melbourne House produzieren.

„Vergiß die anderen Echtzeitstrategicals: Wir haben den intelligentesten Computergegner des Genres!“

(Justin Halliday, Projektleiter von „KKND 2“)



KKND 2: Krossfire

Die Fortsetzung des populären Echtzeitstrategicals „Krush, Kill'n'Destroy“ wird im von „Command & Conquer 2“ gesteckten Genrerahmen bleiben. Ort der Handlung ist eine postapokalyptische Erde, wo sich die menschlichen „Survivors“, die mutierten „Evolver“ und die Roboter der Serie 9 in 2D-Terrain an die Gurgeln gehen. Auch hier bilden dann über Zugrahmen kommandierte Rohstoffsammler, Kraftwerke und bewegliche Einheiten das Grundgerüst für 52 nicht linear angelegte Missionen. Die insgesamt rund 150 Units nehmen Befehle via Tastatur-Shortcuts entgegen, klappern vorgegebene Wegpunkte ab oder attackieren Ziele in einer festgelegten Reihenfolge.

Abhängig vom Geschick des Spielers, sollen sich die Rassen von Sammlern zu hochtechnologischen Völkern entwickeln, deren Basen, Infanteristen, Mobilisten, Amphibien und Aeronauten in fünf Stufen ausgebaut werden können. Den Parteien exklusiv zugeteilte Spezialisten sind dabei das Salz in der Taktiksuppe. So dürfen etwa nur Evolver Truppenteile im Tempel opfern, um im Austausch eine Handvoll extrem starker Supersoldaten zu erhalten. Außerdem spricht Projektleiter Justin Halliday von den intelligentesten Computergegnern des Genres: Die Mannen des Rechners sollen wie Menschen auf die Besonderheiten des editierbaren und mit Anhöhen durchsetzten Terrains (True-Line-of-Sight) reagieren.

KROSSFIRE



Legen nicht gerade bis zu sieben vernetzte Mitspieler Hand an die Maus, steht der mitlernende Computergegner als hochwertiger Ersatz parat



Die übersichtliche Iconleiste rechts gibt nur die situationsbedingt sinnvollen Funktionen frei



Intro, Zwischensequenzen, feine Grafikeffekte, detaillierte Einheiten und Auflösungen bis zu 1024 x 768 Highcolor-Pixel machen das KKND-Sequel zum Hingucker

KKND 2: Krossfire

HERSTELLER: Beam Software/Melbourne House
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: Frühsommer 1998

HOT SPOT

Hinter den Kulissen



„Bisher haben sich andere eine goldene Nase mit unseren Games verdient – jetzt wollen wir den eigenen Namen bekannt machen!“

(Kirsten Beamish, Marketingmanagerin bei Beam International)



Die Neuentwicklungen

Neben den Titeln „KKND 2“ und „Dethkarz“ hat das Beam-Team derzeit eine Art Online-Monopoly in der Mache: **Conglomerate** wird bis zu sechs Internet-Managern die Möglichkeit bieten, ihre Industriekonzerne auf Erfolgskurs zu bringen. Und das umsonst, denn das Game steht demnächst unter den Adressen www.beam.com.au und www.melbournehouse.com zum kostenlosen Download bereit. Den jeweils Tages- und Wochenbesten winken dann sogar von der Industrie gesponserte Gewinne.



Bis Spätherbst wollen die Australier zudem das originale Actionstrategical **Biotech: Dominion** auf den Markt gebeamt haben. Dabei geht es mal wieder um eine Alien-Attacke, der die Spieler mit prächtigem 3D-Feuerwerk begegnen dürfen. Dazu stellen ihnen die Entwickler ein wandlungsfähiges Vehikel zur Verfügung, das Gestalt und Funktion eines Mechs, Panzers oder Gleiters in sich vereint. Erst für Mitte des kommenden Jahres ist schließlich das 3D-Actionabenteuer „Ritual“ avisiert. Dieses Sequel zu „Alien Earth“ will uns Fantasywelten im Stil von „Tomb Raider“ eröffnen, wozu eigens die 3D-Engine „Mach 4“ entwickelt wurde. Das Tool unterstützt Direct3D im allgemeinen sowie die zweite Generation der PowerVR- und Voodoo-Chips im speziellen und soll so in ganz neue Grafikdimensionen vorstoßen. Womit sich der Kreis zur Enterprise wieder schließt... (rl)

„Westwood hat die Echtzeitstrategie erfunden? Von wegen!“



Geschäftsführer Adam Lancman (rechts) beim Blick in seine Lieblingslektüre, links der verantwortliche KKND 2-Produzent David Giles.

?: Birgt die Spielentwicklung down under Nachteile? Mit welchen Einschränkungen muß man abseits von USA und Europa arbeiten?

AL: Da der direkte Kontakt zu den Pulsadern der Spielebranche und – ähnlich wie in Deutschland – auch die personelle Infrastruktur fehlt, müssen wir eben vieles selber machen. Wir können beispielsweise nicht ohne weiteres auf vorhandene Tools zurückgreifen, da der Support jederzeit gewährleistet sein muß. Das klappt wegen der großen Entfernungen und Zeitdifferenzen zu den Entwicklern in Europa oder den USA aber oft nicht.

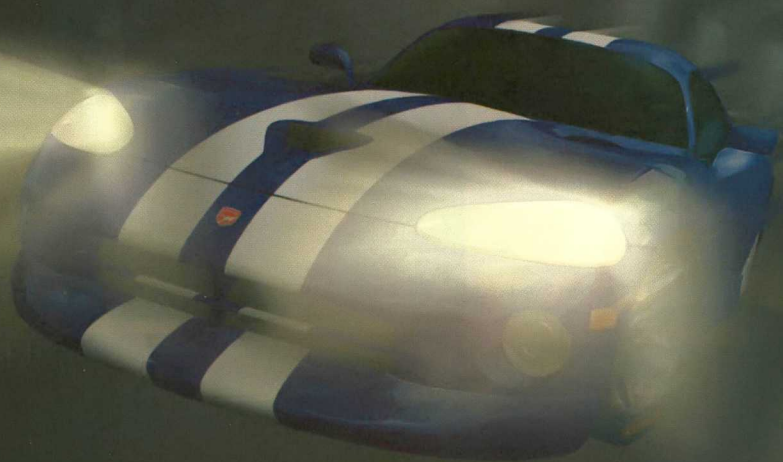
?: Warum kommen vom neuen Kontinent letztlich doch nur alte Spielideen?

AL: Meiner Meinung nach gibt es im Spielebusiness keine wirklich neuen Ideen, sondern nur veränderte Blickwinkel auf existierende. Auch Westwood hat mit „Dune 2“ oder „Command & Conquer“ die Echtzeitstrategie ja nicht erfunden. Vielmehr wurde hier das auf dem Brettspielklassiker „Risiko“ basierende Mega Drive-Game „Herzog Zwei“ weiterentwickelt. Und weil wir letzten Endes alle Geld verdienen müssen, wird eben produziert, was beim Kunden ankommt – momentan also Echtzeitstrategie. Doch keine Sorge, das stimmige Gamedesign und pfiffige Detaillösungen werden KKND 2 angenehm aus der Masse vergleichbarer Spiele herausheben.

2 NICE 2 BE TRUE!
 ...ODER KÖNNEN DIESE AUGEN LÜGEN?



Original - Screenshots



Rennsimulation & Action-Shooter in 1

NICE 2

24 Strecken inklusive Formel 1 Tracks • insgesamt 96 Varianten durch umkehrbare Fahrtrichtung und Spiegelmodus • unterschiedliche Straßenbeläge mit Auswirkungen auf die Fahrdynamik • 22 unterschiedliche Fahrzeuge vom McLaren F1 über Jaguar E-Type bis hin zum Trabant 601S in 6 Rennserien • Fahrzeugtuning und individuelle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten • komplexe Fahrdynamik • für den Arcade-Modus umfangreiches Waffensortiment und Zubehör für Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-System je Rennwochenende mehrere Rennen zur Auswahl • unterschiedliche Rennmodi, wie z.B. „Kock Out“ und „Time Attack“ • optionales Training und Quality für Meisterschaftsrennen • Boxenstops zum Auftanken und Nachladen • Nachtmodus • unterschiedliche Wetterbedingungen • Off-Road • Spezialeffekte, wie Licht- und Schattenberechnung, Explosionen, Rauchentwicklung, Metall-Effekte und vieles mehr • intelligente und

lernfähige Gegner • Duellmodus • Replaymodus • Sponsoring • virtueller Berater • Tip-System • einfache und übersichtliche Spielsteuerung • Optionsvielfalt • Mehrspielermodus im Netzwerk für bis zu 8 Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound • Unterstützung gängiger 3D-Grafikkarten...

...und viele weitere EXTRAS ohne Aufpreis!

Vertrieb:
 Rushware GmbH, Profisoft GmbH
 Schweiz: ABC Software AG
 Österreich: ABC Software GmbH

SYNETIC
 The Entertainers





Die Jagd auf Aliens hat MicroProse mit „UFO“, „X-Com“ & Co. viele Fans unter den Strategen eingebracht. Und denen will man diesen Sommer Superhelden näherbringen – mit über 50 Fähigkeiten, die sich im Runden-takt entwickeln.

Im Mutantenstadel des Jahres 2091 wächst ein Heer an Übermenschlichen heran, je nach Veranlagung zu Superschurken oder Superhelden. Damit Otto Normalbürger da nicht gnadenlos untergeht, sorgt die Schutztruppe der Guardians für Recht und Ordnung. Als ihr Oberbefehlshaber wird der Spieler rund 30 aufeinanderfolgende Missionen zu bestehen haben.

Da sich in den drei großen Verbrechersyndikaten der Zukunft (Claws, Tech Lords und Shadowwys) somit neben gut bewaffneten Normalos allerlei Mega-Schurken und Spezialagenten tummeln, wird man auch auf Seiten der Guardians die Qual der Wahl haben: Sieben von 14 vorgefertigten Helden und Heldinnen können in das Team aufgenommen werden, wobei jeder Aspirant ein anderes Sortiment aus insgesamt 50 Superkräften, 20 Modifikationen und 10 Fähigkeiten mitbringt. Das Angebot wird vom einfachen Fliegen und der Selbstheilung bis hin zu Blitzschleudern und Teleportation reichen. Wer mit den Helden von der Stange dennoch nicht zufrieden ist, kann sich via mitgeliefertem Editor auch seine eigenen Schutzengel zusammenschneiden.

Die scrollenden Iso-Schlachtfelder werden so oder so vom Zufall generiert. Ob ewiges Eis, sandige Wüste, wuchernder Dschungel oder belebte City, stets wird die Maus hier genügend Deckungsmöglichkeiten in Form von Bäumen oder Häusern vorfinden. Für strategische Vor- bzw. Nachteile sorgen also die Landschaftselemente, während eine Übersichtskarte per Durchblick sorgen soll. Zudem sorgen sich die fürsorglichen Entwickler um die Motivation, weshalb nicht nur die Kräfte der eigenen Mannen im Spielverlauf zulegen – auch ihre kriminellen Gegenstücke werden mit immer neuen Tricks und Talenten aufwarten.

Strategische Schutzengel mit Superkräften

Guardians: Agents of Justice

HERSTELLER: MicroProse
GENRE: Strategie
ERSCHEINT: Mai/Juni 1998



Einfach super: Helden und Schurken werden über insgesamt 50 erweiterbare Fähigkeiten gebieten, seien sie magischer, mentaler oder physikalischer Natur



Übersicht pur: Auf der Minikarte sind Angreifer und Blickrichtung erkennbar, während der Kämpfe werden störende Wände einfach ausgeblendet



Bis zu sieben von 14 vorgefertigten Charakteren darf der Spieler für seine Truppe rekrutieren; ein Editor sorgt für individuelle Superhelden



PIZZA SYNDICATE

Anno 1994 servierte Software 2000 mit „Pizza Connection“ eine rundum schmackhafte Wirtschaftssimulation. Derzeit schreibt die Eutiner Spieleküche einen mit zeitgemäßen Zutaten belegten Nachschlag auf die Speisekarte.

Am teigigen Rezept soll sich wenig ändern: Wie gehabt, wird der Spieler an seiner Karriere vom Kleinunternehmer zum Besitzer einer internationalen Kette mit Pizzerien kneten. Eine altbekannte Sprosse auf dem Weg zum Erfolg wird das Kreieren eigener Fladen aus 80 Ingredienzen sein. Und passionierte Innenarchitekten dürfen sich wieder beim munteren Möbelrücken



„Bis heute hat mich Pizza Syndicate fünf Umzugskartons Papier und 28 Filzstifte gekostet!“
(Tom Thiel, Art Director)

während des Einrichtens der Lokale austoben.

Weil das Auge bekanntlich mitißt, soll die Optik neu und besonders lecker werden. An Stelle eintöniger Draufsicht-Städte in VGA errichtet man seine Filialen dann in hübschen, hochauflösenden Iso-Metropolen. Dank Highcolor kommt der bunte Comicstil bestens zur Geltung, ohne die Übersicht zu versalzen: Was unter den 86 Renderbauten spielrelevant ist, läßt sich schon jetzt deutlich einfacher ausmachen als beim Vorgänger. Als zusätzlicher Augenschmaus sind hier schmucke Tag/Nacht-Wechsel geplant.

Damit Leben in die Bude kommt, wird jede Stadt von 100 potentiellen Kunden bevölkert sein – samt und sonders mit eigenem Persönlichkeitsprofil (Vorlieben, Beruf, Lieblingskneipe, Urlaubsort etc.) ausgestattet. Ja, sogar taufen lassen sich die kleinen Kerlchen auf Wunsch. Wer das Treiben im Stil der „Siedler“

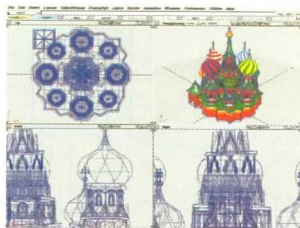


Die knallbunten Iso-Metropolen sind deutlich hübscher als anno „Pizza Connection“

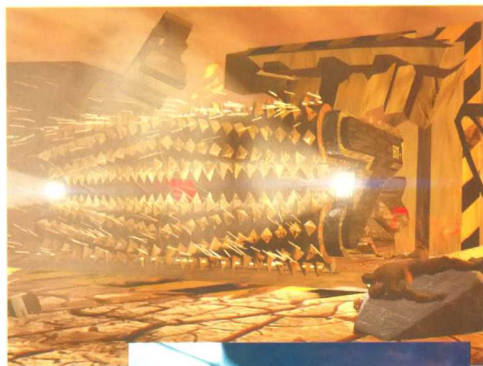
einfach nur ein Weilchen beobachten möchte, wird die vielfältigen Aufgaben optional seinen Assistenten überlassen dürfen. Überhaupt steht komfortables Handling im Lastenheft: Weg mit lästigen Fummeleien wie dem Eintippen von Telefonnummern anno „Connection“, her mit intuitiven Mausclicks, die sich auf das Wesentliche konzentrieren. Und das wäre neben der Standortwahl vor allem auch die Werbung. Neben dem Formulieren eigener PR-Texte wird demnächst auch die Marktforschung eine wichtige Rolle spielen. Apropos: Rollenspielelemente bieten die 20 Charakterwerte von Alter ego und dessen Personal. Alle Attribute wirken sich auf den Spielablauf aus, einige verbessern sich mit der Zeit. Gelegenheit dazu werden etwa kleine Actioneinlagen wie Schießereien oder Verfolgungsjagen geben, die man als Mitglied oder gar Boß eines Verbrechersyndikats bestehen muß. Bleibt nur noch die Frage, ob Pizza Syndicate den Test durch unsere kritischen Feinschmeckergaumen besteht – die Antwort darauf gibt's irgendwann im Herbst. (st)

Pizza Syndicate

HERSTELLER:	Software 2000
GENRE:	Wirtschaftssimulation
ERSCHEINT:	Herbst 1998



Von der Skizze über die Farbzeichnung und ein dreidimensionales Digi-Modell zum fertigen Rendergebäude



Rund 30 unterschiedliche Einheiten sollen zur Verfügung stehen, darunter erstmals Maulwurf-Panzer, Ultraschallkanonen und zweibeinige Kampfroboter



Maulwurf-Panzer im Nebel, Ultraschallkanonen im Scheinwerferlicht

Wie schon bei den Vorgängern wird es wieder gerenderte Zwischensequenzen geben, wobei später auch echte Darsteller auftreten



COMMAND & CONQUER

TIBERIAN SUN

Es mußte so kommen, und es wird auch so kommen: Im Herbst wollen die Echtzeitpioniere bei Westwood den Strategiemarkt erneut erobern. Teil drei der erfolgreichen Saga verspricht den PC-Kommandanten größere Levels, frische Einheiten sowie nunmehr drei Konfliktparteien.

Rund 20 Jahre nach dem ersten GDI/NOD-Konflikt hat sich die Welt nicht zum Besseren gewandelt: Durch das unkontrollierte Wachstum des Allround-Minerals Tiberium sind weite Teile der Erde vergiftet. Ergo setzt sich der Kommandostab der Global Defence Initiative (GDI) in die Polarregionen ab, während sich die seit Kanes Tod führerlose Bruderschaft von NOD in tiefen Stollen verschanzt. Und mit den „Vergessenen“ meldet noch eine Gruppe durch Tiberium mutierte NOD-Deserteure Machtansprüche auf den maroden Planeten an.

Die überaus schonende Überarbeitung des überaus erfolgreichen Gameplays ist verständlich. So wird man wieder eine scrollbare Iso-Karte mit Förderanlagen, Kasernen und Produktionsstätten bepflastern, um so an bis zu 30 verschiedene Einheiten und Fahrzeuge zu gelangen. Neben Bekanntem wie dem NOD-Mod oder Mammut-Panzern, sollen sich zahlreiche Spezialfahrzeuge wie Antigrav- und Maulwurf-Tanks (wühlen sich unterirdisch in feindliche Lager vor) im Fuhrpark finden, um neue Taktiken zu ermöglichen. Außerdem im Angebot: Ultraschall- und Laserkanonen, Soldaten mit Raketenrucksäcken und eine verbesserte Variante des Orca-Helikopters, der als Fighter, Bomber und Transporter einsetzbar sein wird. Auf Kriegsschiffe soll diesmal verzichtet werden, für Transporte über Wasser sind dann raketenbestückte Hovercrafts zuständig.



Die gegenüber dem zweiten Teil nochmals vergrößerten Kampfgebiete werden verschiedene Untergründe, Wetterbedingungen und Tageszeiten bieten

Die Wüste bebt

Bereits 1993 läuteten die Westwood Studios mit **Dune 2** die Epoche der Echtzeitstrategie ein. Schon damals durfte man scrollbares Iso-Terrain mit Gebäuden bestücken und die dort produzierten Einheiten gegen Feind schicken. Zwei Jahre später feierten die amerikanischen Programmierer mit **Command & Conquer** einen Welterfolg, den der Nachfolger **C&C 2: Alarmstufe Rot** 1997 sogar noch zu übertreffen wußte. Auf zwei offizielle Mission-Packs folgte mit der reinen Online-Variante **C&C: Sole Survivor** allerdings ein Flop – das abgespeckte Gameplay konnte die Erwartungen an die erfolgreichste Serie für Echtzeitstrategen nicht erfüllen. Doch noch anno 1998 will man die Scharte mit **Dune 2000** und **Command & Conquer 3** wieder auswetzen.



Neu werden auch die Höhenparameter und wechselnden Wetterbedingungen im animierten Terrain sein. Schnee, Nebel, Regen und Nachtmissionen sollen beispielsweise auch den Einsatz von Scheinwerfern erforderlich machen. Und selbstverständlich verspricht man den Solisten nun Silizium-Generäle, deren künstliche Intelligenz denen aus den beiden Vorgängern bei weitem überlegen ist. Der CPU-Feind soll zudem aus den taktischen Winkelzügen des Spielers lernen. Ob er die gemachten Erfahrungen in die jeweils nächsten Missionen mitnimmt, ist allerdings noch ungewiß. Daß es darüber hinaus wieder Schlachten für bis zu acht vernetzte Multiplayer geben wird, steht freilich bereits ebenso fest wie Internet-Tauglichkeit. Grafisch ist ein ganzer Schwung an Zwischensequenzen zu erwarten, wo echte Darsteller vor gerenderten Kulissen agieren. Gerüchten zufolge wird die Geschichte aller drei Parteien auch die Auferstehung des charismatischen NOD-Oberbruders enthalten, aber das bleibt abzuwarten. In jedem Fall sollten die angekündigten Verbesserungen ausreichen, um Echtzeitstrategen den September herbeisehnen zu lassen – und vielleicht verkürzt ja „Dune 2000“ bald die Wartezeit. (rf)

Command & Conquer 3: Tiberian Sun
HERSTELLER: Westwood Studios
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: September 1998

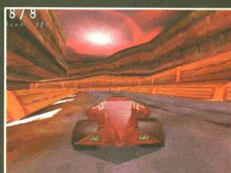
Nur
14,90
DM

Preis- SENSATION!

Ab 29. April im Zeitschriftenhandel



Das geniale Autorennen für bis zu 8 Spieler
Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
Mit komplettem Handbuch
Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost...
www.ubisoft.com



wie Gameplay

Ein Besuch bei Grolier Interactive

Seit Generationen verwandelt die englische Universitätsstadt Oxford Knaben in Männer und Mädchen in Damen – derzeit ist die altehrwürdige Bildungsstätte Schauplatz einer ganz anderen Verwandlung: Aus einem Multimedia-Publisher soll ein erfolgreicher Spieleentwickler werden.

V 2000

Bahn frei für den Nachfolger zu David Brabens Klassiker „Virus“ aus dem Jahr 1980. Mit dem Original wird das Spiel freilich nur noch soviel gemein haben wie der erste Daimler Benz-Motorwagen mit einem Ferrari Testarossa, nämlich die Idee: Ein tödliches Virus breitet sich über einen Planeten aus und soll in gut **30 actionreichen Abschnitten** gestoppt werden.

Sechs komplett verschiedene Terrains sind zu erkunden, unschuldige Zivilisten zwecks Umwandlung in dringend benötigte Fabrikarbeiter zu retten und insektoide Monster zu vernichten. Unterschiedliche Aufgaben in jedem Abschnitt sollen dabei für Abwechslung sorgen, eine geschmeidige 3D-Engine für Tempo. Da steuert man aus einer externen Perspektive sein pfeilschnelles Vehikel durch die Luft, über das Land und unter Wasser; optional mit Unterstützung durch einen 3D-Turbo. Die Erforschung und Produktion neuer Waffen, in der Landschaft verstreute Power-ups sowie differenziert agierende Gegner wollen immer neue Anreize liefern, sich diese **Mischung aus „Magic Carpet 2“ und „Virus“** im Spätsommer auf die Festplatte zu holen.

In der Unterwasserwelt wimmelt es von lebensecht animiertem Getier



Unterstützung für 3D-Beschleuniger sorgt für spektakuläre Grafikeffekte



In solchen Fabriken entwickeln gerettete Zivilisten u.a. Extrawaffen



Zeichen der Zeit

Einige Zeit galt „Multimedia“ als umsatzträchtige Zauberformel, inzwischen ist daraus fast ein Schimpfwort geworden. Gerade im Bereich der Spieleentwicklung verbinden viele damit ja mäßig interaktive Filme, die den Benutzer über weite Strecken zum Zuseher degradieren. Derlei Zeichen der Zeit konnte auch die in der Vergangenheit für typische Multimediaprodukte wie CD-Lexika und Edutainment-Software bekannte Firma Grolier Interactive nicht länger ignorieren...

Bereits 1996 übersiedelte daher ein Kernteam aus sechs Leuten vom Stammsitz Paris ins Vereinigte Königreich. Dazu Pressesprecherin Sarah Tirard (33): „Alle wichtigen Leute der Branche sitzen hier. Das macht es wesentlich einfacher, sowohl qualifizierte Fachkräfte als auch kreativen Nachwuchs zu rekrutieren“. Inzwischen steht eine 36 Köpfe starke Mannschaft aus Newcomern und ehemaligen Mitarbeitern solch renommierter Spieleschmieden wie Sierra oder Virgin bereit, um im PC-Entertainment ernsthaft Fuß zu fassen. Anders gesagt: Nach ersten Versuchen mit den Produkten externer Entwickler („Golden Gate Killer“, „Ban-zai Bug“, „Perfect Assassin“) ist in einem Prozeß von anderthalb Jahren 1998 die Zeit gekommen, endlich die eigenen Vorstellungen von Spieldesign zu verwirklichen.



Das Hauptquartier von Grolier Interactive liegt mitten in der City von Oxford

In der Ruhe liegt die Kraft

Es geht ruhig zu bei Grolier. So zumindest der erste Eindruck nach einem Rundgang durch die zwei weitläufigen Etagen, welche die Firma in einem Neubau mitten in Oxfords City zum Hauptquartier ausgebaut hat. In konzentrierter Atmosphäre sitzen in der Entwicklungsabteilung Programmierer, Grafiker und Autoren nebeneinander – „Teamwork und Kommunikation“, so „Dragonflight“-Projektleiter Kevin Oxland (33, ehemals Virgin) seien hier die Rezepte zum Erfolg.



Dragonflight-Projektleiter Kev Oxland vor den ersten Entwürfen von Danny Flynn

Asghan

Die omnipräsente Lara Croft bekommt erneut Gesellschaft: Seinen Schöpfern im französischen Team von Silmarils („Ishar“) folgend, zieht Asghan der Kriegerprinz ins Feld, um sein von dunklen Mächten besetztes Reich zurückzuerobern. Das grafisch opulente Actionadventure wird mit über 30 weitläufigen Schauplätzen sowie einem ganzen Arsenal an Hieb- oder Stichwaffen und eindrucksvollen Special-Moves aufwarten.

Asghans Animationen sind bereits in der uns exklusiv vorgelegten Alpha-Version von beeindruckender Elastizität und Dynamik. Sobald der smarte Krieger zu Fernwaffen wie Armbrust oder Bogen greift, wird automatisch auf eine Ich-Perspektive umgeschaltet, so daß das Abenteuer urplötzlich zum 3D-Shooter mutiert. Da nimmt es nicht wunder, wenn bei Unterstützung durch eine 3Dfx-Karte explosive Lichtkaskaden die großen Hallen erleuchten. In ein, zwei Ausgaben werden wir unsere Leser dann mit einem entsprechenden Test erleuchten können.

Im Nahkampf und bei der Lösung von Rätseln sieht man den Helden aus einer übersichtlichen Außenperspektive



Typisch Fantasy: viel Feind, viel Ehr



Stimmungsvoll gerenderte Zwischensequenzen werden die Handlung vorantreiben



„Grolier Interactive ist keine völlig neue Firma, aber ein Unternehmen im Umbruch“

(Sarah Tirard, Pressesprecherin, 33)



Die Denkfabrik

In einem Winkel des ausgedehnten Raumes brütet ein junger Mann vor seinem PC über einem Stapel Bücher. Rob Fortune heißt wirklich so, und trotz seines Namens ist der 31jährige nicht der strahlende Held wundersamer Abenteuer, sondern deren Erfinder. In seinem Kopf entstehen Figuren und Schicksale, die sich zu den komplexen Handlungssträngen von PC-Spielen verdichten. In Bildbänden voller bizarrer Phantasiegestalten oder naturwissenschaftlichen Büchern sucht er nach Initialzündungen für seine Ideen. Diese werden einmal wöchentlich im Team diskutiert und je nach Tragfähigkeit entweder verworfen oder einer intensiveren Bearbeitung für würdig befunden. „Just thinking!“ lautet denn auch die knappe Antwort auf unsere Fragen, seinen konkreten Arbeitsablauf betreffend: „Einfach nur denken!“ Angesprochen auf die Auswahlkriterien, nach denen solcherart Erdachtes ein- bzw. aussortiert wird, entgegnet der Leiter der Entwicklungsabteilung, Ian Mathias (38): „Was zählt, ist Innovation! Wir kennen den Markt genau. Erst müssen wir eine Idee für so innovativ halten, daß wir sie selbst spielen würden, dann setzen wir sie auch um“.

Überhaupt sind es die Begriffe „Gameplay“ und „Innovation“, um die sich bei Grolier alles dreht. Mit diesem Konzept habe man schließlich David Braben („Elite“), einen der ganz Großen der Branche, für sich gewinnen können. So untermauert Ian die Firmenphilosophie und startet zum Beweis Brabens neuestes Projekt „V 2000“ an einem Rechner. Schon vergessenen Manager und Redakteur für einige Zeit ihren Job und werden vor dem Monitor zu dem, was sie im Grunde ihres Herzens sind: begeisterte Spieler.

„There's one big secret of game design and I can explain it to you in one line; you've got to play it for 10,000 hours. If you play a game for 10,000 hours and you're not bored, someone else in the world is going to like it. It doesn't sound like a very difficult concept to grasp, does it, but it's a mistake that keeps being made again and again.“

Firmenphilosophie als ständige Mahnung über jedem Arbeitsplatz



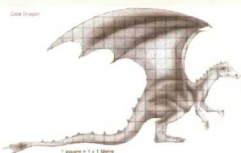
Entwicklungschef Ian Mathias und Joker-Redakteur Michael Trier vergessen die Welt über einer Partie V 2000

Dragonflight: Chronicles of Pern

Der erste komplett im Hause Grolier entwickelte Titel wird ein **Rollenspiel mit voll rotierbarer 3D-Grafik**. Man wird zunächst einen von drei Charakteren auswählen dürfen, um mit ihm nach eigenem Gutdünken die „lebendige“ Umgebung erkunden zu können. Da wird dann in Küchen auch wirklich gekocht, und in der riesigen Bibliothek lassen sich Bücher und Schriftrollen wälzen, um Zaubersprüche zu erlernen oder einfach mehr über die „Chroniken von Pern“ zu erfahren.

Dragonflight hat mit Thalions gleichnamigem Amiga-Klassiker übrigens nichts, mit der **„Pern-Saga“ der mehrfachen Hugo- und Nebula-Preisträgerin Anne McCaffrey** dafür um so mehr zu tun – über 30 Millionen weltweit verkaufte Romane sprechen für sich. Für den Titel spricht zudem, daß der Held hier stets von einem Drachen begleitet wird, mit dem er per Telepathie kommuniziert. Die unvermeidlichen Kämpfe laufen in Echtzeit ab, und ein komplexes Magiesystem soll es bis Jahresende ebenfalls geben.

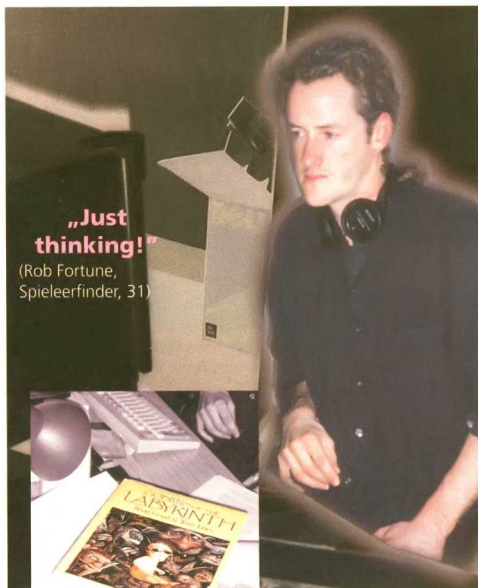
Die Größe des heldischen Begleitdrachens wird genau der Umgebung angepaßt, hier entspricht jedes Quadrat einem Meter



Nach einer Vorauswahl durch die populäre „Pern“-Autorin Anne McCaffrey wurde Danny Flynn als Grafiker verpflichtet



Vielfältige Charaktere bevölkern die Welt von „Pern“, viele wird man aus den Romanen wiedererkennen



Die Perspektiven

...für Grolier Interactive sind gut. Nach allem, was wir in Oxford gesehen haben, wird es der Company nicht schwerfallen, sich einen festen Platz am Markt der PC-Spiele zu erobern. Die Ressourcen sind vorhanden, der feste Wille, sich über Originalität, Spielbarkeit und faszinierende Produkte zu definieren, ebenso. Dazu kommt „just thinking“ ... (mt)



Hier werden ständig die eigenen und zum Vergleich Konkurrenzprodukte probegespielt

DIE SAISON GEHT WEITER! JETZT AUF PC

FORMEL 1

97



DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

- ALLE RENNSTRECKEN • ALLE TEAMS • SÄMTLICHE FAHRER
- 8 KAMERAPERSPEKTIVEN • WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
- SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
- LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WABER (RTL)
- MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.



www.psygnosis.com

Wizardry

Vom Abenteuerurlaub „Wizardry Nemesis“ kehrt Sir-Tech bald in angestammte Gefilde zurück: Der achte Teil der originalen Wizardry-Saga wird wieder ein Rollenspiel reinsten Wassers – traditionell bis auf die Knochen.

Da Wizardry 8 nahtlos an den sechs Jahre alten Vorgänger anknüpfen soll, dürfen sich Kenner der Reihe auf so manches Wiedersehen freuen. Zum einen wird man liebgelebte Helden aus dem Oldie importieren können, zum anderen werden bekannte Rassen und Klassen ihr Comeback feiern.

Die natürlich auch komplett neu zusammenstellbare Sechserparty setzt sich aus Feen-Magiern, Echsenkriegern und ähnlich originellen Zeitgenossen zusammen.

Daß sich später auch Nichtspielercharaktere zur kämpfenden Truppe gesellen werden, ist ebenso neu wie deren Eigensinn. Der Spieler weiß nie genau, welche Ziele die NPCs verfolgen und wie lange solche Freundschaften halten. Die Ziele der amerikanischen Programmierer sind da schon offensichtlicher: Neue Technik soll dem alten Konzept neue Freunde beschern. Im Gegensatz zu den rechtwinkligen Dungeons von einst, wird sich das Sextett durch eine komplett dreidimensionale Polygonwelt schlagen. Und eine 3D-Be-schleunigerkarte gehört natürlich ins

Marschgepäck, wenn wabernde Unterwasser-Areale und stimmungsvoll ausgeleuchtete Gewölbe das Ziel sind. Die neue Grafik-engine wird dabei Gegner schon von weitem zeigen, beharkt werden die Monster jedoch traditionell phasenweise: Zunächst legt der Spieler alle Aktionen (Waffen, Zauberei usw.) für eine Kampf-runde fest, dann wird abhängig von den Initiativewerten das Ergebnis

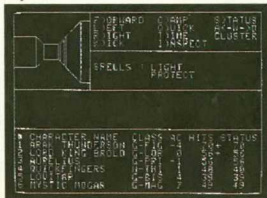
berechnet und dargestellt. Um Echtzeitfanatiker nicht zu vergrätzen, soll man die einzelnen Phasen optional auch miteinander verknüpfen können, was zusätzliche Hektik ins Gefecht bringt.

Fragt sich eigentlich nur noch, wie komplex die vielfach verzweigte Handlung diesmal ausfallen wird. Erklärte Absicht der Spieldesigner ist es jedenfalls, die Rätsel etwas moderater als bisher zu gestalten, um auch Gelegenheitshelden eine Chance einzuräumen. (mz)

Die Wiedergeburt einer Legende

Wizardrylogie

- 1981** Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord
- 1982** Wizardry 2: Knight of Diamonds
- 1984** Wizardry 3: The Legacy of Llylgamyn
- 1987** Wizardry 4: The Return of Werdna
- 1988** Wizardry 5: Heart of the Maelstrom
- 1990** Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge
- 1992** Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant
- 1996** Wizardry Gold (grafisch überarbeitet)
- 1996** Wizardry Nemesis (Adventure)



Rollenspiel aus der Computersteinzeit: Wizardry I



Das Inventory orientiert sich weitgehend am siebten Teil der Serie



Ob in den Kämpfen wirklich zweidimensionale Gegner vor die 3D-Hintergründe gestellt werden, steht noch nicht fest



Die neue Grafikengine erlaubt endlich völlige Bewegungsfreiheit



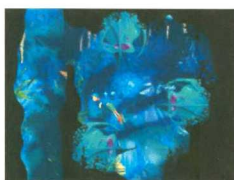
Die Vorgeschichte wird in einem ausladenden Rennerintro erzählt

Wizardry 8

HERSTELLER:	Sir-Tech
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	Herbst 1998 als deutsche Version



Nach mehrmaligem Wechsel des Vertriebspartners (u.a. Sega und Virgin) ist das Actionabenteuer aus den Amazing Studios nun also bei Infogrames/Bomco gelandet – wo es in den kommenden Wochen mit gerade mal drei Jahren Verspätung veröffentlicht wird.



In jedem der 180 Screens lauern neue Gefahren und Rätsel

In eine andere Welt

...entführte Amazing-Studio-Chef Eric Chahi die PC-Spieler bereits anno 1992, damals noch unter dem Label Delphine Software. Der Einfluß des Actionadventures **Another World** ist auch in HoD noch spürbar. Vor allem das Prinzip einer flexiblen Waffe, die sowohl im Kampf als auch beim Lösen von Rätseln zum Einsatz kommt, erinnert stark an den Plattformklassiker.



Der Ahnherr von Andy, Abe und Co.:
Another World

Andy ist ein kleiner Junge wie jeder andere: Sein Lehrer haßt ihn, sein Hund liebt ihn, und er fürchtet sich vor dem Dunkeln. Erst als die Mächte der Finsternis seinen treuen Wauwau in eine andere Welt entführen, erwacht der McGyver in Andy. Mit einem selbstkonstruierten Flugzeug gelangt er ins Reich der Schatten, um den sinistren Gestalten mit seinem Laser der Marke Eigenbau gehörig einzuheizen – zumindest so lange, bis das Ding explodiert...

Damit nicht genug: Plattformen, die in letzter Sekunde wegbröckeln, fleischfressende Pflanzen, riskante Tauchgänge und eine Menge anderer Gefahren erschweren die Suche nach dem tierischen Freund. Dank einer unbegrenzten Anzahl an Bildschirmleben und vieler automatischer Rücksetzpunkte sollte jedoch keine der acht ausgedehnten

ten 2D-Welten ein unüberwindliches Hindernis für Andy darstellen. Nicht nur in diesem Punkt erinnert Heart of Darkness stark an „Oddworld: Abe's Oddysee“. Auch die screenweise umschaltende VGA-Grafik mit ihren übergangslos eingeflochtenen Rendersequenzen (auf das gesamte Spiel verteilen sich rund 30 Minuten an Animationen) dürfte Abe-Fans bekannt vorkommen. Tja, wer sich über drei Jahre mit einem Projekt Zeit läßt, muß eben damit rechnen, daß ihn seine geistigen Enkelkinder überflügeln.

Ein modernes Märchen – nicht nur für Kinder

Blickt man jedoch hinter die Grafikkulissen, entpuppt sich HoD als deutlich actionlastiger als das Oddworld-Pendant. In vielen Abschnitten müssen die schattigen Horden mit Hilfe dosierbarer Lichtstrahlen zurückgedrängt werden, knifflige Klettereinlagen, Geschicklichkeits- und Reaktionstests sind hier die Regel. Genaueres dazu werden wir im nächsten Heft sagen können, wenn die komplett deutsch synchronisierte Fassung zum Test vorliegt. (mz)



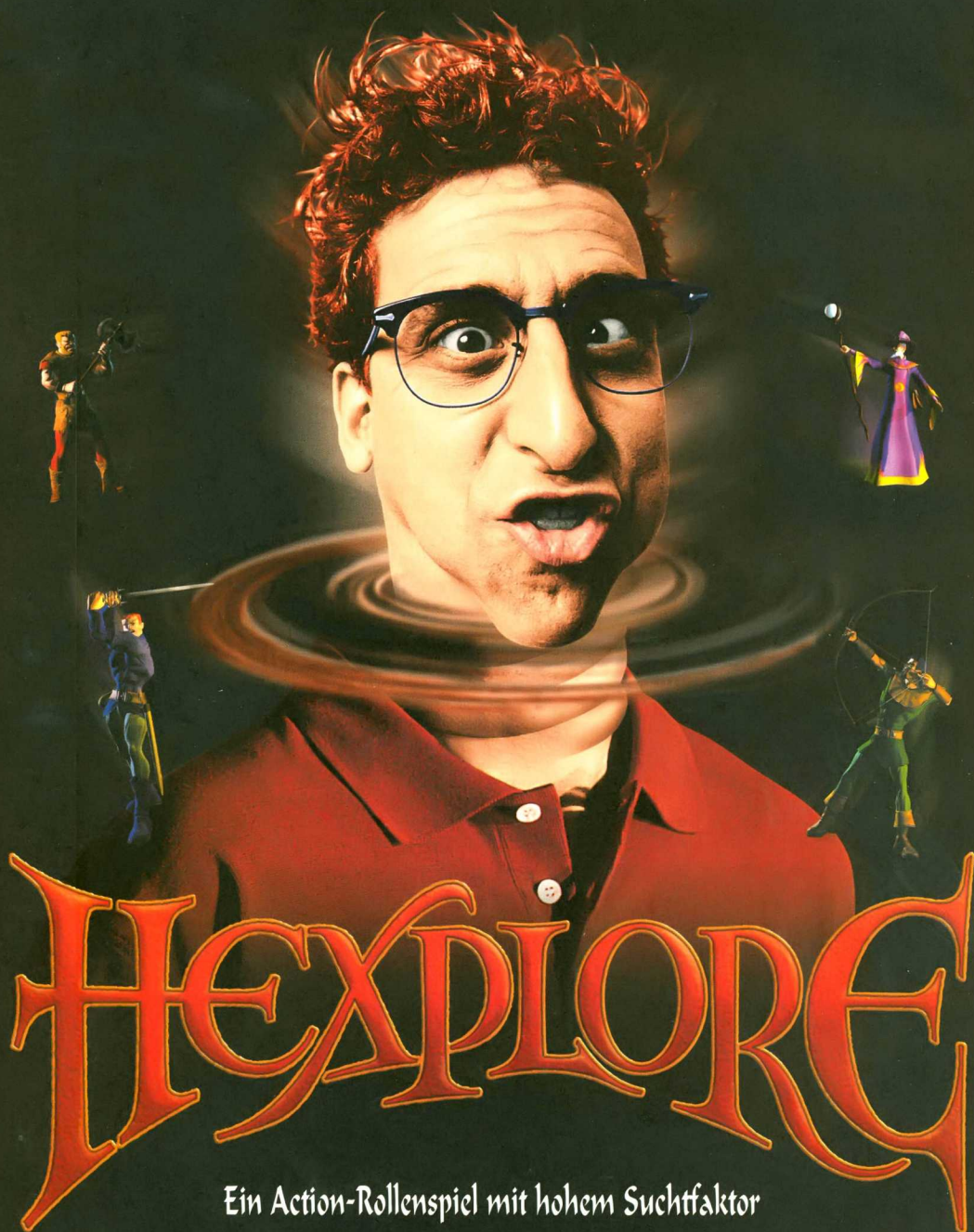
Dank vieler individueller Todesszenen bringt es Andy auf stolze 2.000 Animationen

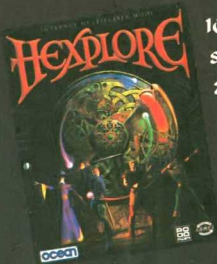
Der tolpatschige Handlanger des Oberbösewichts ist immer wieder für Lacher gut

Heart of Darkness

HERSTELLER: Amazing Studio/Infogrames
GENRE: Actionadventure
ERSCHEINT: Juni 1998

Das Spiel um Deinen Kopf!





1000 n. Chr. Der mächtige Hexenmeister Garkham setzt all seine Macht ein, um das Buch von Hexplore, den Schlüssel zum Garten Eden, in seinen Besitz zu bringen. Der muskelstrotzende Abenteurer McBride bildet mit drei Gesinnungsgenossen ein Quartett - einem Bogenschützen, einem Magier und einem Krieger, um das Buch vor den Klauen Garkhams zu retten. Mit Geschick und Phantasie gilt es, das Quartett durch die gewaltigen Level zu führen - immer auf der Suche nach besseren Waffen, Hinweisen zur Lösung der Rätsel, Geheimgängen und natürlich... Garkham.

Rollenspiel-Elemente Echtzeit-Action

 Um 360° drehbare, in alle R-ichtungen verschiebbare 3D-Voxelgrafik-Landschaften.

 10 gewaltige Level führen über 200 Karten quer durch die Wälder Europas bis in die Wüstenregionen des Orients.

 Über 6000 Gegner aus 100 Gattungen - blutrünstige Monster, heimtückische Goblins, brandgefährliche Drachen...

 Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler im Netzwerk, per Modem/Nullmodem, über TCP/IP oder IPX (Internet/LAN).

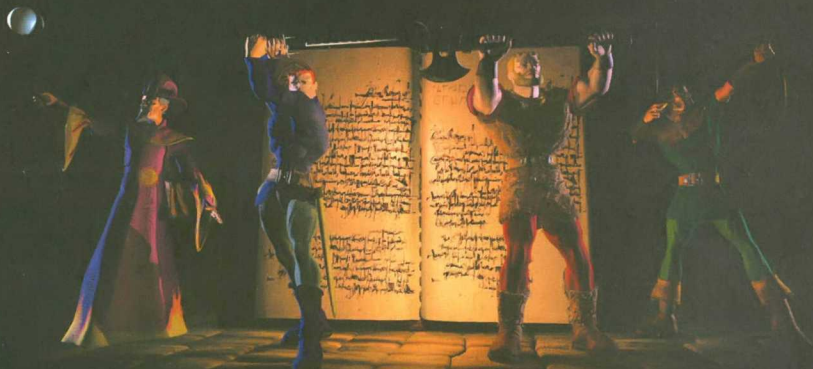
 Die Mitglieder des Quartetts können unabhängig voneinander auf verschiedenen Karten gesteuert werden.

 Zoom-in/-out-Funktion.

 Verfügbarkeit: Ende Mai

 Sprachausgabe:
voll deutsch

 Systemvoraussetzungen:
PC mit Pentium 90,
Windows 95, 16 MB
RAM, Festplatte: 19 MB,
Direct X 5.0, Maus.



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

Might and Magic VI

The Mandate of Heaven

Der Kult wird endlich fortgesetzt: Seit 1986 schreibt die mächtig magische Serie von New World Computing schon Rollenspielgeschichte, doch mußten die Fans zuletzt fast fünf Jahre auf ihre Rückkehr in die Welt der Abenteuer warten.



Im fulminanten Renderintro läßt's ein Drache kräftig krachen



Klassische Charaktererschaffung auf Knopfdruck: 50 Punkte können beliebig auf die sieben Eigenschaften der vierköpfigen Party verteilt werden



Neues Land, neue Helden

Das Fantasy-Reich heißt nun Enroth statt Terra oder Xeen, doch Helden werden auch hier gebraucht: König Roland Ironfist gilt nach einem Feldzug gegen Untote als verschollen, sein göttliches Herrschaftsmandat und damit das Wohl des gesamten Landes ist in Gefahr. Als Anführer einer zunächst vierköpfigen Truppe sollen Sie es mit den finsternen Heerscharen und der machtlüsternen Bruderschaft von Baa gleichzeitig aufnehmen. Nach Ablauf des fulminanten Renderintros um Drachen und Dämonen greift man zu einem vorgefertigten Quartett oder schnitzt sich seine Recken selbst – ein Import älterer M&M-Charaktere ist nicht möglich. Dafür stehen sechs Klassen (Ritter, Kleriker, Paladin, Bogenschütze, Hexer und Druide), ein Dutzend Köpfe (vier Frauen, acht Männer) sowie 50 Punkte zur Verfügung, die auf sieben Eigenschaften von Stärke bis Glück zu verteilen sind. Nicht zu vergessen die Spezialfähigkeiten wie Wahrnehmung, Meditation, Waffen-, Rüstungs- und Magiekenntnisse, von denen jedes Partymitglied zu Beginn vier erhält. Die Spezialisierung spielt am Ende aber keine so große Rolle, daß man sich über Fehler bei der Charaktergenerierung ernsthaft sorgen mußte.

Das Abenteuer beginnt

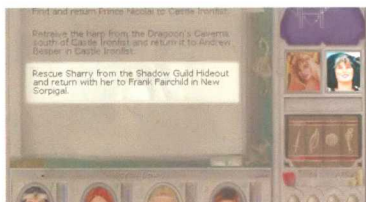
...in New Sorigal, einer Stadt im Südosten von Enroth. Dort können sich unsere Neuhelden in diversen Läden mit Waffen und Rüstungen eindecken, verschiedene Gilden, Heiltempel sowie zwei Magieschulen besuchen oder nach einem harten Tag in der Trainingshalle im Gasthaus nächtigen. Je nach Charisma des Fragers zeigen sich die Bewohner mehr oder minder gesprächig und geben teils wertvolle Hinweise zur Monsterbekämpfung oder Personenbeschreibungen. Ja, so mancher Städter würde sich gegen Bezahlung der Party sogar anschließen. Bis zu zwei NPCs (Non Player Characters) in der Truppe sind erlaubt und runden das Team in ihrer Funktion als Heiler, Kaufmann oder ähnliches ab. Man darf die Verstärkung jederzeit wieder entlassen, sterben kann sie nicht. Während unsere Party New Sorigal (in nahezu Realzeit) erkundet, werden ihr die ersten von insgesamt 82 möglichen Mini-Quests angetragen. Wer etwa einen Brief unversehrt im Schloß abliefern, einen Kerzenleuchter aus einem Tempel beschaffen oder verschollene Kinder findet, erhält Gold, Ruhm und Erfahrung, die zum Aufstieg in den nächsthöheren Level erforderlich ist. Als besonders lukrativ erweist es sich, den jungen Thronfolger auf eine kleine Spritztour mitzunehmen. Der Bengel reißt dann nämlich aus und wird gegen eine dicke Belohnung wieder eingefangen.



Die Stadt New Sorigal liegt verschlafen im Morgennebel

Mächtig magische Fakten

- 4 plus 2 Partymitglieder
- 6 Charakterklassen, 7 Eigenschaften, 29 Fähigkeiten
- 9 Magieschulen mit knapp 100 Zaubersprüchen
- über 1.000 Quadratkilometer Höhlen, Städte und Landschaften
- nichtlineare Story mit 82 Mini-Quests
- wahlweise Echtzeitgefechte im Stil eines 3D-Shooters oder Rundenkampf



Nachdem diese Frau befreit wurde, muß sie noch in die Stadt zurückgebracht werden, dann gibt es Gold und Erfahrung

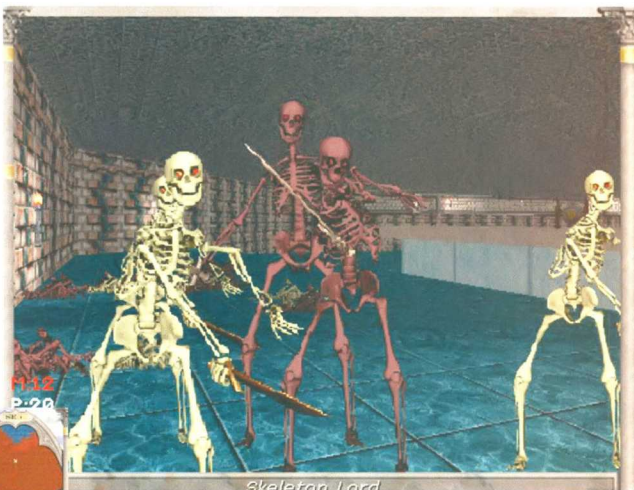
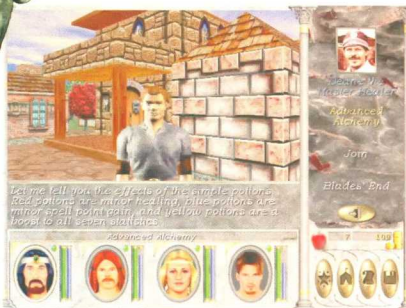
Mächtige Monster

...treiben sich in Enroth reichlich herum: Goblins sind besonders in Horden gefährlich, Spinnen, Kobras und andere Tiere schwächen oder vergiften unsere Mannen. Und den harten Brocken wie Teufel, Drachen oder Elemental ist es sogar gegeben, die Truppe zu versteinern (läßt sich rückgängig machen), zu töten (Wiederauferstehung ist möglich) oder endgültig auszuschließen. Sie beantwortet derlei häufig recht überraschend vorgetragene Anliegen mit dem Schwert und Magie. Für Kämpfe kann über die Return-Taste auf einen Rundenmodus umgeschaltet werden, wo der Spieler die Charaktere einzeln befehlen darf. Ob Schwerthieb, Fernattacke oder einer der fast 100 Zaubersprüche, ein Mausklick genügt – nur Bewegung ist hier im Gegensatz zu Actionmodus nicht möglich. Die Besiegten werden dann ihrer Habseligkeiten entledigt, teils mit Fallen versehene Schatztruhen werden geplündert. Natürlich dürfen die neuen Errungenschaften sofort angelegt werden, doch ist darauf zu achten, daß Schmuck, Kleidung usw. nicht verflucht ist.

Damit Aktionisten und Rundenkämpfer gleichermaßen auf ihre Kosten kommen, bieten die oft riesigen Höhlen und Tempel genau wie die mit Bergen und Flüssen versehenen Landschaften taktische Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten. Freilich machen auch die Gegner von schützenden Felsen oder Flankenattacken reichlich Gebrauch. Daß sie bei schwerer Verwundung auch mal die Flucht ergreifen, rettet die Helden aus manchem Hinterhalt.



Die Städter wissen Neugkeiten und wollen sich teilweise gegen Bezahlung der Party anschließen



Skelette treiben sich bevorzugt in alten Tempeln herum

Dieses Goblin-Lager kann entweder in Echtzeit oder rundenweise erobert werden

Siegreich bestandene Kämpfe werden u.a. mit Truhen voller Gold und Gegenständen belohnt



Ganz persönlich

Es ist, als hätte ich nie aufgehört, den fünften Teil zu spielen – wären da nicht die neue Party, die Echtzeit-Action in farbenfrohen 3D-Landschaften und die vielen ungelösten Rätsel. Anders gesagt: Might and Magic 6 bringt neues Leben ins totesagte Genre der Rollenspiele. Wer die Serie kennt, wird ohnehin begeistert sein, und die Neuerungen sind genau richtig, um auch Einsteiger anzulocken. Ein echtes Klasse-Game voller Spieltiefe, kniffliger Aufgaben, atmosphärischer Überraschungen und motivierender Erfolgserlebnisse!



Jörg



In der Ruhe liegt die Kraft: Rasten heilt verwundete Helden



Alle 11 Sprüche der dunklen Magie zu erlangen, ist keine leichte Aufgabe – das verheerende Armageddon läßt sich dabei nur im Freien beschwören



Die Bank bietet Sicherheit und Zinsen für das Gold, hat aber wie alle Geschäfte feste Öffnungszeiten



Eine neue Erfahrungsstufe ist erklommen, fünf Skill-Punkte dürfen verteilt werden



„Bis Teil 11 ist alles schon in Planung!“



Die Schöpfer von Might and Magic 6 (v.l.n.r.): Scott McDaniel, Marketingdirektor, Mark Caldwell, General Manager, und vorne Jon Van Caneghem, Präsident von New World Computing

?: Warum mußte die Fange-meinde nahezu fünf Jahre auf das neue Rollenspiel warten?

SM: Jon Van Caneghem, der Schöpfer aller Might and Magic-Teile, hatte schon vor zehn Jahren ganz bestimmte Ideen, die sich mit den damaligen Möglichkeiten aber nicht realisieren ließen. Will heißen, daß die technischen Mittel seine Einfälle stets erst einholen müssen – das gilt auch für die Zukunft.

?: Also nochmals fünf Jahre bis zur nächsten Folge?

SM: Auf keinen Fall, denn gerade die Darstellung der Landschaften und Dungeons sowie die Möglichkeiten zur Verwendung von Echtzeit haben ja seit 1994 gewaltige Fortschritte gemacht. Daß wir jetzt den Fans von 3D-Shootern actionorientierte Kämpfe und den eingefleischten Rollenspielern gleichzeitig Rundengefächte bieten können, ist doch optimal.

?: Wie und wann geht es also mit Might and Magic weiter?

SM: Die neue Welt ist groß, in Teil sechs erkundet man gerade mal die Hälfte – den Rest dann nächstes Jahr in der Fortsetzung. Und die im achten Teil auftauchende Schwesterwelt wird bereits Handlungs-ort von „Heroes of Might and Magic 3“ sein, das wir diese Weihnachten veröffentlichen. Selbst die nächste Rolli-Trilogie ist schon in Vorbereitung, zumindest was die Handlung angeht. Bis Teil elf ist also alles schon in Planung, so daß PC-Helden in den kommenden Jahren nicht an Unterbeschäftigung leiden müssen.

Magische Manipulationen

Zaubern will erlernt sein: Das Wissen um Elementar-

oder Lichtmagie usw. kann man ebenso in Gilden erwerben wie einzelne Sprüche. Ob einfache Heilung oder vernichtender Meteorschauer, alte Serienhasen werden die meisten Formeln schon kennen. Nebenbei finden sich magische Kräuter, Brunnen, Fässer oder Kessel, die Eigenschaften, Treffer- und Magiepunkte zeitweise oder permanent steigern. Durch neue Erfahrungsstufen gewonnene Skill-Punkte erhöhen zudem nach Belieben bereits erworbene Fähigkeiten. Freilich ist auch hier nur der Tod umsonst, weshalb man sein Gold am besten in einer Bank lagert.



Das Inventar hat begrenzte Kapazität, doch Tränke, Spruchrollen und Zauberbücher sind schnell aufgebraucht – was ein Held trägt und welche Waffe er schwingt, sieht man rechts an der Figur

Farben sich sehen lassen können. Alle Gegner und Personen sind ansprechend animiert, die Informationsscreens für Charaktere, Aufträge, Karten usw. übersichtlich gestaltet. Dazu kommen eine kombinierte Maus- und Tastatursteuerung mit vorgegebenen HotKeys, einblendbares Automapping in zwei Zoomstufen, das digitale Notizbuch sowie stimmungsvoller Sound aus Musik und Geräuschen. Zusammen mit dem faszinierenden Gameplay macht das unter dem Strich schlicht und ergreifend das derzeit beste Rollenspiel. (js)



Orientierungshilfe: Der Spruch „Magisches Auge“ zeichnet Freund (grün) und Feind (rot) in die eingeblendete Automap ein.



SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 170 bis 400 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA mit DirectX 5.0 (liegt bei), 65.000 Farben, Vollbild oder Fenster
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.3do.com/mm6

88%

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

... und komplett im www:
<http://www.Okaysoft.de>

www.okaysoft.de

[illegible]

tammkunden	6,50
3,- Zkgeb.)	9,90
erwert (Inland)	0,00
gen	ab 14,00



Daß sich Sex prima verkauft, weiß der Flensburger Erotikver-
sand Orion nur zu gut. Der Versuch, dieses Know-how in
Form eines Adventures umzusetzen, ging allerdings weit un-
ter die Gürtellinie – nämlich in die Hose!

DAYS OF OBLIVION

Anno 2144 droht ein Meteor, den kargen Rest der durch Umweltkatastrophen dezimierten Menschheit vollends zu vernichten. Konzernboß Wong könnte das zwar verhindern, will sich aber lieber mit einer handverlesenen Elite ins All absetzen und den Planeten später neu besiedeln. Ein Fall für Privatschnüffler Jake Boone.

Weil das Alter ego des Spielers erst zu Beginn der Story aus dem Koma erwacht, erstet man zunächst neue Körperteile (Penisverlängerung heute im Sonderangebot!), ehe es an das Füllen der Gedächtnislücken geht. Durch regelmäßige Besuche beim Schönheitschirurgen steigt die Chance, an wertbare Infos und mehr zu gelangen.

Das gilt vor allem in den Multiple-choice-Schwätzchen mit grandios miesen Schauspielern. Ob die Trash-Riege zuvor als Pornodarsteller bloß auf Stöhnen abonniert war? Akustisch kann nur die Musik überzeugen, etwa, wenn ein Taxifahrer im Elvis-Look „So Lonely“ anstimmt.

Wenig überzeugend auch das Handling: Via Notebook (PA) und dessen quasselndem Betriebssystem Mel klickt man sich noch ordentlich durch Inventar, Status,

Speicherung und Übersichtskarte, doch beißt sich die Maus in manchen der 3D-Renderbilder den Zahn aus. Schlimmstenfalls stolpert man so ungewollt in ein neues, unvorhersehbares Game Over. Die Rätsel dürften dagegen keiner Blondine Probleme bereiten, zumal sich in den zahllosen Schmuddelvideos und Sex-

Safer Sex: Verhütet solchen Digi-Trash!

bildchen abseits des eigentlichen Handlungsstrangs zumeist Lösungshilfen verstecken.

Davon abgesehen verhaseln schier unglaubliche CD-Wechselorgien noch dem eifrigsten Voyeur den Spaß an der abenteu-
erlichen Fleischschau. Eine ruhige Nummer bzw. Kugel läßt sich auf der Suche nach dem einzigen Happy am Ende der diversen Lösungswege somit nicht schieben. Aber für Orion war es ja „das erste Mal“ – bleibt zu hoffen, daß sich der bereits geplante Nachfolger als weniger unbefriedigender Schnellschuß mit mehr spielerischem Stehvermögen erweist. (st)



Video-Quickies, äh, sexy Quicktime-Videos am Rande: für Orion werbewirksam platziert, aber spielerisch nur selten relevant



Der nach akribischer Abtastarbeit auftauchende Pfeil zeigt, daß man zu den Kisten im Bildhintergrund gehen kann; darunter der sprechende PA

Days of Oblivion (Orion)

Schmuddel-Abenteuer ohne Saft und Kraft

GRAFIK	42%
SOUND	45%
STEUERUNG	36%
MOTIVATION	18%



24%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Einsteiger
ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 55 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 Pixel) in Highcolor
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.days-of-oblivion.com



Nachdem der postnukleare Niederschlag schon Ende letzten Jahres die USA heimsuchte, ist es mit Verspätung nun auch in Deutschland soweit: Interplay bittet die Rollenspieler zum Tanz auf verstrahltem Parkett.

Anno 2077 führt der Kampf um Rohstoffe zu einem Atomkrieg, den nur wenige in unterirdischen Schutzanlagen überleben. 80 Jahre später zwingt der Ausfall der Wasserversorgung den Spieler an die verwüstete Oberfläche. Wird sich trotz Mutanten und Strahlung das dringend benötigte Ersatzteil finden?

Zu Beginn haben Mad Max' Erben am PC die Wahl zwischen drei vorgefertigten Helden oder der Erschaffung eines neuen. Auf

Wörtlich: ein strahlender Stern am düsteren Rolli-Himmel

sieben Grundwerte wie Stärke oder Beweglichkeit werden dazu Punkte verteilt; zwei Spezialfähigkeiten wie Treffsicherheit oder Begabung festigen den Charakter. Freilich hat jede Fertigkeit auch ihre Schattenseiten. So ist ein Kämpfer, der gut auf Heilmittel anspricht, entsprechend gefährdet, von diesen abhängig zu werden. 18 Talente wie Stehlen, Handeln, Schießen usw. hängen von den vor Spielbeginn getroffenen Entscheidungen ab und können mit wachsender Erfahrung noch verbessert werden.

Ein charismatischer Recke mit gut entwickeltem Verhandlungsgeschick wird also weniger häufig in prekäre Situationen geraten als ein eindimensional entwickelter Schläger. Der hat es dafür in

den rundenweise ausgetragenen Kämpfen leichter, wo jede Aktion wertvolle Handlungspunkte verbraucht. Ein stattliches Waffenarsenal vom Messer über Raketenwerfer bis hin zu Lasern hilft dabei so manchem Gegner über den Jordan – taktisches Geschick natürlich vorausgesetzt: Die starke KI läßt manischen Ballerfreaks keine Chance.

Die Story ist packend und lohnt dank immer neuer Verzweigungen auch mehrfachen Durchspielen. Zumal die 15 hübschen Iso-Areale samt ihrer gelungen animierten Einwohner nicht so bald langweilig werden. Das gilt erst recht für die atmosphärisch dichte und stets unaufdringliche Musik mit Thrill-Effekt.

Sprachausgabe gibt es nur bei den wichtigsten Dialogen, wobei die deutsche Synchronisation leider weit hinter das US-Original zurückfällt. Daß das „Splatter-O-Meter“ im Optionsmenü hierzulande nur noch zwei von ursprünglich vier Stufen aufweist, ändert dagegen am Spielspaß wenig. (mt)



Gerenderte Zwischensequenzen gibt es nur selten



In den Dialogscreens kann man mit den Gesprächspartnern auch Handel treiben



Im Kampfmodus sind alle potentiellen Gegner rot markiert



Fallout (Interplay/Acclaim)

Intelligentes Rollenspiel mit rundenbasiertem Kampfsystem

GRAFIK	74%
SOUND	80%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	84%



81%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
3 Stufen
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS 6.22 oder Win 95
SPICHER:	16 MB RAM, 1,4 bis 577 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

Nach monatelanger Irrfahrt dockt der galaktische Luxusliner endlich am PC-Pier an. Und die Erwartungen sind hoch: Ist das Renderabenteuer so dramatisch wie der diesjährige Oscar-Abraumer aus dem Kino? Ist es so witzig, wie von Kultautor Douglas Adams gewohnt? Oder säuft es ab wie das schwimmende Vorbild?

STARSHIP TITANIC



Ein Robo-Butler komplimentiert den entsetzten Hausbesitzer an Bord des weitgehend verlassenen Alien-Dampfers

Haben Sie reserviert?

Da der galaktische Anhalter Douglas Adams das Drehbuch verfaßt hat, darf man sich auf mehr als die genreüblichen Adventure-Probleme um Suchen und Finden gefaßt machen. So ist dem arroganten Desk-Bot an der Rezeption natürlich keinerlei Reservierung bekannt – erst nach vielen Fragen (welches Frühstück, welche Zeitung, ein Zimmer mit oder ohne Aussicht?) rückt er eine bescheidene Kajüte am Zwischendeck heraus. Von wegen Luxus: Die Betten sind hart, und das nahegelegene „Unterhaltungszentrum“ besteht aus einem Bild an der Wand nebst Stuhl davor.

Wer hier nicht schon aus reinem Selbstzweck neidvoll auf den Prunk der zweiten und ersten Klasse schielt, endet schnell in einer Sackgasse. Anders gesagt, ist der soziale Aufstieg erste Spielerpflcht an Bord. Freilich ist der Weg zum First-Class-Deck mit vielen Rätseln gespickt. Wie entschärft man zum Beispiel die seltsame Bombe, welche zwar einen dreistelligen Countdown herunterbetet, bei der kleinsten Störung aber verwirrt von vorne zu zählen beginnt? Wie muß man das robotische Orchester im Musikzimmer stimmen? Und wohin verschwinden all die Dinge, die man der schiffinternen Rohrpost, den sogenannten „Succ-U-Bus-Droiden“, anvertraut?



Unabhängig von den Wünschen des Spielers rückt der Desk-Bot am Empfang immer nur eine miese Kajüte heraus – an den Namen Douglas Adams erinnert er sich allerdings

Verschollen im Weltraum

Irgendwo im Zentrum der Galaxis haben Aliens ein interstellares Gegenstück zum irdischen Luxusliner Titanic zusammengeschraubt. Mit dem einstigen Stolz der britischen Flotte teilt sich das Raumschiff aber nicht nur den Namen, sondern auch das Schicksal: es geht bei der Jungfernfahrt verloren.

Im Gegensatz zur echten Titanic taucht der Alien-Dampfer aber nicht im Kino, sondern mitten im Wohnzimmer des Spielers wieder auf. Der begibt sich an Bord, trifft dort jedoch nur ein paar herumstreunende Roboter und einen geschwätzigen Papagei an – wo sind die Passagiere? Noch wichtiger ist die Frage nach dem Verbleib einiger Ersatzteile, ohne die das Schiff wohl auf ewig Ihr Häuschen im Grünen verunziert. Zunächst benötigt also der Zentralcomputer „Titania“ dringend Ihre Hilfe.



Tief im Innern des 40 Stockwerke hohen Raumschiffes wartet der Bordcomputer Titania auf neue Ersatzteile



Die „Super Galactic Traveler Class“ entpuppt sich als komfortable Mini-Koje.



Mit der Fernbedienung läßt sich der Raum jederzeit in Büro, Bad, Fernsehraum oder Schlafzimmer verwandeln.

Ganz persönlich

Als Fan des Adams'schen Bücher-Universums war ich auf dieses Adventure besonders gespannt. Im großen und ganzen hat es meine Erwartungen auch erfüllt: Ford Prefekt, Arthur Dent und Zaphod Beeblebrox mögen im Klassiker „Per Anhalter durch die Galaxis“ noch witziger gewesen sein, doch zu lachen gibt es auch auf der Titanic viel. Okay, Steuerung, Rätsel und Spielverlauf gerieten stellenweise etwas zäh, doch das ist kein Untergang. Verdächtig nur die späte Veröffentlichung – ob man den Stapellauf nur deshalb so oft verschoben hat, um sich an den Erfolg des Films anhängen zu können?

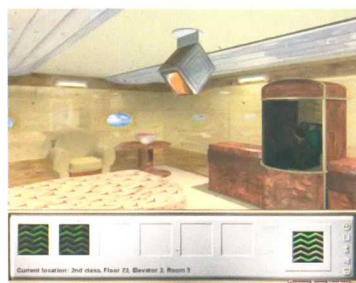


Jack

Rätseln per Fernbedienung

Beim Lösen der Knobeleien hilft der variable Mauszeiger, welcher sich je nach den gerade anstehenden Möglichkeiten in einen Button zum Laufen, Nehmen oder Benutzen verwandelt. Die Steuerung gelingt damit alles in allem zwar eher zäh, stellt den Spieler aber so gut wie nie vor echte Probleme.

Zumal man auch jederzeit auf das sogenannte Handheld-PET zurückgreifen kann. Diese Multifunktionsfernbedienung beinhaltet neben Optionen für Sound und Spielstände auch das Inventar für alle Fundstücke sowie eine je nach Räumlichkeit wechselnde Benutzeroberfläche. Damit lassen sich dann allerlei Einrichtungen wie Fahrstühle aktivieren, man kann durch die sieben Kanäle des Bord-TVs zappen (hier finden sich Tips für den weiteren Lösungsweg) oder Roboter via Texteingabe über das Keyboard befragen. Der englischsprachige Parser ist dabei zwar nicht sehr umfangreich, versteht aber doch die wichtigsten Begriffe.



Wer erst mal in die zweite Klasse aufgestiegen ist, darf sich an Teppichen, Holzverkleidungen und Schalen mit Knabberzeug ergötzen – allerdings auch hier nur aus vorberechneten Blickwinkeln

Pro & Kontra

- schöne Atmosphäre
- viel Dialogwitz
- extrem hoher Speicherbedarf
- Steuerung und Spieldesign etwas zäh
- vorerst nur in englischer Sprache

„Wenn Sie Probleme mit Ihrem Zimmer haben sollten, teilen Sie mir diese bitte mit – ich ignoriere sie, sobald ich kann!“

(Ihr freundlicher Rezeptionsroboter)



Praktisch: Verharrt man längere Zeit an einer Stelle, kommt ein Bell-Bot und bietet seine Hilfe an



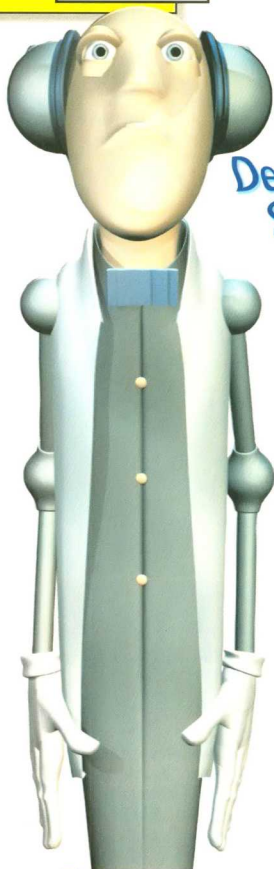
Per Tastatureingabe können Roboter verhört werden, wobei der englische Parser auf klar formulierte Fragen und Anweisungen stets eine Reaktion folgen läßt

MYSTeriose Titanic

Sämtliche Lokationen des Schiffes sind in leicht unterkühltem Art-déco-Stil gerendert und teilweise sehr ansprechend animiert. Allerdings können sie weder gescrollt noch rotiert werden, man bleibt stets auf vorberechnete Blickwinkel beschränkt. Insgesamt erinnert die Optik somit mehr an das alte „Myst“ als an mondäneren Rendereffekte vom Schlage eines „Atlantis“ oder „Grab des Pharaos“. Dabei geht es hier bereits bei der Installation wahrhaft titanisch zu: Die kleinste Variante schaufelt 160 Megabyte auf die Festplatte, die mittlere verschlingt 550 MB, und wer es sich leisten kann, kopiert volle 1.3 GByte. Im Fall der Vollinstallation entfällt das Wechseln der drei CD-ROMs; in der mittleren Variante halten sich Arbeitsaufwand und Pausen zwischen den Ladevorgängen noch in erträglichen Grenzen – wer „nur“ 160 MB freigeben kann, ist aber wortwörtlich ein armer Schlucker. Als solcher muß man sich eben mit schönen Stereoeffekten und stilistisch abwechslungsreicher Musik trösten. Auch die englische Sprachausgabe ist jederzeit klar verständlich und im Handheld-PET sogar unterteilt.



Ein typisches Titanic-Rätsel: Wie lautet der Code, mit dem sich die Bombe entschärfen läßt?



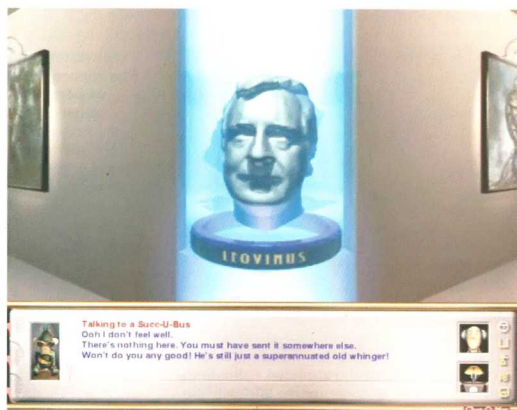
Der deutsche Stapellauf

...steht noch aus, mit einer lokalisierten Version ist nicht vor Juli zu rechnen. Bis dato bleiben die unbestrittene Atmosphäre des Spiels und die typischen Gags von Douglas Adams eben Titanen mit Fremdsprachenkenntnissen vorbehalten. Alle anderen mögen sich damit trösten, daß sie auf der stellaren Titanic ohnehin keine Innovationen verpassen: Handling und Grafik befinden sich nicht ganz am Stand der Technik, aber für ein unterhaltungsreiches Renderabenteuer reicht's allemal. (rf)

Im schiffseigenen Museum steht eine Holografie von Douglas Adams, und auch der Konstrukteur auf dem Video hat verdächtige Ähnlichkeit mit dem britischen Kultautor



Für die Benutzung von Fahrstuhl oder Turbobahn muß man stets auf das etwas umständliche Handheld-PET zurückgreifen



Einfach titanisch

Die originale Titanic war das größte und luxuriöseste Passagierschiff seiner Zeit und galt als unsinkbar. Dennoch kollidierte sie bei ihrer Jungfernfahrt im April 1912 im Nordatlantik mit einem Eisberg und ging innerhalb weniger Stunden unter. Zu wenige Rettungsboote und schlechte Organisation der Besatzung kosteten fast 1.500 Menschen (darunter die drei reichsten Männer der Welt) das Leben, was den Untergang der Titanic zur nach wie vor größten Katastrophe der zivilen Seefahrt machte. Die Tragödie wurde bereits mehrfach verfilmt, wobei die aktuelle Fassung von James Cameron („Terminator“, „True Lies“) nur teilweise auf digitale Unterstützung zurückgreift. Tatsächlich umfaßte das Budget von 200 Millionen Dollar auch ein Modell in nahezu Originalgröße. Der teuerste Film aller Zeiten wurde zu einem der erfolgreichsten aller Zeiten und stellte mit elf Oscars (darunter das Goldmännchen für die besten Spezialeffekte) den 38 Jahre alten Rekord von „Ben Hur“ ein.

Neben einem Modell in nahezu Originalgröße kamen in James Camerons Film auch Computeranimationen wie diese zum Einsatz



Starship Titanic (Activision)

Humorvolles Renderabenteuer im Art-déco-Look

GRAFIK	72%
SOUND	78%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 160 MB, 550 MB oder 1.3 GB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

Meinung

Das Spiel zur Romanserie enttäuscht: Der inhomogene Genremix sorgt besonders in den Actionsequenzen für unfreiwillige Komik statt atemloser Spannung. Ohnehin fatal für jedes Mystery-Game, bedeutet dies das Aus für John Sinclair – der digitale Geisterjäger scheitert am Balanceakt zwischen Trash und Kult. Als Fan früherer Jahre stimmt es mich schon traurig, wenn das Böse hier in erster Linie die Geschmacksnerven attackiert...

Story

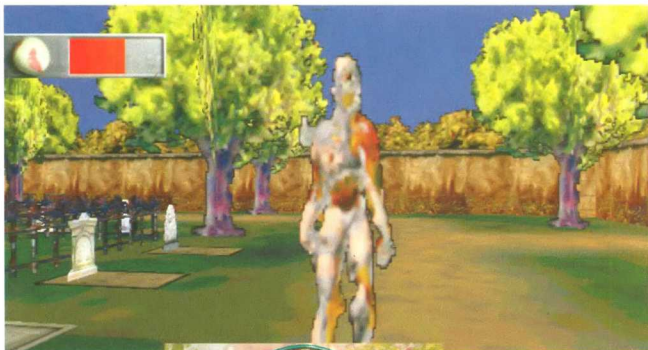
Vier einzeln anwählbare Episoden führen Scotland Yards Spezialisten für Übersinnliches u.a. nach Deutschland: John Sinclair und Partner Suko auf Zombie-Pirsch am Schloßfriedhof. Bei der Befreiung von Gefangenen aus Dämonenhand in England hat ein mysteriöser Wanderzirkus die Finger im Spiel, in New York und Ägypten stehen Kämpfe gegen Ghouls bzw. Mumien an.



Die Zwischensequenzen fangen die Sinclair-Atmosphäre noch am besten ein

Geisterjäger John Sinclair EVIL ATTACKS

Nach über 1000 heftigen Auseinandersetzungen mit den Mächten der Finsternis schwingt der Seriengeisterkiller die Dämonenpeitsche jetzt auch digital – ein romanantisches Actionabenteuer für Leseratten.



3D-Action aus dem technischen Gruselkabinett

Vom Inventar aus kann auch der kräftige Partner Suko eingesetzt werden



Typisches Rätsel: Auf der Orgel soll man einen musikalischen Dämon beschwören, die Noten sind aus Büchern zu entschlüsseln

Gameplay

Ein Mix aus Renderabenteuer und 3D-Shooter: Einerseits bewegt man sich über kurze Kamerafahrten von einem rotierbaren Standbild zum nächsten. Dabei werden vom Cursor angezeigte Hotspots manipuliert, Objekte im Inventar verstaute oder automatisch ablaufende Dialoge geführt. Außerdem können Partner Suko einfache Aufgaben zugeteilt werden. Die biedere Rätselkost bewegt sich hier zwischen Schlüsselsuche und „Verwende-Werkzeug-mit-blockierter-Mechanik“. In den grottenhäßlichen Actionsequenzen werden dann Monster mit Beretta, Dämonenpeitsche oder im Nahkampf endgültig zur letzten Ruhe gebettet.

Präsentation

Die hochauflösende Grafik innerhalb der gerenderten Schauplätze ist ansehnlich und das Rundumschrolling flüssig. Die in Echtzeit berechnete SVGA-Action ist jedoch trotz häßlicher Umgebungsgrafik mit Bitmapobjekten und Verzicht auf Himmelstexturen langsam. Die gerenderten Zwischensequenzen sind grobpixelig, Musik und Effekte klingen unaufdringlich, und die flapsige Sprachausgabe ist deutsch. (mt)

Geisterjäger John Sinclair Evil Attacks (Bitlab/Bastei Digital/Bomico)

Das Actionabenteuer zur Romanserie

GRAFIK	60%
SOUND	66%
STEUERUNG	71%
MOTIVATION	48%



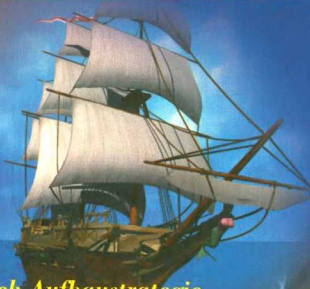
55%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Einsteiger
ca 90,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt werden 3Dfx-, Rendition- und D3D-Beschleuniger
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bastei.de

DIE

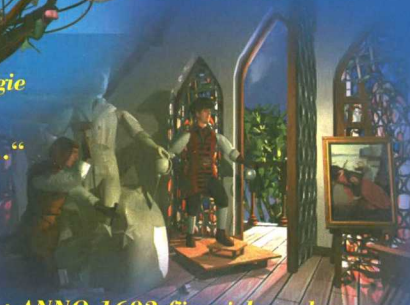


„Mit ANNO 1602 kaufen Sie sich Aufbaustrategie der Sorte 'Schlaflose Nächte'...“

„Das Prachtstück fesselt ab der ersten Minute...“

PC GAMES 5/98

ZEIT



„...gehört ANNO 1602 für mich zu den besten Spielen, die im deutschsprachigen Raum je entwickelt wurden.“

PC PLAYER 5/98

IST



„Liebe auf den ersten Klick!“

„Wer Aufbauspiele auch nur ein bißchen mag, wird ANNO 1602 lieben.“

GAMESTAR 5/98

„...Ein filigranes Wirtschaftssystem auf der einen Seite, Echtzeitstrategie auf der anderen – so was gab es in dieser Form noch nicht.“

PC JOKER 5/98

JETZT



**ANNO 1602 bringt Dir eine
neue Welt. Deine Welt! Entdecken, siedeln,
bauen, Handel treiben und verteidigen – ANNO 1602 begründet
ein völlig neues Genre: Das Aufbau-Strategie-Spiel. Handels-,
Wirtschafts- und Strategie-Elemente sind einzigartig miteinander
verbunden. Starte jetzt in Dein eigenes Zeitalter!**

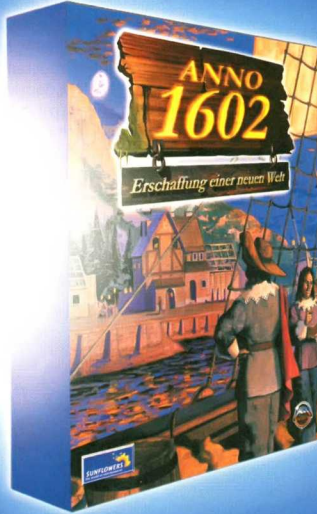
PC Games Award
91 %
Spiel des Monats



Gold Player
82 %



GameStar
88 %



Joker Hit
87 %



PC Action Gold
88% Einzelplayer
89% Multiplayer



Power Play
Volltreffer



Das offizielle Strategien- und Lösungsbuch zu ANNO 1602 ist im
Sybex-Verlag erschienen und jetzt im Handel erhältlich.



Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTWICKLUNG UND VERTRIEB
<http://www.bomico.de>

STAR WARS REBELLION

Der Krieg der Sterne tobt weiter: Nach Action wie „Rebel Assault“, „Shadows of the Empire“ und „Jedi Knight“ sowie Simulationen à la „X-Wing vs. Tie-Fighter“ wagt sich Lucas Arts nun in den Strategiesektor der Spielegalaxis. War die Macht wieder mit Starregisseur George Lucas?



Intro und Zwischensequenzen versprühen das originale Flair vom „Krieg der Sterne“

Bereits Ende der 70er Jahre verwirrte „Star Wars“ die Kinobesucher mit dem Hinweis auf Episode 4 im Vorspann – daran vermochten weder die beiden Nachfolger noch die kürzliche Neuauflage der klassischen Filmtrilogie etwas zu ändern. Diese Ehre kommt den gerade gedrehten Prequels der auf insgesamt neun Teile ausgelegten SF-Saga zu. Zieht man nun die Spiele mit ins Kalkül, ist dem zeitlichen Ablauf des Futuro-Märchens noch schwerer zu folgen. Während nämlich „Jedi Knight“ zuletzt an das dritte Movie anknüpfte, handelt Rebellion kurz nach den Geschehnissen von Teil eins.

Kurzum, der erste Todesstern hat soeben seinem Namen Ehre gemacht, und die Rebellenallianz feiert die Zerstörung der imperialen Riesenraumstation auf dem Planeten Yavin. Als Spieler steht man nun vor der Entscheidung, sich auf Seiten des bösen Imperators oder der herzenguten Rebellen zu stellen. So oder so bedeutet erst die Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers den Sieg. In einer erweiterten Variante müssen zusätzlich zwei Hauptcharaktere gefangen genommen werden.



**Vor langer Zeit
In einer
weit entfernten
Galaxis...**

Als Hauptmenü dient das Cockpit eines Jägers, hier werden u.a. die Größe der Galaxis und der Schwierigkeitsgrad festgelegt



Die Rebellenbasis (rot) ist beweglich und daher um so schwerer zu erobern. Das stationäre HQ des Imperiums (grün) auf Coruscant wird dafür von Anfang an schwer bewacht

Der galaktische Überblick offenbart optional 10 bis 20 Sternensysteme zu je 10 Planeten

Stern um Stern

Jedes der hier bis zu 20 Sternensysteme besteht aus zehn Planeten, die Ausgangssituation ist von Spiel zu Spiel neu.

Je nach gewählter Partei variieren dabei die Startbedingungen: Während die Rebellen mehr Gestirne kontrollieren, verfügt das Imperium über die stärkere Flotte – die Anzahl spezieller Personen (bis zu zehn) ist auf beiden Seiten gleich.

Besiedelte und weitgehend neutral gesinnte Gebiete findet man vor allem nahe des galaktischen Zentrums; zu erkennen an den Farben der Statusbalken, wo Rot für die Allianz und Grün für das Imperium steht. Weiter außen sind die wenigsten Sternenhaufen überhaupt erkundet, was den Einsatz von Suchdroiden bzw. -schiffen nötig macht. Um nun die Kontrolle über einen



besiedelten Planeten samt seiner wertvollen Ressourcen zu erlangen, kann man zu diplomatischen oder kriegerischen Mitteln greifen; für leere Gestirne genügt das Entsenden von Truppen. Das vorhandene Rohmaterial wird dann über Minen abgebaut und in Raffinerien aufbereitet. Anschließend kann es zu Bau und Erhaltung von Fabriken, Werften, Kasernen oder Verteidigungsanlagen sowie von Raumkreuzern und Truppen verwendet werden.

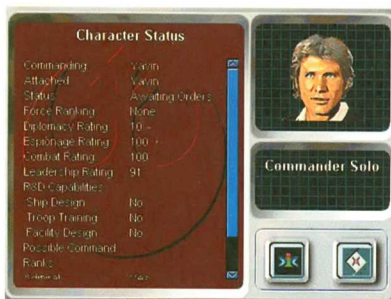
Rundenbasierte Echtzeitsstrategie

umschreibt aber ziemlich genau das hiesige Gameplay: Die Tage (Runden) vergehen in vierstufig einstellbarer Geschwindigkeit. Dabei läßt sich das Geschehen auch mal anhalten, um alle Neuigkeiten zu verarbeiten. Im jeweiligen Kommandostand stehen als Berater zwei Droiden zur Verfügung; auf Seiten der Rebellen sind es natürlich die Filmieblinge C-3PO und R2D2. Sie halten den Spieler getreulich über fertige Konstruktionen, abgeschlossene Aufträge, stattfindende Schlachten usw. auf dem laufenden.

Obzwar man Bautätigkeit und sogar die Raumbkämpfe wahlweise auch dem Computer überlassen kann, führt der beste Weg zum Ziel natürlich durch den eigenen Kopf. Nicht zuletzt bringt sich auch um den Spielspaß, wer die Errichtung von Fabriken und den Bau seiner Armee ganz in die Hände der Automatik legt. Außerdem: Wer würde nicht gerne prominente Mitstreiter wie Luke Skywalker und Prinzessin Leia auf der einen oder Darth Vader und den Imperator auf der anderen Seite persönlich in diverse Missionen schicken?

Ähnliches gilt für Spezialtruppen, wenn neue Kollegen rekrutiert, diplomatische Bündnisse geschlossen, Feinde ermordet oder Spionage- bzw. Sabotageakte verübt werden müssen. Daß von derart gefährlichen Einsätzen nicht immer alle Beteiligten zurückkehren, macht die Sache nur spannender. Denn ein verwundeter, gefangener oder gar toter Charakter taugt auch nicht mehr, um die Truppenmoral zu heben oder die Entwicklung neuer Technologien schneller voranzutreiben.

...mag ein Widerspruch in sich sein,



Der Erfolg einer Mission hängt von den Fähigkeiten des eingesetzten Charakters ab: Han Solo macht sich als Spion oder Kommandant am besten

Unübersichtlich und unständig zu handhaben: der holographische 3D-Screen für die Raumbkämpfe



Der Kampf um Endor

...fand im Kino zwar erst im dritten Filmteil statt, wird hier aber quasi vorgezogen – genau wie Lukes Jedi-

Kurs auf Dagobah, die Verschleppung Han Solos in den Palast von Jabba und andere Begebenheiten der Trilogie. Die taktischen Raumbkämpfe bilden dabei einen gesonderten und auch sonderbar präsentierten Spielteil: Steuern Sie Ihre Flotte aus einer gewöhnungsbedürftigen, weil holographischen 3D-Sicht.

In dreh- und zoombarer Perspektive werden da die großen Hauptschiffe samt ihren Jägerstaffeln einzeln in die Schlacht beordert. Ob Sie damit einen direkten Großangriff auf die Zerstörer des Gegners oder Flankenattacken gegen deren Begleiteskorte fliegen, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Das Gefecht geht jedenfalls in Echtzeit über den Bildschirm, kann aber jederzeit gestoppt werden, um neue Order zu erteilen. Ist es siegreich geschlagen, folgt das Bombardement bzw. die Eroberung des neuen Stützpunktes.

C-3PO und R2D2 unterstützen den Rebellen beim Kartenlesen: Über ein simples Interface kann jede gewünschte Information per Mausklick abgerufen werden



Fakten

- * Echtzeitstrategie mit 4 Geschwindigkeitsstufen
- * 100 bis 200 immer unterschiedliche Planeten
- * 60 Persönlichkeiten wie Darth Vader, Luke Skywalker und Han Solo
- * 15 Missionen von Gefangennahme bis zum Jedi-Training
- * 30 Großraumer vom Transporter bis zum Todesstern
- * 8 Jäger von A-Wing bis Tie-Interceptor
- * 8 Spezialtruppen
- * 10 Truppenregimenter für Eroberungseinsätze
- * 14 planetäre Einrichtungen (Fabriken, Verteidigungsschilde etc.)

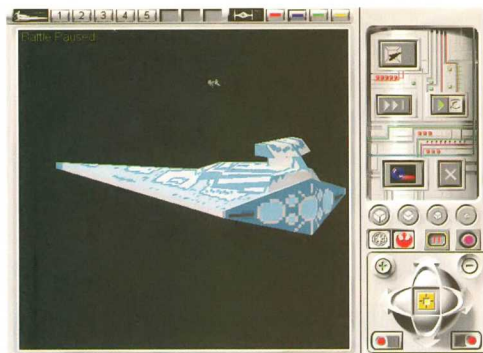
Pro & Kontra



- * variable Fenster mit Drag & Drop
- * hochwertige Rendersequenzen
- * Originalmusik und Sprachausgabe
- * umfangreiche Enzyklopädie



- * sehr konventionelles Gameplay
- * unübersichtliche Raumbkämpfe
- * teils uninspirierte Spielgrafik
- * nur 2 Multiplayer



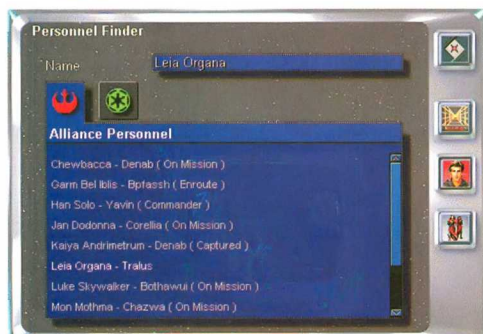
Vergrößert sehen die Schlachtschiffe ziemlich einfallslos aus



Die Star-Wars-Enzyklopädie hat auch alten Fans noch Neues zu bieten: Wer hätte gewußt, wo Geedon V liegt?

Das Imperium schlägt zurück

Um das Fazit vorwegzunehmen: In Sachen Unterhaltungswert kann Rebellion eingeführten Konkurrenztiteln wie „Master of Orion 2“ oder „Pax Imperia 2“ nicht den Rang ablaufen. Die können dafür aber nicht auf das populäre Star-Wars-Szenario zurückgreifen, haben längst nicht so hochklassige Rendersequenzen und keinen Bombastound von Altmeister John Williams. Mit seiner originalen Sprachausgabe, der selbst für alte Jedis noch interessanten Enzyklopädie und der bis auf in den Raumkämpfen recht gelungenen Steuerung mit Klick & Play und Drag & Drop im Windows-Design richtet sich dieser Sternenkrieg aber auch an eine breitere Zielgruppe. Und die wird den Mangel an Innovation vielleicht sogar als Tradition zu würdigen wissen... (js)



Per Suchfunktion geht nichts und niemand verloren: Wo ist Leia Organa?

Der Todesstern zeigt in einer eindrucksvollen Zwischensequenz, was er kann



Star Wars: Rebellion (Lucas Arts/Softgold)

Klassische Weltraumstrategie im klassischen Star Wars-Universum

GRAFIK	70%
SOUND	82%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P100 für Multiplayer) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und ca. 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, PCI-Grafikkarte und DirectX 5.0 (liegt bei) erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen 16 Bit-Soundkarten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	englisch, deutsche Fassung in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler über IPX oder TCP/IP, im lokalen Netzwerk, per (Null-)Modem oder via Internet
ONLINE-INFO:	http://www.lucasarts.com/products/rebellion

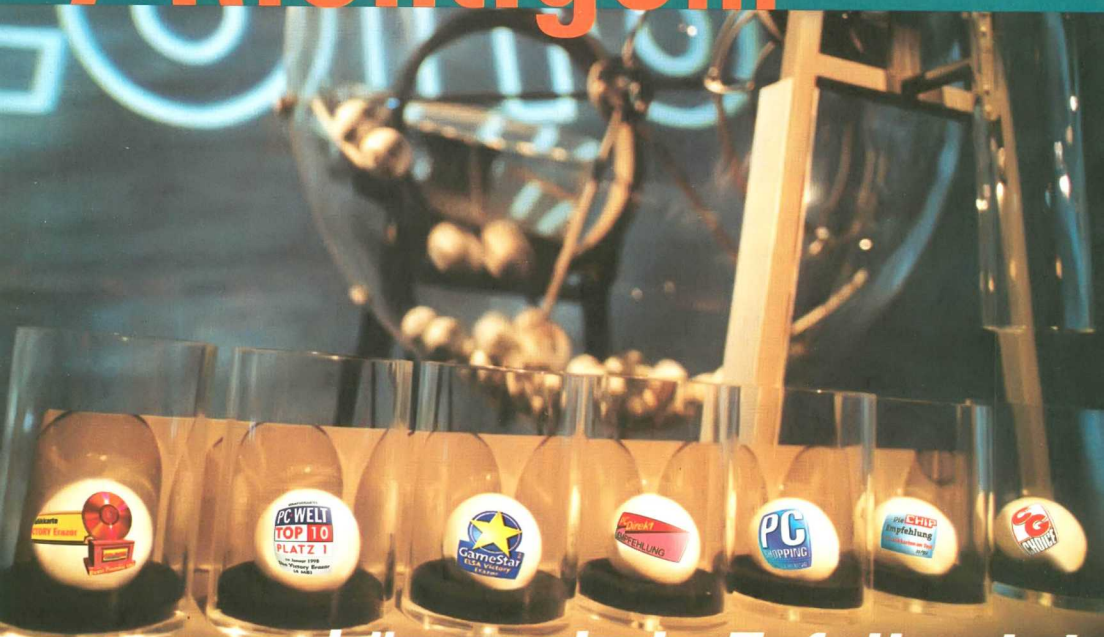
Ganz persönlich

Mit anspruchsvoller Strategie im Universum vom Krieg der Sterne hätte eigentlich ein Traum in Erfüllung gehen müssen. Daß es am Ende nur für die wenig innovative Star Wars-Version des alten „Master of Orion 2“ gereicht hat, nehme ich den Männern um George Lucas persönlich schon ein wenig übel: Mit ein paar eigenständigen Features wie C-3PO und R2D2 als Hilfsroboter und populären Filmhelden als Hauptcharakteren kann man nur spielerisch nicht vorbelastete Fans der Kinoklassiker vor den PC locken.



Jörg

7 Richtige...



...können kein Zufall sein!

ELSA
VICTORY **ERAZOR**

Der Hauptgewinn unter den Grafikkarten

★ 128 Bit ★ Mega 2D/3D ★ Video-In ★ Video-Out

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

1. CD ROM Magazin Produkt des Jahres 1997 2. Testsieger PC Welt 1/98 3. Testsieger Game Star 10/97 4. Empfehlung PC Direkt 12/97 5. Empfehlung PC Shopping 11/97 6. Empfehlung Chip 11/97 7. Testsieger Computer Gaming 1/98



Der futuristische Nachfolger zum in jeder Hinsicht phantastischen Strategie-Hit „Warcraft 2“ ist da – wieviel mehr muß man noch sagen? Nun, wir haben immerhin vier Seiten veranschlagt, um zu belegen, daß die neuen Solo-Missionen der einige Monate alten Online-Variante nicht nachstehen.



Im kurzen Renderintro verläuft der erste Kontakt mit den Außerirdischen alles andere als friedlich



ALLER NEUEN RASSEN SIND DREI

Wie im Online Guide der Ausgabe 3/98 beschrieben, erzählt das Renderintro die erste und wenig erfreuliche Begegnung der Menschheit mit einer Alienrasse nach – mittlerweile wird aber in deutsch gestorben: Einige Astronauten nehmen das Wrack eines Raumschiffs unter die Lupe, als unvermutet ein fremder Jäger aus dem All auftaucht und die Schrotthändler selbst zu Abfall verarbeitet.

Zwecks Rache verewigt sich der irdische Echtzeitstrategie zunächst mit seinem Namen und wählt dann unter drei Parteien bzw. ebenso vielen Kampagnen. Man kann also auch zum Feind überlaufen und die insektoiden Zergs oder die mit Psi-Kräften ausgestatteten Protoss bei ihrem (un-)gerechten Kampf gegen die technologieverliebten Terraner unterstützen.

Pro & Kontra



- drei sehr unterschiedliche Rassen
- abwechslungsreiche Missionen
- ausgezeichnete Bedienbarkeit
- eingebauter Leveleditor



- konventionelle Iso-Graphik ohne Zoomfunktion
- kein True-Line-of-Sight
- kaum konzeptionelle Innovationen



Das galaktische Trio auf einen Blick: links im Bild die insektoiden Zergs, in der Mitte die Terraner, rechts die uralten Protoss

KULTURSCHOCK HOCH DREI

Die drei Parteien unterscheiden sich natürlich nicht nur in Aussehen und Fähigkeiten. Während die Menschen nämlich auf altbewährte Waffenfabriken setzen, mutieren die Zergs einfach in das gewünschte Objekt. Und die Protoss sind als älteste Rasse des Universums gar in der Lage, innerhalb des Radius zuvor aufgestellter Energiegeneratoren gleich alle benötigten Gebäude an Ort und Stelle zu teleportieren. Auch bei der Kriegstechnik ist die Kluft zwischen den Kulturen groß, denn irdische Panzer stehen säurespuckenden Rieseninsekten gegenüber, mutierte Flederfüße bekämpfen spinnenbeinige Protoss-Mechs, und tapfere Marines treten mit Flammenwerfern gegen metallene Artillerie-Raupen an.

Statt herkömmlicher Audio-Briefings gibt es jetzt Diskussionsrunden mit bis zu vier animierten Teilnehmerporträts



EINSATZBESPRECHUNG ALS VIDEOKONFERENZ

Vor jeder der insgesamt 30 Missionen (ca. zehn pro Rasse/Kampagne, wobei die Terraner sich als Einstieg empfehlen) steht selbstredend ein ausführliches Briefing auf dem Dienstplan. Wie schon bei den vorangegangenen Blizzard-Gefechten zwischen Menschen und Orks werden dabei Primär- und Sekundäraufträge in deutsch untertitelter Sprachausgabe erläutert. Bloß, daß man hier nicht mehr aus dem Off die Aufgaben herunterbetet, sondern diese in Videokonferenzen von bis zu vier animierten Renderköpfen ausdiskutiert werden.

An der Sache ändert all das Palaver freilich nichts: Mal soll eine Siedlung so lange verteidigt werden, bis die Kolonie evakuiert ist. Dann wieder gilt es, eine alte Festung zu reaktivieren, oder der Spieler muß ein abgestürztes Raumschiff bergen. Der Abwechslungsreichtum liegt also etwa am selben, hohen Niveau wie einst bei „Warcraft 2“.



Beim Missionsdesign lassen die „Starship Troopers“ grüßen, wenn eine Horde von Zerg-Bugs die terranische Festung überrennt



Ganz neu sind Indoor-Missionen ohne Basisbau, hier muß zum Beispiel eine Datendiskette mit der vorgegebenen Truppe geborgen werden

Der Editor

Wie schon bei „Warcraft 2“ wird auch hier ein Editor zum Erstellen eigener Missionen mitgeliefert: Über wenige Mausklicks lassen sich leere Sandebenen mit Minerafeldern, Gasminen, Straßen, Gebäuden oder Wasserflächen überziehen; dazu kommen optional andere Untergründe (Gras, Teer, Stahl) und **über 100 Ziergegenstände** wie Büsche, Bäume, zerfallene Tempel oder abgestürzte Raumschiffe. Letztere bieten ebenso gute **Missionsziele** wie spezielle Personen, Gebäude und Gegenstände. Auch die **Reaktionen der Gegner** auf bestimmte Ereignisse darf man festlegen.

Darüber hinaus obliegen die verfügbaren Einheiten und Upgrades bis ins kleinste Detail dem Spielarchitekten. Der kann am Ende sogar eine **eigene Missionsbeschreibung** sowie **selbsterstellte Sounds** einbauen.



Vom Landschaftsdesign über Freund und Feind bis hin zu eigenen Soundeffekten ist alles möglich und dank komfortablem Handling auch machbar

BIS JETZT
WAREN ES
ALLES
NUR
SPIELE...

ECHTZEITSTRATEGIE NACH KLASSISCHEM MUSTER

Weil Gutes sich meist nur im Detail verbessern läßt, ist das neue Spielprinzip noch ganz das alte: Wie bei „Warcraft 2“ und ähnlichen Titeln muß man zu Beginn jeder Mission sein Lager ausbauen und die darin umherwuselnden Truppen verstärken. Auf Mausbefehl (rechtes Ohr markiert Einheiten und Gebäude, das linke führt Aktionen aus), Hotkey-Order oder Icon-Klick hin fördern die jeweiligen Untertanen Mineralien und Edelgas – die beiden einzigen Grundstoffe für Kasernen und Fabriken, aus denen dann schwerere Einheiten hervorgehen. Die kämpfende Truppe läßt sich durch allerlei Upgrades und Zusatzwerkstätten zu wahren Eliteeinheiten aufbläsen. Anschließend verdonnert man sie, wie gewohnt, Mann für Mann oder in umrahmten Gruppen zu Patrouille, Arbeit oder Angriff. Neuerdings darf eine Einheit aber schon während der Produktion an einen Einsatzort auf der zunächst abgedunkelten und per Kriegsnebel getarnten Iso-Karte beordert werden.

Auf welcher Seite man auch kämpft, die CPU-Gegner agieren stets recht clever und sind mit allerlei taktischen Manövern vertraut: Blitz- und Kamikazeangriffen etwa, aber auch strategischen Rückzügen. Dennoch bringen die ethnischen Unterschiede Vor- wie Nachteile mit sich. So regenerieren sich die organischen Zerg-Gebäude nach einem Angriff von selbst, die terranischen Fabriken sind nicht ortsgebunden, und die Protoss-Kämpfer können ihre Schilde an Hyperbatterien wieder aufladen.



Bis zu 25 Gebäude und Truppenteile stehen pro Seite zur Verfügung, darunter irdische Stealthfighter, zergische Infiltrationseinheiten und die Anti-grav-Flugzeugträger der Protoss



Praktisches Überbleibsel von Warcraft 2: Vor jeder Mission werden abschaltbare Tips und Tricks zur Handhabung eingeblendet



Schön gerenderte Standbilder und Zwischensequenzen sorgen für die richtige Atmosphäre

SCHÖNER, LAUTER, DEUTSCHER

Die Iso-Graphik wurde gegenüber der Onlinevariante nochmals aufgepeppt, fällt aber gegen 3D-Konkurrenten wie etwa „Dark Omen“ deutlich ab. Dafür scrollt das SVG-Terrain dank variablen Geschwindigkeiten auch auf kleineren Rechnern ruckfrei und kennt sogar ein paar Spezialeffekte. So schön die Explosionen teilweise auch sein mögen, bezüglich der Übersichtlichkeit wäre eine Zoomfunktion noch schöner gewesen. Statt dessen gibt es stufenlos regulierbare Beschallung satt: Begleitmusik, Soundeffekte und markige Rückmeldungen bzw. Aliengrunzer in deutscher Sprachausgabe.

Das Fazit fällt damit relativ leicht. Denn zwar hat Blizzard das Genre hier keinesfalls neu erfunden, doch das abwechslungsreiche Spieldesign reizt es weitgehend aus. Starcraft ist ganz klar das bessere „Warcraft 2“ – und war der Kampf gegen die Orks neben „Command & Conquer 2“ nicht ein unbestrittener Höhepunkt in Sachen Echtzeitstrategie? (rf)

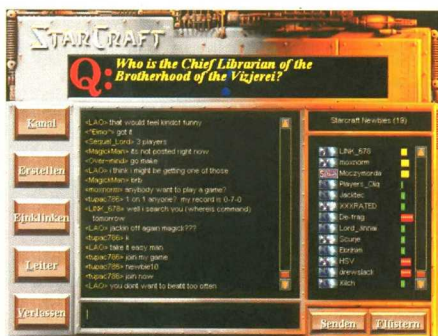
Ganz persönlich

Der vermeintlich schnelle Blick auf Starcraft hat „echt Zeit“ gekostet: Bald vermochte mich Kollege Jack selbst unter Androhung roher Gewalt („Laß mich jetzt endlich fertigtesten, oder ich sag's Richy!“) kaum noch von seinem Monitor zu verschrecken. Jede der drei so unterschiedlichen Rassen wollte mal angespielt sein. Spannende Story, klasse Atmosphäre und immer neue strategische Herausforderungen – die Sucht ließ mich ganze Nächte im Büro verbringen, da die fehlende Zoomfunktion den heimatischen 14-Zöller mangels Übersicht zur zweiten Wahl machte.



Trille

Starcraft online



Auf dem Blizzard-Server findet man rund um die Uhr spielwillige Gegner

Über die Option „Multiplayer“ aus dem Startmenü sind Internet-Gefechte (nur **am kostenlosen Blizzard-Server** möglich. Dort rüstet man sich zunächst mit Namen und Paßwort aus, um anschließend bis zu sieben Strategen aus aller Welt gleichzeitig herauszufordern. Dabei stehen **elf Spielmodi** in variablem Tempo zur Wahl: Duell, Capture-the-Flag oder Nahkampf werden auch in härteren „Ladder-Varianten“ offeriert, über die eine Highscoreliste Buch führt. Für Manöverkritik und Fachsimpelei stehen zudem **ein Dutzend Chat-Kanäle** bereit.

Alternativ bieten sich Schlachten via (Null-)Modem oder im IPX-Netzwerk an. Besonders erfreulich: Nicht jeder Teilnehmer braucht hier eine eigene CD-ROM, denn die **abgespeckte Multiplayer-Version** genügt den Mitstrategen.

Starcraft
(Blizzard)

Wortwörtlich: das „Warcraft 2“ der Zukunft

GRAFIK	72%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	89%



86%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P133) mit Win 95
SPERCHER:	ab 16 MB RAM und 75 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Internet oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.blizzard.com

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

... JETZT BEGINNT DER TÖDLICHE ERNST!



Steig ein in den Kampf der planetaren Supermächte, denn das Schicksal des Sonnensystems liegt in Deinen Händen.

Drei Spielarten in einem Game:

- Simulationsmodus
- Arcade-Modus mit einmaliger Weltraum-Action
- On-line-Modus: Deathmatch, Teampay, Stützpunktverteidigung, Jagen und Fangen

**natürlich auch
im Internet!**



EMERGENCY

Echtzeitstrategie, das bedeutet zumeist Krieg am Monitor. Um so origineller wirkt dieses Szenario: TopWare und Sixteen Tons Entertainment rekrutieren Spieler im Zeichen des Katastrophenschutzes.

In 30 Missionen wird der Einsatzleiter hinter dem Bildschirm hier mit Ernstfällen konfrontiert, die zunehmend an Dramatik gewinnen: Zunächst geht es um simple Verkehrsunfälle, kleine Feuer oder Bombenanschläge, dann schon um Schiffsbrände und Flugzeugabstürze – bis am Ende gar undichte Staudämme oder strahlende Atomkraftwerke auf taktische Entscheidungen warten.

Ein kurzer Renderfilm schildert jeweils den Hergang der Katastrophe. Nachdem sich der Spieler dann vor Ort einen Überblick verschafft hat, darf er innerhalb enger Geldreserven die je nach Auftrag anders bestückten Fuhrparks der benachbarten Einsatzzentralen plündern. Insgesamt 30 verschiedene Boote, Fahr- und Flugzeuge müssen samt Personal ins Krisengebiet entsandt werden. Dort sind u.a. Löschfahrzeuge, Sankas, Planierrau-

pen und Männer einzeln oder in Gruppen über eine in dreifacher Geschwindigkeit scrollende SVGA-Karte zu dirigieren. Der Aufbau von Straßensperren und Notbrücken oder das Eindämmen von Feuersbrünsten erweist sich dabei stets als strategisch anspruchsvoll. Ja, selbst vermeintlich harmlose Einsätze wie die Säuberung einer Formel 1-Strecke unter Zeitdruck entpuppen sich bald als Auftakt zu einem

Desaster.

Die Direktsteuerung via Maus verlangt viel Konzentration, Multiplayer sind nicht zugelassen. Überhaupt kann die Umsetzung nicht ganz halten, was die innovative Spielidee verspricht: Die Iso-Grafik ist altbacken, die Soundeffekte sind dürrig, und das Beste an der dudeligen Hintergrundmusik ist ihre Abschaltoption. Das muß eben genügen, wenn man mal in Echtzeit Leben retten und nicht zerstören möchte. (rf)

Notruf in Echtzeit: Der Staudamm leckt!

Während die Polizei die Straße sperrt, löscht ein Trupp Feuerwehrmänner die Brandherde, eilends eingeflogene Sanitäter und Ärzte kümmern sich um die Opfer



Zur besseren Übersicht können die oberen Stockwerke der Häuser transparent gemacht werden, dann ist auch deutlich der Rettungsmann mit Atemschutz zu erkennen



Ein kleiner AVI-Film verdeutlicht vor jedem Einsatz die Ursache der Katastrophe

Pro & Kontra



- originelles Szenario
- abwechslungsreiche Missionen



- altbackene Präsentation
- Steuerung nicht optimal

Emergency

(Sixteen Tons Entertainment/TopWare)

Strategischer Katastrophenschutz in Echtzeit

GRAFIK	59%
SOUND	45%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	68%



64%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Fortgeschrittene
ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.topware.de

METALIZER

Wieviel verstehen die „Planer“ und Programmdirektoren von „Mad TV 2“ von Robotern? Sind die Wirtschaftssimulanten bei Greenwood Entertainment auch Strategen? Wir wagten uns in einen Iso-Krieg der BattleMechs aus deutscher Produktion.

Kaum identifiziert unser Held Val Gordon eine alte Götzenstatue als Kampfmaschine, schon wird seine Siedlung auf dem Mond Tress von zweibeinigen Stahlkolossen angegriffen. Nach gewonnenem Gefecht reist Val via Dimensionstor nach Djellasia, um dort weitere Blech-Golems nebst Piloten anzuheuern – denn der nächste Überfall ist nur eine Frage der Zeit.

Nach acht Trainingsmissionen darf man sich an die 30 Aufträge der Kampagne wagen. In deren Verlauf lassen sich bis zu acht von 50 möglichen Assis rekrutieren, es stehen 20 Kampfroboter, 16 Waffensysteme sowie jede Menge Ersatzteile und technische Upgrades (etwa aktiviere Reaktoren und coole Kühlsysteme) zum Kauf bereit. Um sich so was leisten zu können, arbeitet man als Söldner oder kämpft in der Arena. Auf alle Fights der laufenden Mech-WM darf zudem beim Buchmacher gewettet werden.

BattleMechs made in Germany

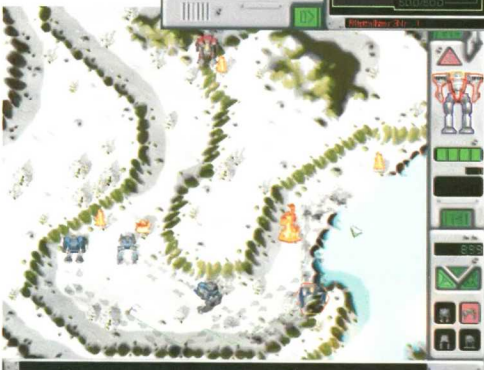
Taktiert wird auf einer scroll- und dreifach zoombaren Iso-Karte bzw. Eis, Wüste, Gebirge oder Gras. Dabei sind Flußläufe, Felsen und Wälder in die strategischen Überlegungen einzubeziehen. Diese kommen dann in einem Mix aus Echtzeit und Rundentakt zum Tragen: Die Kampfmaschinen können per Maus und Tastatur beliebig dirigiert werden, jedoch benötigt jede Aktion vom Laufen über die der Drehung des Torsos bis hin zum Feuern ihre Zeit. Daher läßt sich die in variabler Geschwindigkeit tickende Uhr auch anhalten,

um der Truppe neue Befehle zu erteilen. Grafik und Sound inkl. deutscher Sprachausgabe bieten soliden Durchschnitt, dito das Gameplay: Das Jonglieren mit Energiezuweisungen auf einzelne Bereiche der Robos dürfte besonders solchen Spielern gefallen, denen reine Echtzeit immer schon zu hektisch und schierer Rundentakt stets zu eintönig war. (rf)



Sehenswert: Renderintro plus eine Stunde an eingeschobenen FM-Videos

Erstrebenswert: Bis zu acht von 50 unterschiedlich begabten Robo-Jockeys können angehieuert werden



Informativ: Die Leiste auf der rechten Seite zeigt den Zustand von Waffen, Panzerung und Reaktor

Pro & Kontra

- Echtzeit und Rundentakt in einem
- atmosphärische Story
- eingebautes Wettbüro
- konventionelle Präsentation
- zu kleine Einheiten
- wenig Abwechslung

Metalizer

(Greenwood Entertainment)

Solider Mix aus Echtzeit und Rundentakt für Robo-Strategen

GRAFIK	61%
SOUND	65%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	67%



66%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P100 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 17 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus/Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.kingsoft.de

COLIN MCRAE - EIN

Colin McRae ist der erste britische Rallye-Weltmeister. Bereits im zarten Alter von zehn Jahren, als er mit seiner Motocross-Maschine durch's Unterholz pflügte, hat McRae den Grundstein für eine atemberaubende Karriere gelegt. Mit 24 Jahren gewann er die World Rallye Championship - und wurde zum jüngsten Sieger in der Geschichte dieses prestigeträchtigen Wettbewerbs.

Seit jenem denkwürdigen Tag im Jahre 1995 ist Collin McRae einer der Superstars des Rallye-Sports. Von seinen Fans auf der ganzen Welt wird er als geborener Sieger und furchtloser Haudagen gefeiert.



Rückblende: Zehn Jahre nach Beginn von McRae's Karriere, mitten im dampfenden Regenwald von Bagerpang, Sumatra. Ein Pulk erwartungsvoller Zuschauer hat sich am letzten Abschnitt eines knallharten Rallye-Parcours zusammengedrängt. Starke Regenfälle haben den schlammigen Kurs in eine gefährliche Rutschbahn verwandelt. Die Streckenführung ist mörderisch: Nach einer engen S-Kurve folgt eine



langgezogene Gerade, die nach hundert Metern in eine 90-Grad-Biegung mündet. Direkt dahinter lauert eine tückische Engstelle auf einer schmalen Brücke.

Das dumpfe Grollen eines mächtigen Vierzylinders kündigt von einem weiteren Teilnehmer. Sekunden später donnert Collin McRae's

blau-gelber Subaru mit brachialem Tempo um die Kurve. Auf dem schlüpfrigen Untergrund, den ein normaler



Personenwagen nicht mal mit 30 Stundenkilometern bewältigen könnte, hält McRae seinen Boliden durch konstantes Gasgeben in der Spur. Vor der S-Kurve tritt er mit voller Kraft auf



SCHNELL UND DRECKIG

- 12 Fahrzeugtypen je vier mit Zwei- und Allradantrieb und vier Classic Cars, wie der legendäre Audi Quattro
- 48 aufwendig gestaltete Rennstrecken und acht Super Special Stages in acht Ländern
- Unterschiedliche Klimabedingungen und Fahrbahnbeschaffenheiten
- Tag- und Nachtfahrten
- Unterschiedliche Fahrzeugeinstellungen
- Vier Kameraperspektiven, inklusive der spektakulären Helm-Kamera
- Fahrzeugschäden wirken sich direkt aufs Handling aus und werden an den Check-Points repariert
- Virtueller Beifahrer versorgt den Spieler per Sprachausgabe mit Streckenhinweisen, ohne ihm landet man im Acker
- Unterstützung von 3-D-Beschleunigerkarten

Codemasters, die Schöpfer von TOCA Touring Car Championship, präsentieren mit Colin McRae Rally die ultimative Rallye-Simulation für PlayStation und PC. Dieses beeindruckend realistische Rennspiel bringt die ganze Faszination des Rallye-Sports und die Fahrkünste des vielleicht schnellsten Fahrers aller Zeiten auf den Bildschirm.

Colin McRae Rally versetzt den Spieler direkt in die Schalensitze weltbekannter Rallye-Boliden, und läßt ihn den

Geschwindigkeitsrausch und die Grenzen des Fahrzeug-Handlings bei einem Tempo von 260 Stundenkilometern am eigenen Leib verspüren. Im ständigen Kampf gegen ein gnadenloses Konkurrentenfeld und die Kraft der Elemente, muß der Spieler eng gesteckte Zeitlimits unterbieten, um alle 48 Kurse in 8 Ländern befahren zu können.

Rallye-Weltmeister Colin McRae hat all sein Expertenwissen in die Entwicklung des von ihm offiziell



RALLYE-KARRIERE

die Bremse - so stark, als würden sich die Pneu auf knochentrockenem Asphalt befinden.

Dann wieder Vollgas - mit selbstmörderischer Geschwindigkeit sucht sich der Subaru auf der Ideallinie seinen Weg durch die Doppelkurve. Durch geschicktes Gegensteuern und virtuoses Spiel mit dem Gaspedal bekommt der Rallye-Profi das kurzzeitige Aufschaukeln seines Fahrzeugs in den Griff. Ein erleichtertes und anerkennendes Raunen geht durch die Reihen der Zuschauer. Noch nie haben



Sie einen Fahrer erlebt, der einen 300 PS starken, mehr als eine Tonne schweren Viertürer derart rasant und gekonnt über die Strecke zirkelt. Der Weltmeistertitel ist der vorläufige Höhepunkt der Bilderbuch-Karriere des schnellen Briten. Auch in der letzten Saison hat ihm seine rauhe schnelle Fahrweise die meisten Siege eingebracht - leider streckte sein Bolid auf dem Weg zum zweiten Weltmeistertitel. Dennoch

COLIN MCRAE - SEINE ERFOLGE

1997: Network Q / RAC Rally, Tour de Corse, 555 Safari Rally, Sanremo Rally, API Rally Australien



Höhepunkte 1989-1996:

1996: World Rally Championship: Vize-Weltmeister
1995: World Rally Championship: Weltmeister
1994: Network Q / RAC Rally: Erster Platz
1993: Rally of New Zealand: Erster Platz
1992: Britische Rally-Meisterschaft
1991: Britische Rally-Meisterschaft
1990: British Open Rally: Zweiter Platz
1989: British Open Rally: Erster in seiner Klasse

wurde eine Tatsache wieder und wieder bestätigt: Colin McRae ist der talentierteste Rallye-Fahrer der 90er Jahre - und einer der schnellsten aller Zeiten.



MCRAE'S KRAFTPAKET: SUBARU IMPREZA WRC

Motorbauart: Boxer
Zylinder: 4
Hubraum: 1994 cm³
Leistung: 300 PS bei 6500 U/min
Max. Drehmoment: 450 Nm bei 4000 U/min

Getriebe: Sechsgang H-Schaltung
Antriebsart: Allrad
Leergewicht: 1210 kg
Beschleunigung: 0 auf 100 km/h in 3,8 s

Australiens. Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, kann der Spieler sein Fahrzeug vor dem Rennen ordentlich tunen: Das Spektrum reicht von verschiedenen Reifentypen über die korrekte Fahrwerksabstimmung bis hin zu Feinheiten wie der Bremsen-Justage.

Bei der Ausgestaltung der zahllosen Rennstrecken war die Balance zwischen Realismus und Spielspaß oberstes Gebot. Die fiktiven Kurse bieten dem Spieler einen optimalen Mix aus ungetrübter "Freude am Fahren" und knallharter Herausforderung.



Betrachten Sie die Bildschirm-Action aus vier verschiedenen Kamerawinkeln - inklusive der realistischen Helm-Kamera



Der erfolgreiche Subaru Impreza WRC von Colin McRae - hier als authentisches 3-D-Modell mit lebensnahen Crash-Eigenschaften.



AB SOMMER '98



Codemasters 

www.codemasters.com

F-15

Ein Adler im Joker-Horst: Andy Hollis



Überflieger
Andy Hollis bei
einem Besuch
im Baldhamer
Joker-Horst

Die F-15 scheint auf Produzenten Andy Hollis einen ganz besonderen Reiz auszuüben: **Das MicroProse-Gründungsmitglied zeichnete bereits für die dreiteilige „Strike Eagle“-Serie verantwortlich.** Besonders mit dem zweiten (1989) und dritten (1993) Teil bot die Reihe seinerzeit beeindruckende Grafik, für die „ein 286er mit 20 MHz völlig ausreicht“

(Zitat PC Joker 1/93). Tja, diese Zeiten sind ein für allemal vorbei...



Das virtuelle
Cockpit er-
laubt selbst
die Verfol-
gung anflie-
gender Rake-
ten

**Auch bei den Profiflie-
gern von Jane's Combat
Simulations muß es
nicht immer der neueste
Vogel sein: Statt einer F-
22 steht hier aktuell eine
klassische F-15E im Han-
gar – optisch natürlich
zeitgemäß aufpoliert.**

Wieder einmal ist der internationale Friede gefährdet, wieder einmal schnallt sich Uncle Sam den Revolvergurt des Weltpolizisten um. Eines der beiden Krisenszenarien besteht aus einer realitätsnahen Wiederaufbereitung der Operation „Desert Storm“, in deren Verlauf Saddam Hussein anno 1990 von den Ölquellen Kuwaits vertrieben wurde. Die zweite Kampagne wird im Jahr 2002 gegen ein fiktives Terrorregime geführt, das vom Iran aus den Persischen Golf unterjocht. Hierbei wird die US Air Force in eine deutlich defensivere Rolle gedrängt, weshalb fehlgeschlagene Missionen fast unweigerlich zur vorzeitigen Pensionierung des Piloten/Spielers führen. Überhaupt ergeben sich aus den beiden Szenarien erfrischend variantenreiche Aufgabenstellungen. Während beim Vormarsch in den Irak Angriffe gegen Bodenziele (Fabrikanlagen, Flughäfen, Panzerverbände) im Vordergrund stehen, muß es die F-15E im Kampf gegen iranische Invasoren vornehmlich mit „luftiger“ Hardware aus russischen Beständen wie MiGs, Tupolevs und Sukhois aufnehmen. Das braucht aber auch unerfahrene Piloten nicht abzuschrecken, denn der Einstieg läßt sich vielfältig erleichtern. So darf man die Intelligenz der Computerflieger und Flakschützen in vier Stufen regeln oder als Anfänger noch drastischere Vergünstigungen in Anspruch nehmen: Raketen oder Autopilot können an Intelligenz gewinnen, Abstürze müssen nicht zum Crash führen, und bei deaktivierten Black- bzw. Redouts verlieren noch extreme Fliehkräfte ihren Schrecken. Daß der Rechner jeden erfolgreichen Einsatz automatisch speichert (die eigene Flugzeugbesatzung muß dazu nicht einmal überleben, es genügt, wenn das Primärziel erfüllt ist), vereinfacht den Luftkrieg auch für erfahrene Flieger. Sie mögen daher stolz auf unrealistische Hilfen

verzichten und statt dessen vor dem Ernst des digitalen Lebens nochmals kurz die Schulbank drücken. In der integrierten Flugschule lernt man die Grundlagen der Kampffliegerei in 16 leicht begreiflichen Übungsmissionen. Gute Nachrichten übrigens auch für Ungeduldige, denen schon bei der Erwähnung des Wortes „pauken“ ganz übel wird: Neben dem üblichen, knapp zwei Zentimeter dicken Flughandbuch liegt dem Spiel auch eine 32seitige Schnellanleitung bei, die sich auf die wesentlichen Funktionen beschränkt.

Als uramerikanisches Flugzeug vertritt die F-15 leider nicht hundertprozentig mit den deutschen Tastaturtreibern, weshalb die beiden Standardbelegungen (für Einsteiger bzw. Experten) für unsereins nur eingeschränkt zum Spielen taugen. Glücklicherweise läßt sich die Keyboardbelegung aber vollständig den eigenen Vorlieben anpassen. Allerdings krankt die Benutzerfreundlichkeit noch an weiteren Kleinigkeiten wie etwa den stets gleichen Bewaffnungsvorschlägen. Egal, ob man per Alarmstart ein

Ohne 3Dfx bekommen Gebirge zu uninspirierten Geröllhaufen

Rudel Bomber abfangen oder in aller Ruhe eine Fabrikanlage ein-
äschern soll – die Ausgangskonfiguration ist nur selten optimal, meist muß man relativ umständlich eigene Briketts wie Sidewinder, Mavericks oder AMRAAMs (das übliche Arsenal halt...) nachlegen. Hat man dann noch das trockene Missionsbriefing sowie die unverhältnismäßig langen Ladezeiten überstanden, scheidet sich die Hardware-Spreu vom Weizen. Während unter 3Dfx hübsche Lensflares und Schattierungen über die nicht sonderlich abwechslungsreichen Untergründe hinwegtrösten, wirkt die unbeschleunigte Variante geradezu häßlich. Leuchtende Ablenkraketen verkommen da zu groben Pixelklumpen, Berge zu uninspiriert braunen Untertiteln bemerkbar. So wohl die Funksprüche der Wingmen als auch die Warnungen und Hinweise des Waffenoffiziers sind gut

Ganz persönlich

Um an der textlastigen Akribie von F-15 Gefallen zu finden, muß man schon ein Hardcore-Simulant sein – und zu dieser Gruppe zähle ich mich nicht wirklich. Trotz zweier Handbücher machte sich im Cockpit daher anfangs Verwirrung breit: Ist der angepeilte Flieger nun ein Gegner oder mein Flügelmann? Warum gibt es keine vollständige Übersichtskarte? Und wieso will die vorgegebene Tastaturbelegung nicht mit den deutschen Treibern zusammenarbeiten? Erschwerend kam hinzu, daß sich F-15 mit schöner Regelmäßigkeit weigerte, meinen Joystick anzuerkennen. Das korrekte Flugmodell samt authentischer Cockpitlayouts will hier also mit Geduld und Nervenkraft erkaufte werden.



Markus



Wer keine zusätzlichen Treibstofftanks mitnehmen will, muß in der Luft betankt werden – keine ganz einfache Übung!

Ohne 3Dfx-Unterstützung ist die Optik nicht langsamer, aber bedeutend häßlicher



Zwecks Agilität empfiehlt sich vor Luftkämpfen ein Abwurf der Bombenlast

CNN und die Golfkrise

Kriege sind bekanntlich immer für Schlagzeilen und Einschaltquoten gut, wer wußte das besser als der anno „Desert Storm“ zu Ruhm gelangte US-Nachrichtensender CNN? Der schickt seine Infos aber nicht nur über den Äther, sondern auch durch das Internet. Wer sich im WWW über die Ereignisse seit dem Wüstensturm informieren will, findet unter <http://cnn.com/WORLD/9609/gulf.strike> Zeitungsberichte, Bilder, Soundfiles und Videoschnipsel zum Thema.



Saddam condemns U.S. missile strike
Iraq declares no fly zones 'null and void'

Newsline 1: 10:00
Web address: 101.100.101.101
(CNN) - Iraq President Saddam Hussein has said to condemn the U.S. missile attack on Iraq and to declare no fly zones 'null and void'.
20 mi. address on Iraq television, Saddam said Tuesday he would not





Mit solchen Beschädigungen ist keine Schlacht mehr zu gewinnen

Mit dem Einsatzgestalter lassen sich vorgefertigte Missionen verändern und eigene erstellen

Sturzflüge und Flares schützen nach wie vor zuverlässig vor feindlichen IR-Missiles



verständlich, informativ und sorgen für authentische Atmosphäre.

Wer sich so trotz der cleveren Computergegner in beiden Kampagnen bewährt und noch immer nicht genug vom Fliegerleben hat, der darf sein Können per (Null-)Modem, im Netzwerk oder auch über das Internet gegen maximal sieben menschliche Konkurrenten unter Beweis stellen. Dabei ist es zwar möglich, mehrere Spieler in einer Mannschaft unterzubringen, der versprochene Pilot-/Waffenoffizier-Modus innerhalb einer einzigen Maschine fehlt jedoch. Ambitionierten Spielern wird außerdem ein Missionseditor geboten, mit dem sich eigene Einsätze erstellen und auf Wunsch an andere F-15-Besitzer weitergeben lassen.

Trotz der bei Jane's traditionell zur Schau gestellten Liebe zum Detail sind es hier also Detailschwächen, die letzten Endes eine höhere Wertung verhindern. Dennoch: Diese akribische Simulation der alten F-15 beweist recht deutlich, daß es auch im modernen Luftkampf nicht immer eine F-22 sein muß. Nur ein gut ausgestatteter Rechner, der muß schon sein. (mz)

F-15

(Jane's Combat Simulations)

Komplexe Simulation der F-15E mit Mängeln im Detail

GRAFIK	74%
SOUND	76%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
variabel
ca. 99,- DM

Ich Tarzan, du Jane's?

Alles begann 1898 mit dem von John Frederick Thomas Jane herausgegebenen Werk „All the World's Fighting Ships“, das alle Kriegsschiffe seiner Zeit bis ins Detail beschrieb. Heute gilt die Jane's



Wie jede Simulation von Jane's bietet auch F-15 eine ausführliche Online-Enzyklopädie zu den 66 vorkommenden Einheiten und Waffensystemen

Information Group weltweit als führende Informationsquelle zur Militärtechnik und Aerospace-Industrie. Ihre über 100 Publikationen dienen dem militärischen Führungspersonal in rund 165 Ländern als Nachschlagewerk für technische Informationen. Unter dem Motto „We build sims by the book“ nutzen Jane's Combat Simulations dieses Know-how unter der Schirmherrschaft von Electronic Arts seit 1996 (A.T.F.) zur Herstellung möglichst akkurater PC-Simulationen.

Der Titel deutet auf eine Persiflage von „Capitalism“ hin, die Grafik auf eine Tabellenkalkulation aus den 80ern. Was ist das nur für ein Spiel, das sich LavaMind und Magellan hier ausgedacht haben?

Capitalism! Deluxe



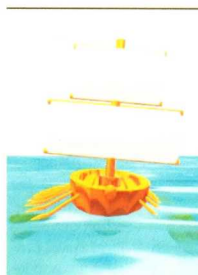
Die größeren Gebäude auf Zapinalia markieren die verschiedenen Untermenüs

Wie schon „Gazillionaire Deluxe“ aus gleichem Hause ist auch diese Wirtschaftssimulation das Remake eines älteren Spiels. Luxuriös ist daran allenfalls der Titel, das Gameplay hat bereits kräftig Patina angesetzt: Ein bis sechs Spieler dürfen sich für einen von sechs Schwierigkeitsgraden entscheiden und ihr Alter ego aus sechs Digi-Persönlichkeiten wählen. Jede davon bringt spezielle Vorteile wie ein besseres Verhandlungsgeschick oder höhere Popularität mit, um als erste 5.000.000 Zables zu erwirtschaften. Die übriggebliebenen Konkurrenten übernimmt der Rechner. Fortan decken sich die Spieler im Rundentakt beim Großhändler mit den abstrusesten Waren (Hirnsirup, Nasenradios...) ein, setzen Preise fest und warten auf die automatisch ermittelten Verkaufszahlen. Zur

Wirtschaftskunde zum Wegzappen

Erweiterung des Lagerplatzes werden regelmäßige Baulizenzen versteigert, außerdem investiert man in Imagepflege, Versicherungen und Importlizenzen. An der Börse darf mit einer einzigen Aktie (!) spekuliert werden, und Geschäftsreisen stehen ebenfalls am Dienstplan.

Alles zu wenig: Solisten werden die ewig gleichen Mausclicks sehr bald, Multiplayer kurz darauf langweilig finden. Daran vermögen auch Zufallsereignisse wie Schmuggelangebote und Bettelbriefe nichts zu ändern. Hinzu kommt eine derart dürftige Präsentation, daß selbst der Budgetpreis von unter 50 Mark weit überteuert erscheint. Nein, mit diesem Game ist wohl kein Geschäft zu machen – weder auf Seiten der Spieler noch auf Seiten der Hersteller. (mz)



Reise-Optionen

Klicke mit der RECHTEN Maustaste auf die unten aufgeführten Zielelemente, um mehr über die Reiseziele zu erfahren.

Reiseziel	Kosten	Reisezeit
Großer Zuber	13.115	1 Woche
Erneuernde Erde	4.812	4 Wochen
Hive	25.573	1 Woche
Magma-Zone	—	—
Marmada	—	—
Mundi Bokus	3.410	1 Woche
Sonnenreparatur	4.045	1 Woche
Mythische Fägen	—	—
Hochsee-Isol	—	—
Yapradia	—	—
Zable-Börse	7.737	2 Wochen

Gute Reise! Reise Info Abbruch

Geschäftsreisen zu den Nachbarinseln lohnen sich fast immer

Die Kriterien für Vorkaufrechte beim Großhändler wechseln mit jeder Runde



Alle Großhandelsvertriebsstellen: 850
Gesamte Nachfrage: 908
Verkaufen an diese 1 Laden: 564

Meister-Markt
Burgfeld: 1.508,776 Zables
Durchschn: 8 Zables

Großhändler				Dein Laden			
Deine Notizen: Kein Kommentar				Deine Notizen: (230000)			
Produkte des Großhändlers	Einheiten zum Verkauf	Preis pro Einheit	Geschätzter Nettogewinn pro Einheit	Produkte in Deinem Laden	Verkaufspreis	Einheiten in den Regalen	
Bauchschne	753	25	30	unvollständige	2.300	436	
Große Burger	908	198	1.845				
Wasser	14.71	330	4.24				
Mineralisch Eis	0	290	1.015				
Sandwiches	1.361	343	510				

Ganz persönlich

Daß der ehemalige Cheflayouter vom Amiga Joker für dieses Spiel mitverantwortlich zeichnet, schmerzt: Das Game spielt sich genauso langweilig, wie es aussieht – sorry, alter Freund. Aber selbst wenn Capitalism! Deluxe bei den älteren Semestern in der Redaktion vorübergehend sentimentale Erinnerungen an den 64er-Klassiker „Hanse“ weckte, ist das auf Dauer wohl keine Empfehlung...

Michael



Zapitalism! Deluxe (LavaMind/Magellan)

In jeder Hinsicht museale Wirtschaftssimulation

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

27%
52%
65%
29%



33%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
6 Stufen
ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 66, Win 3.1/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	6 Spieler an einem PC oder via E-Mail
ONLINE-INFO:	http://www.zapitalism.com

iPANZER 44

Vor gut einem Jahr rasselte Interactive Magic mit den Ketten des neuzeitlichen „iM1A2 Abrams“, inzwischen lief die Zeit rückwärts. Hier haben sich die Tanks des Zweiten Weltkriegs das Markenzeichen der englischen Simulanten verdient: ein i-Tüpfelchen im Titel.

80 Einzelmissionen sowie je ein Instant-Einsatz pro Kriegspartei dienen als Vorbereitung für den Ernstfall. Der wiederum ist entweder an der russischen Ostfront oder in den Ardennen zu finden, wo historisch verbürgte Begegnungen zwischen der deutschen Wehrmacht und den russisch/amerikanischen Alliierten auf Sand, Schnee und Gras nachgestellt werden. Während der Spieler genretypisch auf Patrouille geht, angreift, verteidigt oder die Einnahme von strategisch wichtigen Zielen vorbereitet, trifft er auf bis zu 30 Polygon-Fahrzeuge. Vom Kübelwagen über Transporter bis hin zu den Geschützen gibt es auf den SVGA-Ebenen nichts, was es an den tatsächlichen Kriegsschauplätzen nicht auch gegeben hätte. Man selbst darf freilich nur in die Steuerhebel von drei Panzern greifen: Sherman M4 auf amerikanischer Seite, der deutsche PzKw VG Panther oder der russische T34/85.

Bis zu fünf dieser Stahlboliden unterliegen dabei gleichzeitig Ihrem Kommando. Sie dürfen frei zwischen den Tanks Ihres Zuges umschalten und jederzeit die Stationen von Fahrer, Bordschütze oder Kommandant besetzen. Gesteuert wird entweder über einen Joystick, das Keyboard oder per Maus im interaktiven Cockpit. Alternativ dazu können Panzer und eventuell vorhandene Hilfsstruppen wie Infanterie oder Luftwaffe aber auch über eine scroll- und zoombare Karte dirigiert werden. Dieser Taktik-Modus bedient sich Waypoints und einer ganzen Lat-

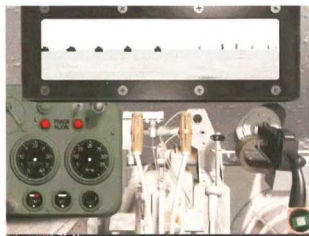


External View: Pz V-12

Ärmliche Optik: Konventionell texturierte Fahrzeuge bekriegen sich in Terrain, dessen grafische Höhepunkte via 3D-Karte geglättete Kanten sind

Stahl tanks oder Konservenbüchsen?

te an Kurzbefehlen. Das alles kennt man so oder ähnlich bereits aus „iM1A2 Abrams“, was auch für die Grafik gilt: Sowohl die gerenderten Innenansichten mit Feldstecher als auch die (einzige) rotier- und zoombare Außenperspektive haben kaum Neues zu bieten. Leider wirkte die schwach texturierte 3D-Optik schon im Vorgänger wenig innovativ, mittlerweile muß sie trotz einiger Explosionen und Rauchfahnen definitiv als museal einge-



Die drei Stationen des Sherman M4 von links nach rechts: Kommandant, Schütze und Fahrer

Realismus vor Schönheit

...war bereits die Devise des Vorgängers: Obwohl Interactive Magic mit Arnold Hendrick den Verantwortlichen des Genreklassikers „M1 Tank Platoon“ als Designer gewinnen konnte, zeichnete sich auch iM1A2 Abrams nicht eben durch richtungsweisende Technik aus. Zwar hatte der neuzeitliche Kampfkoloss acht Kampagnen, einen ausgeklügelten Missionseditor und jede Menge Komplexität an Bord, doch verdarb auch hier die veraltete Präsentation den Spaß. Die 62 Prozent in der Ausgabe 5/97 waren dem Hersteller jedoch keine Lehre – das werden wohl erst Verkaufszahlen auf ähnlich niedrigem Niveau sein.

Tatsächlich noch unansehnlicher: der neuzeitliche „iM1A2 Abrams“ aus dem Vorjahr





Die strategische Einsatzplanung der über 80 Missionen findet auf zoom- und scrollbaren Karten statt

stufen werden. Wenn wir in der Grafikkarte dennoch einen Prozentpunkt mehr springen lassen als anno Mai 1997, dann weil jetzt eine Turbokarte im Marschgepäck zu mindest für geglättete Kanten sorgt. Auch akustisch kann kaum von einem Hochge-



Der Spieler befehligt bis zu fünf Tanks, hier die einzige Außenansicht

nuß die Rede sein – ein paar kurze Musikstücke, immer wieder dieselben Effekte und mehrsprachigen Rückmeldungen, das war's auch schon. Entsprechend harsch muß die Manöverkritik ausfallen: Diese Panzer sind nur Konservendosen! (rf)

Pro & Kontra



- * bis zu 5 Panzer gleichzeitig unter dem Kommando des Spielers
- * 3 Stationen pro Fahrzeug
- * mehr als 80 Missionen



- * veraltete Grafik
- * unspektakulärer Sound
- * kaum inhaltliche Neuerungen

iPanzer '44 (Interactive Magic)

Historische Panzersimulation, museal präsentiert

GRAFIK	52%
SOUND	55%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	54%



56%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:

ab 16 Jahren
4 Stufen
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480), alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler über (Null-)Modem, bis zu 8 via Internet oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.de



Fifa Soccer 96
Fußball im Stil der nächsten Generation – technisch brillant und ein absolutes Muß für jeden Fußballfan.
EVP **19,95 DM**



GREEN PEPPER

BEST ENTERTAINMENT®



Noctropolis
Begleiten Sie Peter Grey, während er sich einer Welt der Wollust und der Gier stellt, in der die Versuchung als Aperitif gereicht wird, während das Hauptgericht aus grenzenloser Verzweiflung besteht.
EVP **9,95 DM**



Hi-Octane
Spiegel, Signal, Feuer: In den trostlosen Straßen des 21. Jahrhunderts fahren Raser aus Spaß um die Wette, aber dieses Mal geht es um das blanke Überleben.
EVP **9,95 DM**



Magic Carpet 2
Retten Sie als Zauberehrlehrling die Menschheit vor dem Untergang. Ein Klassiker, zu dem sicherlich jede weitere Beschreibung unnötig ist!
EVP **19,95 DM**

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

Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig.
All trademarks are the property of their respective owners and used with permission.

Der richtige Kick!



Seit dem Film „Starship Troopers“ weiß man: Wenn insektoide Aliens die Erde bedrohen, ruhen alle Hoffnungen auf dem Militär. Hier ist es das CDF Marine Jump Corps, das auf Befehl von Microsoft alle Win 95-Rechner von Bugs säubern soll.



Die erste Feindbegegnung erfolgt überraschend bereits während einer Trainingsmission

Tod allen Skulls!

Ein Einzelkämpfer der als „Dreadnauts“ bekannten Spezialeinheit bekommt es in 26 actiongeladenen Missionen mit der Rasse der Hydraner, den sogenannten „Skulls“ zu tun. Der erste Einsatz des normalerweise aus einer Verfolgerperspektive (vier weitere Ansichten stehen zur Verfügung) gezeigten Helden besteht dabei lediglich darin, auf der Flucht vor der feindlichen Übermacht sein Rettungsschuttle zu erreichen. Danach geht es zwecks Ausbildung auf den Dschungelplaneten Oasis und weiter zu solchen Kriegsschauplätzen wie der Bergbaukolonie Anubis, dem Eisplaneten Ragnarök, einem hydranischen Mutterschiff sowie in die „Deadworld“, einer Art riesigen Kanone.

Jetpack und Gleitflügel ermöglichen die relativ schweren Luftkämpfe



Der frühe Trooper fängt den Bug

Hierzulande war Paul Verhoevens SF-Streifen **Starship Troopers** noch gar nicht im Kino, da kursierten auch schon Gerüchte über eine PC-Adaption aus dem Hause MicroProse. Doch Microsoft war schneller, denn die Skulls von Outwars sind enge Verwandte der Bugs aus der Verfilmung des Heinlein-Romans: insektoide, mit einem Exoskelett ausgestattete Aliens, die sich zum Teil eingraben, manchmal aber auch aus der Luft angreifen. Jetzt stellt sich eigentlich nur noch die Frage, welche Killerkrabbeln an der Computerkasse für größere Umsätze sorgen...



Die „Starship Troopers“ in Film und Spiel: Konkurrenz für Outwars?

In der Waffenkammer

Ob man sich im Vorfeld für einen männlichen oder weiblichen Hauptdarsteller entscheidet, spielt keine Rolle. Mann und Frau dürfen später gleichberechtigt aus vier Kampfanzügen mit integriertem Jetpack wählen – die Unterschiede beschränken sich auf Waffentraglast und Gewicht.

Während zusätzliche Splittergranaten, Gaußwerfer und zielsuchende Schwärmerraketen zwar immer von Nutzen sind, erfordern manche Einsätze die größtmögliche Mobilität und somit den leichten Scout-Anzug. Im Laufe der Anubis-Missionen erhält man überdies (einziehbare) Gleitflügel, mit deren Hilfe sich selbst große Distanzen zurücklegen lassen. Da sich auch der Raketenrucksack nach Gebrauch wieder auflädt, steht ausgedehnten Luftkämpfen somit nichts im Wege.



Der angerichtete Waffenschaden läßt sich direkt am Energiebalken der Gegner ablesen

Das Feld der Ehre

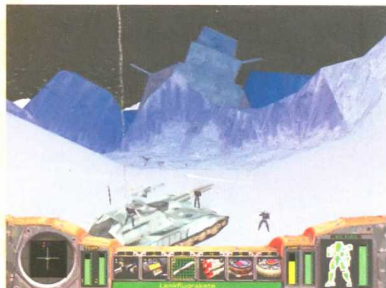
Zumeist hastet man dennoch zu Fuß durch ausgedehnte Höhlenlabyrinth, verwinkelte Täler oder weite Ebenen. Leider stellt die einblendbare Karte dabei keine allzu große Orientierungshilfe dar, denn weder Schalter noch verbündete Truppen oder Gegner sind eingezeichnet. Immerhin erleichtert die Map aber die Suche nach Deckung vor den überall verstreuten Aliens.

Diese verfügen von Anfang an über lästige Zielsuchgeschosse und gewaltige Mörser, welche sowohl die Panzerung als auch den Soldaten darin schwer in Mitleidschaft ziehen. Die Schäden lassen sich durch (seltene) Power-ups beheben, ebenso sorgen Munitionsextras für länger anhaltende Feuerkraft. Geschossen wird vorzugsweise per Maus, während die frei belegbare Tastatur die restlichen Steuerfunktionen (Bewegung, Kamera, Funksprüche) übernimmt – das Handling per Joystick ist weniger empfehlenswert.



Informationen über Bewaffnung und Gegner lassen sich zugunsten eines größeren Sichtfeldes ausblenden

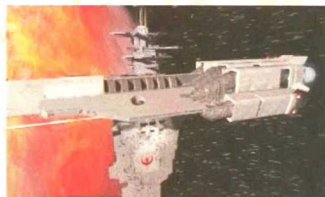
Jede der fünf Grafikwelten hat einen ganz eigenen Stil



Lichte Höhen, dunkle Tiefen

Die Präsentation des 3D-Shooters weist zwar kaum Schwächen auf, kann es mit topmodernen Konkurrenten wie „Incoming“ und „Forsaken“ aber dennoch nicht aufnehmen. Das gilt in erster Linie für die reine Software- und die MMX-Version. Beide bieten zwar optische Spielereien wie bewegliche Lichtquellen, doch wirkt die Grafik unter Direct3D detaillierter. Hier wie dort gibt es hübsch gerenderte, jedoch meist viel zu kurze Zwischensequenzen.

Ähnlich zwiespältig ist die Lage beim Sound: Während die orchestralen Begleitstücke zusammen mit der Geräuschkulisse in manchen Szenarien unterschwellige Dramatik verbreiten, versickern viele Effekte im Mittelmaß. Und die völlig unpassenden Sprachsamples (etwa das lakonische „Ich hasse das...“ im Todesfall) sind gar ein Tiefpunkt dieses ansonsten inhaltlich wie äußerlich sehr gelungenen Action-Spektakels. (mz)



Die meist gerenderten Zwischensequenzen sind hübsch, bieten als AVI-Videos aber nur VGA-Auflösung

Ganz persönlich

In mir fand man den wohl kritischsten Tester für dieses Spiel: 3D-Shooter sind mir zumeist ein Graus, außerdem finde ich, daß sich Microsoft besser um perfekte Betriebssysteme statt um mittelprächtige Games kümmern sollte. Und dennoch hat mich Outwars mit seinen ständigen Tempowechseln fasziniert! Mußte ich mich eben noch unter Zeitdruck durch wahre Skull-Horden metzeln, steht gleich darauf schon wieder strategisches Anschleichen, Sichernde des Geländes und gezieltes Ausschalten von Wachtposten auf dem Programm. In Verbindung mit dem Jetpack bzw. Gleiter ergibt sich daraus ein höchst abwechslungsreiches Gameplay, das selbst einem Kracher wie „MDK“ in den späteren Levels gut zu Gesicht gestanden hätte.



Markus

Outwars (Singletrac/Microsoft)

Kurzweilige Alienjagd in ansprechender 3D-Umgebung

GRAFIK	75%
SOUND	72%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	83%



79%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Fortgeschrittene
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPICHER:	16 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	8 Spieler im Netzwerk oder über Internet
ONLINE-INFO:	http://www.singletrac.com

Die Renner



Akte Europa

*strategisch günstig
in jedem Terrain*

*DM 39,95**



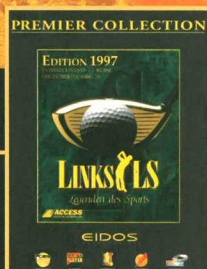
*Orion Burger
und
Das Rätsel des Master Lu
das kombinierte Abenteuer
DM 39,95**

PREMIER COLLECTION

DIE GENRE-HITS VON EIDOS INTERACTIVE

Jetzt im Handel!

Premier Collection veröffentlicht von EIDOS Interactive Limited. Alle Logos, Namen und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.



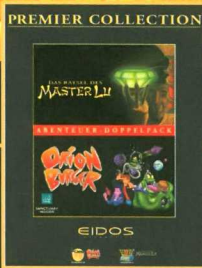
der Saison

Unveränderte Preismempfehlung für die Computerspiele aus der Premier Collection

Links LS
für die besten
Golfplätze
DM 39,95*



Tomb Raider
featuring Lara Croft
im Director's Cut
DM 49,95*



... mit 4 neuen Levels und
Windows 95 Desktop-Theme

EIDOS
INTERACTIVE



Vor dem fliegenden Start wählt man eine von drei Maschinen aus und lackiert sie nach Lust und Laune mit diversen Texturen. In einem von drei Schwierigkeitsgraden geht es dann in Einzelrennen gegen die CPU-gesteuerten „Crazy Aces“ oder auf Rekordjagd gegen den eigenen „Ghost“ eines zuvor gespeicherten Fluges.

Nur während der Meisterschaft winken zudem Siebprämiën und Sponsorenpreise, die der Pilot zwischen den Veranstaltungen in Upgrades investieren kann. Wer aufs Treppchen fliegt, rüstet seinen Vogel so mit neuen, in zwei Stufen weiter hochzuchtbarren Motoren, Flügeln, Bremsklappen oder Rümpfen auf – natürlich darf das solcherart verbesserte Modell auch abgespeichert werden. Gekauftes Spezialzubehör wie Unverwundbarkeit oder „Sofortiger Neustart“ (nach einem Absturz) steht hingegen nur für das nächste Rennen zur Verfügung.

Das Design der fünf Strecken ist ein Fall für wahre Luftakrobaten: Es wimmelt nur so von Alternativrouten, teils erst freizuschießenden Abkürzungen, Hindernissen und haarigen Engstellen. Da am Screen zwar Infos zu Position oder Geschwindigkeit, nicht aber eine Übersichtskarte eingeblendet werden, ist mühsames Auswendiglernen der kürzesten Route ein Muß, um die Checkpoints vor Ablauf des Zeitlimits zu erreichen. Lediglich die anfängliche Spritztour durch die Wüsten von „Border Dash“ absolviert man schnell und ohne Probleme. Es kann gar nicht deutlich genug gesagt werden: Der Slalom zwischen Kühltürmen in den Docks, die Seitenwinde in den Canyons des Monument Rush oder Lavaeruptionen nebst rotierenden Tunnels in den Volcano Rapids verlangen dem Spieler schier Übermenschliches an Präzision und Reaktionsvermögen ab. Und als ultimative Zerreißprobe für die Nerven erweist sich schließlich Sin City. Beim Flug durch Wolkenkratzer, Lagerhallen und Tunnels beweist nämlich ein grandioses Feuerwerk explodierender Flugzeuge, daß selbst die rechnergesteuerte Konkurrenz

Rasante 3D-Rennen für tollkühne Männer in fliegenden Kisten, das ist doch mal was Neues. Zumindest fast, denn wie anno „Slipstream 5000“ wird hier mit Geschick und Waffengewalt um die Pole-position gekämpft.



Engpässe verlangen nach virtuosem Einsatz der Bremsklappen

Vom Fliegeras zum Bruchpiloten in 5 bockschweren Lektionen



Potentielle Ziele werden durch ein Fadenkreuz angezeigt

Pro & Kontra



- rasante und flüssige 3D-Grafik
- prächtige Soundkulisse
- akkurate Steuerung
- in geselliger Runde ungeheuer unterhaltsam



- zu anspruchsvolle Streckenführung
- lediglich fünf Kurse
- Zeitlimit läßt sich nur im Multiplayer-Modus ausschalten



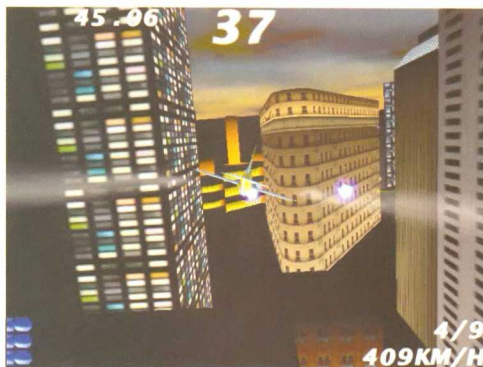
Hinter den blau leuchtenden Symbolen verbergen sich nützliche Power-ups

nicht immer die richtige Abzweigung in diesem düsteren Labyrinth findet. Derart übungsintensive Rasereien drücken um so mehr auf die Motivation, als sich Mißerfolge nicht auf die frei konfigurierbare Steuerung schieben lassen. Per Pad oder Analogstick manövriert es sich stets bestens.

Für taktische Momente sorgen aufsammlbare Power-ups. Aus einem Goodie-Roulette wählt man dann mittels reaktionsschnellem Buttondruck je nach Bedarf diverse Turbos, die kurzzeitig unverwundbar machende Tarnkappe sowie Angriffswaffen, die ihr Opfer verlangsamen, dessen Motor stoppen oder die Kontrolle erschweren. Darüber hinaus zählt eine mit drei Schüssen geladene Ultraschallkanone zur Grundausstattung. Damit lassen sich nicht nur neue Wege öffnen, denn bei gutem Timing halten Schockwelle bzw. umkippende Steinsäulen auch gleich noch den einen oder anderen Gegner auf.

Die Präsentation ist gefällig. Egal, ob aus der Cockpitperspektive gespielt wird oder man die beiden externen Kameras hinter der Maschine bemüht, die Optik bleibt flüssig und rasant. Und das dank diverser Auflösungen von 160 x 100 bis 1024 x 768 Bildpunkten in Highcolor an Rechnern aller Motorenklassen. Auch an Abwechslungsreichtum und Animation der Landschaften gibt es wenig auszusetzen: Man fliegt durch Wasserfälle in Höhlen, düst über reißende Lavaströme oder überholt Züge in voller Fahrt. Laune macht zudem der Sound mit lässigen Kommentaren, realistischen Effekten und einer stets zum Szenario passenden Begleitmusik der höchst fetzigen Art.

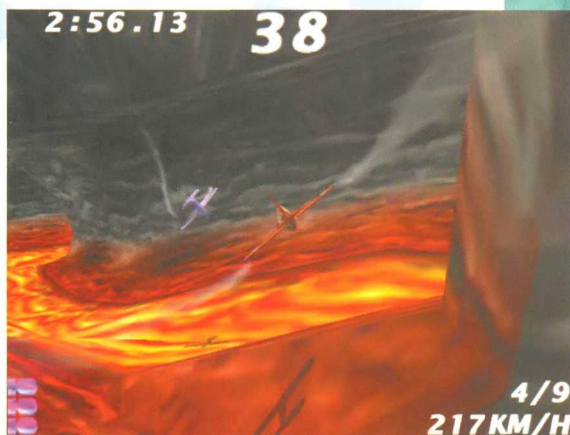
Klares Fazit: Wegen des enormen Schwierigkeitsgrades empfindet sich ein Solo mit Plane Crazy ausschließlich für Fliegerasse – aber im Multiplayer-Cockpit braucht man auch hier kein Roter Baron zu sein, um Spaß am Fliegen zu haben. (st)



Abartig schwer: die Hatz durch die verwinkelten Straßenschluchten von Sin City



Nur selten bleibt derart viel Platz für Manöver



Eruptionen erschweren den Flug über die Lavaströme

Ganz persönlich

...haben mich die Solo-Rennen enttäuscht. Kein Wunder, wenn man selbst nach ungezählten Flugstunden auf der Suche nach der richtigen Route durch Sin City immer noch munter gegen die Hochhausfassaden donnert. Ganz anders die launigen Netzwerkduelle ohne Zeitlimit, wo statt gewiefter CPU-Asse nicht minder orientierungslose Kollegen am Ruder saßen. Wer also in geselliger Runde abheben mag, wird und darf auf Plane Crazy fliegen. Alle anderen müssen schon „plain crazy“ (total verrückt) sein, um sich auf eine solche Herausforderung einzulassen.



Steffen

Plane Crazy (Inner Workings/Ubi Soft)

Enorm anspruchsvolles 3D-Flugrennen

	Solo	Multi
		
GRAFIK	78%	78%
SOUND	84%	84%
STEUERUNG	79%	81%
MOTIVATION	66%	85%

69%

82%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Experten (3 Stufen)
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 (P200 MMX empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 35 bis 85 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (2 MB onboard), D3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Piloten via (Null-)Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.innerworkings.com bzw. http://www.plane crazy.com

Autobahn Raser

Selten war ein Titel so treffend: Davilex setzt am PC die deutsche Straßenverkehrsordnung außer Kraft und allen Temposündern ein Denkmal. Bei diesem Rennspiel werden Sonntagsfahrer quasi mit Bleiüßen getreten...

Ehe auf bundesdeutschen Highways die Hölle los ist, darf man eine von sieben „Waffen“ wählen: Das untere Ende der

Benzinleitung markieren ein Trabant und der neue VW Beetle, aus der Mittelklasse gibt es Toyota MR2, Opel Astra sowie 3er-BMW, und Nobeleraser machen die Straßen mit Mercedes CLK oder Porsche 911 unsicher. Mangels Herstellerlizenz heißen die Autos zwar nicht so, ähneln ihren realen Vorbildern aber hinsichtlich Optik und Werten.

Freilich reicht das Budget zunächst nicht für die getunte Oberklasse. Doch jeder Sieg gegen die drei Computergegner rückt Preisgelder und damit Breitreifen, tiefergelegte Karossen und Turbokits in greifbare Nähe. Und wie jeder Mantafahrer weiß, sorgen derlei Extras für Spaß am Gas: In acht Abschnitten wird nahezu die gesamte Bundesrepublik berast, von Berlin geht es über Hamburg, Köln und München wieder zurück in die Hauptstadt. Frei nach dem alten Kraftwerk-Song „Wir fahren, fahren, fahren auf der Autobahn“.

Das Streckennetz entspricht trotz digitalisierter Originalbauten nicht den tatsächlichen Gegebenheiten auf der Karte, sorgt

aber durch düstere Tunnels, enge Baustellen und Stadtfahrten für Abwechslung.

Dramatik bezieht die Straßenschlacht aus

Gegenverkehr und Radarfallen mit anschließender Flucht vor Flensburgs Schergen – wer den Gesetzeshü-

tern nicht entkommen kann, muß deftige Bußgelder löhnen. Auf nicht ganz so hohem Niveau liegt das Handling der Fahrzeuge, Musik und Sound klingen nach einem Autoradio mittlerer Preisklasse.

Kurzum, aus der Idee hätte sich gewiß mehr machen lassen. Trotzdem: Wer auf der Autobahn mal ohne Gefahr für Leib, Leben und Lappen so richtig die Sau rauslassen möchte, der rast hier richtig. (fl)

Temposünder ohne Gefahr für Leib, Leben und Lappen



Auf passionierte Verkehrsrowdys warten zwei Kleinwagen, drei Mittelklassekarossen und zwei Sportflitzer



Baustellen, LKWs, Busse und die Polizei machen dem motorisierten Anarchisten das Siegen schwer



Tankstopps sind ein notwendiges Übel

Pro & Kontra



- * Stadtkulissen mit hohem Wiedererkennungswert, keine Rundkurse
- * Gegenverkehr, Radarfallen, Tuning



- * mäßige Animationen
- * kaum neue Herausforderungen im Spielverlauf



Rasen im Münchner Berufsverkehr

Autobahn Raser (Davilex/Koch Media)

Anarchistisches Arcade-Racing quer durch Deutschland

GRAFIK	72%
SOUND	65%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	70%



67%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger empfohlen
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.davilex.nl

Schnäppchenjäger AUFGEPASST!

Das Magazin für alle –
vom Einsteiger bis zum Profi

Mit 2 Spiele-Klassikern:

Hunter Hunted

Action pur Gnadenlose Hetzjagd in einer zerstörten Welt

Vollversion – Komplett in Deutsch

Aces over Europe

Duell mit den größten Fliegerassen der Geschichte

Vollversion – mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung

und allem, damit Sie leichtes Spiel haben:
Komplett-Lösungen, technische Tips und Tricks,
Hintergrundinformationen und, und, und...

2 TOP-SPIELE AUF CD-ROM BEST OF SIERRA 1998



BEST OF
SIERRA

ÜBERALL IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

14⁹⁰
DM

"Motorhead.."

HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT



Ein Umlaut trennt Hardrock von Motorengebrüll: Als Motorheads oder Zylinderköpfe bezeichnet man in der schwedischen Heimat des Programmerteams Digital Illusions Menschen mit eimerweise Benzin im Blut. Ihnen ist diese dezent futuristische Arcade-Raserei gewidmet.

„Tempo ist wichtiger als Grafik!“



?: Was hat die traditionsreichen Pinball Wizards von Digital Illusions auf die Straße getrieben?

FL: Nach knapp zehn Jahren am Silberball war es einfach Zeit für eine Abwechslung. Außerdem erschien uns das Rennspielgenre lukrativ, kann man hier doch trotz der harten Konkurrenz die höheren Stückzahlen verkaufen.



?: An welchen Vorbildern orientiert sich das Genre-Debut?

FL: Wir klauen unsere Ideen in der Spielhalle, wo etwa „Daytona USA“ und „Sega Rally“ doch bereits Klassiker sind. Ansonsten gefiel uns das intuitive Fahrgefühl des 3DO-Originals von „Need for Speed“.



Im Kreis des Digital Illusions-Teams: Geschäftsführer Fredrik Liliegren

gefeilten Texturen fehlt, dann, weil wir ein konstant hohes Tempo eben für wichtiger halten. Unsere Software-Engine erreicht eine Framerate, wie Konkurrenzgames bloß mit 3D-Beschleuniger!

Laut Hersteller wird schon in naher Zukunft die „Transatlantic Speed League“ die Formel 1 als Speerspitze des Motorsports ablösen. Mit Innovation hat das auch am Bildschirm wenig zu tun: Wenn acht Piloten in futuristischen Tourenwagen WM-Punkte sammeln, dann mit genrekonformen Features wie eingeblendeter Streckenkarte, der Wahl zwischen automatischer und manueller Schaltung sowie einer Handbremse für flotte Drifts.

Ehe man im Rahmen der Meisterschaft auf acht Kursen startet, empfehlen sich einsame Trainingsrunden gegen die Stoppuhr oder den „Ghost“ einer zuvor gespeicherten Altfahrt. Statt der sieben äußerst fähigen Computergegner dürfen auch maximal ebenso viele vernetzte Mitspieler ans Volant, wenn jeder von ihnen eine eigene CD-ROM erwirbt. Im Gegenzug können (nur) Multiplayer frei über Fahrzeug und Strecke bestimmen. Zudem dürfen sie anstelle konventioneller Positionskämpfe über bis zu 25 Runden auch „Elimination Matches“ austragen – hier gewinnt, wer sich einen vorbestimmten Vorsprung erkämpft.

Teils prächtige Kulissen, teils fade Abschnitte

Positionskämpfe lassen sich via Cockpit- oder Hinterbordkamera beobachten





Lichteekte und schicke Reflexionen am Lack gibt's auch auf Rechnern ohne 3D-Turbo

Einzelgänger müssen sich durch Siege auf zwei eher langweiligen Strecken die Starterlaubnis zu den sechs interessanteren Kursen erst verdienen. So ist Nobly Hills eine rasante GP-Piste europäischen Zuschnitts, Atlantika ein schneller Stadtkurs mit fiesen Schikanen und Olympos in bzw. an wunderschönen Canyons und Palmenstränden gelegen. Am schnörkellosen Okkum Speedway sind gar Spitzengeschwindigkeiten um die 350 km/h die Regel, doch selbst bei diesem Tempo werden Unfälle nur mit Zeitverlust geahndet. Nach mißglückten Weitsprüngen, Abdrängmanövern oder Tunnelfahrten sind Boxenstopps somit weder nötig noch möglich. Dennoch gefällt das Gameplay: Wer das (sogar mit Maus!) ausgefeilte Handling im Griff hat, kann im Kreisverkehr einer italienischen Piazza den Vornelegenden auszirkeln, nutzt abschüssige Parallelschienen zu spannenden Highspeed-Duellen oder



Burnouts statt Boxenstopps

Viele Kurven laden zum Schlittern ein

Anstelle eines Rückspiegels informiert der flinke Blick nach hinten über Drängler

Von den insgesamt acht optisch und technisch klar unterscheidbaren GTs sind die meisten (genau wie zwei Bonusvehikel) erst nach Siegfahrten verfügbar



schlittert gekonnt durch gut verborgene Abkürzungen. Stellenweise sehenswerte Kulissen stehen einigen tristen Abschnitten sowie insgesamt zehn bulligen, aber detailarmen Fahrzeugen gegenüber. Auch der unauffällige Motorsound und die Dancemusik erfüllen eher ihren Zweck, als daß sie mitreißen.

Beim Grafiktempo schöpfen Besitzer eines Direct3D-Turbos wie immer aus dem vollen, doch auch ein „nackter“ P166 schiebt 512 x 384 Pixel, Lichteekte, Bremsspuren und schicke Reflexionen am Lack erstaunlich flüssig über den Screen.

Mag den Machern so populärer PC-Flipper wie „Pinball Dreams“ oder „Pinball Illusions“ also auch kein neuer Meilenstein gelungen sein, ihre erste Ausfahrt beschert uns immerhin einen Arcaderacer, der auch ohne 3D-Karte ordentlich Tempo macht. (rl)

Motorhead (Gremlin/Digital Illusions)

Schnörkelloses Arcaderacing mit enormem 3D-Tempo

GRAFIK	73%
SOUND	68%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	79%



76%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 30 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null)-Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.co.uk

Ganz persönlich



Richy

...ist mir rassistes Gameplay allemal lieber als ein Grafikblender. Und rein optisch reißen die alten Schweden von Digital Illusions hier ja wahrlich kleine Bäume aus – dennoch garantieren stimmige Details und hohes Tempo ausreichend Spaß am Gas. Der Rückwärtsgang wird etwa durch Gedrückthalten der Bremse aktiviert, man verliert also keine wertvollen Sekundenbruchteile durch umständliches Hantieren mit der Schaltbox. Die abwechslungsreiche Streckenführung und die cleveren Computergegner sind ein weiterer Pluspunkt, wenn ich gerade mal lieber rase als simuliere.

TENNIS MANAGER

Schatten am weißen Sport: Steffi Graf ist dauernd verletzt, ihr Vater dauernd im Knast und Boris Becker auch nicht mehr das, was er mal war. Da paßt diese lächerliche Management-Sim doch so gut ins Bild wie Ion Tiriacs Schnauzer zu seinem Gesicht!

Meinung

„Falls Sie schon DirectX 5 installiert haben, installieren Sie keinesfalls DirectX 3, sonst haben Sie eine Menge Ärger!“ Diesem Warnhinweis während des Setups folgt umgehend die Information: „Jetzt wird DirectX 3 installiert!“. Den nachfolgenden Moment der Panik sollte man genießen – es wird der einzige Adrenalin Schub bis zum Löschen des Spiels bleiben...

Zwar wird die veraltete Software nicht wirklich aufgespielt (zwei Menüs später kommt der rettende Cancel-Button), doch zeugt das Intermezzo vom feinsinnigen Humor der Blackstar-Männer. Dieser findet stilsicher seine Fortsetzung in Spielernamen wie „Rita Pimmelstein“ oder „Wladimir Wodka“. Auch Verbalhornungen à la „Groß Schlamm“-Turnier oder auch nur „Australien Close“ sind doch einfach zum Brüllen komisch, nicht wahr? Ein Witz auch die spielerische Qualität des Programms: monotones Geklicke mit vorhersehbaren Folgen, periodisches Abfragen simpler Eckdaten, Unstimmigkeiten wie zu rasche Trainingserfolge und schließlich gar eine behäbig zu steuernde Pong-Variante als „Action-Modus“! Aufschlag oder Schlag ins Gesicht des Käufers?

Gameplay

Mit einem Startkapital von 250.000 Dollar erwirbt man zunächst einen unerfahrenen Racketschwinger, engagiert einen Trainer und meldet seinen Schützling zu Turnieren an. Der Wettkampf läuft entweder automatisch, vom Computer berechnet, ab, oder man versucht, den Gegner in einer mausgesteuerten Variante des Telespiel-Urahrns „Pong“ zu schlagen. In einem „Extras“ betitelten Menü mit den fünf Einträgen „Steuerfahndung“, „Skandal“, „Bestechung“, „Sabotage“ und „Doping“ kann den drei CPU-Konkurrenten ein Bein gestellt werden, um vor ihnen an einen Prestigewert von 100 Punkten, Platz eins der Rangliste oder 10 Millionen Dollar zu gelangen.

Der „Action-Modus“: Pong mit gerenderten Paddles und variabler Schlagdynamik



Zufallsereignisse wie der Diebstahl von Geld vermögen den monotonen Spielverlauf kaum aufzulockern



Wahl des Alter egos: ein verzerrter Robert De Niro als Alternative zu Papa Graf?

Präsentation

Für das Porträt des Alter egos stehen verzerrte Promi-Bildchen zur Wahl. Noch schlichter sind die SVGA-Menüs, mit deren Farbgestaltung man besser bis nach der Medikamentenausgabe gewartet hätte. Und das Schönste am Midi-Gedudel ist fraglos die Abschaltoption (mt).

Tennis Manager (Blackstar Multimedia)

Sportlicher Manager-Witz auf Kosten der Käufer

GRAFIK	19%
SOUND	27%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	11%



17%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein

Tie Break

TENNIS 98

Obwohl diese Tennissimulation aus Spanien stammt, sucht man südländisches Temperament auf ihren Digi-Courts vergeblich. Von der Klasse einer Arantxa Sanchez-Vicario sind die virtuellen Racketschwinger meilenweit entfernt.

Als ziemlich öde erweisen sich die Trainingseinheiten mit der Ballmaschine

Ein Hammer ist das Spiel von Hammer Technologies in keiner Weise, doch Optionsvielfalt wird noch auf passablem Niveau zelebriert: Jeweils 16 männliche und weibliche Sportler stehen zur Wahl, die Unterschiede beschränken sich aber auf Geschwindigkeit und Stärke. Es gibt Freundschaftsmatches

sowie Turniere in Melbourne, Paris, Wimbledon, New York, Sao Paulo, Moskau, Tokio und Johannesburg. Freilich kann man auf allen acht Courts erst ab dem Viertelfinale ins Geschehen eingreifen. Zunächst besteht die Möglichkeit, sich im Training mit einer einfallslos agierenden Ballmaschine zu langweilen oder im Demo-Modus den Rechner bei der Körperertüchtigung zu beobachten. Gespielt

„Completa Simulación y máximo realismo!“
(Übertreibung des Herstellers)

werden Einzel, Doppel sowie Mixed über einen, drei oder fünf Sätze. Die abschließende Kurzstatistik gibt es in jedem Fall. Grafikdetails und Auflösung lassen sich zwar variieren, doch hilft das wenig:

Selbst an einem P233 MMX mit 3Dfx-Turbo ruckeln sich die bis auf den humpelnden Balljungen ordentlich animierten Polygon-Akteure kräftig einen ab. Von den neun Kameraperspektiven er-

weist sich die klassische von schräg oben als die übersichtlichste. Dabei hat man zwei Winkel zur Auswahl und kann den Platz zudem um 180 Grad drehen. Die Ball-Cam hingegen ist zwar originell, aber spielerisch völlig unbrauchbar.

So dürftig die von Grafikfehlern durchzogene Optik wirkt, so klingt der Sound

aus nervtötender Menümusik, Schlaggeräuschen und teilnahmslosem Klatschen des potthäßlichen Pappkameradenpublikums. Tragischer ist die träge Steuerung, die auch eine recht großzügige Kollisionsabfrage zwischen Schläger und der wie ein eckiger Pingpongball wirkenden Filzkugel nicht verbessern kann.

Trotz möglicher Multiplayer-Partien lieferte somit unter dem Strich kürzlich ein südländischer Kollege im Fußballstadion das treffendste Fazit: Spiel wie Flasche leer, wir haben fertig! (st)

Je nach Austragungsort spielt man auf vier unterschiedlich schnellen Belägen, hier der Sand von Paris



Während der optionalen Replays darf man die Akteure zusätzlich auf der Videoleinwand bewundern

Tie Break Tennis '98

(Hammer Technologies)

Digi-Tennis auf schwachem Niveau

GRAFIK	59%
SOUND	53%
STEUERUNG	50%
MOTIVATION	44%



47%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (P166 empfohlen) mit Win 95 bzw. ab MS-DOS 6.0
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768 Pixel), 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	SoundBlaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler via Netzwerk oder (Null-)Modem



Schlagstärke und -richtung können optional mit zwei oder drei Klicks auf einen Powerkreis bestimmt werden



Die Spieler lassen sich um 360 Grad drehen



Das Optionsmenü kennt gleich drei Ballsorten – aber weder Turniermodus noch Bahnneditor



Das Alter ego darf über Schieberegler generiert werden



Bislang ist Microsoft am digitalen Green regelmäßig gegen Mitbewerber wie „PGA Tour Golf“ und „Links LS“ abgestunken. Gelangt der vierte Abschlag in Serie nun endlich unter Par am Testparcours?

Den „Teeth of the Dog“ muß hier nur das Handicap, nicht das Hinterteil des Golfers fürchten: Sieben Löcher des kariösen Hundezahn-Kurses in der Dominikanischen Republik liegen direkt an der Küste, was viel Wind mit sich bringt. Auch „The Links at Casa de Campo“ und die beiden Plätze des „Bay Harbor Golf Clubs“ bieten knifflige Bahnen. Kurzum, trotz variablem Schwierigkeitsgrad und einstellbaren Wetterbedingungen haben Novizen und Profis hier gleichermaßen zu knabbern.

Insgesamt also 63 neue Löcher, dazu, wie gehabt, einleitende Videos zu Schlagtechniken und Besonderheiten der Kurse in englischer Sprachausgabe sowie Kommentare zu über- bzw. unterdurchschnittlichen Schlägen. Auch die nunmehr fünf Zählvarianten mit ungewöhnlichen Spielarten wie „Bingo Bango Bongo“ sind nur teilweise neu. Zum Einsatz kommen sie entweder gegen frei generierbare Computergegner oder menschliche Golfer im Netzwerk, per Modem und im Internet.

Besonders reichhaltig ist die Auswahl an Steuerungsmethoden, denn der digitale Schläger darf gleich auf vier Arten geführt werden: Entweder man beklickt einen Powerkreis zwei- bzw. dreifach, oder der Schwung wird analog zum Mausstrich auf dem Schreibtisch umgesetzt. Die letztgenannte Variante ist hier allerdings nicht so gut gelöst wie bei Empires „Golf Pro“. Natürlich

reicht auf Wunsch ein Caddy das jeweils richtige Holz oder Eisen; auch das Gitter beim Putten ist obligatorisch.

Die Parcours glänzen in hochaufgelösten 64.000 Grüntönen. Insgesamt recht annehmlich, erreicht die Präsentation aber nach wie vor in keinem Bereich die Klasse der Konkurrenz. So bewegen sich die digitalisierten Akteure hier, von Motion Capturing beseelt, zwar recht natürlich, doch die Umgebung wirkt ebenso steril, wie die spiegelfreien Wasseroberflächen statisch sind. Angenehme Begleitmusik und gut ortbare Umgebungsgläusche machen den Braten nicht fett – Microsoft Golf ist auch anno 1998 nicht erstklassig. (mt)

Vier Schlagvarianten, und keine kann voll überzeugen

sehnlich, erreicht die Präsentation aber nach wie vor in keinem Bereich die Klasse der Konkurrenz. So bewegen sich die digitalisierten Akteure hier, von Motion Capturing beseelt, zwar recht natürlich, doch die Umgebung wirkt ebenso steril, wie die spiegelfreien Wasseroberflächen statisch sind. Angenehme Begleitmusik und gut ortbare Umgebungsgläusche machen den Braten nicht fett – Microsoft Golf ist auch anno 1998 nicht erstklassig. (mt)

Microsoft Golf 98 Edition (Microsoft)

Golfsimulation mit Office-Charme

GRAFIK	74%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	67%

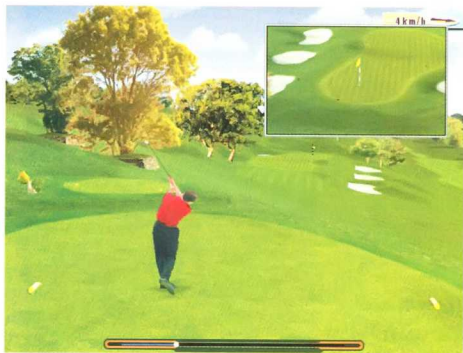


69%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 99,- DM

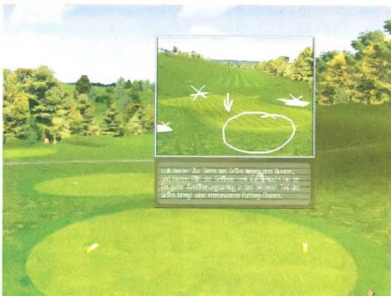
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 55 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler über (Null-)Modem und Netzwerk oder ∞ im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com



In sporadisch eingeblendeten Fenstern kann die Flugbahn des Balles verfolgt werden



Das Gitternetz ist etwas zu grobmaschig geraten



Solche Detailansichten offenbaren zu Beginn jedes Loches die Tücken des Parcours



In diesem Menü wird ein (digitalisierter) Spieler ausgewählt oder neu generiert

THE Golf PRO

Featuring Gary Player

Viele Golfer blicken am PC immer nur nach „Links“. Doch wer auf dem rechten Auge blind ist, übersieht leicht mal etwas – etwa diesen neuen Versuch von Empire, mehr „Swing ins Genre zu bringen“.

Der Doppelsinn des Werbeslogans wird deutlich, sobald Altprofi Gary Player das Handling in deutscher Sprachausgabe erklärt: In 16 Lektionen wird der Novize mit den Feinheiten des Nobelsports im allgemeinen und der neuen Maus-schwung-Steuerung im besonderen vertraut gemacht. Im Gegensatz zu den bisher üblichen Stopp-Klicks auf Powerbalken, simuliert hier die Bewegung des Nagers auf dem Pad direkt die des Schlägers am Bildschirm.

Ganz neu ist diese Methode freilich nicht mehr, konnte man so doch zuletzt bei „Jack Nicklaus 5“ seine Kaffeetasse vom Schreibtisch fegen. Aber man kriegt mit ihr recht flott einen prima Drive hin, die ersten Runden in oder gar unter Par gelingen überraschend schnell. Verbessert sich das Handicap, kann der Schwierigkeitsgrad bis zum Profimodus (ohne Auto-Spin etc.) gesteigert werden. Obligatorisch sind das zuschaltbare Gitter zur besseren Übersicht beim Putten sowie ein optionaler Caddy, der stets den passenden von 14 Schlägern parat hält. In drei Spielvarianten und unter allen erdenklichen Wetterbedingungen kann das Grün bearbeitet werden; in Gesellschaft menschlicher Spieler momentan allerdings nur an einem PC: Den „echten“ Multiplayermodus will Empire demnächst als Patch nachreichen. Dann werden auch Scoreboard-Vergleiche über das Internet möglich.

Golf für Swinger

Was die darstellenden Künste angeht, muß sich Golf Pro der „Links LS 98 Edition“ geschlagen geben. Zwar wurden die beiden Kurse St. Mellion und Hilton Head sehr naturgetreu umgesetzt, doch erreichen weder die Animationen noch Grafikeffekte wie Spiegelungen auf Wasseroberflächen so ganz die Eleganz des Klassenprimus. Der Sound läßt sich aber vielfältig den Wünschen des Spielers anpassen, sogar die Kommentare sind mehrstufig einstellbar. Fazit: Mit seinem gelungenen Tutorial und der klasse Steuerung macht The Golf Pro unbestritten einige Zeit Spaß. Aber ein Turniermodus plus Editor hätten die Langzeitmotivation sicher noch steigern können. (mt)

The Golf Pro (Empire)

Akkurate Golfsim mit schwungvoller Steuerung

GRAFIK	78%
SOUND	74%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	69%



73%

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

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 38-310 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	8 Spieler an einem Rechner, Netzwerk- bzw. Internet-Patch wird nachgeliefert
ONLINE-INFO:	http://www.empire.co.uk

Triple Play '99

In den USA ein nationales Heiligtum, hierzulande allenfalls ein Randgruppensport: Baseball. Als deutscher Fan sollte man EA Sports also dankbar sein, die aktuelle Major League Saison nun wenigstens am PC hautnah miterleben zu können.

Meinung

Charlie Brown wäre stolz auf mich: Ohne Anleitung konnte ich meine angestaubten Baseballkenntnisse innerhalb weniger Innings (= Spieldurchgänge) auffrischen. Der Ruhm hierfür gebührt freilich nicht mir allein, vielmehr sorgt die intuitive Spielbarkeit von Anfang an für Spaß am Sport. Dank zahlreicher Optionen und Computerhilfen sind Erfolgserlebnisse bei Triple Play '99 reine „Einstellungssache“. Eine komplette Saison von 162 Spielen wollte ich mir zwar dennoch nicht antun, doch nach schönster EA Sports Tradition lassen sich sowohl die Anzahl der Partien als auch die der Durchgänge fast beliebig regeln. Ich fürchte nur, daß sich fußballverliebte Teutonen trotzdem kaum für dieses uramerikanische Vergnügen erwärmen können – auch wenn es noch so hübsch präsentiert wird.

Features

Triple Play '99 bietet sämtliche 30 Originalteams der 98er-Saison, außerdem je eine Auswahl der American sowie der National League, welche zusammen die Major League bilden. In zahlreichen Statistiken verfolgt man die Geschicke seiner Schützlinge über eine ganze Saison (je nach Einstellung bis zu 162 Spiele) hinweg, startet gleich in die Play-offs oder trainiert seine Schlagtechnik beim „Home Run Derby“.

Gameplay

Während man normalerweise alle Aktionen selbst via Pad oder Tastatur ausführt, genügen im Managermodus gezielte Anweisungen per Mausklick. Trotz der vielfältigen Schlag- und Wurfmöglichkeiten bleibt die Steuerung dabei stets simpel, wovon vor allem das Spiel zu zweit an einem Rechner profitiert. Bis zu vier Baseballer dürfen sich so über eine Netz- oder (Null-)Modemverbindung austoben, was jedoch ein zusätzliches Originalprogramm erfordert.



Sämtliche Spieler entstammen der 98er-Saison, ähneln ihren Vorbildern aber nur in Grundzügen

Präsentation

Die saubere und recht gut animierte Polygongrafik kann trotz 3Dfx-Unterstützung und (alternativen) Auflösungen bis 1280 x 1024 Pixel nicht ganz mit Teamkollege „NHL 98“ konkurrieren. Dafür könnten die beiden amerikanischen Kommentatoren einer echten Live-Übertragung entsprungen sein, und auch die stadiontypische Soundkulisse macht einiges her. (mz)

Triple Play '99 (Electronic Arts)

Detailgetreue Simulation des US-Volkssports

GRAFIK	79%
SOUND	84%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	72%



76%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPICHER:	16 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, 320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, unterstützt 3Dfx
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler gleichzeitig per (Null-) Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com

Selbsterstellten
Athleten sind keine
(Leistungs-)Grenzen gesetzt



Ohne 3Dfx-Turbo sind höhere Auflösungen bei weniger Tempo und Effekten möglich

REVENGE OF THE TOYS

Morgens halb zehn in Deutschland. Der Office-Sklave von Welt greift zum digitalen Knoppers: Ein Klick, und schon tummeln sich direkt auf der gerade laufenden Anwendung neun ungewöhnliche Geschicklichkeitsspielen...

So versüßen also Büro-Kung-Fu oder Teddys-Schießen die Pausen zwischen den kreativen Schüben. Auch Nägel-in-den-Monitor-Treiben und Monsterkloning hat wohl noch kein Desktop erlebt – an Originalität mangelt es dieser kleinen Sammlung gewiß nicht. Die Boß-Taste für unangemeldet vorbeischauende Chefs ist dagegen bereits ein alter Hut. Das läßt sich von der teils erfrischend witzigen Grafik so nicht behaupten, weshalb man die virtuellen Muntermacher schon mal empfehlen kann: als Mitbringsel für gestreßte Kollegen etwa, oder eben als Futter für den kleinen Spielehunger zwischendurch.



Revenge of the Toys (Piranha Interactive/Bmm)

Neun kleine Desktop-Games

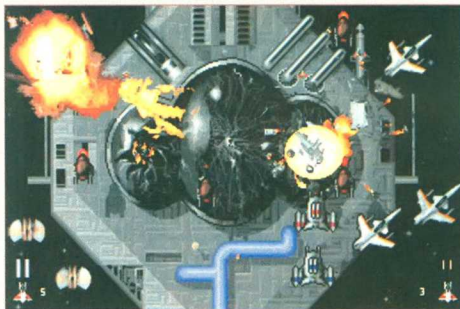
URTEIL: **48%**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: 49,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486/66 mit 8 MB RAM, 12 MB auf der HD und Windows 3.1 oder höher

FINAL IMPACT

Ein nagelneues Actionspiel in 2D und VGA? Haben wir uns im Datum geirrt, schreiben wir etwa nicht 1998? Oder ist bei den Jungs mit dem schönen Namen „Brainbug“ Nomen mal wirklich Omen? Dort wart man jedenfalls den Schritt zurück und führt den Spieler durch elf Missionen in fünf Welten, die in beliebiger Reihenfolge zu absolvieren sind. Von den Prämien nach erfolgreicher Beendigung der Aufträge (auf alles schießen, was sich bewegt, und durchkommen), wird das eigene Schiff aufgerüstet oder ein besseres gekauft. Drei Modelle stehen als Basis für 30 Waffen zur Auswahl und können mit den Überbleibseln besiegt Gegner (Schutzschilde usw.) nachgerüstet werden. Das alles gibt es samt weichem Parallaxscrolling, einer präzisen Steuerung und stellenweise unfairen Gegnern in altbackener Grafik zum kleinen Preis.



Final Impact (Brainbug/Bmm)

Altmodische Billig-Ballerei

URTEIL: **42%**

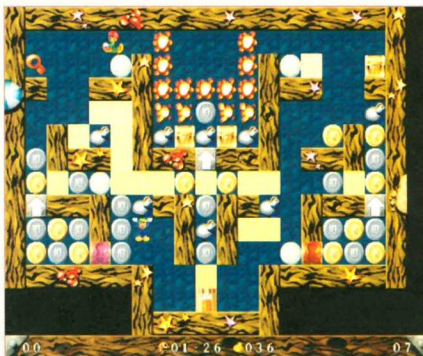
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: 49,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486/100 mit 16 MB RAM, 1 bis 80 MB auf der HD und DOS 5.0.22 oder Win 95

DIE PIRATENINSEL

Früher war alles besser. Da basierten Spiele noch auf Ideen und nicht auf Engines. Dieser nostalgische Seufzer multimedial geschädigter Zocker scheint hier Programm geworden zu sein: Der C64-Klassiker „Boulder Dash“ feiert im SVGA-Gewand fröhliche Urständ.

Einmal mehr versucht also ein Pixelmännchen, Münzen, Juwelen und sonstige Schätze mit bloßen Händen oder der Hilfe explosiver Stoffe aus einer Mine zu bergen. Dabei bringt ein falscher Schritt schnell unsoliden Geröll auf die schiefe Bahn und plättet Männchen oder Ausgang. Das ist wie gesagt weder neu noch grafisch aufwendig, seinen bescheidenen Preis aber allemal wert: Etwa nach dem dritten Level setzt der altbekannte Suchtfaktor ein. Und ab diesem Zeitpunkt hat man noch 97 weitere Knobel-Minen aus fünf verschiedenen Welten vor sich!



Die Pirateninsel (Sunflowers)

Klassische Actionknobelerei als preiswerte Neuauflage

URTEIL: **55%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: 29,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486DX mit 4 MB RAM und DOS 5.0 oder Win 95

MONOPOLY WM-EDITION

Pünktlich zur Fußball-WM erscheint diese Variante des klassischen Kapitalisten-Trainings: Nicht Villen oder Hotels sind zu erwerben, sondern Tribünen und Stadien hochzuziehen – das soziale Gefälle zwischen Badstraße und Schloßallee weicht der FIFA-Rangliste der Nationalteams. Brasilien auf Platz eins ist damit das teuerste Pflaster für den Bau einer Fußballarena, während Schottland auf Rang 22 sparsame Investoren lockt. Zu den bekannten Regeln (stillest von Schieds- und Linienrichter überwacht) gesellt sich hier die Möglichkeit, in kleinen Geschicklichkeitstests wie Elfmeterduellen gegen den Computer und menschliche Kontrahenten die Rangliste immer neu auszulösen. Diese Intermezzis werden nett animiert in der Mitte des Spielfeldes ausgetragen. Alles in allem also solides Familienentertainment.



Monopoly WM-Edition (Hasbro Interactive)

Monopoly für Fußballfans

URTEIL: **59%**

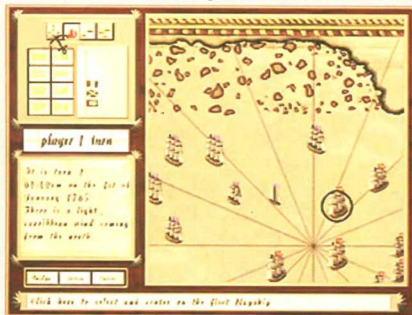
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 99,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 50 MB auf der HD

MAN OF WAR

Für Freunde maritimer Kriegsführung liegt bei TopWare jetzt ein rundenbasiertes Strategiespiel im Softwaredock: Versuchen Sie sich an zwölf historischen Seeschlachten zwischen 1776 und 1814, oder tragen Sie mittels integriertem Editor selbst entworfene Kämpfe aus.

So oder so werden auf einer strategischen Karte entweder der gesamten Flotte oder Einzelschiffen über schlecht lesbare Icons diverse Angriffsmanöver, die Fahrtrichtung und Geschwindigkeit zugewiesen. Nach jedem Zug wechselt das Programm in eine 3D-Egoperspektive, um dem PC-Admiral die Folgen seiner Taktik vor Augen zu führen. Die aus Actionspielen bekannte Ansicht wirkt hier jedoch grobpixelig, ruckelt und bietet keinerlei Interaktion – ein Voyeurmodus für marine Schiffeversenker. Kein Wunder also, wenn schon nach kurzer Zeit die Motivation absäuft.



Man of War (Strategy First/TopWare)

Altbackene Strategie für Seebären

URTEIL: **33%**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: 49,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P60 mit DOS/Win 95, 8 MB RAM und 50 MB auf der HD

MASTERMIND

Für brettmüde Masterminds hat Hasbro Interactive ein Bündel digitaler Varianten des Knobelklassikers geschnürt: Ob solo oder im Duellmodus gegen die CPU bzw. einen menschlichen Kontrahenten via Netzwerk, Modem oder am selben Rechner – das Prinzip ist ebenso simpel wie knifflig.

Eine vierfach variable KI und in der Schwierigkeit unterschiedliche Modi von „Junior“ (mit einem Code von nur drei zu erratenden Farben) bis zu wirklich fordernden Varianten mit acht Symbolsteinen bereiten Denkern jeder Klasse genüßliches Kopferbrechen. Fünf teils recht phantasievolle Grafiksets und eine unaufdringliche Soundkulisse runden den ordentlichen Eindruck ab. Allerdings gibt es im Sharewarebereich schon länger ähnliche Angebote, die eventuelle Options-Defizite durch gün-



Mastermind (Hasbro Interactive)

Solide Digi-Version des Brettspielklassikers

URTEIL: **55%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: 49,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2 mit Win 95, 8 MB RAM und 13 bis 116 MB auf der HD

ALLE TESTS AB HEFT 5/97 AUF EINEN BLICK

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

	Ausgabe	Rubrik	Urtitel		Ausgabe	Rubrik	Urtitel		Ausgabe	Rubrik	Urtitel		Ausgabe	Rubrik	Urtitel
3D Build	398	Simulation	85%	Dryan	598	Genre-Mix	76%	Lomax	697	Action	77%	Serlent	398	Absentee	13%
3D Flipper	398	Simulation	62%	DSF 3D	598	Genre-Mix	168	Longbow 2	697	Simulation	73%	Serven Kingdoms	398	Strategie	59%
3D Ultra Mini Golf	797	Sport	49%	Dungeon Keeper	797	Genre-Mix	81%	Lord of Magic	298	Strategie	82%	Shadow Warrior	398	Strategie	59%
3D Ultra Mini Golf 2				Dunkle Manöver	498	Strategie	87%	MI Taktik Platoon 2	598	Simulation	85%	Shadow Master	398	Action	63%
Der verrückte Kontinent	198	Simulation	51%	Elite 2140	797	Strategie	57%	Machine Hunter	597	Action	65%	Shadows of the Empire	1197	Action	87%
688(B) Hunter/Killer	997	Simulation	74%	Electronic Pinball	1297	Simulation	50%	Madden NFL 98	298	Sport	74%	Shogun: Dynasty	498	Strategie	61%
7th Legion	1197	Strategie	52%	Emporer of the Fading Suns	597	Strategie	72%	Mageslayer	198	Action	64%	Sid Meier's Galaxy Trucker	198	Strategie	79%
Aaron vs. Ruth	697	Sport	70%	Enemy Nations	697	Strategie	58%	Magic: Die Zusammenkunft	597	Genre-Mix	75%	Sig of the Sun	398	Absentee	37%
Actia Soccer 2	198	Sport	63%	Erachacha	1097	Action	55%	Mars T1 SuperBike	1297	Sport	78%	Sin Park	597	Simulation	74%
Actia Soccer Club Edition	897	Sport	46%	Evidence	1097	Absentee	39%	Marathon 2	597	Action	65%	Slimcase	597	Action	33%
Addiction Pinball	398	Simulation	77%	Evolution	498	Strategie	64%	Marble Drop	697	Strategie	59%	SOAC Off-Road Racing	298	Sport	62%
Adidas Power Soccer	398	Sport	29%	Excilabur 2555 A.D.	1297	Action	72%	Mass Destruction	1197	Action	57%	Sonic 3 Knuckles	597	Action	67%
Age of Empires	1297	Strategie	82%	Extreme Assault	697	Simulation	87%	Max Montezuma	198	Action	72%	Sonic & Knuckles Island	1097	Action	73%
Agent Armstrong	1297	Action	69%	F-16 Fighting Falcon	997	Simulation	78%	Max	1197	Action	64%	Speedster	797	Sport	57%
Ali Warlord 1	597	Simulation	52%	F-22 Air Dominace Fighter	298	Simulation	83%	Mc Punk	997	Genre-Mix	73%	Superfly Duffie's Dueling Saloon	498	Strategie	64%
Ali Warlord 2	398	Simulation	67%	F-22 Rapier	697	Simulation	77%	Men in Black	198	Genre-Mix	71%	Swing	597	Simulation	69%
Alix Europa	1297	Strategie	63%	F1 Manager Professional	1197	Sport	82%	Micro Machines V3 Multi	398	Sport	85%	Stadt der verfluchten Seelen	697	Absentee	59%
Alien Arena	598	Absentee	74%	F1 Racing Simulation	198	Sport	87%	Micro Machines V3 Solo	398	Sport	70%	Star Trek Pinball	498	Simulation	45%
Alexander der Große	997	Strategie	65%	FA-18 Hornet 3.0	797	Simulation	42%	Mini Grid	797	Strategie	27%	Star Trek Generations	797	Simulation	72%
Altenrät Racing	298	Sport	68%	FFA 98	198	Sport	85%	Monkey Island 3	198	Absentee	85%	Starfreak Academy	1297	Simulation	89%
Anno 1602	598	Strategie	87%	FIFA Soccer Manager	797	Sport	65%	Monster Trucks	997	Sport	67%	Stealth Reaper 2020	398	Simulation	48%
Anstob 2	997	Sport	87%	Fighting Force	598	Action	70%	Morgana	797	Multimedia	59%	Steel Panthers 3	198	Strategie	60%
Arcade's Greatest Hits 2	498	Genre-Mix	11%	Fight Simulator 98	1297	Simulation	77%	Motor Magic	598	Sport	63%	Steel Fighter Zero	598	Action	41%
Ark of Time	997	Absentee	64%	Fight Unlimited 2	298	Simulation	75%	Moving Puzzle	198	Strategie	70%	Street Racing	1297	Sport	74%
Armor Command	598	Simulation	79%	Flip Out	597	Strategie	59%	My Friend Koo	398	Action	48%	Streets of San City	398	Genre-Mix	57%
Armored Fleet 2	1297	Simulation	83%	Floyd	1297	Absentee	89%	Myth	1297	Strategie	71%	SubCulture	1297	Genre-Mix	86%
Asians und Oskis Die Suche nach dem schwarzen Gold	498	Genre-Mix	52%	Flying Saurus	498	Simulation	85%	Napoleons Weg nach Waterloo	198	Strategie	69%	Super Buby	1097	Action	60%
Atlantis	497	Absentee	79%	Formel 1 97	198	Sport	86%	NBA Action 98	198	Sport	83%	Superfly Duffie's Fighter II	498	Strategie	64%
Atomic Bombman	1097	Action	65%	Formula Karts	897	Sport	70%	NBA Live 98	298	Sport	74%	Swing	1097	Strategie	69%
Balls of Steel	198	Simulation	68%	Forsaken	598	Action	87%	Need for Speed II	697	Sport	74%	Syriah	1297	Strategie	64%
Banzai Bug	597	Action	63%	Fragebogen	298	Action	72%	NetStorm	198	Strategie	85%	Taken no Prisoners	1297	Action	79%
Beasts of Fluxus Fluch 2	1197	Absentee	82%	Galgas	1297	Genre-Mix	77%	NHL 98	1297	Sport	90%	Takuro	298	Absentee	44%
Battlespire	398	Absentee	79%	Gazillionaire Deluxe	1197	Simulation	66%	NHL Open Ice	298	Sport	70%	Tea	1197	Genre-Mix	39%
Battlezone	498	Genre-Mix	87%	Grap - Der Schurke aus dem All 198	Absentee	68%	NHL PowerPlay 98	1297	Sport	73%	Teen Age Goldman	1197	Action	52%	
Beasts & Bumpkins	1097	Simulation	52%	G-Prince	298	Action	87%	Nightmare Creatures	398	Action	74%	Tim & Pim	597	Sport	61%
Bedlam 2	897	Strategie	58%	Gold Thief Auto	298	Action	82%	No Respect	997	Action	55%	Terra Inc.	797	Action	56%
Berthral in Antara	997	Absentee	70%	Granny	398	Absentee	70%	Nuclear Justice	198	Action	78%	Terraria	1197	Strategie	65%
Beitragt	1197	Genre-Mix	81%	Guts & Garters in Danger	897	Action	24%	Osidian	198	Genre-Mix	76%	Test Drive 4	298	Sport	70%
Black Dahlia	598	Absentee	71%	Hamball	198	Simulation	85%	Oodwoot: Abe's Oodyssey	198	Genre-Mix	82%	Test Drive: Off Road	697	Sport	72%
Blade Runner	198	Simulation	74%	Hardcore 404	997	Sport	58%	Outlaws	697	Action	78%	Tex Murphy: Overseer	598	Absentee	69%
Blaster	398	Action	64%	Heavy Gear	198	Simulation	73%	Overboard	1297	Action	69%	The Intruder	897	Action	49%
Bliefu Fun	1297	Sport	73%	Heracles	697	Action	61%	Pandemonium!	767	Action	86%	The Last Express	657	Strategie	87%
Bliefu Rally	198	Sport	82%	Holopics	1297	Action	75%	Pandemonium 2	498	Action	79%	The Lost Vikings II	657	Genre-Mix	71%
Blood Onem: Legacy of Kan	1197	Sport	75%	Herrscher der Meere	198	Strategie	75%	Panic Soldat	1097	Strategie	80%	The Rap	198	Action	68%
Blood	298	Strategie	65%	Httman	1097	Genre-Mix	58%	Panzer General 3D	1297	Strategie	87%	The Space Bar	997	Absentee	65%
British Open Championship Golf	1197	Sport	74%	I-War	198	Simulation	89%	Pax Imperia 2	198	Strategie	85%	Three Deadly Deuces	697	Action	50%
Buccaneer	198	Genre-Mix	59%	IF-22	198	Simulation	86%	Paxilix Admiral	1097	Strategie	80%	TOCA Touring Car Champ.	198	Sport	80%
Buy Tool	697	Action	69%	IM1A2 Abrams	597	Simulation	82%	Perfect Assassin	1197	Absentee	63%	Tomb Raider 2	198	Action	87%
BuyRiders	498	Sport	35%	Imperialismus	997	Simulation	85%	Perfect Weapon	597	Action	63%	Total Annihilation	1297	Strategie	85%
Bust-A-Move 2	398	Simulation	39%	Imperium Galactica	697	Strategie	72%	Perry Rodan	797	Action	76%	Trojan - Discousr Hunter	1197	Action	83%
Callahan's Crosshime Saloon	897	Absentee	69%	Incoming	598	Action	86%	Operation Eastside	398	Strategie	85%	Twisted Metal 2	398	Sport	59%
Castalium Plus	797	Simulation	82%	Incoation	1197	Genre-Mix	82%	Pet Sampras Terms 97	997	Sport	77%	Ubk	398	Genre-Mix	83%
CART Precision Racing	398	Action	78%	Independence Day	697	Action	86%	Pet's Tour Pin	697	Sport	81%	Ultimate Chess League	797	Sport	69%
Cavendish	1197	Simulation	63%	Indydragsting Expansion Set	198	Simulation	82%	Pilgrim	1297	Action	69%	Ultimate Chess Pro	398	Sport	79%
Chasm - The Rift	1297	Action	70%	International Rally Championship	198	Sport	75%	Pink Panther und die Zubeformel	398	Absentee	63%	Uncle Henry's Playhouse	797	Strategie	55%
Chen in Bolivia	997	Strategie	35%	Interstate 76	697	Genre-Mix	71%	Postal	298	Action	7	Upside	198	Strategie	76%
Civil War General 2	198	Simulation	62%	Interstate 76: North Riders	598	Genre-Mix	74%	Power Chess	1197	Strategie	72%	V-Explosion	398	Action	44%
Cloz Combat	997	Sport	58%	Iron's A Blood	697	Action	59%	Power Rangers Zeo	997	Action	21%	Vermier 2	597	Simulation	75%
Die Brücke von Amheim	298	Strategie	62%	Iron Man X-0 Manowar	597	Action	57%	Powerboat Racing	498	Sport	59%	Virtual Foot 2	1197	Sport	85%
Club Manager 97/98	997	Sport	58%	Inogud	597	Action	65%	Premier Manager 97	897	Sport	80%	Virtual Pool 2	298	Sport	80%
Comanche 3	697	Simulation	86%	Jack Nicklaus 4	597	Sport	77%	Pro Pinball: Timebush!	997	Simulation	78%	Vius	1297	Action	70%
Combat Chess	198	Strategie	68%	Jack Nicklaus 5	398	Sport	78%	Professor Teacher's vWorld	597	Strategie	42%	Vlad Tepes Crucifix	398	Strategie	65%
C & C 2: Gegenangriff	597	Strategie	bes. wertvoll	Jack Orlando	1197	Absentee	78%	Puffy Squad	597	Action	63%	Voodoo Kid	997	Absentee	78%
Conquest Earth	1297	Strategie	80%	Jazz Jackabbott 2 Solo	498	Action	63%	Puzzle Bobble	997	Strategie	56%	War Wind 2	298	Strategie	74%
Constructor	1097	Simulation	80%	Jazz Jackabbott 2 Multi	498	Action	70%	Queen - The Eye	198	Absentee	81%	Warfarebirds	498	Strategie	73%
Contra Legend of the Gobboz	398	Action	73%	Jeff Knight	1297	Action	58%	Ragnarok World	597	Sport	1	Warhammer: Dark Omen	498	Strategie	67%
Dark Colony	1197	Strategie	63%	Jet Moto	398	Sport	58%	Rebel Moon Rising	1097	Action	51%	Warhammer: Final Liberation	398	Strategie	62%
Dark Earth	1197	Absentee	75%	Joint Strike Fighter	1197	Simulation	83%	Red Baron 2	398	Simulation	80%	Warlords 3	1097	Strategie	75%
Darklight Conflict	697	Action	80%	Journeymen Project 3				Redline Race	598	Sport	83%	Warlords 4	1097	Strategie	64%
Dark Reign	1197	Strategie	88%	Juicy Casses	298	Absentee	66%	Resident Evil	597	Genre-Mix	87%	We are Angels	997	Action	18%
Dark Rift	398	Sport	53%	Julius Caesar	598	Strategie	64%	Riana Rescue	597	Simulation	35%	We ist der Meister von Taylor French	1197	Simulation	50%
Das 3. Millennium	298	Simulation	69%	Jurassic War	1097	Strategie	62%	Riot	897	Sport	65%	Wet - The Sexy Empire	797	Simulation	74%
Das Grab des Pharo	398	Absentee	77%	Kan Race	1097	Sport	66%	Rising Lands	498	Strategie	59%	Wing Commander Prophecy	298	Simulation	87%
Daytona USA Deluxe	1297	Sport	70%	Kick Off 97	597	Sport	66%	Riven	1297	Absentee	86%	WigOut 2007	897	Sport	74%
Deadlock 2: Shrine Wars	498	Strategie	68%	Kick Off 98	298	Sport	61%	Rolling Gards 97	1097	Sport	70%	World Wide Rally	298	Sport	72%
Demonwars	1297	Strategie	75%	Koala Lumpur	597	Absentee	70%	Sabre Ace	198	Simulation	73%	Worldwide Soccer	997	Sport	85%
Der Indisagsteg	997	Simulation	82%	Krazy Ivan	1197	Action	66%	Sandewanders	797	Action	57%	Worms 2	1297	Strategie	80%
Descent To Undermountain	398	Absentee	39%	Lands of Lore 2	1197	Absentee	87%	Scorn	697	Action	38%	X-Men: Apocalypse	997	Strategie	75%
Diagrams 3D	697	Strategie	37%	Leviathan	198	Sport	1	X-Mot: Action of the Atom	897	Action	32%	X-Wing vs. Tie Fighter	797	Simulation	76%
D.O.G.	1097	Action	51%	Lionheart	1297	Strategie	72%	Swlight	997	Strategie	52%	Yoda's Trick or Treat	498	Genre-Mix	44%
Dogday	298	Absentee	50%	Liberation Day	598	Strategie	67%	Seal Dundee's World Club Fodt.	797	Sport	60%	You don't know Jack Solo	498	Genre-Mix	44%
Dragon Dice	1097	Strategie	58%	Lifeforce Tenka	498	Action	49%	Seal Dundee's World Club Fodt.	797	Sport	65%	You don't know Jack Multi	498	Genre-Mix	71%
Drains to Reality	1297	Action	59%	Links LS 1998 Edition	1097	Sport	85%	Seas TouringCarChampionship	398	Sport	72%	Zombiville	498	Action	87%
Drilling Billy	1297	Action	77%	Little Big Adventure 2	997	Genre-Mix	83%	Semper Fi	598	Strategie	39%	Zork Grand Inquistur	198	Absentee	87%

REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA



STARCRAFT
TIE BREAK TENNIS '98

JACK



STARSHIP TITANIC
DAYS OF OBLIVION

JÖRG



MORDOR 2
DIE PIRATENINSEL

MARKUS



MIGHT & MAGIC 6
STAR WARS: REBELLION

MICHAEL



STAR WARS: REBELLION
CAPITALISM! DELUXE

TRILLE



FALLOUT
MAN OF WAR

RICHY



F-15
JOHN SINCLAIR

STEFFEN



PLANE CRAZY
FINAL IMPACT

Auch diesen Monat ist wieder Ihre Meinung gefragt: Nur Ihre Zuschriften bestimmen über die Tops, Flops, Ab- und Neuzugänge in unseren Lesercharts. Zur Teilnahme genügt wie üblich eine Postkarte mit Ihren persönlichen Favoriten – neuere (aber bereits erschienene!) Titel werden bevorzugt, indizierte nicht berücksichtigt, und die Anzahl der Nennungen spielt eine untergeordnete Rolle. Wichtiger sind ein leserlicher Absender und unsere nachstehende Adresse, da unter allen Teilnehmern drei schicke Games gelöst werden!

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

Die Gewinne



Der Rechtsweg ist wie gehabt ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns – falls auf den siegreichen Einsendungen Präferenzen notiert sind. Viel Glück!

LESERCHARTS



- | | |
|----------------------------|------|
| 1. TOMB RAIDER 2 | (4) |
| 2. AGE OF EMPIRES | (1) |
| 3. COMMAND & CONQUER 2 | (7) |
| 4. FIFA 98 | (19) |
| 5. DIE SIEDLER 2 | (6) |
| 6. MONKEY ISLAND 3 | (2) |
| 7. ANSTOSS 2 | (8) |
| 8. WING COMMANDER PROPHECY | (20) |
| 9. CIVILIZATION 2 | (17) |
| 10. BLADE RUNNER | (-) |
| 11. DIABLO | (5) |
| 12. JEDI KNIGHT | (14) |
| 13. GRAND THEFT AUTO | (16) |
| 14. NHL 98 | (15) |
| 15. WARCRAFT 2 | (12) |
| 16. DUNGEON KEEPER | (3) |
| 17. MDK | (-) |
| 18. LANDS OF LORE 2 | (9) |
| 19. BAPHOMET'S FLUCH 2 | (-) |
| 20. F1 RACING SIMULATION | (-) |

VERKAUFSCHARTS



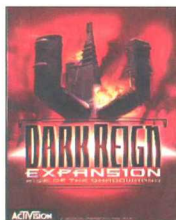
- | | |
|------------------------------------|------|
| 1. STAR WARS: REBELLION | (-) |
| 2. ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG | (-) |
| 3. TOMB RAIDER 2 | (2) |
| 4. MYSTERIES OF THE SITH | (-) |
| 5. BATTLEZONE | (-) |
| 6. GRAND THEFT AUTO | (4) |
| 7. ANNO 1602 | (-) |
| 8. GOLD GAMES 2 | (8) |
| 9. LULA INSIDE | (-) |
| 10. JEDI KNIGHT | (-) |
| 11. F1 RACING SIMULATION | (18) |
| 12. ANSTOSS 2 | (-) |
| 13. YOU DON'T KNOW JACK | (-) |
| 14. X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION | (-) |
| 15. ZORK: DER GROSSINQUISITOR | (15) |
| 16. WING COMMANDER PROPHECY | (5) |
| 17. CIVILIZATION 2 CLASSIC | (-) |
| 18. MONKEY ISLAND 3 | (6) |
| 19. BUNDESIGA MANAGER CHAMPIONS | (-) |
| 20. BLADE RUNNER | (14) |

Auch das Beste läßt sich noch verbessern: Ab sofort präsentieren wir die aktuellen Add-ons, Sammlungen und Schnäppchen fein säuberlich voneinander getrennt und damit noch übersichtlicher – letztere zudem mit der Wertung aus dem Originaltest.

ADD-ONS

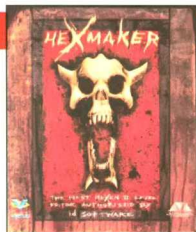
Hex-Editor

Seit neuestem übernimmt UBI Soft auch Marketing und Vertrieb für Add-ons aus dem Hause MacMillan. Den Anfang macht der **autorisierte Leveleditor für Activisions 3D-Shooter Hexen 2**. Die englische Originalversion mit deutschem Handbuch ist für **39,95 DM** erhältlich.



Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand

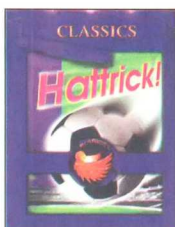
Die Mission-CD zu Activisions Echtzeitstrategical haben wir zwar bereits in der vorletzten Ausgabe vorgestellt, doch weist die Verkaufsversion Änderungen gegenüber unserem Testmuster auf: Statt 18 gibt es jetzt **20 neue Einsätze**, die sich aus 14 Solo- und sechs Multiplayerszenarien zusammensetzen. Hinzu kommen etwa 100 Mehrspielerkarten aus den Einsendungen zum „Dark Reign“-Wettbewerb. Neben dem verbesserten Editor zum Erstellen eigener Mehrspielerschlachten stehen, wie erwähnt, **zusätzliche Filmsequenzen**, sechs mitreißende Musiktitel und **13 brandneue Einheiten** aus zwei ebenfalls neuen Armeen unter dem Kommando der Hobby-Militärs. Beim Preis von **39,95 DM** ist es geblieben.



BUDGET

Weiche Preise bei Bomico

Der Frankfurter Vertrieb bietet wieder einige Programme zu Tiefstpreisen an. So darf man für **49,95 DM** zur abenteuerlichen Multimedia-Kreuzfahrt mit der **Titanic** (nicht getestet) aus- bzw. auflaufen. In die tollen Echtzeitgefechte von **Dark Reign** (88%) und die postnukleare Auto-Action auf der **Interstate 76** (71%) geht es schon für **39,95 DM**. Und die Teilnahme an der 3D-Hatz **Hexen 2** (nicht getestet) sowie der Flug nach **Holiday Island** (80%) kosten sogar nur jeweils **29,95 DM**.



Hat trick!

Während wir weiter auf Ikarions Fußballmanager „Hat trick Wins“ warten – der Anpfiff soll nun endgültig im Herbst erfolgen – haben die Aachener den Vorgänger in ihre preiswerte Classic-Serie aufgenommen: Werden Sie in **Hat trick!** (89%) Vereinschef für nur noch **29,95 DM**.

Klassisches von Electronic Arts

Die Classics-Serie von EA meldet sieben Neuzugänge für jeden Geschmack: Hobbypiloten kommen bei den Janes-Flugis **Advanced Tactical Fighter** (76%) und **AH-64D Longbow** (87%) voll auf ihre Kosten. Strategen dürfen sich mit Bullfrogs **Syndicate Wars** (70%) oder **KKND** (79%) von Beam Software austoben. Dann wären da noch die beiden formidablen Space-Shooter **Wing Commander 4** (88%) sowie **Darklight Conflict** (80%) von Origin bzw. Rage. Und auch den sportlich-taktischen **FIFA Soccer Manager** (65%) gibt es ab sofort für die klassischen **39,- DM**.



TOP TIP: Comanche 3 Gold

Der von unseren Lesern zur Simulation des Jahres 1997 gekürte Comanche 3 wird diesen Sommer von Novalogic vergoldet. Wer nach Absolvieren der **nun insgesamt 80 Missionen** nicht in den Ruhestand gehen will, bastelt sich mit dem **neuen Mission Design Tool** weitere Betätigungsfelder. An der für MMX optimierten Optik wurde ebenso fleißig gefeilt wie an der KI des Wingman und der Waffenbestückung. Als Bonus wird der Preis von **89,- DM** eine zusätzliche Kampagne enthalten, für die ein ehemaliges Comanche-Team-Mitglied der U.S. Army als Designer verantwortlich zeichnet.



Wieder auf dem Kriegspfad: Comanche 3 Gold



Spiel's noch einmal, Sam

GT Interactive hat die Replay-Reihe um ein halbes Dutzend Schnäppchen erweitert. Zum Preis von jeweils **30,- DM** erhältlich sind die Echtzeitstrategie **Z (74%)** inklusive neuem Expansion Kit von den Bitmap Brothers und das SF-Strategical **Imperium Galactica (72%)**. Und für nur **20,- DM** gibt es Sensible Softwares Action-Kick **World of Sensible Soccer (83%)**, die knobelige Blasenballerei **Puzzle Bobble (56%)** von Taito, das Adventure **Nine – The Last Ressort** (nicht getestet) sowie den abenteuerlichen Antik-Krimi **SPQR** (nicht getestet).

Megastark

Lediglich **10,- DM** verlangt Prism Leisure pro Titel aus der Megastark-Reihe. Darunter sind drei Games, die Stammleser bereits von unseren Cover-CDs kennen: Das schweinegute Cartoon-Adventure **Bazooka Sue (75%)**, die filmreife Wirtschaftssimulation **Der Produzent (76%)** und der Top-Heli **Hind (80%)**. Darüber hinaus finden sich im Angebot die Wirtschaftssim **Zeppelin (81%)** von Ikarion und Max Designs **Oldtimer (85%)**, der **Tornado (73%)** inklusive **Zusatzmissionen** aus dem Hangar von Digital Integration, Blue Bytes Klassiker **Die Siedler (91%)** sowie die spielbare Geschichtsstunde **Das Museum (76%)**.



COMPILATIONS

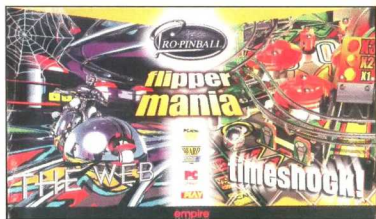


Total Heaven

Mit Blue Byte in den siebten Himmel: Allen Freunden klassischer Aufbausimulationen bietet die Mülheimer Spieleschmiede für nur **89,- DM** eine Compilation aus dem hauseigenen Hit **Die Siedler 2 (86%)**, Sid Meiers **Civilization 2 (88%)** von Micro-Prose sowie Maxis' **Sim City 2000 (90%)**. Also drei komplett deutsche Genre-Highlights zum Preis von einem.

Twin Pack

Für eine Startgebühr von schlappen **39,95 DM** heben bei Prism Leisure derzeit zwei Spitzenhubis von Digital Integration im Doppelpack ab: Sowohl **Hind (80%)** als auch sein Vorflieger **Apache Longbow (85%)** unterstützen 3Dfx-Turbos und schrauben sich über komplett deutsches Einsatzgebiet.



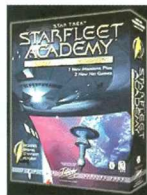
Flipper Mania

Empire flippt aus: Da es bis zum Release des dritten Teils der „Pro Pinball“-Serie noch ein Weichen hin ist (siehe News), darf man sich die Wartezeit mit einer Sammlung aus den beiden Flippersimulationen **Pro Pinball: The Web (74%)** und **Pro Pinball: Timeshock! (78%)** vertreiben. Wer sich die gepflegten Kugeln geben will, braucht **59,95 DM** im Magazin.



TOP TIP: Starfleet Academy – Chekov's lost Missions

Raumkadetten dürfen sich nun für sieben weitere Semester an der Trekker-Uni einschreiben. In ebenso vielen neuen Einsätzen trainiert man mit diesem Add-on seine Führungsqualitäten und sein taktisches Geschick im Kampf gegen Romulaner und Klingonen – Walter „Chekov“ Koenig und George „Sulu“ Takei stehen hilfreich zur Seite. Zwei zusätzliche Multiplayervarianten und neue Features wie Außenansichten und Zeitrafferfunktion sind jetzt ebenfalls auf den Brücken von Enterprise & Co. zu finden. Die verlorenen Missionen findet man bisher allerdings nur im Importhandel für ca. **35,- DM**.



Star Trek für Studenten: Chekov's lost Missions

GAME CHANNEL

<http://www.gamechannel.de>

Bertelsmann begründet die Onlinegaming-Wüste Deutschland: Der Dienst am verkabelten Spieler bietet Vergnügungsjunkies verschiedener Abhängigkeitsgrade die richtige Dosis Multiplayerspaß.

EINSTIEG

„Wir sind offen für jeden Spielertyp. Von familienkompatiblen Umsetzungen klassischer Brettspiele über Simulationen für Hardcore-Gamer bis hin zu Infos und Diskussionen haben wir alles im Programm“, umreißt Stephanie Tietze, Pressefrau beim Game Channel, das Angebot des deutschsprachigen Spiele-Servers. So gerät schon der Start entsprechend vielfältig: Neben Exklusivinterviews mit den ganz Großen der Szene (John Romero, Sid Meier, Peter Molyneux und andere) samt optionaler Sprachausgabe über WAV-Files, gibt es Foren, Chats, Aktionen, Support und Downloads zu allen Belangen des Spielersalltags – und natürlich Onlinespiele.

GEGENWART

Tägliche Wettbewerbe bieten dem Besucher die Möglichkeit, aktuelle Software abzustauben. Etwas Besonderes ist der „Creativ Contest“, bei dem Nachwuchsprogrammierer, Musikkomponisten oder Pixel-Picassos aufgerufen sind, ihre kreativen Ergüsse rund um das Channel-Logo einzuschicken – als Anreiz winken Preise im Wert von immerhin 5.000 Mark. In moderierten Chats können Spieleentwickler befragt oder kritisiert werden, so zuletzt Wolfgang Walk von Blue Byte und „Abe“-Vater Lorne Lanning. Und im Multiplayerbereich hat neben Schach oder Backgammon derzeit Air Attack die Luftkategorie: Der Server verkauft bis zu 300 Piloten an einem der vorher angekündigten Termine.

ZUKUNFT

Mit GTIs Strategie-Hit „Total Annihilation“ steht das erste Vollpreisspiel schon fest, das bald über den deutschen Ser-

**TIP DER
REDAKTION**



Die proppevolle Startseite verzweigt in Bereiche für Foren, Chats, Infos, Wettbewerbe, Downloads, Multiplayer-Spiele und mehr

ver gespielt werden kann. Verhandelt wird momentan aber mit allen großen Herstellern. Bis das Angebot entsprechend ausgeweitet ist, darf man es umsonst nutzen. Später wird eine Mischkalkulation aus Grundgebühr und Stundentarif den Geldbeutel des Spielers mit bis zu 9,90 DM belasten, wobei hier die Providerkosten und sogar die Telefongebühren zum günstigsten Tarif schon eingerechnet sind. Und das Beste: Weite Teile des Angebots, viele Onlinespiele sowie der gesamte redaktionelle Sektor werden auch in Zukunft kostenfrei bleiben.

Präsentation
Bedienung
Motivation
Sprache:
deutsch
Deutscher Spiele-Server mit redaktionellem Angebot, Java- und Frameunterstützung – zur Zeit noch umsonst



AIR ATTACK

Der **Multiplayer-Flugi** lädt während der Registrierung alle benötigten Daten vom Server auf die Festplatte (7 MB), von der man zu Trainingszwecken auch offline abheben kann. Programmierer rund um die Welt haben das Programm seit 1997 kontinuierlich weiterentwickelt, die Fäden laufen bei VR1 in Boulder/Colorado zusammen.

Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs startet man in **16 historischen Jägern** zu rasanten Dogfights, wobei wegen der guten Handhabung via Joystick kaum Einarbeitung erforderlich ist. **Teamkämpfe oder Instant-Action sowie Chat-Funktionen** lassen ab einem P133 mit 16 MB RAM (noch besser wäre ein P166 mit 32 MB RAM) kaum Wünsche offen.

MORDOR 2: DARKNESS AWAKENING

<http://www.vbdesigns.com/mordor>

Spätestens seit „Ultima Online“ weiß man: Rollenspiele machen im Netz einen Heidenspaß. Ein brandneues und besonders gelungenes Bei-Spiel kann man aktuell von unserer Heft-CD ziehen!



Wer Tolkiens Fantasy-Klassiker „Herr der Ringe“ kennt, der kennt auch das Land Mordor. Die hiesige Region hat damit nicht nur den Namen gemeinsam, denn auch hier gibt es Zwerge, Trolle usw. Neun solcher Rassen stehen den bis zu vier Helden der Party zu Beginn offen, dazu sechs Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz oder Charisma. Sind die entsprechenden Charakterpunkte verteilt, tritt man je nach Geschlecht und Gesinnung einer von zwölf Gilden bei – als Krieger, Ninja oder Magier etwa.



Dann findet man sich in einer Stadt wieder. Hier gibt es neben einem Dungeon-Eingang ein Geschäft für die Startausrüstung, eine Taverne voller Aufträge und Gerüchte, eine Bank, einen Seher, eine Bücherei, das Gildehaus für Heilung und Beförderungen sowie den Totengraber zwecks Wiederbelebung gefallener Kameraden.



Außerdem kann sich der Spieler jederzeit über jeden Aspekt des Programms von einer Hilfe-Funktion informieren lassen.



Spieltiefe von der Charaktergenerierung bis zu 400 Gegnern und Gegenständen

Prinzipiell läuft Mordor 2 auf ein klassisches Rollenspiel hinaus, dessen Katakomben nach Erforschung unverändert bleiben – lediglich Monster und Schatzkisten werden immer wieder neu verteilt; insgesamt gibt es über 400 Gegner und Gegenstände.



Die nicht verschiebbaren Fenster informieren in 32.000 Farben über alle Statuswerte und zeigen den 3D-Dungeon samt seiner Bewohner und einer Karte



Beim städtischen Seher gibt es Wahres gegen Bares



Der Charaktergenerator für bis zu vier Partymitglieder bietet neun Rassen, sechs Eigenschaften und zwölf Berufe

de. Für in Kämpfen gewonnene Erfahrungspunkte winken höhere Charakterlevels, für gefundenes Gold gibt es bessere Waffen und Rüstungen. Verlorene Treffer- und Magiepunkte müssen ebenfalls neu erworben und bezahlt werden; sei es mit Gold oder der Alterung des Helden.

Ob man dieses Rollenspiel online mit bis zu 15 Mitspielern (hängt vom Server ab) oder ganz alleine angeht, spielt abgesehen von der Chat-Funktion kaum eine Rolle. Gesteuert wird per Maus, Tastatur und Hotkeys, wobei sich die Grafik durchaus sehen lassen kann: Die Fenster für Charakterinfos, Meldungen und Karte bergen immerhin 32.000 Farben, Skelette und Ungeheuer trifft man in OpenGL-unterstützten 3D-Dungeons. Akustisch warten wenig und dezente Hintergrundmusik sowie Kampfgeräusche. Vor allem warten in Mordor aber Abenteuer satt! (js)



Präsentation

•••••

Bedienung

•••••

Motivation

•••••

Sprache:

englisch

Online-Rollenspiel in 32.000 Farben mit OpenGL-Unterstützung, benötigt zumindest einen 486 DX2/66 mit Win 95/NT SP3, 16 MB RAM und 25 MB auf der HD

DAS GRATIS-TICKET NACH MORDOR

...finden Sie auf der Begleit-CD Nr.2. Es handelt sich dabei um die aktuelle Betaversion 0.992b, die auf **fünf von insgesamt 15 Spielareale** beschränkt ist und mit eingebautem Server-Zugang geliefert wird. Mit der kommerziellen Endversion ist erst in einigen Monaten zu rechnen.

DIABLO 2

<http://www.diablo2.org>

Wer nicht warten will, bis Blizzard an Weihnachten das Tor zur Hölle erneut aufstößt, findet im Netz bereits ein paar teuflisch gute Infos zur Fortsetzung des populären Actionrollenspiels aus dem vergangenen Jahr. Ein Paradebeispiel wäre dieser Site, der bemerkenswerterweise von zwei Schülern betreut wird.

Vorbildlich aufbereitet in Übersicht und Struktur, findet der interessierte Monsterschlächter hier von Screenshots und Artworks über grundsätzliche Informationen zu Gameplay und Story bis hin zu zahlreichen Links alles, was das Heldenherz begehrt. Besonders gefallen hat uns eine Wunschliste, in die Fans all jene neuen Features eintragen dürfen, welche die Designer ihrer Meinung nach in „Diablo 2“ keinesfalls vergessen sollten. Sollte es darüber noch Unklarheiten geben, kann man sich in einem komfortabel zu bedienenden Diskussionsforum mit anderen Diabolikern austauschen.

Präsentation

•••

Inhalt

•••

Bedienung

•••

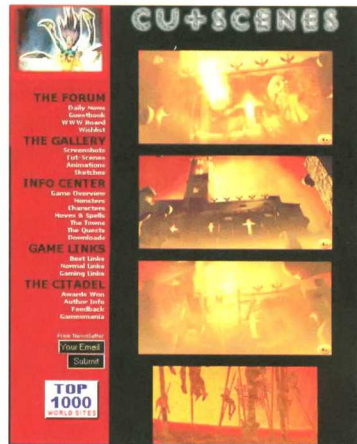
Sprache:

englisch

Höllisch gute Infos

für Diaboliker, keine

Frames



FORSAKEN ONLINE

<http://www.descent.org/forsakened>

Acclains erst letzten Monat hitgekrönter Action-Knaller läßt bekanntlich im Multiplayermodus am meisten Freude aufkommen. Dabei war das spielbare Demo noch auf das IPX-Netzwerkprotokoll angewiesen, während es die Verkaufsversion auch über den gängigen Internet-Standard TCP/IP krachen läßt. Hier ein Tip für vernetzte Demologen: Unter der Adresse

<http://www.kali.net> findet man die Software nebst allen Informationen, um weltweit gegen andere 3D-Biker antreten zu können. Zusätzlich hat Hersteller Acclaim für die kommenden Wochen einen Patch angekündigt, der über spezielle Server mehr als die bislang acht Teilnehmer an Internet-Schlachten ermöglichen soll – die genaue Anzahl stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. Auf dieser schön gemachten Fan-Page (eigentlich zum Konkurrenzprodukt „Descent“) wird sie jedoch baldmöglichst veröffentlicht; Infos zum Spiel und Links zu allen relevanten Adressen inklusive Newsgroups findet man hier bereits jetzt.



Präsentation

•••

Inhalt

•••

Bedienung

•••

Sprache:

englisch

Umfassende Infos zu

Acclains aktueller

Referenz im 3D-

Actiongenre, Naviga-

tion über Frames

ANNO 1602

<http://www.home.pages.de/~anno1602>

Wer sich für den aktuellen Strategie-Hit von Sunflowers begeistert, siedelt hier richtig: Auf digitalem Kunstrasen stellt Andre Beran ein umfassendes und klar gegliedertes Informationsangebot für frustrierte Kaufleute und erfolglose Feldherren bereit. Neben FAQ-Listen mit den am häufigsten gestellten Fragen zum Spiel findet man allgemeine Angaben über Story und Technik.

Dazu Cheatcodes sowie Tips und Tricks, mit denen auch fortgeschrittene Eroberer etwas anfangen können. Screenshots, Verweise auf andere Seiten zum Thema und ein Downloadbereich runden das Angebot ab.

Aktuelles Manko der gut gepflegten, häufig aktualisierten und etwas schlicht präsentierten Adresse: Bei unserem Besuch waren die einzelnen Bereiche noch etwas spärlich mit Informationen gefüllt. Aber bis zum Erscheinen dieser Zeilen sollte sich das bereits drastisch geändert haben.



Präsentation

•••

Inhalt

•••

Bedienung

•••

Sprache:

deutsch

Spielhilfen und weiter-

es Material zum

Siedler-Hit von Sun-

flowers, nur teilwei-

se Frames

PIRANHA-BYTES

<http://www.piranha-bytes.com>

Die Homepage der Bochumer Rolli-Schmiede mit dem bissigen Firmennamen Piranha Bytes steht ganz im Zeichen des Debüts **Gothic**. Sehenswertes zum **vielversprechenden Action-Rollenspiel** gibt es bis auf ein paar erste Screenshots zwar wenig, Lesenswertes dafür um so mehr. So liefert man zu avisierten Features reichlich Infos anhand locker-flockig formulierter Beispiele. Die befassen sich z.B. mit der „kompletten Visualisierung“: Der Spieler soll mit einem Blick auf seinen 3D-Helden dessen aktuelle Ausrüstung, Bewaffnung und Fähigkeiten erkennen können, ohne sich mühsam durch Menüs oder Statuscreens klicken zu müssen. Der humorvolle, unterhaltsame Schreibstil zieht sich von der Spielstory über das Entwicklertagebuch bis hin zur persönlichen Vorstellung des Teams um fünf ehemalige Mitarbeiter von Greenwood Entertainment. Bei dem Enthusiasmus, mit dem die Piranhas sich im Internet präsentieren, darf man auf ihren Erstling mehr als gespannt sein!



RTL DIE MEINUNG GEIGEN

<http://www.rtl.de/service>

An dieser Adresse darf man unter dem Menüpunkt „Hopp oder Top“ ab sofort **seine Meinung zu aktuellen Streitfragen abgeben**. Hat Guido Horn eine Chance, den Grand Prix Eurovision de la Chanson zu gewinnen? Soll die FIA weitere Regelungen beschließen, um die Formel 1 spannend zu halten? Per Mausklick stimmt der Surfer für ein schlichtes Ja oder Nein; ausführlichere Stellungnahmen wird er im Gästebuch los. Ein grafisches Stimmungsbild informiert dabei stets über den aktuellen Stand der Dinge.



V.90 STARTET DURCH

Vor zwei Ausgaben haben wir Sie an dieser Stelle informiert, daß sich die Modemhersteller endlich auf den markenunabhängigen Standard V.90 geeinigt haben, der die bisherigen 56 Kbit/s-Modem-Standards X2 (US Robotics) bzw. K56flex (Rockwell) ablöst. Bislang konnten Besitzer neuer Highspeed-Datenschaulen die analogen Übertragungsgeschwindigkeiten auf bzw. über ISDN-Niveau aber nicht nutzen. Denn was bringt der schnellste Bolid, wenn nur Feldwege statt Datenhighways zur Verfügung stehen? Berlins größter kommerzieller Internet-Provider **Interactive Network** (<http://www.netmbx.de>) unterstützt nun als erster hierzulande die Analog-Turbos. Der Dienst „snafu“ ist übrigens auch in Hamburg, Köln und Hannover zum Ortstarif verfügbar, in Kürze sogar bundesweit. Weitere Informationen und Anmeldeunterlagen gibt es unter folgender Adresse:

**Interactive Network
GmbH
Hardenbergplatz 2
D-10623 Berlin
Tel.: 030/25 43 10**



VIDEOEXPRESS

<http://www.videoexpress.de>

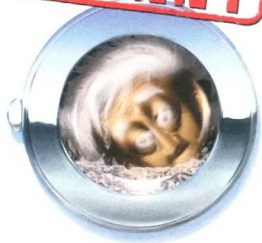
Unter dieser URL lassen sich aus einer monatlich aktualisierten **Datenbank mehr als 40.000 VHS-Videos** ordern – eine komfortable Suchfunktion und aktuelle Verkaufscharts erleichtern die Qual der Wahl. Im Angebot befinden sich neben französischen und englischen auch gebrauchte Kassetten. Dazu kommen gut 10.000 weitere Posten wie Videospiele, Laserdiscs, CDs, Merchandisingartikel etc. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug oder nachnahme.



Fallout



GRANNY™



Gelöst

**Fallout
Granny (Teil 3)**

Tips und Tricks

INCUBATION
TIME IS RUNNING OUT



**Anno 1602
Armored Fist 2
Battlezone
Incubation
Jazz Jackrabbit 2
Jedi Knight:
Mysteries of the Sith
Outwars
Panzer General 3D
Powerboat Racing
Starcraft**

POWERBOAT
RACING



Hotline-Hits

**Baphomets Fluch
Synnergist
Toonstruck**

Antwort

Maniac Mansion

Gelöst: Fallout

Rechtzeitig zum Release der deutschen Version versorgte uns Ronald Kempf mit einer Lösung zu Interplays langerwartetem SF-Abenteurer. Natürlich wollen wir niemandem den Spaß verderben, aus diesem Grund beschränkt sich die folgende Lösung weitgehend auf Aktionen, die zum Erreichen des Spielendes unbedingt erforderlich sind.

Da die Standard-Charaktere eher langweilig sind, empfiehlt es sich, einen eigenen Helden zu kreieren. Mit folgenden Einstellungen beispielsweise gehen die zahlreichen Kämpfe locker von der Hand:

Stärke: 7
Wahrnehmungsvermögen: 5
Kondition: 8
Ausdauer: 2
Intelligenz: 10
Beweglichkeit: 8
Glück: 7
Eigenschaften: versiert, begabt
Primäre Fähigkeiten: Energiewaffen, Nahkampf- und Öffnen

Teil 1: Vault 13 - Höhleneingang

Durchsuchen Sie die Leiche in der Nähe des Eingangs zu Vault 13 und rüsten Sie sich auf. Töten Sie alle Ratten in der Umgebung (es sind 20). Dies wird Ihnen 500 Erfahrungspunkte einbringen. In den meisten Fällen werden die Ratten Sie verletzen. Das schadet in dieser Spielphase aber kaum, da Sie so erste Erfahrungen in den Bereichen Erste Hilfe und Heilung machen. Solange Sie sich in den Levels 1 bis 5 befinden, sollten Sie dies so oft

wie möglich tun, da Sie auf diese Art und Weise wichtige Erfahrungspunkte sammeln. Nun wird es Zeit, sich um die Dürre zu kümmern. Der Höhlenausgang befindet sich im westlichen Teil. Sobald Sie draußen sind, gehen Sie in Richtung Vault 15.

Teil 2: Shady Sands

Auf Ihrem Weg dorthin werden Sie auf einen weiteren grünen Kreis auf der Landkarte stoßen. Es handelt sich um das Dorf „Shady Sands“. Kehren Sie ein (zu-

erst sollten Sie Ihre Waffe einstecken). Die meisten Ihrer Mitmenschen werden sich nicht mit Ihnen unterhalten, wenn Sie sie nicht selbst ansprechen. Reden Sie mit Seth, dem Wächter am Tor. Er wird Ihnen von den Problemen mit den Radscorpions und den Raiders erzählen und Ihnen anbieten, Sie zu der Höhle der Radscorpions zu führen.



Selbst unwichtige (und nervige) Gespräche können sich als nützlich erweisen

Teil 3: Die Höhlen der Radscorpions

Dieser Teil des Spiels ist ziemlich klar. Töten Sie einfach alle Skorpione, und sichern Sie sich mindestens einen der Stachel. Verlassen Sie anschließend wieder die Höhlen.

Teil 4: Shady Sands (2. Besuch)

Später werden Sie ein Seil benötigen. Tauschen Sie es bei Seth gegen etwas ein, das Sie nicht unbedingt benötigen (z.B. einen Radscorpion-Stachel). Gehen Sie zum Heiler des Dorfes, und geben Sie ihm einen Radscorpion-Stachel im Tausch für ein Gegengift und einige Erfahrungspunkte. Suchen Sie den reisenden Händler auf (im Haus in der Nähe des Toreingangs), und stellen Sie ihm Fragen über Junktown und Hub. Beide Orte tauchen dann auf Ihrer Landkarte auf. Verlassen Sie nun wieder das Dorf.

Teil 5: Vault 15

Gehen Sie in den Bunker, wo Sie Ihr Seil am Aufzugschacht befestigen. Auf die-

sem Wege haben Sie Zutritt zu den Ebenen 2 und 3 von Vault 15. Machen Sie sich auf den Weg zur Ebene 3, und begegnen Sie sich in den südöstlichen Bereich. Da man den benötigten Chip an dieser Stelle nicht findet, verlassen Sie anschließend den Bunker und machen sich auf nach...

Teil 6: Junktown

Suchen Sie Killian Darkwater, den Bürgermeister, auf. Töten Sie den Attentäter, der sich in die Unterhaltung einmischt, und reden Sie abermals mit Killian. Er will ein Geständnis von Gizmo, dem lokalen Mafia-Boss. Nehmen Sie sein Angebot an, erzählen Sie Gizmo von dem fehlgeschlagenen Anschlag, und bieten Sie ihm an, den Job für ihn zu erledigen. Gizmo wird dann zugeben, daß er Darkwaters Kopf will. Mit dieser Information auf Tonband kehrt man flugs zu Killian zurück, um Gizmos Schuldzuweisung beizuwohnen. Da dieser alles abstreiten wird, müssen auch er und sein Leibwächter Izo über den Jordan befördert werden.



Auch den ortsansässigen Mafioso Gizmo gilt es, im Alleingang zu erledigen

Anschließend erhält man vom Captain der Wache den Auftrag, die Skulz hochgehen zu lassen, eine Gang, die ursprünglich für Gizmo gearbeitet hat. Gehen Sie um 20 Uhr ins Scum Pitt, um zu beobachten, wie der Barkeeper ein Mitglied der Skulz-Bande umlegt. Stehlen Sie die Urne vom Tresen und zeigen Sie sie Vinnie, dem Chef der Skulz. Ihn finden Sie im Hinterraum des Crash House. Vinnie wird Sie in seiner Bande aufnehmen und Sie in das Mordkomplott gegen den Barkeeper einweihen. Jetzt können Sie entweder gleich mit ihm losmarschieren oder erst zum Captain der Wache eilen. In jedem Fall sollten, sobald Sie in der Bar sind, alle Skulz-Mitglieder sechs Fuß tiefergelegt werden, bevor man dem Barkeeper die

Urne zurückgeben und Junktown in Richtung Hub verlassen kann. Auf Ihrem Weg werden Sie wahrscheinlich Philip helfen wollen, der wegen des Hundes nicht in seine Wohnung gelangen kann. Natürlich genügt es, den Köter abzumurksen (kein Hund – kein Problem), mehr Erfahrungspunkte bringt es jedoch, ihm eine Echse am Speiß anzubieten.

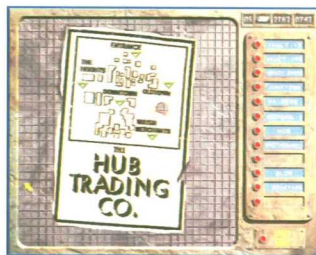
Teil 7: Hub

In Hub gibt es viel herauszufinden, hier nur die interessantesten Beispiele:

– Z. B. führt der Waffenhändler in Old Town die stärkste Nahkampfwaffe überhaupt, das Superschwert. Um es zu bekommen, sehen Sie sich sein Angebot an, fragen dann aber nach etwas mit mehr Schlagkraft.

– Außerdem interessiert Sie vielleicht der Grund dafür, daß die Händler-Karawanen verschwinden – reden Sie mit den Händlern darüber (gleichzeitig erhalten Sie Informationen über die Orte Necropolis, Boneyard und Brotherhood of Steel). Sprechen Sie mit Butch, dem Chef der Far Go Händler, stellen Sie ihm Fragen zu Death Claw, und sprechen Sie dann mit Beth (Inhaberin des Waffenladens in Hub). Der Verrückte in Old Town wird Sie erst zur Death Claw Höhle führen, wenn Sie mit Harold, dem Mutanten (sein Haus befindet sich ganz in der Nähe), gesprochen haben. Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Teil haben, kehren Sie dorthin zurück, nachdem Sie in Necropolis waren. In der Höhle befindet sich ein sterbender Mutant, der Ihnen die Holodisk gibt. Zeigen Sie sie Butch für etwas Geld.

– Sprechen Sie mit dem Typen, der FLC betreibt. Er wird Ihnen empfehlen, mit Dekker, dem Untergrund-Chef, zu kooperieren. Diesen findet man im Nachtclub auf der anderen Straßenseite (Kayne läßt sich dazu überreden, den Eingang freizugeben). Auf sein Angebot, den Händler in den Anhöhen hochzunehmen, geht man ein, sorgt jedoch dafür, daß Dekker eingelocht wird, indem man dem Sheriff das Vorhaben mitteilt. Natürlich wollen Sie sich Dekkers Festnahme nicht entgehen lassen, was wieder einmal dazu führt, daß man es im Alleingang mit einer ganzen Schar von Widerlingen aufnehmen muß, was wieder einmal dazu führt, daß man es im Alleingang mit einer ganzen Schar von Widerlingen aufnehmen muß, was wieder einmal dazu führt, daß man es im Alleingang mit einer ganzen Schar von Widerlingen aufnehmen muß, was wieder einmal dazu führt, daß man es im Alleingang mit einer ganzen Schar von Widerlingen aufnehmen muß.



Auf der recht unübersichtlichen Stadtkarte erscheinen die Ziele erst nach einmaligem Aufsuchen

– Wenn Sie dem Kreis der Diebe beitreten wollen, welcher sich in einem Hauskeller in Old Town versteckt, müssen Sie zunächst einen Diebstahl für den Anführer begehen. Um in das Haus des Händlers (was haben nur alle gegen den armen Kerl?) einzudringen, müssen Sie warten, bis es dunkel wird, und sich dann zum Zeitpunkt der Wachablösung hineinschleichen. Dort suchen Sie nach der Truhe, in welcher sich die Kette befindet. Schnappen Sie sich diese, und nehmen Sie die Beine in die Hand. Nach vollbrachter Tat erhält man vom Oberdieb einen Satz Dietriche.

– In Old Town gibt es eine Gruppe von Verbrechern, die einen Eingeweihten der Brotherhood of Steel als Geisel hält. Befreien Sie den Unglücklichen, indem Sie ein weiteres Blutbad anrichten (Vorsicht, einer der Kerle ist mit einem Gewehr bewaffnet!).

– Sprechen Sie mit den Wasserhändlern im südlichen Teil Hubs über den Chip. Lehnen Sie es ab, Ihren Bunker für 100 Tage mit Wasser versorgen zu lassen, dafür ist später noch Zeit. Viel wichtiger ist die Information, daß die Ghouls in Necropolis nicht mit ihnen verhandeln wollten. Deutet das auf den gesuchten Chip hin? Es ergibt sich für Sie die Möglichkeit, für (wenig) Geld sowie einige Erfahrungspunkte eine Karawane zu bewachen. Nun ist es an der Zeit, nach Shady Sands zurückzukehren.

Teil 8: Shady Sands

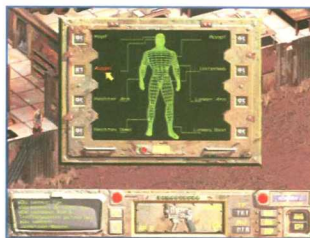
(3. Besuch)

Seth erzählt Ihnen, daß Tandi, die Tochter des Dorfältesten, von Khans, einer Gruppe von Räubern, entführt wurde. Gehen Sie zum Ältesten, und sprechen Sie mit ihm. Er gibt Ihnen neben seinem Segen

auch einen Speer mit auf den Weg. Solchermaßen bestärkt, macht man sich auf den Weg zu den Khans.

Teil 9: Die Räuber

Gehen Sie direkt auf Garl, den Anführer der Khans, zu. Sagen Sie ihm, daß Sie gekommen sind, um das Mädchen zu holen und ihn zum Zweikampf herauszufordern. Sie werden mit bloßen Händen kämpfen müssen. Wenn Sie nicht stark genug sind, ist die beste Taktik, erst auf seine Beine zu zielen und dann (sobald er am Boden liegt) auf die Augen. Nachdem Sie Garl besiegt haben, bringen Sie das Mädchen zu seinem Vater, um die Belohnung zu kassieren. Kommen Sie danach hierher zurück, um auch das restliche Gesindel unschädlich zu machen. Jetzt haben Sie Ihre Aufgabe erledigt und dürfen nach Necropolis aufbrechen.



Allgemein gilt: Im Nahkampf lohnt sich gezieltes Schießen

Teil 10: Necropolis

Sie betreten Necropolis in einer Gegend, die „Hotel“ genannt wird. Ihr Ziel ist es, über die Kanalisation zur Wasserquelle zu gelangen. Sie werden auf friedfertige Ghouls treffen, die unterirdisch leben. Sprechen Sie mit deren Anführer und erzählen Sie ihm von Ihrem Problem. Die Jungs besitzen tatsächlich einen Chip und verwenden ihn auch, da ihre Wasserpumpe defekt ist. Erklären Sie sich dazu bereit, die benötigten Teile zu besorgen und die Pumpe zu reparieren! Im Zentrum von Necropolis lebt Set, der Herrscher dieser Stadt. Er ist geistig gestört und wird sowieso im weiteren Verlauf des Spiels von einigen Super-Mutanten umgebracht. Warum sollte man ihnen also nicht zuvorkommen? Er besitzt zudem einige wertvolle Dinge. Vor seinem Tod können Sie ihm noch entlocken, daß er

an der Wasserquelle einige Probleme mit einer Gruppe von riesigen Mutanten hat. Suchen Sie deren Anführer Harry auf, und entscheiden Sie sich: Entweder folgen Sie ihm zum Lieutenant (schwer zu überleben), oder Sie weigern sich und erledigen Harry sofort (er ist im Besitz einer Laserwaffe!).



Der Kampf mit den Super-Mutanten erfordert eine ordentliche Bewaffnung

Es werden Sie weitere Super-Mutanten angreifen. Einer von ihnen ist sogar mit einem Flammenwerfer ausgerüstet, was ihn noch gefährlicher als Harry macht. Nachdem Sie sich ihrer entledigt haben, kehren Sie in die Kanalisation zurück. Dort, wo Larry der Super-Mutant stand, werden Sie ein paar Schrott-Teile finden. Gehen Sie damit zu dem friedlichen Ghoul zurück, der Ihnen dafür drei Bücher über Elektronik in die Hand drückt. In dem Haus, wo Sie zuvor Harry antraten, reparieren Sie die Wasserpumpe. Betreten Sie die Kanalisation im südlichen Teil des Hauses. Dort finden Sie einen Bunker. Holen Sie sich den benötigten Chip, und verlassen Sie dann Necropolis, um Brotherhood of Steel aufzusuchen.

Teil 11:

Brotherhood of Steel

Einer der Wächter wird Sie damit beauftragen, ihnen etwas von dem Alten Orden (bekannt als „Glow“) mitzubringen. Akzeptieren Sie den Auftrag, und verlassen Sie die gastfreundliche Bruderschaft. Bevor Sie jedoch zum Alten Orden gehen, kann es nicht schaden, einen Umweg über Boneyard zu machen.

Teil 12: Boneyard

Boneyard besteht aus vier Teilen: dem Stadtzentrum, wo sich die Blades auf-

halten, Boneyard Adytum, der Bibliothek, dem Heim der Nachfolger der Apokalypse sowie der Festung der Gunrunners. Gehen Sie nach Adytum, um mit Miles, dem Chemiker, und mit Bürgermeister Zimmermann zu sprechen. Letzterer will die Anführerin der Blades tot sehen, da sie seiner Meinung nach schuld am Tod seines Sohnes ist. Miles hingegen möchte die Teile, welche er zur Reparatur der Farm benötigt. Gehen Sie zum Nachtclub, in dem sich die Blades aufhalten. Die Anführerin beweist ihre Unschuld mit einer Holodisk. Tja, scheinbar sind die Regulatoren weitaus mehr als nur die Wächter über Adytum. Zeigen Sie auch Zimmermann die Aufzeichnung. Er wird getötet, und Sie haben keine andere Wahl, als sich mit den Regulatoren eine riesige Schlacht zu liefern.



Der Unterschlupf der Gunrunners ist standesgemäß ungemütlich für jeden Eindringling

Suchen Sie dann Nicole auf, die Gründerin der Nachfolger der Apokalypse. Versprechen Sie ihr herauszufinden, was in der Kathedrale vor sich geht. Um an die Gunrunners heranzukommen, muß man sich erst einmal mit den Death Claws einlassen. Sobald Sie in die Festung der Gunrunners eingedrungen sind, reden Sie mit Gabriel, ihrem Anführer, und erklären sich dazu bereit, alle Death Claws zu beseitigen. Gehen Sie dorthin zurück, wo Sie diese gesehen haben, fangen Sie an der Oberfläche mit der Vernichtung an, und betreten Sie dann die untere Ebene. Dort lauert die Mutter der Death Claws zusammen mit den von ihr gelegten Eiern. Nachdem Sie auch hier befriedetes Gebiet hinterlassen haben, suchen Sie erneut Gabriel auf. Die gefundenen Schrotteile bringen Sie zu Miles, anschließend zu Smitty und dann wieder zu Miles. Bevor Sie sich auf den Weg zu Glow machen, vergewissern Sie sich, daß Sie ein Seil und zwei Packungen Rad-X im Gepäck haben!

Teil 13: Der Glow

Halten Sie in dem Quadranten neben der Glow an, und verwenden Sie Rad-X, bis Ihr Strahlungsschutz bei 100% liegt. Nun können Sie in den Krater klettern, indem Sie das Seil an einer Stange festgeknotet haben. Ihre einzige Aufgabe hier besteht darin, die Leiche des Offiziers (diejenige in der Power-Rüstung) auf der ersten Ebene zu finden und ihr die Holodisk abzunehmen. Der Glow ist aber noch viel interessanter. Insgesamt müssen Sie drei Zugangskarten einsammeln, welche Ihnen Zutritt zu den verschiedenen Aufzügen verschaffen. Reparieren Sie die Stromversorgung auf Ebene sechs, begeben Sie sich zu Ebene fünf, entledigen Sie sich der Roboter, und sammeln Sie alles ein. Dort finden Sie auch einen leistungsfähigen Computer, der Ihnen verraten kann, woher die Super-Mutanten eigentlich kommen. Kehren Sie nun zurück zur Brotherhood.

Teil 14: Brotherhood of Steel (2. Besuch)

Jetzt werden die Wächter Sie hereinlassen. Sprechen Sie auf jeden Fall mit dem Offizier im Trainings-Center! Er wird Ihnen ein Geschenk Ihrer Wahl anbieten – entscheiden Sie sich am besten für die Power-Rüstung (Sie können sie bei Michael im Lager abholen). Auf der dritten Ebene finden Sie einen Arbeitsraum, eine Bibliothek sowie einen Arzt, der Eingriffe vornehmen kann, um Ihre Fähigkeiten dauerhaft zu verbessern. Im Arbeitsraum können Sie sich ebenfalls eine Power-Rüstung besorgen, indem Sie dem dortigen Bastler einen systolischen Motivator bringen (entweder von Michael besorgen oder von Rhombus, dem Oberoffizier, stehlen) und die Rüstung reparieren. Sprechen Sie mit den Ältesten und mit dem Anführer der Bruderschaft, die sich auf der vierten Ebene befinden. Versprechen Sie ihnen, sich einmal im Norden umzusehen. Es wird von Nutzen sein, noch einmal in Boneyard, Adytum vorbeizuschauen.

Teil 15: Boneyard (2. Besuch)

Sprechen Sie mit Miles über Ihre Power-Rüstung. Für einige Zeitschriften über Chemie aus der Bibliothek in Hub wird er

**Einmal im
Monat ist
Joker-Tag.**

**Jeden Tag
im Monat ist
Gamesmania-Tag.**

**Das grösste
deutschsprachige
Spielemagazin im
Internet wird
täglich aktualisiert.**



www.gamesmania.com

sie noch weiter verstärken. Inzwischen sollten Sie schon eine Plasmakanone gefunden haben, die Smitty zur Turbo-Plasmakanone aufrüstet (fast so gut wie ein Alien Blaster). Jetzt sind Sie bereit, sich dem Militärstützpunkt zu stellen, der sich im Nordwesten Ihrer Landkarte befindet.

Teil 16: Vault 13

Haben wir da nicht noch irgendetwas vergessen? Natürlich, den Chip! Sie müßten nun noch etwa 30 Tage haben, bevor Ihre Zeit abläuft, mehr als genug, um Vault 13 von einem beliebigen Punkt auf Ihrer Karte aus zu erreichen. Bringen Sie dem Chef Ihres Bunkers den Chip. Er wird Sie bitten, die Mutationsquelle und den Mutanten-Anführer auszuschalten. Machen Sie sich jetzt auf den Weg zum Militärstützpunkt.



Vergessen Sie nicht, rechtzeitig nach Vault 13 zurückzukehren!

Teil 17: Der Militärstützpunkt

Sobald Sie den Stützpunkt gefunden und die Wächter gesehen haben, können Sie zur Brotherhood zurückkehren und die Äl-

testen bitten, Ihnen drei Offiziere als Unterstützung mitzugeben. Da diese Ihnen aber nicht ins Innere des Stützpunkts folgen, wäre dies reine Zeitverschwendung. Eliminieren Sie also die Wächter, und Sie finden bei einem von ihnen ein Funkgerät. Brüllen Sie rein, daß Sie von einem unbekannten Feind angegriffen werden (dafür erhalten Sie einige Erfahrungspunkte). Betreten Sie daraufhin das Gebäude, und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Was die Kraftfelder angeht: Durchqueren Sie die roten, was Ihnen ein wenig Schaden zufügt, und reparieren Sie die Generatoren für die grünen. Auf der letzten Ebene stellen sich Ihnen der Lieutenant und Van Haagen in den Weg. Auf der gleichen Etage finden Sie einen Raum mit vielen Computern und explodierenden Technikern (Vorsicht!). Setzen Sie Ihre Wissenschafts-Kenntnisse ein, um am Hauptcomputer den Selbstzerstörungsmechanismus auszulösen. Dann ist ein schneller Rückzug angeraten, bevor das Gebäude hochgeht.

Teil 18: Die Kathedrale

Was hatte nur der Typ aus der Kathedrale im Militärkomplex zu suchen? In der Kathedrale werden ein paar der Nachfolger-Scouts Sie begleiten. Finden Sie die Frau, von der Nicole Ihnen erzählt hat, und sagen Sie ihr „Red Rider“. Sie wird Ihnen von der geheimen Tür erzählen, deren Schlüssel Morpheus bewacht. Einige Stufen weiter oben steht ein Kampf mit ihm und den Nightkings an. Hinter der Geheimtür finden Sie im Kellergewölbe eine merkwürdige Wand, die auf Ihrer automatischen Karte als ein Durchgang eingezeichnet ist. Nachdem Sie sich geöffnet hat, begegnen Sie einem weiteren Anhänger des Kults. Der einfachste Weg ist, ihn zu erledigen. Nach dem geheimen Durchgang folgt ein Bun-

keiringang. Von dort aus gelangen Sie zur dritten Ebene, dann zu einem weiteren Geheimgang und zum Korridor aus Fleisch. An dieser Stelle werden Sie einige Treffer einstecken, auch Ihre Augen könnten durch irgendwelche Knochen verletzt werden. In diesem Fall sollten Sie Ihre Arzt-Fähigkeit zur Wiederherstellung Ihrer Sicht einsetzen, bevor Sie den Kampf mit dem Meister beginnen.



Zum Abschluß hier noch einmal das gesamte Spielareal

Gehen Sie auf ihn zu, und unterhalten Sie sich mit ihm. Lehnen Sie sein Angebot ab, woraufhin er Sie angreift. Nehmen Sie hinter einer der Säulen Deckung, und schießen Sie in regelmäßigen Abständen mit Ihrer Plasmakanone auf ihn. Alle drei Runden wird in dem Korridor ein Super-Mutant erzeugt, sobald Sie aber den Meister erledigt haben, ist alles vorüber. Sein Tod löst allerdings einen Selbstzerstörungsmechanismus aus (ein nuklearer Sprengkopf befindet sich auf der vierten Ebene). Flüchten Sie jetzt aus der Kathedrale, und freuen Sie sich auf den wohlverdienten Abspann...

Lösung Granny (3. Teil)

Willkommen daheim, liebe Kaninchenquäler und Greisengeißeln, willkommen zum dritten (und letzten) Teil unserer unendlichen Lösungsgeschichte. Sicherheitshalber hier nochmals die verwendeten Abkürzungen: Die Örtlichkeiten werden ausgehend von Grannys Häuschen mit den Buchstaben A bis E bezeichnet (gegen den Uhrzeigersinn), für die genaueren Ortsbeschreibungen ziehen Sie bitte die Ausgabe 4/98 zu Rate.

Grannys Villa

Im Waschraum holt man sich mittels des langen Papierfetzens die wassergefüllte Kugel aus dem obersten Regal. Raus aus der Villa und ab nach...

C: Verrückte Welt

Bei C1 fällt Granny durch einen Aufzugschacht und landet in einer Art Foyer. Der vorstehende Fuß wird nach links zum

Spiegel gezogen, woraufhin sich der Raum um 90 Grad dreht. Mit dem linken roten Knauf (neben den vier Knöpfen) gelangt man ins zweite Stockwerk, doch erst im vierten wird es wieder interessant. Nach einem Klick in die Mitte des Bildschirms meditiert Granny und entgeht somit einem Schergen des Kaninchens. Wenn man die Spitze der schwingenden Barriere auf Granny zieht, meistert sie

auch diese Hürde. Weiter geht es durch die letzte Tür zur Rechten, wo man kurze Zeit später durch ein Treppenhaus (Treppe nach links ziehen) an eine Ausgangstür und auf diese Weise in einen „Escher“-artigen Raum gelangt. Benutzen Sie die faltbaren Stufen mit der Lücke vor Granny, um den halben Kompaß aus dem Inventory mit der anderen Hälfte zu vereinen. Sobald der Hund einen Mo-



Keine Angst, dieser Raum ist nicht verrückt als das ganze Spiel...

ment Ruhe gibt, zeigt man ihm ein Foto von Fritz (aus dem Familienalbum), danach werden er und George stante pede auf das Deckenfenster gezogen. Verlassen Sie den Raum nach rechts unten, wo Sie sich mit der seltsamen Kreatur unterhalten können. Es folgt das kürzeste Fußballspiel der Geschichte (Ball mit Wasser auf Grannys Füße legen), bevor die alte Schachtel durch das neue Loch in der Decke verschwinden kann. Ein Klick auf das orangefarbene Glühen und danach auf den **Lampenschirm** – schon ist das gute Stück unser. Stopfen Sie Ihren elektrischen Schalter in die graue runde Knopfhalterung und benutzen Sie hernach den Aufzug rechts daneben. Zwei Klicks auf die Zeichnung rechts oben

bringen Granny eine **Blaupause** ein. Benutzen Sie das Rad darunter, die Hebel sowie den grauen Knopf der großen Maschine rechts unten. Dann wird noch schnell der Knopf unter der verbliebenen Zeichnung gedrückt, ehe man sich aus dem Hohlraum links unten einen **seltsamen Fisch** angelt. Weiter geht's durch die Ausgänge links unten, danach durch die Mitte und auf die Leiste der ersten Tür von rechts. Dort wird der metallische Knauf auf dem Boden zu Granny gezogen. Anschließend öffnet ein Klick auf den Spalt eine Falltür, durch die untere gelangt man (un-)logischerweise ins obere Stockwerk. Der Künstler wird mit dem Hühnchen beschäftigt, welches jedoch erst nochmals eingefangen werden will – also wieder nach unten, die obere Schublade der unteren Truhe geöffnet und in die obere Falltür gesprungen. Mit dem Huhn im Schlepptau begibt man sich über Kamin und Schornstein wieder nach oben.

Der schräge Vogel rechts der Kamera wird ebenfalls beseitigt, und Granny erhält einen **Fotoapparat** mit umgekehrtem Blitz. Ziehen Sie den Spiegel nach rechts, und betätigen Sie anschließend den Pfeil. Jetzt folgt ein Klick auf den Pfeil direkt vor Granny, anschließend betritt man das Würfelhaus und übergibt

dem tobenden Architekten die Blaupausen. Mit dem Eimer wird die Musik gedämpft, und Granny kommt endlich an die **roten Tanzschuhe**. Mit Hilfe des Hakens und diverser weiterer Ausgänge flüchtet sie sich anschließend nach...



Diesem Häuschen fehlt tatsächlich eine ordnende Hand

E: Zum Teufel mit dem Sohnnemann!

Von E3 aus gelangt man durch die Mitte rechts in Georges Büro, der sich allerdings erst nach einem kleinen Mummenschanz (Modellkleider mit Granny benutzen) ansprechbar zeigt. Man stellt das fliegende Kästchen links der Säule ab und fotogra-



Fax 09721 / 185633

Telefonische Bestellannahme:

09721 / 185633

Von Mo-Fr 11.00-19.00 Uhr

Besuchen Sie unser Ladengeschäft in der Niederwerner Str. 2, 97421 Schweinfurt

B + E Games läßt es knallen: PC CD-Rom:

Forsaken...DM 69,90

Dune 2000...DM 69,90

Anno 1602.....DM 69,90	Incubation Miss CD.....DM 27,90
AH 64 Longbow 2.....DM 79,90	Interstate 76 Nitro.....DM 44,90
Börsenfieber.....DM 69,90	iPanzer 44.....DM 69,90
C+C 2: Kombinat.....DM 89,90	Jedi Miss.:Mysteries.....DM 34,90
Dark Reign Miss.....DM 34,90	MAX 2.....DM 69,90
Deathtrap Dungeon...DM 74,90	Monopoly WM Edition.DM 69,90
Descent Freespace...DM 69,90	Need for Speed 2.....DM 29,90
Die by the Sword.....DM 69,90	Newman Haas.....DM 69,90
Die Siedler2 Mis.2.....DM 27,90	Nice 2.....DM 69,90
Falcon 4.0.....DM 79,90	NHL'97 Classic.....DM 29,90
Fallout.....DM 69,90	Pandemonium 2.....DM 69,90
FIFA Frankreich 98.....DM 79,90	Perry Rhodan:Eastside..DM 59,90
Final Fantasy 7.....DM 74,90	S I N.....DM 69,90
Formel 1'97.....DM 69,90	Starship Titanic.....DM 69,90
Game,Net&Match.....DM 69,90	Starcraft.....DM 79,90
HalfLife.....DM 69,90	Tot. Annihilation Miss.....DM 27,90
Hattrick Wins.....DM 79,90	Streetfighter Alpha.....DM 59,90
Hugo 6.....DM 59,90	Tomb Raider DC.....DM 34,90
Incoming.....DM 69,90	Unreal.....DM 79,90

rsandkosten: Nachnahme +DM 10,90 / Vorkasse (Scheck) +DM 6,90

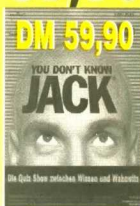
Kreditkarte (Eurocard / Mastercard, VISA) + DM 9,90

ei Bestellung ab DM 180,00 (Software) liefern wir versandkostenfrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

Maxi Gamer 3DFX
(4 MB) DM 199,90

Maxi Gamer 3DFX 2
(8 MB) DM 449,90

Maxi Gamer 3DFX 2
(12 MB) DM 549,90



Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem kompletten PC-CD Rom und Konsolen Angebot -> fordern Sie noch heute unsere kostenlose Gesamtpreisliste an.

Wir versenden auch in alle EU-Länder gegen Vorkassezahlung zzgl. DM 20,-

WWW.BE-GAMES.DE

Email: info@be-games.de

Händleranfragen erwünscht !!

fiert George mit der präparierten Kamera. Jetzt holt man sich den **Koffer** mitsamt Kreditkarte. Nichts wie zurück in...

Grannys Villa

In Georges geheimem Zimmer betatscht Granny die beiden roten Türen und zieht die linke nach links. Nun wird der zuvor erbeutete Koffer auf die quadratische Platte rechts gelegt und die Maschine in der geöffneten rechten Tür beklickt. Anschließend können Sie den **Football-Helm** mitnehmen und über die Falltür etc. die Karte erreichen. Weiter bei...

A: Ein seltsamer Sport

Öffnen Sie die braune Doppeltür über der Treppe rechts, und beklicken Sie wiederholt das Intercom sowie die Figur in der Kabine. Danach wird der Football-Helm aufgesetzt, und das Spiel kann beginnen. Eine Möglichkeit, es zu gewinnen, besteht darin, die vier landenden Viecher mit Sonnenöl einzuschmieren, Granny auf den Absperrpunkt vorne zu stellen und die Geschöpfe mit Mausclicks vor oder hinter sie zu bewegen. Sobald sich das erste kleine Feld in der mittleren Reihe öffnet, bewegt man Granny darauf und wiederholt die ganze Prozedur, bis man endlich seine Gichtthaken in die **Trophäe** auf der anderen Seite schlagen kann. Mit dem Pokal im BH begibt sie sich alsdann nach...

E: Beim Ballonmacher

Bei E1 klickt man auf den V-förmigen Hügel rechts hinten, von dem die Ballons aufsteigen. Dem Ballonmacher überreicht man zunächst den Lampenschirm und anschließend den Pokal, als Gegenleistung erhält Granny einen **Motor** samt **Autobatterie**. Das war's auch schon wieder, ab nach...

D: Kangaroo Tours

Im unheimlichen Wald wirft man mit den neuen Ersatzteilen das fahrradtüchtige Auto rechts unten wieder an, bevor man diesen Raum nach links unten verläßt. Hier wird erst der Schalter zur Rechten des Obstautomaten und hernach die oberste Frucht beklickt (eine rote Pfefferschote), um das Känguruh zum Stillstand zu bringen. Jetzt springt die Alte schnell auf die Bank und danach noch fixer auf das arme Tier, welches sie widerwillig auf seine Runde mitnimmt. Unterwegs erhält Omelein noch einen **Magneten**, bevor sie die trostlose Gegend wieder verläßt.

C: Musikalische Mißklänge

Von C2 aus setzt man seinen Weg zur

Disco fort, wo sich Granny als erstes mit dem D.J. unterhält. Nach kleineren Tanzeinlagen auf dem Tisch und in der Deckenbeleuchtung zieht sie ihre roten Tanzstiefel an und erhält vom D.J. prompt einen schicken **Hut** als Preis. Ziehen Sie anschließend den Fuß des Tisches nach rechts unten, und betreten Sie den entstandenen Ausgang. Im Karaoke-Saal wird das rechte Pedal nach unten gezogen und auch das mittlere beklickt, um Grannys Enkel zum Schweigen zu bringen. Benutzen Sie das Piano, um Grannys Repertoire anzuhören, bevor Sie die Öffnung links des alten Mannes ausprobieren. Aus dem neuen Raum entfernen Sie sich bald wieder (zweimal unten Mitte) und benutzen im Anschluß Ihren Magneten mit der Wache. Ein Druck auf den linken Knopf rechts des Toilettenfensters läßt das **Notsteuerrad** in Ihre Reichweite gelangen. Durch die Tür auf der linken Seite des Fensters kommt man abermals zu einem Wächter, der mit dem Pornomagazin abgelenkt wird. Also weiter hinter den Vorhang, wo der Lautsprecher nach oben zum Haken gezogen wird. Nun entfernt Granny einige Backsteine in der Rückwand (auf den losen Stein klicken, mit Steuerrad nachhelfen) und wird so Florence los (auf das entstandene Loch ziehen). Die **E-Gitarre** ist unser!



Dank der Pedale ist die lästige Verwandtschaft bald von der Bühne verschwecht

B: Tauschgeschäfte

Beim Händler erhält die Rentner-Heroine das **Oberteil eines Hanggleiters** für den Hut sowie eine **Angelrute** im Austausch gegen die elektrische Gitarre. Ansonsten gibt es hier nichts zu tun, deshalb marschiert Omi schnurstracks nach...

E: In den Sonnenuntergang

Bei E1 angelt man nach dem laufenden Stein links unten und erhält so eine Brille. Nun zurück zum Brunnen, durch das Loch im Boden und weiter bis zum Screen, in dem die Sonne zu sehen ist. Just diese

zieht Granny, ohne mit der Wimper zu zucken, nach rechts und betritt den neuen Ausgang. Nachdem sie die beiden Hälften zu einem ganzen **Hanggleiter** kombiniert hat, benutzt sie diesen mit der Gabel im Sessel und verschwecht so ihren kleinen Enkel. Durch den Schacht links des Sessels geht es zurück zur Karte und von dort weiter zu...

C: Der Showdown

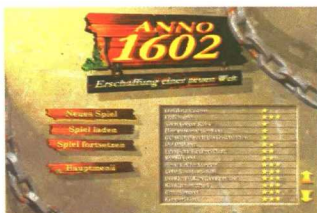
Öffnen Sie nach einem Schritt vorwärts die letzte Tür auf der rechten Seite des Korridors. Hier wird schnell der Kopfhörer aufgesetzt, danach klicken Sie auf den Tisch genau vor der rotierenden Platte mit dem Mikrophon. Anschließend wird auf der rechten Seite des Tisches etwas Unordnung in die Instrumente gebracht. Jetzt findet sich in der teilweise geöffneten Schublade rechts am Tisch ein Zauberstab, der zwei **Krücken** ergibt. Mit einer davon wird das Mikrophon angehalten, woraufhin Granny das entstandene Loch im linken Lautsprecher betritt. Kurzzeitig geblendet, verhilft die Brille Omi zu neuem Sehvermögen, das sie benutzt, um die explodierenden Kisten mitten auf den oberen Hut zu stellen. Mit der zweiten Krücke brauchen sie dann nur noch kurz angestubst zu werden. Der Riegel des blockierten Fensters wird nach rechts gezogen und Donna (logischerweise) hinausgeworfen. Marschieren Sie jetzt den ganzen Weg zurück bis zur unterirdischen Kommandozentrale der Pflanzen. Der Hauptschlüssel kommt auf die Mitte des Ventilators, bevor dieser nach rechts gezogen werden kann. Klicken Sie dann auf die beweglichen Stufen (rechts unten) und auf die rechte (längste) Sprungfeder. Der Ventilator läuft mit voller Geschwindigkeit und wird beherzt (wie auch sonst) betreten. Uff, endlich dem Irrsinn entronnen! Oder...?



Ohne Kopfhörer wird Granny schon bald nichts mehr zu lachen haben

Anno 1602

Stefan Gradl erklärt, wie man von Beginn an **jede Mission des Sunflowers-Kluthits anwählen** kann: Man startet ein Spiel, speichert sicherheitshalber ab und lädt im Anno-1602-Verzeichnis die Datei „Game.dat“ in einen Texteditor. Dort ersetzt man an der Stelle „Volume: -750, 0, -595“ die „-595“ durch eine „-580“, und schon stehen alle Einzelmissionen zur Auswahl.



Das Spiel muß zumindest einmal geladen werden, direkt vom Start weg funktioniert der Trick nicht

Armored Fist 2

Kurz und knackig: Um Schäden zu reparieren und Waffen sowie Treibstoff wieder aufzufüllen, genügt es laut Holger Dotzauer, während des Spiels die Backspace Taste gedrückt zu halten und „kyle“ einzutippen.

Battlezone

Und noch einmal Holger, diesmal mit Cheats zum kultigen Action-/Strategiemix von Activision: Während einer Mission hält man die **Shift-** sowie die **Strg-Taste** gedrückt und gibt die folgenden Cheats ein (jede korrekte Eingabe wird mit einem Blitz des Bildschirms bestätigt):

BZBODY unendlich Schildenergie
BZFREE unendlich Piloten und Ressourcen
BZRADAR volle Kartenansicht

Jazz Jackrabbit 2

Im Einspielermodus lassen sich während des Spiels folgende Cheats aktivieren:

jigod God Mode
jjinv God Mode
jiguns alle Waffen
jjammo volle Munition
jjrush Sugar Rush
jjfly Helikopterohren, bei der zweiten Eingabe Hoverboard
jjk Selbstzerstörung
jjshield Schild
jjnext Level Skip
jjbird Vogel als Unterstützung
jjcoins Münzen
jjgems Gems
jjending Hauptmenü
jjq Spiel verlassen
jjmorph Morphen in Spatz, Vogel, Frosch, Jazz etc.

Incubation

Lange machten nur Hex-Codes die Runde, jetzt kam Andreas Karl endlich den normalen Cheats auf die Spur. Allerdings ist bei der Eingabe einiges zu beachten:

IX1 wird bei der Stadtansicht einer Kampagne eingegeben – alle Missionen sind daraufhin anwählbar.

IX2 und **IX3** werden im Ausrüstungsscreen eingegeben und mit Return bestätigt. Allerdings muß sich der Mauszeiger dazu auf einem Abwärts- oder Aufwärts-Pfeil befinden (s. Bild). Die Wirkungen bestehen in 500 Equipment Points oder 20 Talentpunkten.

IX4 wird wiederum bei der Übersicht eingegeben, schon steht die nächste CD im Regal.



Bei der Eingabe der Cheats 2 und 3 muß der Mauszeiger auf einen Pfeil deuten, damit die Return-Taste greift

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Leider schrammte Andreas Juckels Tip knapp am Redaktionsschluß der letzten Ausgabe vorbei, doch wollen wir Ihnen seinen Fund natürlich nicht vorenthalten. Auf der Mysteries-CD befindet sich nämlich noch ein **Geheimlevel**, der als Luke Skywalker durchquert wird. Um ihn zu aktivieren, entpackt man die Datei „Unsupported.ZIP“ im Verzeichnis „Gamedata\Ressource\Video“, versieht das erhaltene File mit der Datei-Endung „.goo“ und kopiert die neue Levelinformation in das Unterverzeichnis „Mysteries\Episode“. Schon ist der neue Abschnitt anwählbar.

Outwars

Unverwundbarkeit ist immer gut, **unbegrenzte Waffen** ebenfalls, und wenn auch noch die Sprungdüsen ohne Treibstoff arbeiten, dann ist so ein Cheat schon mal den Abdruck wert, auch wenn er „nur“ mit der Testversion überprüft wurde. Wie auch immer: Während einer Mission wird blind „**SINGLETRAC**“ eingegeben, was eine entsprechende Meldung bestätigt. Um den God-Modus zu aktivieren, tippt der Söldner von Welt anschließend noch „**KEYMASTER**“ (Y=Z1), und schon fallen alle weltlichen Probleme von ihm ab. Kleiner Nachteil: Der Cheat muß in jeder Mission erneut aktiviert werden...

Heiße
3D-Games
selbst produzieren!

3D GameStudio

Entwicklungssystem
für 3D-Computerspiele

- ◆ Produzieren Sie 3D-Webes, 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, Labyrinth
- ◆ 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

Panzer General 3D

Arnd Knoblauch hat einen Weg entdeckt, sich die russischen Missionen deutlich zu erleichtern: Der Feldherr in Nöten baue ganz einfach den T34-40 in großen Stückzahlen und bepflastere damit die komplette Karte. Dieser Panzer kostet nämlich nur 0 (!) Prestigepunkte.

Powerboat Racing

Was, Sie haben die wäbige Rasererei schon wieder aufgegeben? Na, vielleicht können Sie diese Paßwörter nochmals vor den Monitor locken:

EPS Meisterschaft absolviert
PBR Slalom-Modus anwählbar
PDL Minenstrecke
URN Katamaran-Klasse

Die folgende Ergänzung schicken Sie Robert Kowalski: Geben Sie als Spielernamen „**SML**“ ein, um Mini-Boote zu steuern.

Starcraft

Nach einem Druck auf die Return-Taste lassen sich im Einspielermodus folgende Cheats eingeben:

POWER OVERWHELMING
OPERATION CWAL
THE GATHERING
NOGLUES
GAME OVER MAN
STAYING ALIVE
SHOW ME THE MONEY
THERE IS NO COW LEVEL
WHATS MINE IS MINE
BREATHE DEEP
SOMETHING FOR NOTHING
BLACK SHEEP WALL
MEDIEVAL MAN
MODIFY THE PHASE VARIANCE
WAR AINT WHAT IT USED TO BE
FOOD FOR THOUGHT
OPHELIA

God Mode
höhere Baugeschwindigkeit
unbegrenzte geistige Energie
Computer kann Energie nicht nutzen
Mission verloren
erlaubt Weiterspielen nach Erreichen des Missionsziels
10.000 Einheiten Mineral und Gas
Mission erfolgreich beenden
500 Stück Mineralien
500 Einheiten Gas
Alles wird verbessert
ganze Karte
Einheiten werden verbessert
alle Gebäude und Einheiten erhältlich
kein „Fog of War“ mehr
mehr Einheiten ohne Sold
Warp zu Mission, deren Nummer anschließend eingegeben wird

Spezial: Umfangreiche Komplettlösung „Dunkle Manöver“ auf Begleit-CD!

Auf unserer Beilagscheibe finden Sie in diesem Monat einen ausführlichen Taktikführer zum Strategical „Dunkle Manöver“. Die mit einem simplen Texteditor zu öffnenden Textfiles sowie erklärendes Kartenmaterial verstecken sich im Ordner „Goodies\DM“ der 2. CD.



Hotline-Hits

In dieser Rubrik sollen künftig Fragen abgehandelt werden, die sich bei unserer Leserhotline häufen, prinzipiell jedoch schnell beantwortet sind. Da die Anzahl dieser Antworten natürlich sehr stark von der Nachfrage abhängt, wird dieser Kasten nur sporadisch im Heft zu finden sein.

Baphomets Fluch

Die **Ziege** in Irland läßt sich leicht überlisten: Zunächst versucht man, die Leiter zu erreichen, und wird von dem netten Tier umgerannt. Direkt im Anschluß klickt man jedoch auf den Pflug im Hintergrund, woraufhin sich der Bock darin verfängt und der Weg frei ist.

Synnergist

Ein äußerst beliebtes Problem bei diesem Adventure ist der vierte Akt, in dem ein codiertes **Zahlenschloß** zu knacken ist. Zuvor erhält man das Tagebuch eines Wissenschaftlers, auf dessen Buchrücken die betreffende Zahl notiert ist.

Toonstruck

Läßt sich der Goldfisch im Schloß des bösen Widerlus nicht überlisten? Springt er trotz aller Bemühungen wieder in sein Aquarium, bevor der Spieler zur Stelle ist? Dabei handelt es sich um ein Hardware-Problem, da das Spiel Probleme mit den alten Matrox-Mystique-Grafiktreibern hat. Also: Entweder neue Treiber, neues Spiel oder eine neue Grafikkarte...

Antwort

Christian Heumann lüftete das Geheimnis um Lucas Arts' verrücktes Haus: Um bei **Maniac Mansion** in das Labor von Dr. Fred zu gelangen, braucht man einen

Highscore aus dem Spielsalon. Man muß so lange im Haus warten, bis Dr. Fred an einem Automaten spielt (Zwischensequenz wird eingeblendet). Diesen Automaten sollte man sich merken. Nun be-

gibt man sich selbst dorthin, wirft das 25-Cent-Stück ein und schreibt sich den 1. Platz der Highscore-Liste auf. Dieses ist gleichzeitig der Code für die Eingangstür zum Labor im Gefängnis!

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

Und so wird's gemacht: Sie schicken uns Ihre Cheats, Lösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und auch dem verwendeten Format sortieren. Genaue Eingabe-Hinweise und aussagekräftige Screenshots werden ebenfalls gern gesehen. Wird ein Beitrag dann im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert! Anderenfalls behalten wir uns vor, Lösungen bzw. Cheats unkommentiert auf unsere Homepage (neu: www.pcjoker.de) oder auf die Heft-CD zu übernehmen. Wer nun seinerseits hoffnungslos festhängt, dem steht **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere Hotline** zur Verfügung. Ihre Lösungshilfen schicken Sie bitte wie gewohnt an den...

Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 10./95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats	Fade to Black	1/96	Lösung	Pod	8/97	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats	FIFA 98	4/98	Cheats	Postal	2/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats	FIFA Soccer 96	8/96	Cheats	Prisoner of Ice	4/98	Tip
Age of Empires	4/98	Cheats	Floyd	1/98	Lösung	Privateer 2	4/97	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Formel 1	1/98	Cheats	Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Akte Europa	1/98	Cheats	Frogger	3/98	Cheats	Rayman	1/97	Cheat
Albion	4/96	Cheats	FX Fighter	11/95	Tip	Rayman	3/97	Cheats
Albion	6/96	Lösung	Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Rebel Assault II	1/96	Codes
Albion	8/96	Lösung	Gene Wars	4/97	Cheat	Rebel Assault II	8/96	Cheats
Albion	11/96	Cheat	Gex	4/97	Codes	Resident Evil	12/97	HEXerei
Alien Earth	5/98	Lösung	G-Nome	6/97	Cheats	Reunion	10/97	HEXerei
Alien Trilogy	4/97	Cheats	G-Nome	8/97	Cheats	Ripper	10/97	Tip
Apache Longbow	11/96	Cheat	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Riven	2/98	Lösung
Archibald Applebrook	5/98	Tip	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Ascendancy	12/95	Tip	Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Atlantis	1/97	Lösung	Grand Prix	10/96	Tip	Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Atlantis	4/98	Tip	Grand Prix 2	11/97	Cheat	Scorched Planet	2/97	Cheat
Bad Mojo	9/96	Lösung	Granny	4/98	Lösung	Seek and Destroy	6/97	Codes
Balls of Steel	5/98	Cheats	Granny	5/98	Lösung	Sege Rally	11/97	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip	GTA	3/98	Cheats	Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	GTA	5/98	Cheat	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Batman Forever Arcade	4/97	Tip	Hattrick!	10/95	Cheats/Tip	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Have a N.I.C.E. day	4/96	Cheats	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Battle Beast	1/96	Tip	Heat Gear	1/98	Cheat	Shannara	4/96	Lösung
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes	Helicopters	9/97	Cheats	Shattered Steel	2/97	Cheat
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Sim Copter	2/97	Cheat
Biing!	11/95	Tip	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tip	Sim Copter	4/97	Cheats
Biing!	10/96	Cheat	Hexen	1/96	Cheats	Sim Park	8/97	Cheats
Birthing	12/97	Cheat	Hi-Octane	11/95	Cheats	Space Quest 2	11/97	Tip
Blade Runner	3/98	Lösung	Hind	12/97	Cheats	Space Quest 4	3/97	Tip
Blade Runner	5/98	Tip	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Space Quest 6	10/95	Lösung
Bleibfuß	8/96	Cheat	Hyperblade	4/97	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Bleibfuß 2	2/97	Cheat	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Bleibfuß Fun	12/97	Cheats	Industriegigant	9/97	HEXerei	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Bleibfuß Rally	2/98	Cheats	Interstate '76	7/97	Cheat	Starbyte Collection	4/98	Tip/HEXerei
Bleibfuß Rally	4/98	Cheat	Interstate '76	10/97	Tip	Starfleet Academy	5/98	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats	Inoquid	9/97	Codes	Stonekeep	4/96	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats	l-War	3/97	Cheats	Street Fighter Zero	5/98	Tip
Bubble Bobble	7/97	Cheat	Jaqued Alliance 2	6/97	Cheat	Street Racer	7/97	Cheats
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Jedi Knight	12/97	Cheats	Streets of SimCity	4/98	Cheats
Caesar 2	3/96	Tip	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Sub Culture	2/98	Cheats
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Jet Moto	3/98	Cheats	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Jungle Strike	11/95	Codes	Super Bubsy	10/97	Cheats/Codes
Chevy - ESC from F5	2/96	Lösung	KKND	7/97	Hex Code	Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Cliff Danger	10/96	Cheats/Codes	KKND	9/97	Tip	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Comanche 3	12/95	Lösung	Larry 7	9/97	Lösung	Talisman	3/96	Lösung
Command & Conquer	2/97	Lösung	Larry 7	6/97	Cheats	Terminal Velocity	1/96	Cheats
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Legacy of Kain	12/97	Cheats	Terra Nova	8/96	Lösung
Command & Conquer 2	3/98	Tip	Leppings Paintball	1/97	Codes	Test Drive 4	2/98	Cheats
Command & Conquer 2	5/98	Tip	Lighthouse	1/97	Lösung	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	The Crows	7/97	Codes
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Little Big Adventure 2	2/98	Cheats	The Dig	10/96	Lösung/Karte
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Lost Vikings 2	6/97	Codes	The Last Dynasty	10/95	Lösung
Croc	4/98	Code	Madden 97	11/97	Tip	The Last Express	6/97	Lösung
Crusader: No Regret	1/97	Tip	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	The Space Bar	10/97	Lösung
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Magi	8/96	Tip	Theme Hospital	6/97	Tip
Cyberia 2	10/96	Cheat	Magi	8/97	HEXerei	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Dark Reign	12/97	Lösung	Mageslayer	1/98	Cheats	Theme Hospital	10/97	Cheats
Dark Reign	1/98	Lösung	Magi Carpet 2	9/96	Cheats	Tigershark	1/97	Cheats
Dark Reign	3/98	Lösung	Mass Destruction	3/98	Cheats	Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Master of Orion II	2/97	Cheat	Time Commando	11/96	Codes
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	Time Commando	1/97	Codes/Codes
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Max Montezuma	2/98	Cheats	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Deadlock	8/97	Cheats	MDK	8/97	Cheats	TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
Death Rally	9/97	Cheats	MDK	11/97	Cheats	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Deep Space Nine - Harbinger	11/96	Lösung	Mechwarrior 2	10/95	Tip	Tomb Raider 2	2/98	Tip
Demoworld	1/98	Codes	Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat	Toontruck	2/97	Lösung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats	Megacre 2	3/97	Cheats	Torin's Passage	2/96	Lösung
Der Druidenzirkel	12/97	Tip	Men in Black	2/98	Cheats	Total Annihilation	1/98	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheats	Metal Marines	11/95	Codes	Transactica	10/97	Tip
Der Produzent	10/97	HEXerei	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tip
Descent II	3/96	Cheats	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Turok	12/97	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Turok	4/98	Cheats
Destruction Derby 2	2/97	Cheat	Monkey Island 3	5/98	Cheats	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Diablo	7/97	Hex Codes	Moto Racer	9/97	Cheat	Vyrin	6/96	Cheats
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	Myth	2/98	Cheat	Uprising	2/98	Cheats
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	NBA Live 97	6/97	Tip	Uprising	5/98	Cheats
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes	NBA Live 98	2/98	Cheats	Urban Runner	9/96	Lösung
Die Siedler 2	9/96	Karten	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Vermeer 2	9/97	Tip
Die Siedler 2	10/96	Karten	Need for Speed	1/96	Cheats	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tip
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	Need for Speed 2	7/97	Cheats	Virtua Fighter PC	1/97	Tip
Discworld	8/97	Tip	Need for Speed 2	8/97	Cheats	Varcraft II	4/96	Lösung/Cheats
Discworld 2	12/95	Lösung	Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats	Varcraft II	4/96	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	NHL 98	12/97	Cheats	Varcraft II	9/96	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	NHL 98	3/98	Tip	War Wind	2/97	Cheat
Dungeon Keeper	10/97	Tip	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Normality	10/96	Lösung	Wet!	9/97	HEXerei
Dungeon Master II	10/95	Codes	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	Wing Commander IV	4/98	Tip
Dungeon Master II	11/95	Lösung	Nuclear Strike	4/98	Cheats	Wing Commander Prologue	4/98	Tip
Dungeon Master II	12/95	Karten	Odyssey: Abe's Oddysee	12/95	Lösung/Cheats	Winger Deluxe	6/97	Hex-Codes
Earth 2140	8/97	HEXerei	Offensive	9/96	Codes	WipOut 2097	10/97	Cheats
Earth 2140	9/97	HEXerei	Onion Conspiracy	2/98	Tip	Worms	1/96	Tip
Earth 2140	2/98	Cheats	Outlaws	6/97	Cheats	Worms	6/96	Cheat
Earthworm Jim	6/96	Codes	Overboard!	1/98	Codes	Worms 2	3/98	Codes
Estatica 2	2/98	Tip	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes	Worms 2	5/98	Cheats
Elisabeth	9/96	Cheat	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes	Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
Elisabeth I	1/97	Tip	Panzer General 3D	5/98	HEXerei	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Evidence	10/97	Tip	Panzer Admiral	12/97	Tip	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes	XS	4/97	Tip
Extreme Assault	9/97	Cheats	Phantasmagoria	11/95	Lösung	Zork	11/96	Lösung
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Phantasmagoria II	2/97	Lösung	Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung
F-22 Raptor	5/98	Cheats	Pod	6/97	Tip			

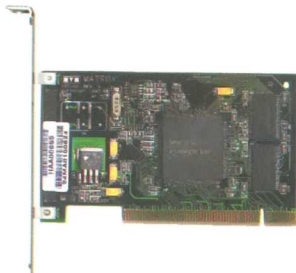
Wer baut den besten 3D-Beschleuniger?

PowerVR2 vs. Voodoo 2

Wenn zwei Hersteller sich streiten, freut das den Kunden: 3Dfx legt mit der neuen Voodoo-Generation ein gewaltiges Tempo vor, die Turbos von NEC müssen nachziehen. Wir haben dem kommenden PowerVR2-Chip schon mal auf den Zahn gefühlt und gleichzeitig den schärfsten Mitbewerber verhört.

Das PowerVR2-Konzept

Der von NEC und Videologic gemeinsam entwickelte PowerVR-Chip wird auch in der zweiten Generation auf Add-on-Boards und 2D/3D-Kombis zu finden sein – ein P90 mit Windows 95 stellt die Untergrenze zum Betrieb dar. Die AGP-Version unterstützt dabei den schnellen 2x-Modus für beschleunigten Datentransfer zwischen PC-Speicher und Grafikkarte. Höhere Taktfrequenz, höhere Füllrate und höherer Polygondurchsatz sollen in der Summe für einen Tempozuwachs um den Faktor fünf sorgen.



GT Interactives „Unreal“ wird eines der ersten, für PowerVR2 optimierten Spiele

Die neue Funktionalität des PowerVR2 ist im Chipinneren verborgen; das Design der Add-on-Boards und 2D/3D-Kombikarten kann somit weitgehend zu den Vorgängermodellen identisch bleiben



Erster Eindruck

Durch stärkere Zusammenarbeit mit der Spieleindustrie will NEC die Anpassung der Software vorantreiben. Im Rahmen der CeBit konnten geladene Gäste daher im Hinterstübchen bereits einen Blick auf das einsatzbereite Vorabmuster einer PowerVR2-Karte werfen – als Bei-Spiele dienten der 3D-Shooter „Incoming“ und das indizierte Zweitbeben von id Software. Der erste Eindruck zeugte denn tatsächlich von mehr Tempo und erheblich verbesserter Bildqualität etwa auf Voodoo 2-Niveau. Bis zur Verfügbarkeit des Chips ab Spätsommer sollen die Vorteile aber noch deutlich stärker herausgearbeitet werden.

Zielsetzung

...ist ein Baustein, dessen Leistung jeden Mitbewerber übertrifft und selbst aktuellen Arcade-Boards ebenbürtig ist. Denn auch in der Spielhalle und in Segas kommender Konsole „Katana“ will PowerVR2 die Grafikmuskeln spielen lassen. Uns interessiert 3D-Bodybuilding freilich mehr in der alltäglichen PC-Praxis. Und da werden wir wohl bis zum Herbst warten müssen, ehe die erste Grafikkarte mit NECs Wunderwaffe im Kampf gegen die starke Konkurrenz scharf ist. Nicht zuletzt auf den Preis darf man daher gespannt sein. (rl)

Vorsprung durch Technik

Die zweite Generation der PowerVR-Chips unterstützt die gängigen Standards DirectX 6 und OpenGL sowie das haus eigene PowerVGL-Format. Besonders die Bildqualität soll gegenüber dem Vorgängermodell gewaltig zulegen: **Truecolor-Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel**, das hardwaremäßige Berechnen von Schatten, Transparenzen und Glanzlichtern, das Weichspülen grober Pixelkanten (Anti-Aliasing) sowie das bisher im Heimbereich nicht verwendete **Bump-Mapping für räumlich wirkende Lichtstrukturen** auf den Texturen sind die Highlights.

Der höher getaktete PowerVR2-Chip übernimmt vollständig rechenintensive Arbeiten wie das Umsetzen von 3D-Polygondaten in das 2D-Format des Bildschirms. Diese Entlastung der CPU kommt dem Grafiktempo zugute. Weitere Informationen zum Thema finden Sie auf den Homepages www.powervr.com und www.ping.be/powervr

„Vor 1999 wird kein Spiel das gewaltige Potential von Voodoo 2 auch nur annähernd ausreizen können!“



Ein Gespräch mit 3Dfx-Mitbegründer Scott Sellers

?: Erste Voodoo 2-Karten sind erhältlich – aber sind sie auch voll kompatibel zum vorherigen 3Dfx-Standard?

SS: Grundsätzlich ja. Es gibt allerdings einige ältere Titel, die hier Probleme mit der automatischen Erkennung der Hardware haben. Natürlich werden wir

und die jeweiligen Softwarehersteller in Kürze entsprechende Patches anbieten.

?: Wie viele Spiele unterstützen bereits Voodoo 2?

SS: Im Moment sind es rund 150 Titel, noch diesen Sommer werden es 250 sein – noch nie gab es eine so breite Basis von unterstützten Spielen bei der Einführung einer neuen Hardware! Dabei brauchen wir von 3Dfx nur im Fall von „Descent 2“ selbst mit Hand anzulegen, denn generell reißen sich die Hersteller darum. Falls einer davon doch mal Schwierigkeiten haben sollte, betreuen wir die Spieleentwickler vor Ort mit einem Team aus 15 Leuten im mobilen Einsatz.

?: Warum „reißen“ sich die Spielehersteller um Voodoo 2?

SS: Weil dieser Chip keine aufgebohrte Neuauflage ist, sondern ebenso einen grafischen Quantensprung ermöglicht wie seinerzeit Voodoo. Jetzt bekommen nämlich alle Entwickler erstmals die Möglichkeit, ihre Spiele mit genau der gleichen Grafikleistung an den Kunden auszuliefern, die ihre Engine hat. Otto Normalspieler konnte derartige 3D-Qualität bislang allenfalls auf Arcade-Automaten erleben: Zwei Prozessoren überziehen jedes Polygon mit zwei Texturen gleichzeitig, was die Füllrate verdoppelt und somit wirklich rechenintensive Effekte in einem einzigen Zyklus ermöglicht. Im Ergebnis schont dieses Verfahren die CPU und erreicht bei id Softwares aktuellem 3D-Shooter etwa eine Berechnung von bis zu 110 Bildern in der Sekunde.

?: Wer braucht 110 Bilder in der Sekunde, wenn einem Kinofilm 24 fps genügen?

SS: Natürlich niemand. Aber diese Zahl zeigt, wieviel Spiel-

raum wir haben und in welch großzügigem Rahmen die Entwickler arbeiten können. Zum heutigen Zeitpunkt gibt es doch noch kaum Grafikengines, welche den Voodoo 1-Chip wirklich an seine Grenzen bringen. Und bei einem Testlauf mit dem Prototyp eines Intel-Prozessors mit 400 MHz und einer Voodoo 2-Karte stellte sich heraus, daß nicht Voodoo 2 die Leistungsgrenze markierte, sondern der Prozessor! Das heißt, daß wir frühestens Anfang 1999 mit Spielen rechnen, die das gewaltige Potential einer Voodoo 2-Karte tatsächlich nutzen. Und dann besteht ja noch die Möglichkeit, zwei Boards in jedem beliebigen Rechner zu koppeln...

?: Bei so geringer Ausschöpfung des Leistungspotentials fragt man sich, warum neben Varianten mit 8 MB RAM auch Voodoo 2-Karten mit gleich 12 Megabyte offeriert werden.

SS: Na, weil die Entwickler nach immer mehr Texturspeicher schreiben. Die Qualität der Darstellung ist in beiden Versionen gleich hoch, nur werden Spiele mit immer mehr und größeren Texturen kommen. Und wenn die dann komplett in den Speicher geladen werden können, ist das natürlich von Vorteil.

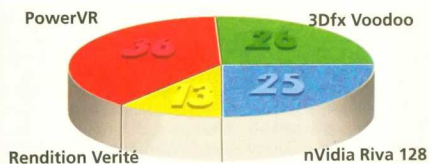
?: Letzte Frage – benötigt man für all diese Vorteile nicht einen Pentium 2-Rechner?

SS: Aber keineswegs! Der Voodoo 2-Chipsatz bringt auch auf Pentium- und K6-Systemen seine volle Leistung. Natürlich wächst die Geschwindigkeit eines Spiels auch mit der Prozessorgeschwindigkeit, aber mit einem aktuellen 3Dfx-Board im Computer ist man nahezu jedem „nackten“ Rechner überlegen.



Karten mit Voodoo 2-Chip gibt es von diversen Herstellern zu Preisen ab ca. 450 Mark; vorläufig jedoch nur Add-on-Boards. Einen großen Vergleichstest finden Sie in der kommenden Ausgabe

Die Marktanteile



Die Grafik zeigt die Verteilung der weltweit in PCs installierten 3D-Chips in den ersten drei Quartalen 1997 laut dem Marktforschungsinstitut Jon Peddie und NEC/Videologic. Freilich unterscheidet diese Erhebung nicht zwischen dem Einsatz in Heim- und Bürorechnern. Tatsächlich erfreut sich im Bereich Spiele der Voodoo-Chip größter Beliebtheit.

Ultimativ schlecht

Da „Ultima Ascension“ anscheinend immer mehr den Bach runtergeht und der größte Teil der Fangemeinde im Netz ziemlich enttäuscht oder sogar verärgert über die neuesten Entwicklungen (keine Party, reduzierte Interaktion) ist, hätte ich einen Vorschlag: Wie wäre es, wenn ihr eine Aktion „Rettet Ultima 9“ organisieren würdet, indem ihr Briefe und E-Mails aller Ultima-Fans sammelt und gebündelt an Origin weiterleitet? Auf die Weise könnte man versuchen, zumindest die Interaktion zu retten. Bei der Party scheint laut Bob White, dem Lead Designer des Titels, eh schon alles verloren zu sein... Vor einigen Jahren hatte Lord British alias Richard Garriott großartig angekündigt, Ultima 9 würde sämtliche bisherigen Teile in den Schatten stellen. Das Rollenspiel werde Ultima 7 in Sachen Interaktion schlagen und alle liebgewonnenen Features vergangener Ultimas enthalten. Nun sieht es allerdings so aus, als ob die meisten Versprechen gebrochen würden und das Game zu einem schnellen Action-Rolli verkäme. Aus diesem Grund fände ich es nur gerecht, wenn die Fans zumindest versuchen könnten, dagegen zu protestieren.

Ich meine, früher konnte man bei Ultima in einer Fantasy-Welt leben, dort tun und lassen, was man wollte (Brot backen, Kühe melken, Waffen schmieden etc.) und nebenbei die Handlung verfolgen. Die Vorstellungen von Mr. Ed Del Castillo, dem Produzenten von „Ultima Ascension“, sehen jedoch leider völlig anders aus: Er möchte, daß man einfach nur dem Plot folgt, das Spiel möglichst schnell beendet und sich nicht mit „Nebensächlichkeiten“ abgibt. Toll, oder?

Der neue Avatar spaltet die Fangemeinde

Andreas Bertits, E-Mail: andreas@goepingen.netsurf.de

Auch wir hier verfolgen die Entwicklung des neuesten Avatar-Aben-teuers mit gemischten Gefühlen, wollen aber den Stab nicht brechen, ehe er überhaupt fertig geschneit ist. Eine „Rettungsaktion“ unsererseits erscheint zudem wenig erfolgversprechend. Wer aber an der Diskussion um „Ultima 9“ teilnehmen möchte, der surfe zu folgender Adresse: <http://www.allgaming.com/ultimaix>. Hier lassen sich auch die Origin-Schergen immer wieder mal blicken.

Layout-Lyncher

Ich halte gerade eure neueste Ausgabe in den Händen und frage mich bzw. Euch: Wer hat nur dieses fürchterliche Design verbrochen? Ich hoffe inständig, daß nicht eure Kreativen dafür zuständig sind, sondern es von oben so verlangt wurde. Außer der Euren lese ich noch einige andere Zeitschriften regelmäßig, und ich muß sagen, euer Layout bewegt sich ganz weit unten, sorry! Allein, wenn ich mir in Heft 5/98 die Interna-Seite anschaue: Fünf verschiedene Strichstärken bei den Rahmen. Hm, sollte das vielleicht die Wichtigkeit eines jeden Themas widerspiegeln?

Der Newstiel geht mir dann so sehr an die Nerven, daß mir die Konzentration auf den eigentlichen Text schwerfällt: mal 1/3-Spalte plus 2/3-Spalte, das ganze in 2/3-Hefthöhe, darunter eine ganzseitige breite Spalte in 1/3-Höhe – oh, nächste Seite wird's dann zweispaltig! Dazu diese komischen Punkte, die so aussehen, als wenn ich mir auf einem Schmierzettel eine Abgrenzung ziehe. Das ist jetzt nicht so sarkastisch gemeint, wie es vielleicht klingt, und möglicherweise stehe ich mit meiner Meinung ja auch allein da. Jedenfalls würde ich mich freuen, wenn sich da etwas tun würde!

Anonym, E-Mail: RemmertP@aol.com

Frei nach Schiller: Soll das Werk den Meister loben, doch der Segen kommt von oben. Nun, viel Lob hast Du uns ja nicht eben an die Glocke gehängt. Das trifft uns um so härter, als es ominöse Verordnungen „von oben“ hier nicht gibt. Aber wir arbeiten an uns, wie Du an vorliegender Ausgabe siehst. Vielleicht trifft das Layout ja bald auch Deinen Geschmack?



Frühjahrsputz auf Teufel komm raus.
Die vielen Neuerungen und Verbesserungen vom Cover-Design bis zu diesen Seiten gehen ganz überwiegend auf Leservorschläge zurück. Schon deshalb bleibt das Konzept hier weiterhin unangetastet: Sie fragen, ich antworte. Sie regen an, ich setze um. Sie kritisieren, ich höre weg...

Alles im Kasten

Erst mal ein fettes Lob, Ihr seid das beste Spielmagazin, das ich kenne. Meine erste Ausgabe habe ich mir zwar nur wegen der Vollversion gekauft, doch das ist schon lange nicht mehr der Fall. Eigentlich gibt es nur einen Kritikpunkt, den ich an dieser Stelle einmal loswerden möchte: Eure Wertungskästen sind irgendwie unübersichtlich. Wie wäre es mit einem weiteren Kasten, aus dem klar hervorgeht, was die Mindestvoraussetzungen sind und welches System die optimale Leistung erbringt?

Christian Gramsch, E-Mail: CrisNet@theglobe.com

Die Wertungskästen sind bei der jüngsten Renovierung erst mal außen vor geblieben, da wir sie eigentlich für komplett und sehr übersichtlich halten. Dafür gibt's jetzt kleine Infokästchen zu den Previews. Und was nicht ist, kann ja noch werden.

Eine Schreibmaschine für Werner

Erst mal das unvermeidliche Lob: Meiner Meinung nach ist der PC Joker die einzige Spielezeitschrift, die andere Magazine nicht kopiert. Die Beilag-CDs sind auch gut gelungen, allerdings halte ich es für sinnvoll, nur eine (und dafür richtig gute) Vollversion draufzupacken. Meinetwegen dürft ihr übrigens ruhig auch „verbotene“ Spiele testen, hier in Österreich werden schließlich keine Programme indiziert. Ach ja, und vergrößert doch den Ghost-Comic auf zwei Seiten oder gestaltet wenigstens die Schrift in den Sprechblasen etwas leserlicher!

Sebastian Nagel, E-Mail: Sebastian.Nagel.bgd@schulen.voi.at

Felix Austria, was? Zu den Comics nur so viel: Daß Werner Regnet meine Dialoge per Hand leitet, finde ich eigentlich ganz toll – daß dadurch in der Tat manchmal die Lesbarkeit leidet, weniger. Da werde ich wohl mal vor meinen Schöpfer treten müssen; vielleicht springen bei der Gelegenheit ja wirklich ein paar Panels mehr heraus.

Geile Mucke

Ihr wißt ja gar nicht, wie recht Michael hatte, als er im Editorial schrieb, daß Spiele schon nach etwa sechs Monaten spottbillig zu haben sind! Kürzlich sind mir „Imperialismus“ für knapp 30 Eier und „Armored Fist 2“ für immerhin 50 Mark in die Hände gefallen. Solange das so läuft, will ich mich nicht beschweren, sondern brav

weiterhin Spiele kaufen.

Übrigens, echt gute Mücke auf der letzten Beilagscheibel! Würde mich freuen, wenn des öfteren so etwas zu hören wäre. Eines hätte ich noch anzumerken: Ihr solltet den Testindex wieder unmittelbar hinter den Tests platzieren, dann muß ich wenigstens nicht so lange blättern, um was zu finden. Ansonsten alles Gute und macht weiterhin ein solch gutes Mag!

Mario First, Adresse liegt der Redaktion vor

Leute, die sich nicht beschwerten und brav kaufen (insbesondere unsere Zeitschrift), sind überall gerne gesehen. Insofern freut es mich besonders, Dir und allen anderen Musikliebhabern den aufwendigen Soundtrack von „Outcast“ exklusiv auf der aktuellen Beilagscheibe anbieten zu können. Einen Tusch für das bzw. von dem Moskauer Sinfonieorchester!

Platzverschwendung

Ich finde es etwas umständlich, ein Heft mit zwei CD-ROMs auszu-liefern, wenn auch eine reichen würde. Die Rede ist von Ausgabe 5/98: Die CD mit dem Reeder enthält gerade mal 53 MB. Aber wahrscheinlich habt Ihr einen festen Vertrag mit Eurem CD-Lieferanten – oder seid Ihr vielleicht der Ansicht, daß eine CD weniger auf Eure Verkaufszahlen drücken könnte? Ich kann zwar nachvollziehen, daß es nicht jeden Monat Stoff für zwei Scheiben zu finden gibt (das Sommerloch droht), aber gerade deswegen wäre es ja möglich, einmal eine Ausnahme zu machen, oder?

Thomas Fuchs, E-Mail: T.Fuchs@r2-online.de

Wenn Du glaubst, wir würden aus Vertragsgründen oder schierem Spaß an der Freude 250.000 CD-ROMs (in etwa die Gesamtauflage des Heftes) mehr als erforderlich produzieren, dann kennst Du unseren Herausgeber aber schlecht: Letzten Monat war die Reeder-Scheibe proppvoll, bloß daß die Audio-Tracks am Rechner eben nicht als Daten angezeigt werden!

Steile Teile

Also, ich habe trotz meiner 15 Jahre ja schon viel Leserkritiken (zum Teil aus anderen Zeitschriften) mitbekommen, aber ein Beitrag in Eurer Ausgabe 5/98 brachte mich wirklich auf die Palme! Da schreibt doch tatsächlich einer, daß er die Begleit-CD unnütz findet und Eure Vollversionen bis jetzt immer alt und schlecht gewesen seien. Ich kaufe den Joker zwar erst seit Heft 1/98, fand allerdings noch keine einzige Vollversion schlecht – man denke nur an steile Teile wie „Quest for Glory 4“, „Brain Dead 13“ (seither mein absolutes Lieblingsspiel!) oder die „Starbyte Collection“. Ich würde den Unzufriedenen ja raten, sich ein anderes Heft zu kaufen, allerdings glaube ich kaum, daß sie ein günstigeres Magazin mit zwei CD-ROMs, Vollversion(en) und Drumherum finden werden!

So, und weil ich das so nett gesagt habe, beantwortet Ihr mir doch sicher auch ein paar Fragen:

- 1) Hat Euer Comic-Künstler Werner Regnet eigentlich Zeichnen studiert, um so gut malen zu können?
 - 2) Warum hat Markus so eine lustige Frisur?
 - 3) Seid Ihr alle Bayern?
 - 4) Was macht Ihr eigentlich, wenn die Computer abstürzen und ein ellenlanges Preview noch nicht gespeichert war?
 - 5) Gibt es irgendwann einen zweiten Teil von „Brain Dead 13“?
- Hanna Kuhn, Holzredder 5, 24217 Neu-Schönberg

Zunächst einmal vielen Dank für Dein Lob: Wir wissen es zu würdigen, daß Du unsere Investitionen (viel Zeit und noch mehr Geld) in möglichst schicke Vollversionen zu würdigen weißt. Daher würdige ich hier nicht bloß Deine Fragen mit Antworten, sondern auch Dein Zeichentalent: Vielen Dank für Dein Bild!

- 1) Werner Regnet hat in der Tat Kommunikationsdesign in Augsburg studiert, wo er neben meinen Comics auch Grafiken im Auftrag der Stadt entwirft.
- 2) Hat Markus einen besonders humorvollen Friseur, oder ist Steffen bloß ein besonders bössartiger Fotograf? Ich vermag es nicht zu entscheiden, Du etwa?

3) Gespenster in Lederhosen sehen irgendwie blöd aus, und auch sonst sind die „Zuagoraaten“ hier eindeutig in der Überzahl.

4) Dasselbe wie Du: fluchen, jammern, zetern und dann noch mal von vorne anfangen.

5) Wohl kaum, denn „Brain Dead 13“ war der Abschluß einer ganzen Reihe ähnlicher Spiele. Aber vielleicht findest Du ja eines Tages „Dragon's Lair“ oder „Space Ace“ auf den Begleit-CDs.

Reine Männersache?

Als weiblicher PC-Laie habe ich mir (trotz zweier Kinder und einem Ehemann) selbst die Grundlagen wie Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation beigebracht. Außerdem spiele ich natürlich auch hin und wieder am Computer. Obwohl ich mit Euren Wertungen nicht immer einer Meinung bin, gehöre ich sogar zu den treuen Fans Eurer Zeitschrift. Ich finde es nur schade, daß sich auf Euren Leserbriefseiten so wenige Leserinnen zu Wort melden. Wollt Ihr nicht eine Seite extra für Frauen und PC einrichten? Schließlich ist das doch schon lange kein reines Männerthema mehr, oder?

Cornelia Mendes, Fechenheimer Weg 45, 63477 Maintal

Direkt vor Deinem Schreiben findest Du den Brief einer etwas jüngeren „Leidensgenossin“. Damit ist die Frauenquote weit erfüllt, wenn man den Umfragen trauen darf: Laut einer aktuellen Erhebung von ACTA/mediMACH sind nur etwa 5,7 Prozent der regelmäßigen Leser von Spielzeitschriften in Deutschland weiblichen Geschlechts. Kleine Anekdote am Rande: Von der ersten (1/89) bis zur letzten Ausgabe (1/96) gab es in unserem Magazin Amiga Joker eine von Brigitta betreute Rubrik, die zuerst „Girl Seite“, später dann „Seitenhiebe“ hieß. Die Verlegersgattin wird sich freuen, zu hören, daß sie ihrer Zeit sooo weit voraus war!

Stimme aus der Vergangenheit

Als alter Amiganer und Leser der ersten Stunde möchte ich Euch einmal an einige liebegeordnete, aber sträflich vernachlässigte Traditionen erinnern:

- 1) Wenn Ihr schon keine Joker-Comics ins Heft nehmen wollt, dann packt doch wenigstens ein paar Klassiker auf die Begleit-CD!
 - 2) Ich vermisse die schönen, (buchstäblich) einseitigen Verisse von früher. Gerade bei Spielen wie „Zombierville“ passen doch gar nicht alle Kritikpunkte auf eine Drittelseite!
 - 3) Wieso wurde eigentlich die Rubrik „Stromausfall“ abgeschafft? Wo soll man sich als Laie jetzt seine Informationen über interessante Brett-, Karten- und Rollenspiele beschaffen?
 - 4) Hat Dr. Freak seinen Hut nebst Job an den Nagel gehängt? Gibt es keine Cracker-Szene mehr?
 - 5) Und führt endlich das „Du“ wieder... ach, hat ja doch keinen Sinn!
- R.Krollzig, E-Mail: R.Krollzig@t-online.de

1) Eine Sammlung klassischer Joker-Comics auf der Begleit-CD? Warum eigentlich nicht, Vorschlag wird geprüft!

2) Hier braucht sich diese Ausgabe nicht zu verstecken: Ich denke bloß an Tests wie den zum ungewöhnlichen „Tennis Manager“ oder „Days of Oblivion“.

3) Wir empfehlen Publikationen wie „Wunderwelten“ und „Kartefakt“ oder Internet-Seiten wie <http://www.adrv.de> (Allgemeiner Deutscher Rollenspieler-Verein) und <http://www.fanpro.de> (Homepage der deutschen Spezialisten von Fantasy Productions)

4) Am PC gibt es leider immer noch und dank preiswerter CD-Brenner sogar zunehmend mehr Raubkopien, eine entsprechende „Szene“ wohl aber nicht.

6) Aber ich bitte Sie, mein Herr! Hehe

Partnersuche

Kompliment, Ghost: Du scheinst Deine Leute ja wirklich gut im Griff zu haben, schließlich stellen sie Monat für Monat ein ganz hervorragendes Magazin auf die Beine. In Anbetracht Deines Alters gehe ich davon aus, daß Du auch noch gerne an die „gute alte Zeit“ zurück-

denkst, als man sich selbst an einem 486er noch prima unterhalten konnte. Obwohl es noch heute recht viele dieser Maschinen gibt, erscheint kaum mehr Spielernachschub dafür, was den Tauschhandel natürlich fast zum Erliegen bringt. Stellt doch einfach im Heft oder auf der CD eine Datei zur Verfügung, in die sich alle „Herrchen“ eines 486ers zwecks Erfahrungen und Softwareaustausch eintragen können!

Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg

Aber so was gibt es doch längst: die Seite im Heft nennt sich „Kleinanzeigen“ und ist für Kontakt- wie Softwareuche gleichermaßen gut geeignet.

Achslast

In Eurem Preview zu „*Might and Magic 6*“ schreibt Ihr von „Drehungen um volle 360 Grad und sechs Achsen“. Mir zumindest drängte sich da unwillkürlich die Frage auf, welche Achsen das wohl sein mögen? Ich jedenfalls kenne nur drei davon, nämlich X, Y und Z – von mehrdimensionalen Vektorräumen aus der Mathematikvorlesung einmal abgesehen. Und noch was: Warum habt Ihr den Terminplaner wieder aus dem Heft genommen? Seine Funktion als grobe Orientierungshilfe erfüllte er doch vorbildlich.

Christian Groissmaier, E-Mail: e9526180@student.tuwien.ac.at

Da hat es wohl jemand mit den Synonymen zu gut gemeint: In der Tat sind zur Festlegung einer Rundumbewegung am Bildschirm sechs Koordinaten erforderlich, wengiglich im monierten Artikel von Achsen die Rede war. Genügen jeweils ein Dutzend Peitschenhiebe für Autor, Korrektur und Schlußredaktion? Und genügt es, die Informationen des Terminplaners auf Hot-Spot und Vorschau zu verteilen?

Überdrehte Turbos

Ich finde es ziemlich unsinnig, einen Test für 3D-Karten auf einem für derzeitige Verhältnisse so schnellen System wie einem P266 durchzuführen. Ihr schreibt zwar, daß die Monster 3D nur auf schnellen Systemen gute Leistungen bringt, aber das ist ja wohl kompletter Unsinn! Die M3D wird nicht schneller, die besseren Frameraten werden einzig durch die hohe CPU-Leistung erreicht. Wichtig ist aber doch die Performance auf schwächeren PCs wie z.B. einem P100. Und hier tritt die Überlegenheit der Voodoo-Karten viel deutlicher zutage. Nach Eurer Rechnung könnte man – überspitzt ausgedrückt – auch solchen Schwachsinn verzapfen wie: „Gute 3D-Leistung erzielt die mit einem S3 Virge Chip bestückte Karte aber erst auf einer RS6000 oder einem Cray“. Mal davon abgesehen, daß sich da wohl ein paar ganz dezente Kompatibilitätsprobleme ergeben dürften...

Danilo Fontaine, E-Mail: d.fontaine@fh-duesseldorf.de

Natürlich beschleunigt ein 3D-Turbo das Grafiktempo weitgehend unabhängig vom Leistungspotential der CPU. Aber eben nicht ganz. Und wenn die Performance erst ab einem schnelleren Prozessor zufriedenstellend ist, dann muß das doch gesagt werden, oder? Andererseits macht es wenig Sinn, auf einem P100 zu testen, wenn mittlerweile längst ein P166 die Untergrenze des am Markt Erhältlichen markiert.

Ehrlich währt am längsten

Eines muß man Euch lassen: Keine andere Zeitschrift ist kompetenter und ehrlicher in ihren Spieltests. Wenn Ihr hin und wieder auch Titel später als die Konkurrenz testet, so treffen Eure Ergebnisse die Wirklichkeit doch zu 99 Prozent! Meine Spielekäufe orientieren sich jedenfalls tatsächlich an Euren Tests, und ich bin bisher nicht enttäuscht worden. Weiter so! Bevor Ihr Euch jedoch wieder ans Schreiben macht, stell' ich noch eben ein paar Fragen in den Raum, die Ihr mir hoffentlich beantworten könnt:

- 1) Hat MicroProse tatsächlich einen Nachfolger für „*F1 Grand Prix 2*“ in Planung?
- 2) Gilt dasselbe in Sierra für „*Gabriel Knight 2*“?

- 3) Wann kommt „*Sim City 3000*“ nun endlich?
 - 4) Wird es einen Nachfolger für „*Albion*“ geben? Mit einer aufgepeppten Neuaufgabe von „*Ambermoon*“ braucht man ja wahrscheinlich nicht mehr zu rechnen, oder?
- Holger Daum, Adresse liegt der Redaktion vor

- 1) Geoff Crammond arbeitet nach wie vor am dritten Anlauf, die Startflage soll sich aber dieses Jahr nicht mehr senken.
- 2) Sierras Geisterjäger kehrt im Winter auf die Bildschirme zurück.
- 3) Maxis hat die neue Stadtplanung nochmals auf Herbst verschoben.
- 4) Das „*Albion*“-Team ist ja in Blue Byte aufgegangen und beschäftigt sich dort mit ganz anderen Projekten, sorry.

Das Allerletzte

Vor kurzem habe ich mal einige Programme unter die Lupe genommen, unter anderem „*POPIt*“. Dieses Tool dient dazu, einen oder mehrere POP3-Accounts auf eingehende E-Mails zu überwachen. Nachdem ich das Teil wieder deinstalliert und meine Mails abgeholt hatte, fiel mir eine besonders auf, die nachfolgend (gekürzt) aufgeführt ist:

X-Mail: POPIt Mail Notifier PLUS! Version 1.81
 To: "POPIt Daemon" <POPIt_Registrar@Pro-Pro.com>
 Return-To-Receipt: <rschaefer@rschaefer@rara.com>
 Return-To-Receipt: <kubowitsch@kubowitsch@pak.de>
 Subject: VERIFICATION UN-REGISTERED Version 1.81
 Status: U

Licensee: POPIt User

Serial Number: xxx

Installed: Sat, 21 Mar 1998

Ich habe also zwei POP3-Accounts überwachen wollen, die Software hat meine Daten eingelesen und sofort auch an den Hersteller geschickt, ohne mich vorher darüber zu informieren. Das nenne ich Daten ausspähen! Vielleicht testet Ihr das Programm ja mal und setzt die Leserschaft von solchen Machenschaften in Kenntnis.
 Ralf Schäfer, E-Mail: rschaefer@rara.com

Zwar fallen solche Progis wie „POPIt“ nicht in den direkten Zuständigkeitsbereich einer Spielezeitschrift, doch können wir Dich weiter beunruhigen: Nach wie vor hält sich hartnäckig das Gerücht, dasselbe würde bei diversen Online-Registrierungen via Win 95/98 passieren. Angeblich würde der Festplatteninhalt als komprimierte Textdatei an Microsoft usw. gesendet. Bei sämtlichen Herstellern demontiert man allerdings hartnäckig.

Anonymität gewährleistet

...soweit ausdrücklich erwünscht! Als geistreicher Zeitgenosse interessiere ich mich nämlich für alles: Lob, Kritik, Fragen und Wünsche. Dabei schreke ich nicht davor zurück, besonders wichtige bzw. witzige Einsendungen auf diesen Seiten zu veröffentlichen, nach Möglichkeit komplett mit postalischer und E-Mail-Adresse, um den Leserkontakt untereinander zu fördern. Wer also anonym bleiben möchte, der möge mir das doch bitte auch mitteilen!

Leserbriege an folgende Adressen:

**JOKER VERLAG
 „GHOSTWRITER“
 MAX-LOIDL-WEG 4
 D-85598 BALDHAM
 E-MAIL INTERNET:
 jokerpost@aol.com**

Nicht veröffentlichte Zuschriften werden schnellstmöglich persönlich beantwortet, sofern der Absender zu entziffern ist und RÜCKPORTO beiliegt. Außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

GHOST-ACTIVITIES



Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rf)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Markus Ziegler (mz)



Jörg Spormann (js)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)



Michael Trier (mt)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger



Nicole Laubenberger

Tel: 08106/899603

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter:

Marco Marzinkowski

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel

"Plane Crazy"
Ubi Soft
Prolit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamterstellung

Junfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5
85386 Echting
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage I/98

145.581

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 Einreichung 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.cinet.de/joker>

Internet: jokerpost@aol.com

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



BIETE HARDWARE

Mainboard + Intel-P60 + Kühler + 1 MBPCI-Gratkarte, VB 180,- DM. Hermann Gietl, Stemmkeweg 1, 44388 Dortmund

Verk. Motherboard GA-586ATE mit P100 + 16 MB RAM + Matrox Mystique-Gratkarte. Preis nach VB. Angebote an: Dirk Dilbat, Lunzenauer Str. 52, 09328 Cossen od. Tel. 01773345724 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Pentium 75, 8 MB RAM, Mainboard PA-2002 und 1 MB PCI Gratkarte. Alles billig abzugeben. Tel.: 07191/66813

Verkaufe 1x168 pol. 32 MB EDO RAM für 100 DM. Tel.: 06732/4367

Verkaufe Atari STe 1040 mit s/w Monitor und ca. 200 Disketten. VB 300,- DM. Tel.: 0203/558794

Verkaufe Thrustmaster Formula T2 Lenkrod für 170 sFR = 200,- DM. Verk. 486DX4 mit 100 Megahertz und 16 MB RAM, Tastatur, Mausepads, 15 Zoll Monitor, Soundkarte, Disk LW für 500,- sFR VHB. Pascal Tanner, Rietstr. 31, CH-8702 Zollikon

Verk. Vobis Highscreen Monitor 15 Zoll, 0,25 mm Slot Mash, 31 Monate Garantie vom Hersteller mit Originalrechnung für 550,- Mo-Do 0231/5311897

Wir verschenken Hardware von 286er bis 486er gegen Selbstabholung. Joker Verlag, Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham. Tel.: 08106/899601, FAX: 08106/899607

BIETE SOFTWARE

Verkaufe PC-Spiele Toca Touring Car Championship, Croc, F 22 Air Dominance Fighter, FIFA 98 35,- DM. Bitte Liste anfordern. Frank Hagemann, Tannenbergr. 11, 92637 Weiden

Verk. Monkey Is. 3, Floyd je 50 DM, Interstate 76' 60 DM. Tel.: 07046/2890 (Christoph)

Verk. Earth 2140, MDK, Dark Colony, Star Trek Generations je 37 DM, Siedler II Gold Edition 47 DM; alles inklusive Versandkosten; Netzwerkkarte, 16 Bit + 15 m Kabel = 57 DM. Tel.: 03573/662499

Verkaufe PC CD-ROM Spiele: Bladerunner (69), Tomb Raider (30), Bleifuß Rallye (45), Microsoft Flight Simulator (englisch) (45), Larry 7 (14); alles Originale. Tel.: 05840/389

Earths 2, Baph. Fluch, Toonstr., King's Q. 7, Virt. Fighter, Jagg. All., 2 je 12 DM (zus. für 40 DM), Journ. Proj. (40), Hind + Panzer G. (30). Tel.: 03452025772 (zw. 20-22 Uhr), Fax: 0345/3880344 (Cornelius)

Sega Rally, GTA je 50,- DM, Flight Simulator 6.0 für 60,- DM und vieles mehr ab 9.99 DM. Liste gratis von; Dirk Dilbat, Lunzenauer Str. 52, 09328 Cossen oder Tel. 01773345724 ab 18.00 Uhr

40 DM: F1 Racing Sim, 30 DM: Formel 1, 25 DM: BM 97, 20 DM: Spaceward Ho 4, 10 DM: Urban Runner, je 5 DM; Kaiser, Larry 5, Enemy Nations, Gully, Colony Wars, War Wind. Tel.: 05021/12676

Tomb Raider, C + C 2 + 2 MCD, Apache Longbow 1+2 + MCD, Hexen 2, IF-22 Raptor, F-16 Fighting Falcon, iM1A2 Abrams, Lands of Lore 2, 688i Hunter/Killer, SSI Nr. 1, Age of Empires. Tel.: 09922/60224

Suche original dt. LBA 2 und Lands of Lore 2. Biete: Hugo 3, A-10 Cuba, Game Pack (Futal Racing, Mad TV 2, Hanse, Ran Soccer), Myst, Dark Reign, Earth Worm Jim I. Preis VB. Christopher Weiss, J.-Nehru Str. 26, 18147 Rostock

Akte Europa, Constructor je 50,-, Vermeer, Nascar Racing 2, Wet, Holiday Island je 35,-, Sim Tower, American Dream, Mad TV 2, Pole Position je 25,- und noch viele mehr. Kaufe auch Games an! Tel.: 02661/949206

Verkaufe Indy Car 2, GP2-Manager, Rantreiner 2, Flying Corps, NBA Jam, Sensible Soccer, Wetten dass. Preis nach VB. FAX: 0341-9422307, Tel.: 0341-9422307 ab 20 Uhr

Verkaufe orig. Spiele: MIB (50), Armored Fist 2 (50), GTA (55), Hexen 2 (55), Software Print Artist 4 (30). Tausche auch gegen andere Spiele z.B. Anno 1602, Oddworld: Abe's Oddysee, Quoc-Huy Lam, Freiburger Str. 6, 79341 Kenzingen

Verkaufe: Tomb Raider 2, Close Combat - die Brücke von Arnheim, Starfleet Academy je 50,-, Demonworld, Flying Corps, Napoleon in Rußland je 45,-, Max, Interstate 76, Industrie Gigant je 35,-, Silent Thunder, PGA Tour Golf 96, Win Cleaner, First Aid je 20,-, iM1A2 Abrams 15,-, Tel.: 0450375423

Verkaufe: Descent 2 (25), Rebel Assault (15), Schleifahrt (45), Dungeon Keeper (45), Warcraft 2 (35), System Shock (20). thomas@net-con.net oder nur am Wochenende: 09931/2971

Verkaufe: Tomb Raider 2, G-Police, Sub Culture, Monkey Is, 3 je 40 Mark + Versandkosten. Außerdem viele ältere Spiele für 10 Mark. Tel.: 040/46079841

Star Wars: Rebellion, 3D-Flipper, Warhammer, FIFA 98, Eastern Front, viele 3D-Shooter, Sport/Action Games. Gratisliste von: Franz Mayer, Theresienbadg. 4/34, A-1120 Wien

CD-ROM: Mag!, Destiny, Grand Prix Manager, NBA Live '97, Andretti Racing, Age of Empires, F1 Racing Simulation, Mad TV 1+2. Preise 30 - 60 DM, Tel.: 05129/1505

Dungeon Master II, Zork Nemesis, Shannara, Das Amt, Mechwarrior 2, Larry 6, Earthworm Jim, King's Quest VII, Mad News, Alone in the Dark 2. Alle 10 Spiele für 60,- DM und Realms of the Haunting für 30,- DM. Tel.: 03332/416719

C&C 2 55 DM, DSA 1,2,3 je 20,-, X-Wing Col. 35,-, Age of E. 60,-, Made in Ger. 35,-, SSI Nr. 1 25,-, SSI 20 Warg. 35,-, Hanse 20,-, 1869 15,-, Empire D. 15,-, R. of M. Gold 15,-, Award W. 35,- u.a. Joerg Liersch, Schwachhauser Heerstr. 285, 28211 Bremen

CD-ROM Shannara + Lösung 20,-, Need for Speed 15,-, Stonekeep 20,-, Riddle of Master Lu + Lösung 10,-, Wing Commander 3 15,-, Asterix - Die große Reise 10,- Sam + Max 10,-. Tel.: 04361/1238

MDK, Earth 2140, Darl Colony, Star Trek Generations je 37 DM, Siedler II Gold Edition, Sub Culture, Uprising je 47 DM; alle Spiele jeweils inklusive Versandkosten. Tel.: 03573/662499

Biete: Mag!, Ran Trainer 1, Ran Trainer 2, Der Weg zur EM '96. Kaufpreisvorschläge an Michael Paller, Mahdauweg 5, 89171 Illerwörthberg. Bitte RP 1,10 beilegen

SUCHE HARDWARE

Wer verschenkt oder verkauft 386 o. 486 zu einem guten Preis? Suche Scanner. Angebote Tel. 0345-6874476 zwischen 20 - 22 Uhr

SUCHE SOFTWARE

Game of Life v. Conway: Evolutionsimulation: Zellen vermehren sich oder sterben ab. Suche Diskette 3.5 oder CD. Tel.: 02129/2788

Suche Ultima 7 auf Deutsch und suche einen CD-Brenner. Tel.: 04554/6123, FAX: 04554/92406

Suche dringend Handbuch von Klick & Play in deutsch, kann auch Kopie sein. Biete Höchstpreis. Tel.: 07071/600100 K. Möckel, Kastanienweg 12, 72076 Tübingen

Mechwarrior 1 und Mechwarrior 2 Erweiterungsset (The Ghost Bears Legacy) in Deutsch. Zahle 100 - 500 österreichische Schilling pro Spiel. Helmut Tischler, Satz-gasse 5, A - 7122 Gols

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Hind, Apache Longbow und Albion gegen Sim City 3000. Verkaufe Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 und 2 und Ascendancy für je 3 DM. Tausch ist möglich! Jens Bonger, Tannenstr. 34, 26842 Ostrhauderfehn

Suche in Originalverpackung Anstoß 1, Siedler 1, Ter. f. t. Deep und X-Com Apocalypse. Biete: M. of Orion 2, Kaiser, Sidewinder 3D Pro oder bares Geld! Ruft an! Tel.: 03542/80038 (Mathias) ab 20 Uhr

Tausche Moto Racer (ohne Handbuch) gegen Virtua Fighter 2. Stefan Berkemeier, Ibbenbürenerstr. 17, 48369 Saerbeck

VERSCHIEDENES

Lösungen: Lands of Lore, Monkey Island 1-3, Simon 1+2, Kings Quest 1-7, Star Trek, Bazooka Sue, Larry 1-7, Kyranida 1-3, DSA 1-3, Discworld 1+2, Space Quest 1-6 u.a. je 5 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Amiga Joker 11/89 (Erstausgabe) bis einschl. 10/93 in einwandfreiem Zustand abzugeben für DM 130. Ausgaben evtl. auch einzeln! Tel.: 089/6015430

Verkaufe: Nintendo 64 + Controller + 3 Spiele: Turok + Star Wars + Pilot Wings. Kostenpunkt 260 DM. Tel.: 06359/3950, FAX: 06359/3950

PD- und Shareware auf 3.5"-Disketten. 2.30 DM pro Diskette. Liste gegen 2 DM anfordern (Rückporto). Es lohnt sich auf jeden Fall! Dirk Maier, Auf dem Wasen 20, 71640 Ludwigsburg, 07141/895697

Verkaufe: SNES mit 2 Kontrollern und 8 Spielen: Zelda, Super Metroid, Secret of Mana, Terranigma, Alladin, Megaman 8, Turtles Fighters, nur 240 DM. Tel.: 09575/7278

Ca. 2000 Spieleregungen + Cheats je 2,-. Viele Special-Discs ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Anruf lohnt immer!

Wer Computer-Fußballmanager mag, wird Postspiele lieben! Fußballsimulation DBA hat freie Vereine! Info gg. 1,10 DM RP bei M. Mättner, Gartenstr. 3, 64331 Weiterstadt. Neue Saison startet!

Wer schenkt mir seine PC Joker, PC Games, PC Player od. PC Action Sammlung? S. nur ältere Ausgaben. Die Hefte einfach an mich schicken. Suche auch noch Cheats und Lösungen zu Spielen, die älter als 1 J. sind. Pascal Tanner, Rietstr. 31, CH - 8702 Zollikon

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Spiele für PC CD-ROM, Preisliste kostenlos bei H&M GbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach. Tel: 06834/55755 (ab 18.00), FAX: 55766, E-Mail: HSM5007@AOL.COM

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX: 07675/298



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Hardware |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte |
| ☐ Verschiedenes | |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP

je **29.-**
oder
49.-
im Set



CHRIS HÜLSBECK-CD

Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



**nur noch
5.-**

JOKER HIT COLLECTION

"Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



24,95



15.-

SPIELEN OHNE STARTPROBLEME

Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?

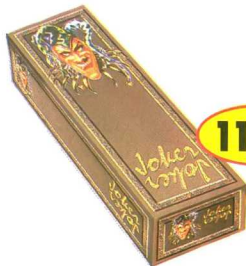
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Hauptspeicher.



nur noch
je 9,80

ORIGINAL ZAZOO

„Virtual Alien“ oder „Baby T-Rex“



11,80

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für
12 Scheiben



**5er
Pack nur
4,50**

JEWEL-CASES (ohne CD)

für Ihre individuelle CD-Sammlung

5 Stück: DM 4,50

10 Stück: DM 8,—

JOKER-BOX

für TC-Spieler



ONLINE KOMPAKT je DM 5.—

oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.—

**MAUSPAD**

**nur noch
7.-**

**je 5.-
oder 20.-
im Set**



MULTIMEDIA JOKER



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



je 5.-

PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)



PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

ab 7,50

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	☐ 8/97	☐ 9/97	☐ 10/97	☐ 11/97	☐ 12/97	☐ 1/98
	☐ 2/98	☐ 3/98	☐ 4/98	☐ 5/98			
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	☐ 9/95	☐ 10/95	☐ 12/95
	☐ 1/96	☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 6/96	☐ 8/96	☐ 10/96	☐ 11/96
Multimedia Joker	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 6/96		
Online Kompakt	☐ 7/96	☐ 8/96	☐ 9/96	☐ 10/96	☐ 11/96	☐ Set	
Joker CD-Mix	☐ Stück						
CD-Tasche	☐ Stück						
Jewel-Cases	☐ 5 Stück	☐ 10 Stück					
Joker TC-Box	☐ Stück						
Mousepads	☐ Stück						
Hülsbeck Audio-CDs	☐ Extreme Assault	☐ Tunnel B1	☐ Set (Extreme Assault/Tunnel B1)				
Original-Zazoo	☐ T-Rex	☐ Alien					
Spielen ohne Startprobleme	☐ Stück						
Joker Hit Collection	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)						

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.

<http://www.cinetic.de/joker>

**Ausgabe
7/98**

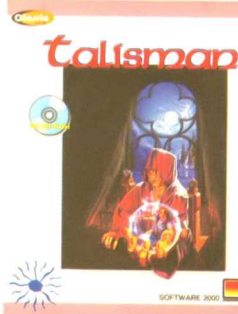
**erscheint am
2. Juni**

PC Heft & Spiel

VORSCHAU

mit vielen spielbaren Demos und einer starken Vollversion: **Talisman**

Wenn in vier Wochen zwei Glücksbringer am Kiosk zusammentreffen, kann nichts schiefgehen: Der nächste Joker kommt mit „Talisman“. Neben der abenteuerlichen Vollversion wird es wieder spielbare Demos und Goodies satt auf der „Beilagscheibe“ geben – und natürlich ein Heft voller spannender Informationen rund um die neuesten PC-Games. Klein ist hier bloß der Preis von **nur 8,50 DM**. Und den müssen Abonnenten trotz beschleunigter Lieferung noch nicht einmal voll bezahlen...

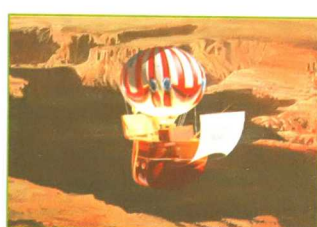


VOLLVERSION TALISMAN

Software 2000 und der namhafte Autor Joachim Alpers (DSA, Shadowrun) laden Sie zum 3D-Abenteuerurlaub in einer Fantasy-Welt ein: Auf der Suche nach dem rettenden Talisman trifft man im vom Bösen bedrohten Reich Thurania auf Elfen, Zwerge, Menschen, Labyrinth und Rätsel. Freuen Sie sich auf eine komfortable Point & Klick-Steuerung, Plaudereien in deutscher Sprachausgabe, Stereomusik, gerenderte SVGA-Grafik und ein Dutzend Videosequenzen. **Im Frühjahr '96 gab es 76 Joker-Prozent**, in vier Wochen

gibt es Spielspaß mit dichter Atmosphäre zum Heft dazu.

- * komplett deutsch
- * 60 SVGA-Lokationen
- * 50 Charaktere
- * Render-Held mit 100 Animationen
- * Phong Shading
- * Videosequenzen
- * Stereomusik plus Sprachausgabe
- * Point & Klick



SPIELBARE DEMOS & GOODIES

Gerne würden wir hier schon damit prahlen, was Sie zur nächsten Ausgabe wieder alles an tollen Spieledemos und nützlichen Zusatzprogrammen unter den Install-Oberflächen für DOS und Win 95 finden werden. Nur leider verbietet das unsere Frischgarantie: Erst bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe beginnen wir mit der Suche nach aktuellen Highlights!

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Final Fantasy 7 * Frankreich '98: Die Fußball-WM * N.I.C.E. 2 * RoboRumble * Turok 2 * Unreal * Warcraft Adventures und viele mehr



Special

Großer Themenschwerpunkt: Fußball-WM '98



Messe

Vorschau auf den Event des Jahres: E3 in Atlanta

Hardware

Aktuelle Voodoo 2-Karten im Direktvergleich





Es waren keine
Vergnügungsausflüge.
Es waren militäri-
sche Aufklärungs-
einsätze.

Sie besuchten
unseren Planeten
viele Male, während
wir uns immer nur
die eine Frage
stellten:

Existieren sie
wirklich?

Tatsache ist: sie wissen von unserer Existenz. Jetzt kommen sie zurück... mit der Absicht,
um alles zu erobern... unser Land, unser
Leben, unsere Luft.



Jeder Atemzug
könnte Dein Letzter sein

DEUTSCHE VOLLVERSION
JETZT IM HANDEL!



www.cdv.de

Rage
Software plc
www.rage.co.uk

3D

3D-BESCHLEUNIGER
KARTE ERFORDERLICH



Pressestimmen zu Incoming

"Incoming nutzt das komplette Leistungsspektrum moderner 3D Endlichkarten und produziert ein bombastisches Feuerwerk, das momentan nur schwer überboten werden kann." PC GAMES 5/98, 86%

"Mit seinem abwechslungsreichen Gameplay und der atemberaubenden Präsentation stellt INCOMING ganz klar eine Referenz im Action-Genre dar!" PC JOKER 5/98, 86%, HIT

"Wer hyperreine 3D-Shooter mag, wird Incoming wahrscheinlich heiß und innig lieben."
"Optisch ist Incoming ein Genuß. Flurige Globalle, turbig leuchtend hervorgehobene Druckwellen, feine Rauchfahnen vor den Geschützrohren und hinter den Raketen, gewaltige Blitze (...) verahnen das Auge." PC ACTION 5/98, 85%, GOLD

SUPERGAMES 6/7 98, 95%, SPIELDES MONATS

"Incoming sieht in der Tat gut aus und begeistert mit den aufwendigsten Explosionsseffekten, die ich bislang gesehen habe." GAMESTAR 5/98, 80%

Unglaubliche militärische Ausrüstung

AT=AT=Waffen, Tank tanks, Sand Shimmers, Hovortanks, Stealthfahrzeuge, Kampfhubschrauber, F22 und S/UTOL=Luftfahrzeuge, Alien=Kampffluger u.v.m.

Packende Arcade=Action mit Land-, Luft- und Seekämpfen.

65 verschiedene Missionen in 6 atemberaubenden Welten.

Force Feedback=Unterstützung spacier 3D=Sound

2=Spieler=Modus mit geteiltem Bildschirm

Modem/Nullmodem=Option

Netzmodus bis zu 8 Spieler

Atmosphärischer Soundtrack

Einzigartige FX=Lichteffekte



MATROX ON TOUR!



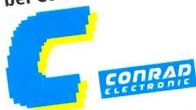
MATROX-PRODUKT-PRÄSENTATION MIT

MYSTIQUE
220

MATROX
RAINBOW
Runner
STUDIO

MATROX M3D

bei Conrad Electronic



06.05.98 – Hannover
Goseriede 10-12, 30159 Hannover

07.05.98 – Hamburg
Hamburger Str. 127, 22083 Hamburg

08.05.98 – Essen
Viehofstr. 38-52, 45127 Essen

09.05.98 – Köln
Hohenstaufenring 28, 50674 Köln

11.05.98 – Frankfurt
Höhenstr. 44, 60385 Frankfurt

12.05.98 – München
Tal 29, 80331 München

13.05.98 – Nürnberg
Fürther Str. 212, 90429 Nürnberg

14.05.98 – Wernberg
Klaus-Conrad-Str. 2, 92533 Wernberg

15.05.98 – Dresden
Friedrich-List-Platz 2, 01069 Dresden

16.05.98 – Stuttgart
Eichstr. 9, 70173 Stuttgart

18.05.98 – Saarbrücken
Trierer Str. 16-20, 66111 Saarbrücken

matrox

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox