

PC *WEEK* Heft & Spiel

7/98 Juli

B 12623 E



PANZER COMMANDER

GETESTET

Army Men
Clash
Commandos
Deathtrap Dungeon
Hexplore
KKND 2
Prost Grand Prix
Unreal
Virtual On
X-COM Interceptor
Xenocracy

ANGESPIELT

Daikatana
Dark Project
Diablo 2
LMK
O.D.T.
V-Rally
Warcraft
Adventures

EXTRA

Lösungshilfen
Umfrage: Kennen
Sie Lara Croft?
Interview: Al Lowe
Die Intel-Offensive '98



ACHTUNG!

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



INTERCEPTOR



**STARTEN SIE IN EINE NEUE
STRATEGISCHE DIMENSION**

JUNI '98

MICRO PROSE

www.microprose.com

Es gibt keine Genres mehr

Die Spiele sind zu groß geworden, sie wollen kaum noch in die klassischen Schubladen passen. Nehmen wir zum Beispiel „Tomb Raider“: zu wenig Ballerei für einen Action-Fan, zu wenige Rätsel für einen Abenteurer – aber gerade genug von beidem, um zum Kultobjekt für Hunderttausende zu werden. Ein typisches 3D-Actionadventure eben. Und so geht es immer weiter. Kennen Sie noch ein Rennspiel ohne Simulationselemente? Ein Sportspiel ohne Managementkomponente? Oder ein Strategical ohne Rollenspieleinlagen?

Nun sollte man den Trend zum Genremix keinesfalls vorschnell als „weder Fisch noch Fleisch“ abtun, denn die Echtzeitstrategie hat uns jetzt über ein Jahr lang das Gegenteil fürchten gelehrt: ein Titel wie der andere, nur ganz selten Spurenelemente von Innovation. Andererseits kann ich mich über die neue Vielfalt nicht so recht freuen, wenn ich den Verdacht nicht loswerde, daß sie letzten Endes nur Einfalt kaschieren soll. Denn so einfallslos kann eine Spielidee heutzutage doch gar nicht sein, daß ihr nicht mindestens ein bis zwei Fortsetzungen nach genau demselben Strickmuster hinterhergeschickt werden!

Woran liegt es dann aber, daß der Notendurchschnitt einer Joker-Ausgabe meist dennoch die 60-Prozentmarke recht deutlich überschreitet? Teilweise sicherlich daran, daß wir unseren Lesern nicht jeden Mist vorsetzen. Mehr aber noch an der Tatsache, daß die Qualität eines Spiels gottlob nicht allein von dessen Originalität abhängt. Vielmehr ist gut geklaut ja in der Tat besser als schlecht erfunden. Außerdem muß man dem aktuellen Programmangebot zumindest technisch ein durchgehend recht hohes Niveau attestieren.



Der langen Rede kurzer Sinn: Wir alle können uns guten Gewissens auf die Spiele-Ernte dieses Monats freuen. Denn Sommerloch hin, Genre-Mischmasch her, vorläufig sind unsere Rubriken noch proper gefüllt. Teilweise sogar mit „echten“ Adventures, Rollenspielen, Simulationen usw. Und mehr als ein paar Stunden digitaler Unterhaltung abseits des Alltagstrotts will ja ohnehin kein Mensch. In diesem Sinne wünsche ich viel Vergnügen mit vorliegender Ausgabe,

Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Coke & Spiele

Die **E3 IN ATLANTA**, der Stadt von Coca Cola, steht kurz bevor: Wir informieren Sie bereits vorab über die Highlights der weltgrößten Messe für Computerspiele!

Seite **24**



Hardware, die man haben muß?

Braucht man eine der Karten aus unserer **MARKTÜBERSICHT: VOODOO 2**, um zukünftig bei 3D-Action mitmischen zu können? Macht der erste **FORCE FEEDBACK LENKER** Rennspiele zum Erlebnis? Und geht ohne **NEUE PENTIUM-CHIPS** mit 350 bzw 400 MHz bald nichts mehr?

Ab Seite **118**

Hot Spot

Messe

Was bringt die E3 Atlanta '98? .24

News

Branche18

Hardware16

Spiele14

Previews

Adidas Power Soccer '9854

Bloodlust48

Bundesliga Manager '9854

Colin McRae Rally45

Constructor 247

Daikatana40

Dark Project38

Diablo 231

Golden Goal '9854

Hattrick! Wins54

Hordes48

International Football54

Last Ninja46

LMK28

Myth46

O.D.T.42

Populous 332

V-Rally44

Warcraft Adventures30

Special

Besuch bei Bullfrog32

Das Comeback von System 346

Interviews

Bullfrog (Populous 3)33

Eidos (Deathtrap Dungeon)73

Infogrames (Hexplode)77

Ion Storm (Daikatana)40

Sierra/Al Lowe

(Leisure Suit Larry's Casino)50

Lösungshilfen

Komplettlösungen

Days of Oblivion108

Starship Titanic110

Tips & Tricks

Andretti Racing114

Anno 1602112

Army Men114

Dark Earth114

Fallout114

Forsaken115

Incoming114

Interstate 76: Nitro Riders114

Joint Strike Fighter115

Lords of Magic116

Metalizer116

Might and Magic 6115

Outwars116

The Reap116

Triple Play 99116



Online Guide

Mix

Die Spiele-Datenbank104

Lara-Doubles gesucht104

Online-Gaming im Café104

Vollversionen umsonst104

Previews

Everquest107

Leisure Suit Larry's Casino106

Spiele

Aliens Online105

Special: Fußball WM '98

ARD Sportschau53

France 98 - Coupe du Monde53

Das 3D-Wunder

Drei Hersteller haben sich zusammengetan, um den vielleicht spektakulärsten 3D-Shooter aller Zeiten zu produzieren: **UNREAL** besticht durch Spielbarkeit und Präsentation auf höchstem Niveau!

Test ab Seite **62**



Die UFO-Jagd

UFO bzw. X-COM sind die Übertitel einer Serie, die bisher für SF-Strategie vom Feinsten stand – vorbei: Die Raumschlachten von **X-COM INTERCEPTOR** wildern im Revier von „Wing Commander“.

Test ab Seite **78**

Tooor!

Ein Teil dieser Ausgabe ist ganz König Fußball gewidmet: Unser **WM-SPECIAL** stellt aktuelle und kommende Spiele für den PC vor, enthält Web-Adressen und News – damit Frankreich '98 nicht nur im TV stattfindet.

Ab Seite **52**

Rubriken

Abo Service	34
Begleit-CD	
Demos, Patches & Goodies	10
Talisman	8
Charts	99
Comic	129
Editorial	3
Gewinner	130
Hardware	
Marktübersicht: Voodoo 2	118
Neue Intel-Prozessoren	122
Sidewinder Force Feedback Wheel	124
Impressum	130
Inserenten	103
Interna aus der Redaktion	6
Joker Shop	132
Kleinanzeigen	130
Kostenlose Produktinfos	125
Leserbriefe	126
Lösungsindex	117
Messekalender	18
Preis Ausschreiben	
Larry-Look-Alike-Contest	51
Rollenspielbücher zu gewinnen	74
Stadtgespräch:	
Kennen Sie Lara Croft?	22
Testindex	98
Update Service	100
Vorschau	134



Extra

Fußball WM '98

Previews	54
Tests	
Frankreich '98: Die Fußball WM	56
Sensible Soccer: WM Edition	58
Super Match Soccer	58
World League Soccer '98	55
Web-Adressen	53

Spieletests

ABENTEUER

Die Versuchung	96
Hexplore	76
Of Light and Darkness	94

ACTION

Adrenix	66
Army Men	70
Beast Wars – Transformers	95
Deathtrap Dungeon	72
Spec Ops: Ranger Assault	95
Unreal	62
Virtual On	68

SIMULATION

Judge Dredd Pinball	94
Panzer Commander	86
X-COM Interceptor	78
Xenocracy	82

SPORT

Frankreich '98: Die Fußball WM	56
Monster Truck Madness 2	60
Prost Grand Prix	61
Sensible Soccer: WM Edition	58
Super Match Soccer	58
World League Soccer '98	55

STRATEGIE

Bubble Puzzle Plus	94
Clash	92
Commandos	88
Firewall	96
KKND 2: Krossfire	90
Soldiers at War	95
Tiny Trails	93

ALLE WEGE FÜHREN ZUM JOKER

Vorbei die Zeiten, als unsere Homepage Gast bei Cinetic war: Mit dem Umzug auf den Server von Schlund erreicht man den Joker ab sofort direkt unter <http://www.pcjoker.de>. Das „www“ kann sogar weggelassen werden, außerdem haben wir die Domain auch mit der Endung „com“ beantragt. Besucher der alten Adresse (<http://cinetic.de/joker>) werden für die Dauer von einem halben Jahr umgeleitet. Ein Grund mehr, mal wieder bei uns vorbeizusurfen – weitere wären die Vorschau auf das kommende Heft, Mini-Homepages der Mitarbeiter, Comics, Sounds, Bilder, News, Links und vieles mehr.



ABGEBLITZT

Als sich Michael „Trille“ Trier, mit einem Fotoapparat bewaffnet, auf die Straße begab, um dem Volk für unser neues „Stadtgespräch“ aufs Maul zu schauen, hat er nicht mit Gegenwehr gerechnet: Hier ein paar der weniger netten Antworten auf die Frage nach Lara Croft...

Alte Dame: „Ich kaufe nix, ich kaufe gar nix!“

Alter Herr: „Schau, daß’t weiterkimmst! Arbeit was Anständiges, dann brauchst net betteln!“

Noch ältere Dame: „Ich hab schon ein Abo, völlig zwecklos!“

Sehr alter Herr: „Schleich dich, langhaariger Depp!“



WARUM GATES NICHT?

Tröstlich, daß auch Bill Gates persönlich so seine **Probleme mit Win 98** hat: Als Mr. Microsoft kürzlich während einer Präsentation in Chicago die Plug & Play-Fähigkeiten des neuen Betriebssystems anhand eines USB-Scanners demonstrieren wollte, stürzte der Rechner komplett und unwiederbringlich ab! Wer hat da gerade gelacht? Okay, Schadenfreude ist bekanntlich immer noch die größte Freude.



AUSGELAUGT

Armer Jörg: Stolz 15mal mußte er innerhalb von nur drei Tagen seine Festplatte formatieren! Auch das abwechselnde Aufspielen von Win 95 und Win 98 produzierte dabei stets **nur Fehlermeldungen**, was den (übrigens frisch verheirateten) Mann langsam, aber sicher zur Verzweiflung trieb. Kurz vor dem endgültigen Nervenzusammenbruch stellte sich dann heraus, daß eine Bios-Batterie ohne Energie im Verbund mit einem verschlagenen SCSI-Controller für die Misere verantwortlich war.

KEINE KONSOLE



Derzeit unzertrennlich: Jack und Starcraft

...brauchen derzeit die eingefleischten Konsoleros in der Redaktion. Statt dessen verbringen Markus und Steffen ihre Freizeit im Büro, um sich nicht von den Spielen **Alien Earth** bzw. **Fallout** trennen zu müssen. Dabei befinden sie sich in bester Gesellschaft: Jack hängt oft bis morgens um sechs Uhr im Verlag herum, um **Starcraft** zocken zu können. Ob unser Boß doch mal eine Gehaltserhöhung zwecks privatem PC-Erwerb genehmigt, wenn er diese Zeilen liest?

REISEFIEBER

Bleibende Eindrücke der jüngsten Dienstreisen: Chefredakteur Richy holte sich in **Australien** den ersten Sonnenbrand des Jahres.

Jack hat sich in den **USA** mit seinen id-olen tüchtig einen hinter die Binde gekippt – die Beben-erprobten Programmierer erwiesen sich dabei als ausgesprochen trinkfest.

In **Potsdam** mußte Jörg stundenlang auf ein Taxi zum Haus von Winston Churchill (hier residiert TerraTools) warten, kehrte aber immerhin mit einer neuen Frisur und Ohrringen für die Gemahlin aus dem Osten zurück. Trille suchte ganz **Oxford** nach dem Sammelpunkt reicher Töchter im heiratsfähigen Alter ab, doch keiner kannte besagtes Café.

Michael war über Ostern samt Cabrio am **Chiemsee** eingeschneit – Temperaturschwankungen bis zu 20 Grad sorgten zudem für eine deftige Frühjahrserkältung.

MAX 2

TM

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

*"Hübsch, Mächtig, Intelligent, Fordernd. M.A.X. 2
ist der absolute Overkill für jeden Strategen."
Alexander Geltenpoth, PC Action 7/98*



Beeindruckende Landschaften mit neuer 3D Scrolling-Technologie und stufenloser Zoom-In Funktion.



Jetzt auch komplett in Echtzeit spielbar für schnelle Entscheidungen und explosive Action.



Neuartige, 3D gerenderte Alien-Rasse mit über 90 Einheiten.

Interplay

<http://www.interplay.com>

DISTRIBUTED BY
Acclaim

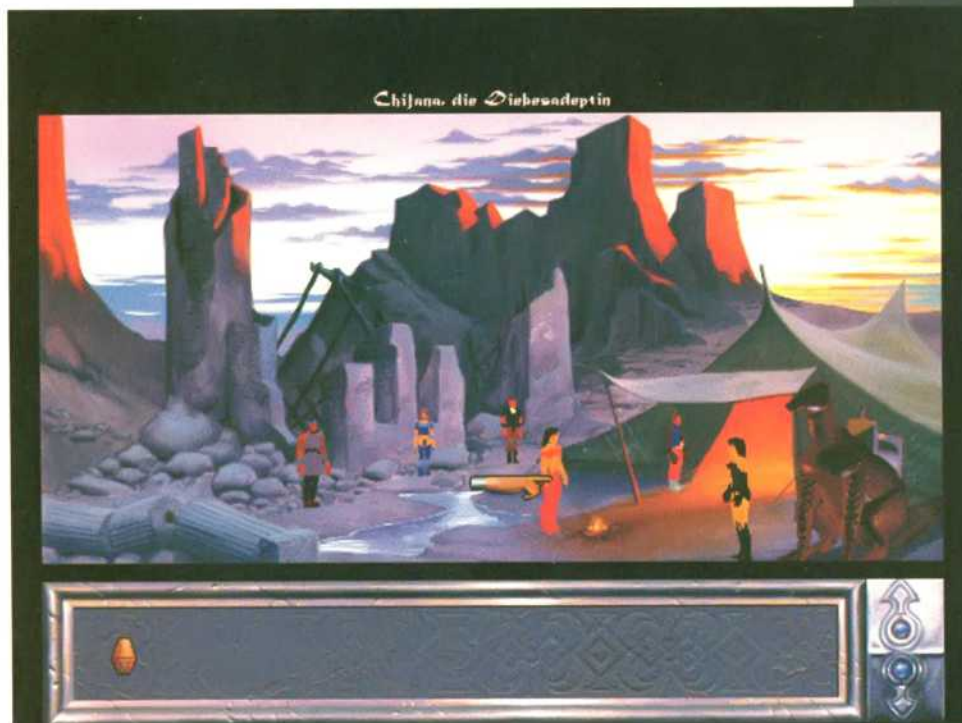
**PC
CD
ROM**

Die Begleit-CD

Vollversion

Talisman

Software 2000, der namhafte Autor Hans-Joachim Alpers (DSA, Shadowrun) und der Joker Verlag 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 **50 Charaktere** wie Elfen, Zwerge und Menschen, Labyrinth sowie viele, viele Rätsel. Freuen Sie sich auf eine komfortable **Point & Klick-Steuerung**, Plaudereien in **deutscher Sprachausgabe**, atmosphärische **Stereomusik**, rund **60 gerenderte SVGA-Schauplätze** und ein Dutzend **Videosequenzen**.



Einer von 50 Charakteren: Die junge Frau wird in düsteren Ruinen gefangengehalten

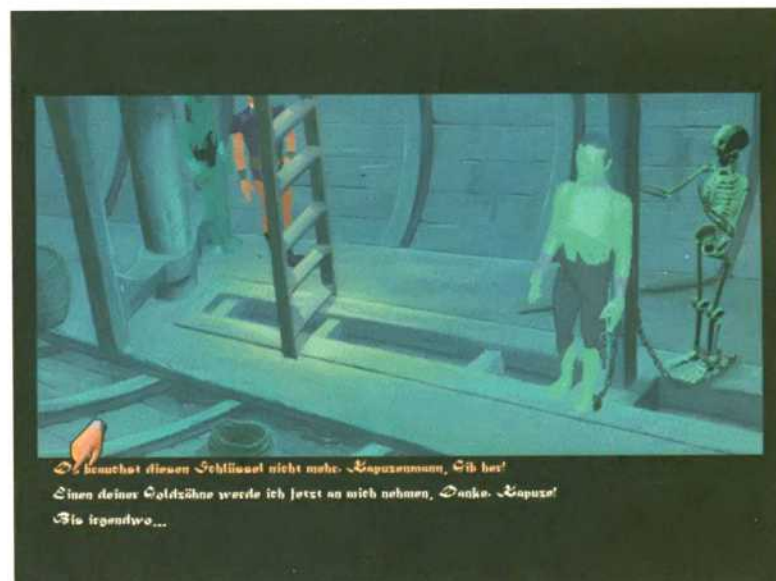


In zahlreichen Videosequenzen wird zwischen den Abschnitten die Geschichte weitererzählt

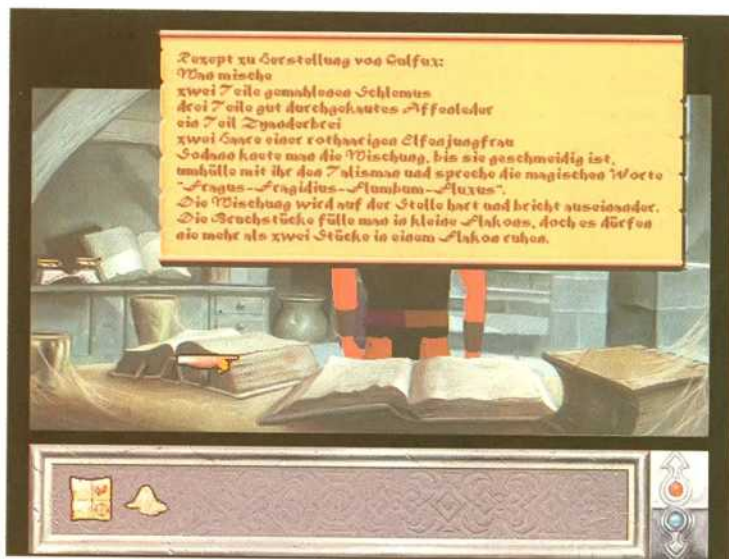
Installation und Start

WINDOWS 95: Von der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen“ den Punkt „Talisman“ an, lesen die Infos zum Programm und klicken auf „Installation“. Im folgenden **Installationsmenü** können Sie Laufwerk und Verzeichnis angeben (vorgegeben: C:\Talisman) und sich entscheiden, ob die wichtigsten Daten auf die Festplatte kopiert werden sollen: Benötigt werden **wahlweise 17 MB oder 1 MB Festplattenplatz**. Anschließend müssen Sie die Soundblaster-Konfiguration Ihrer Soundkarte angeben (Adresse, DMA und IRQ Kanal), dann startet ein Doppelklick auf die Datei „Talisman“ im angelegten Festplattenordner das Abenteuer.

DOS: Nach Einlegen der CD-ROM Nr.1 und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl INSTALL das **Installationsprogramm** aufgerufen. Gehen Sie nun vor, wie oben für Win 95 beschrieben. Das Spiel wird nach der erwähnten Soundkarten-Abfrage und Wechsel in den neu angelegten Festplattenordner mit dem Befehl „Talisman“ gestartet.



Die Begleit-CD Vollversion



Wenn die Sprachausgabe abgeschaltet ist, erscheinen deutsche Texte auf dem Bildschirm



Schickes Rendering: Einer dieser Zwerge ist falsch, nur welcher?

Handbuch und Lösung

Im CD-Ordner „Handbuch“ finden Sie **das vollständige Handbuch in deutscher Sprache** als Word-Dokument, sowie als PDF-File für den Acrobat Reader. Falls Sie den Acrobat Reader noch nicht auf Ihrem Rechner installiert haben, finden Sie die neueste Version dieses nützlichen Hilfsprogramms auf unserer zweiten CD. Alternativ liegen die Informationen im TXT-Format bereit, um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können. Zusätzlich haben wir im CD-Ordner „Tips“ die **Komplettlösung in deutscher Sprache** als Word-Dokument und DOS-kompatibles Textfile abgelegt.

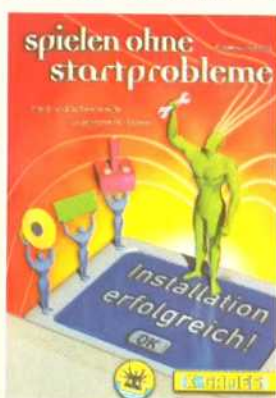
Talisman (Software 2000)

Aufwendiges Grafikabenteuer nach einer Fantasy-Geschichte von Hans-Joachim Alpers

ORIGINALTEST	Ausgabe 1/96, 76 Prozent
FEATURES:	60 SVGA-Lokationen, 50 Charaktere, Render-Held mit 100 Animationen, Phong Shading, Videosequenzen, Stereomusik, deutsche Sprachausgabe
STEUERUNG:	Maus, Point & Klick
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486 DX/33 mit DOS 5.0, 8 MB RAM, SVGA- Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte sowie 1 MB auf der HD
HANDBUCH, INSTALLATION & TIPS:	Infos auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch“, deutsche Komplettlösung im CD-Ordner „Tips“, automatische Installation unter DOS und Win 95

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.

EXTRA: Spielevideos und T-Online Zugangssoftware

Mit auf der CD Nr.1 finden Sie die **allerneueste T-Online Zugangssoftware Version 1.2x**. Ein kostenloser Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst kann somit direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Klicken Sie dazu unter der Rubrik „Goodies“ auf den entsprechenden Eintrag und danach auf „Installation“. Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr, man erhält **10 Freistunden**, und der **Grundtarif für die ersten 10 Tage entfällt**.

Ebenfalls auf der CD Nr.1, allerdings unter der Rubrik „Demos“, finden sich die ersten selbstlaufenden AVI-Videos zu **John Romero's Daikatana** und **Dark Project** als Ergänzungen zu den Previews in dieser Ausgabe.



Dank 1&1 Direkt gibt es T-Online ohne Anmeldegebühr



Preview
in dieser
Ausgabe

Die ersten Videos: John Romero's Daikatana (links) und Dark Project

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.

Adrenix



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: 3 Einzel- sowie 3 Multiplay-ermissionen
BESONDERHEIT: Direct3D-Grafikkarten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 35 MB auf der HD

Comanche Gold



GENRE: Hubschraubersimulation
UMFANG: 1 spielbare Mission aus der Kampagne „Gold Operations“
BESONDERHEIT: 5 Auflösungen bis 800 x 600 Pixel wählbar
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 17 MB auf der HD

Frankreich '98



GENRE: Fußballsimulation
UMFANG: selbstablaufendes Freundschaftsspiel inkl. Musik
BESONDERHEIT: deutsche Texte, englische Sprachausgabe, Direct3D-Grafikkarten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

Freespace



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: selbstablaufender Trailer
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD
SYSTEM: P100 mit Win 95/NT 4.0, 16 MB RAM und DirectX 5 (auch auf der CD)

Jazz Jackrabbit 2



GENRE: Jump & Run
UMFANG: 3 Abschnitte mit 2 Spielfiguren
BESONDERHEIT: Multiplayermodus mit Splitscreen, LAN, Modem oder Internet für bis zu 32 Spieler, 10 Auflösungen
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 11 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!



Liberation Day



GENRE: Rundenstrategie

UMFANG: Kurzkampagne mit 7 Abschnitten

BESONDERHEIT: komplett deutsch

SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB

RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 40 MB auf der HD

Monster Truck Madness 2

Test
in dieser
Ausgabe



GENRE: Rennspiel

UMFANG: eine Strecke mit 4 verschiedenen Trucks

BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, Multiplayermodus via Modem, Netzwerk oder Internet

SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5.2 (auch auf der CD) und 40 MB auf der HD

Outwars



GENRE: 3D-Shooter

UMFANG: 2 Einzelspieler- und 1 Multiplayermission

BESONDERHEIT: Direct3D-Grafikkarten werden unterstützt

SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5.2 (auch auf der CD) und 41 MB auf der HD

N.I.C.E. 2



GENRE: Autorennen

UMFANG: 4 Strecken mit 4 Autos über 5 Runden

BESONDERHEIT: komplett deutsch, alle Direct3D- und 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden unterstützt

SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 71 MB auf der HD

Pizza Syndicate



GENRE: Wirtschaftssimulation

UMFANG: selbstablaufendes AVI-Video

BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD; versehentlich wurde das Demo im Installer mit „Pizza Connection“ betitelt, es handelt sich aber natürlich um den Nachfolger „Pizza Syndicate“

SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM

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 finden Sie im Ordner „Patches“ das DOS-Programm **pkunzip** oder im Ordner „Goodies“ die menügesteuerte Variante **Winzip 32** für Win 95.

Age of Empires (Update auf Version 1.0b)

Air Warrior 3 (Update auf Version 3.04)

American Civil War (Update auf Version 2.2)

Deadlock 2: Shrine Wars (Update auf Version 1.20)

Evolution (Update auf Version 1.2)

F1 Racing Simulation (Update auf Version 1.09 für 3Dfx bzw. Direct3D, dazu DirectSound 3D-Patch)

Flight Unlimited 2 (Updates auf Version 1.04)

Football Pro '98 (Update auf Version 1.08)

International Rally Championship (Update auf Version 4.70)

Jazz Jackrabbit 2 (Update auf Version 1.21, auch für Demo geeignet)

M1 Tank Platoon 2 (Update auf Version 1.1)

Sega Touring Car Championship (Update auf Version 1.02)

Starcraft (Update auf Version 1.01)

Warlords 3 (Update der US-Version auf 1.02)

Quest for Glory 5



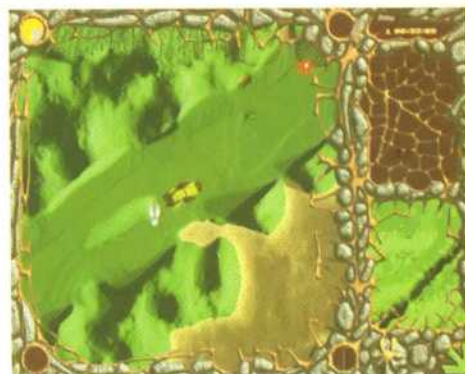
GENRE: Rollenspielabenteuer
UMFANG: spielbarer Anfang
BESONDERHEIT: Charaktergenerierung und Multiplayermodus für bis zu 8 Helden via Netzwerk oder Internet
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 70 MB auf der HD

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 2 Missionen mit 2 neuen Völkern
BESONDERHEIT: Auflösung in 800 x 600 Pixel bei 256 Farben
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 38 MB auf der HD

Vangers



GENRE: Genremix
UMFANG: 1 spielbare Welt
BESONDERHEIT: reine Tastatursteuerung
SYSTEM: P133 mit Win 95/NT 4.0, 16 MB RAM, DirectX 3 (Version 5 auch auf der CD) und 80 MB auf der HD

Goodies

Von **CompuServe** haben wir diesmal die **neue Zugangssoftware** Version 3.04 für Win 95 sowie den WinCim 2.01 für Windows 3.x samt ausführlichem Handbuch auf unsere CD gepackt. Der beliebte Online-Dienst mit all seinen Foren und Angeboten sowie Internet-Zugang steht Ihnen hier **gratis für einen Monat** zur Verfügung. Wieder dabei sind die aktuellen Virens Scanner aus dem Hause Symantec: Für Win 95 wartet die **komplett deutsche Version des Norton Anti Virus**, via DOS bzw. Win 3.1 rückt man den digitalen Plagegeistern mit der neuesten **englischen Variante 4.0** auf den Pelz.

Mit **DirectX 5.0** kann die deutsche Version der von immer mehr Win 95-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Ganz neu ist **DirectX 5.2** als aktuelles, deutsches Update für die Gerätetreiber. 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 – bestens geeignet für das Handbuch der Vollversion von „Talisman“. Das gilt unter DOS natürlich auch für 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 bei diesem deutschen Programm Spielstände analysieren und editieren.



Mit der aktuellen Zugangssoftware von CompuServe stehen alle Angebote des großen Online-Dienstes nebst Internet-Zugang einen Monat lang kostenlos zur Verfügung



Den Viren keine Chance: Norton Anti Virus sorgt komplett deutsch für Digitalhygiene – 30 Tage lang gratis!

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 selbsterdachte, 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:
 jspormann@pcjoker.de

Shareware

Hühott: Diesmal gibt es ein komplettes Datenbanksystem für Reitbetriebe, -vereine, -ställe, Züchter und Pferdebesitzer. Das von Peter Heiland aus Markgröningen erstellte Programm enthält vom Adreßbuch über Boxenverwaltung bis zur Reitstundenübersicht alles, was Pferdeliebhaber benötigen.

Professor Teacher's VILLA MIRAMAR



Eine neue Technik der 2D & 3D Visualisierung macht VILLA MIRAMAR zu einem lebendigen Ort, den Sie als Biene und als Mensch erleben können. Die umfangreichste Logikspielesammlung auf dem Markt mit über 400 MB stilvoll gerenderter und realistisch vertonter Umgebung. Mehr als 200 MB Rätselspaß sorgen für ein unendliches Spielvergnügen. Mittels "Gästebuch" können Sie einmal entdeckte Rätsel sofort anwählen.

SPIELE SAMMLUNG

BASTEI
Rätsel-Software

Im Vertrieb von:

MODERN GAMES

Tel.: 024 04/98 52-0 <http://www.Modern-Games.com>

25 Logik-Spiele mit Millionen
immer wieder neuer Aufgaben
versteckt in einer feinen
Adventure-Umgebung
8 bis 88 Jahre

Produktinfo 004

SUPER HORNET



Die Simulanten von Digital Integration („Apache Longbow“, „Hind“, „F-16 Fighting Falcon“) haben erneut die legendäre F-14 im Visier. Unter dem Titel **SUPER HORNET** wird der klassische US-Kampffjet am PC **im Herbst dieses Jahres** von Flugzeugträgern und befestigten Rampen aus in den Kampf starten. Echte Vorfreude scheint indessen noch verfrüht, denn bisher gibt es kaum mehr zu sehen als einige Bilder aus dem Intro.

PRINCE OF PERSIA 3D



Wie seine beiden zweidimensionalen Vorhüpfen soll auch der 3D-Prinz wieder **Maßstäbe in Sachen Charakteranimation** setzen. Deshalb setzt Publisher Red Orb Entertainment („Riven“) bei der Produktion auf das preisgekrönte „Motive Game Authoring System“ der Motion Factory. Immerhin basiert diese Engine auf den neuesten Erkenntnissen der Echtzeit-Kontrolltechnologie, wie sie etwa bei Industrierobotern zum Einsatz kommt. Mit konkreten Ergebnissen ist freilich frühestens gegen Jahresende zu rechnen.

DUKE NUKEM FOREVER



Trotz Indizierung beider Vorgänger wollen die Programmierer von 3D-Realms auch den neuen 3D-Shooter wieder an die deutsche Verkaufsfront schicken: In **DUKE NUKEM FOREVER** wird der alte Baller-Adel **mit neuen Waffen und in frischen Levels** Jagd auf seinen Erzfeind Dr. Proton machen – diesmal soll es in Las Vegas zur Sache gehen.

Mit von der vermutlich gewohnt blutrünstigen Partie werden ein Leveleditor, benutzbare Fahrzeuge, zerstörbare Umgebungen sowie eine ganze Latte an interessanten Multiplayer-Modi sein. Grafisch basiert das Spiel auf der aktuellen Engine von id-Software, was einen effektreichen Ego-Shooter verspricht. Ab Herbst ist also mit schicken Transparenzeffekten (etwa für Rauch und Wasser), Gegnern mit elastischen Texturen sowie natürlich Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten zu rechnen. Ebenso allerdings mit einem Jugendverbot durch die BPJS.

LESEFEHLER ANNO 1602

Die allerersten Exemplare von Sunflowers' aktueller Aufbau-Sim lassen sich zu rund fünf Prozent nicht einlesen – nach Angaben des Herstellers wurden einige CD-ROMs von **ANNO 1602** fehlerhaft kopiert und verursachen daher Probleme. Sollten auch Sie zu den unglücklichen Besitzern eines solchen Problemkinds zählen, verzagen Sie nicht: Wer seine Fehlbrennung in der originalen CD-Hülle (!) an nachstehende Adresse schickt, erhält **gratis eine funktionstüchtige Schillerscheibe sowie ein kleines Geschenk** als Wiedergutmachung. Zudem sollen die ganz neuen Fassungen um ein, zwei Bugs bereinigt sein.

IDL Hankel
„Defekte CD-ROM Anno 1602“
Isselhorsterstr. 259
D-33335 Gütersloh

NEUE STRATEGIEN FÜR EROBERER

Auf die dritte Auflage ihres Kultstrategicals wird uns Westwood zwar noch einige Monate warten lassen, doch vielleicht haben Sie ja die beiden Vorgänger noch gar nicht komplett gelöst? Dann ist das **Strategiebuch Command & Conquer** (ISBN 3-932823-69-9) aus dem Hint Shop die richtige Lektüre für Sie: Auf mehr als 270 schwarzweiß bebilderten Seiten werden hier alle Aufträge der beiden Hauptprogramme sowie die der drei Zusatz-CDs umfassend durchleuchtet. Für taktisch orientierte Konsoleros enthält das Buch zur Echtzeitstrategie zudem sämtliche Levelcodes der Versionen für Saturn und Playstation. Da sind 20,- DM wohl nicht zuviel verlangt.



STRATEGIE IM ZEICHEN DER JUNGFAU



Heißer Strategie-Herbst: Mana (links) und Cromagnon (rechts)

Bei Virgin tut sich derzeit einiges: Auf das für Juli avisierte Sequel „Dune 2000“ (siehe Preview in Ausgabe 5/98) folgt im August mit **Cromagnon** ein direkter Konkurrent zu Bullfrogs „Populous 3“ – der Mix aus Terraforming, Evolutionslehre und Echtzeitstrategie macht den Spieler zum Häuptling eines Steinzeitstammes. Für Auseinandersetzungen mit Sauriern und konkurrierenden Völkern bilden 30 Missionen, separate Multiplayer-Modi und schicke Direct3D-Optik den passenden Rahmen.

Einen Monat später verquicken die „X-COM“-Entwickler von Mythos ihr Fantasy-Strategical **Mana** mit Rollenspielelementen. Der Held soll diverse Evolutionsstufen durchlaufen und abhängig von seiner Entwicklung mehr bzw. andere der 21 unterschiedlichen Einheiten kommandieren. Eigene Multiplayer-Abschnitte, 60 kombinierbare Zaubersprüche und die Veränderlichkeit des Geländes (Terraforming) verspricht Vertriebspartner Virgin außerdem.

AIRLINE TYCOON

Ab dem Spätsommer sucht Spellbound PC-Manager für die Führungsetage einer Fluggesellschaft: Der titelgebende **Airline Tycoon** wird für Finanzen, Personal und Flugpläne zuständig sein, Maschinen verchartern und auch mal die böse Konkurrenz sabotieren. Die **Wirtschaftssimulation im schrägen Cartoon-Look** soll mit schmucken Statistiken, voll animierter Grafik, 20 Flugzeugen, über 50 internationalen Flughäfen, fünf umfangreichen Missionen sowie einem Storymodus mit einer Weltraumrakete als Endziel aufwarten.



FIGHTER LEGENDS

Der Titel klingt nach einem Kampfspiel, doch der Name des Herstellers bürgt für eine **Flugsimulation vom Feinsten**: Jane's Combat Simulations. Ab September will man Spieler für die Ardennenoffensive des Zweiten Weltkriegs rekrutieren; wahlweise auf deutscher, britischer oder amerikanischer Seite. Alle fünf Bomber und sieben Jäger werden über virtuelle Cockpits verfügen und grafisch bis ins Detail (Reflexionen, Schäden, abfallende Patronenhülsen etc.) ausgearbeitet. Gleiches gilt für Wolken und Bodenterrain sowie dort stationierte Flaks oder Panzer. Ergänzend kommen ein virtuelles Museum, Multiplayer-fights, Direct3D-Unterstützung, eine handliche Steuerung und einfache Trainingsmissionen hinzu. Denn Jane's hat mit diesem Programm insbesondere den Pilotennachwuchs im Visier – ein P200 MMX mit 32 MB RAM ist mitzubringen.



TOPWARE ON TOP



Die Entwickler von „Die Siedler 2“ arbeiten für Topware Interactive an Knights and Merchants

Ehrgeizige Ziele verfolgt der Mannheimer Publisher mit dem neuen Spielelabel Topware Interactive. Erster Paukenschlag ist die am 7. Mai bekanntgegebene Kooperation mit dem US-Entwickler Sir-Tech (**Jagged Alliance 2**), zweiter wird das im nächsten Heft getestete Echtzeitstrategical **Robo Rumble**. Bis September will das von Blue Byte abgewanderte „Siedler 2“-Team zudem die strategische Wirtschaftssimulation **Knights and Merchants** fertiggestellt haben. Der Spieler darf sich dann innerhalb von 15 Missionen vom Fußsoldaten zum General emporarbeiten, indem er sich um Rohstoffgewinnung, Städtebau und 3D-Echtzeitkämpfe kümmert.

VOLLER DURCHBLICK

Die mehrfach ausgezeichnete Monitor-Familie von ViewSonic hat Zuwachs bekommen: Als **speziell für Multimedia-Anwendungen konzipierte Bildschirme** werden der **GA771 mit 17 Zoll** und die **15 Zoll-Variante GA655** mit eingebautem Mikrofon, Stereolautsprechern und einer Dreijahresgarantie ausgeliefert.

Die Geräte bieten menügesteuerte Kalibrierung sowie ein intelligentes Power-Management und sind dank der feinen 0,27 mm Lochmaske und dem ARAG-beschichteten Screen für bis zu 180 Hz Bildwiederholfrequenz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel gut. Auch der Preis geht in Ordnung: 1.259,- DM für den 17-Zöller, 680 Mark für den kleinen Bruder.



Multimedia-Monitore mit 15 oder 17 Zoll Bildschirmdiagonale: GA655 und GA771

VOLLES (R)OHR

Gerade bei Spielen macht der Ton die Musik: Die neue **Diamond-Soundkarte SONIC IMPACT S70** liefert für nur **109,- DM 3D-Effekte unter Direct3D bzw. DirectSound**, sobald die Soundblaster- und General Midi-kompatible Platine in einem PCI-Slot geparkt wurde. Da sie neben einem Joystickport auch Buchsen für Mikro und Stereo-Line-Input mitbringt, sind die Klänge fortan über Aktivlautsprecher, Stereoanlage oder Kopfhörer verfügbar.

Intern werkelt ein ESS Maestro-2 Audio Prozessor nebst 64stimmigem Wavetable-Synthesizer, der 32 Kanäle ansprechen kann und Samples mit bis zu 48 KHz ermöglicht. Das mitgelieferte Softwarepaket besteht aus Tools wie Audio-Mixer, CD-Controlpanel oder Midi-Sequencer und wird komplett in deutsch geliefert; Updates sind über das Internet erhältlich.



3D-Sound für nur 109 Mark: Sonic Impact S70 von Diamond

SPORTSCHAU

Pünktlich zur Fußball-WM in Frankreich präsentiert Pinnacle System eine **limitierte Sonderauflage der TV-Karte miro-Videos PCTV FOOTBALL VERSION '98**. Zum gleichen Preis wie das weniger sportliche Normmodell (199,- DM) erhält der Käufer hier nicht nur die Möglichkeit, das laufende Fernsehbild auf den Windows-Desktop zu legen und so auf Tastendruck Einzelbilder oder kurze Animationen auf der Festplatte abspeichern zu können – darüber hinaus gibt es noch ein WM-Poster mit einer Übersicht aller Spiele; außerdem **die Vollversion von Gremlins „Actua Soccer 2“ dazu**. 64 Nationalmannschaften, wechselnde Wetterbedingungen sowie ein Spielereeditor versprechen hier einen netten Action-Kick.

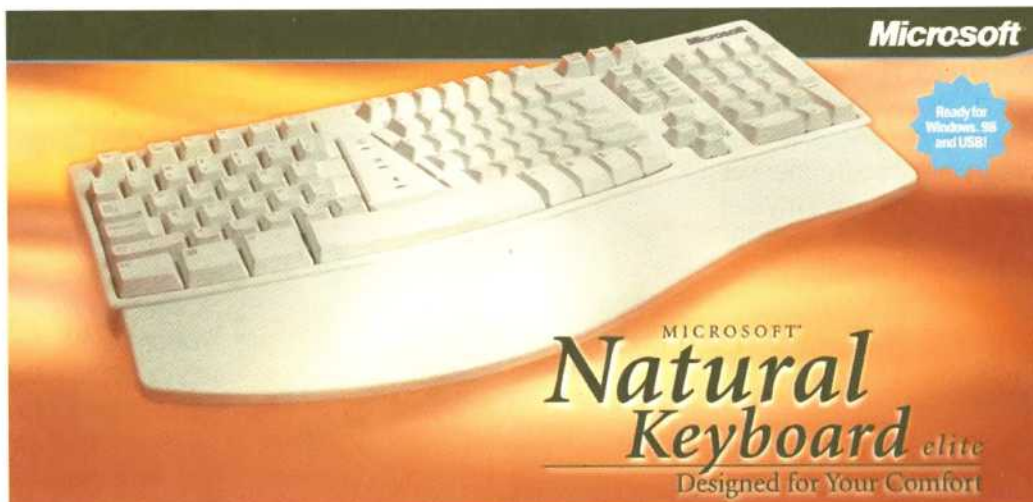


Ein sportliches Angebot: TV-Karte plus WM-Poster und Vollversion von „Actua Soccer 2“ für 199 Mark

PROFI-KLAVIATUR

Microsofts **NATURAL KEYBOARD ELITE** ist eine **ergonomisch abgeteilte Tastatur für Vielschreiber**, die sich dank eines Adapters sowohl an PS/2-Buchsen als auch an USB-Plätze stöpseln läßt. Das Modell verfügt über alle üblichen Shortcut- und Windows-Tasten, allerdings sind die Funktionstasten etwas kleiner als gewohnt und die Cursortasten neu angeordnet. Zusammen mit dem „handlichen“ Winkel schränkt dies die Nutzung ein wenig ein: Während Zehn-Finger-Akrobaten komfortabler denn je tippen, wird die Spielsteuerung via Keyboard zur Geduldsprobe.

Wer dennoch die geforderten 119,- DM investiert, erhält ein Anleitungsbüchlein, das sich nicht auf ausführliche Hinweise zur Installation beschränkt – auch Themen wie die Organisation des Arbeitsplatzes, Ergonomie und Gesundheitstips werden angesprochen.



Geteilte Tasten versprechen Vielschreibern halbes Leid für die Handgelenke: Microsofts Natural Keyboard Elite

MODERN GAMES

Tiny Trails



Holen Sie sich Konsolenflair auf Ihren PC und führen Sie Whoofy den Wolf durch sein Land, das von dem "Dummen König" grausam entstellt wurde. Benutzen Sie z.B. Trampolinfelder und überspringen Sie Hindernisse. Verschieben Sie Steine und bahnen Sie sich damit einen Weg durch den See oder richten Sie sie gegen die Schergen des Königs. Sammeln Sie Schlüssel und öffnen Sie verschlossene Türen oder tragen Sie den Feuerwehrhelm, mit dem Sie durch die Flammen gehen können. Dutzende von Möglichkeiten lassen Sie versinken in eine plastische 3D-Welt, die ebenso fesselnd ist, wie sie Spaß macht.



PC-CDROM



- 60 intelligent ausgetüftelte Level
- Vier grafisch unterschiedliche Welten
- Spinnen, Bienen & andere Kreaturen
- Herausfordernde Puzzles
- Narrensichere Benutzerführung
- Erweiterte Grafik auf 3Dfx-Grafikkarten
- Geeignet für jedes Alter

Erscheint im Juni 1998!

3D Konsolen-Action für Ihren PC!

Vertrieb: BMS MODERN GAMES <http://www.modern-games.com> oder <http://www.vxsoftware.de>

Virtual X-citement
Software Entertainment

STARCRAFT VS. DATENSCHUTZ

Der amerikanische Anwalt Donald Driscoll zitiert **Blizzard Software vor Gericht**, weil deren neues Echtzeitstrategiespiel „Starcraft“ bei der Anmeldung am kostenlosen Multiplayer-Server „Battle.net“ unaufgefordert Namen und E-Mail-Adresse des Users auslesen und über das Internet an den Hersteller leiten soll. Laut Blizzard trifft das zu, allerdings sei die Aktion auf eine Woche und rund 100 (anschließend benachrichtigte) US-Käufer beschränkt gewesen – mittlerweile würde nur noch ein CD-Code übertragen, der keinerlei Rückschlüsse auf den User zuläßt. **Deutsche Zocker seien nicht betroffen**, sofern sie über das lokalisierte Originalprogramm (also auch keinen Grauiimport!) verfügen.



Starcraft, ein illegales Spionagetool für Blizzard?

KLAGE GEGEN WINDOWS 98

Konflikte mit der amerikanischen Kartellbehörde sind für Microsoft ja nichts Neues, derzeit ist es wieder soweit: Staatsanwälte aus zwölf US-Bundesstaaten wollen die für 25. Juni (bzw. 15. Mai als OEM-Version) geplante Auslieferung von Windows 98 verhindern, da die Integration des Internet Explorers in die Benutzeroberfläche **möglicherweise wettbewerbswidrig** sei – eine Klage, die bereits gegen das Vorgängerprodukt erhoben, im Dezember vergangenen Jahres dann aber abgewiesen wurde. Die Gates-Company sieht dabei die Industrie hinter sich: Sollte es zu Lieferverzögerungen kommen, drohen zahlreichen Herstellern von Hard- und Softwareprodukten für das neue Betriebssystem Verluste in Millionenhöhe.



3DFX-AWARDS

Am 3. Mai verliehen die 3D-Pioniere von 3Dfx im Convention Center von Long Beach ihre „Golden Anubis Awards“ für technisch herausragende Spiele. Nachdem Geschäftsführer Greg Ballard eine installierte Basis von mittlerweile vier Millionen Grafikbeschleunigern mit Voodoo-, Voodoo Rush- oder Voodoo 2-Chipsatz verkündet hatte, ging der Pokal für die besten Spezialeffekte an **Incoming**. Als bester Direct3D-Titel wurde **Forsaken** prämiert, als bestes Voodoo-Game **Need for Speed 2 SE**. Der Hauptpreis für das beste Spiel an sich ging an ein hierzulande indiziertes Programm von id-Software.



Von 3Dfx für die besten Spezialeffekte ausgezeichnet: Incoming von Rage Software

„Gut Ding will Weile haben!“



Heike Diedrichs, Marketingmanagerin bei MicroProse, erklärt die häufig verspäteten Erscheinungstermine von Spielen

So mancher Spieler ärgert sich über die manchmal zu früh von uns Publishern angekündigten Releasetermine und daraus resultierende Verschiebungen einzelner Produkte. Verständlich, aber leider kaum zu ändern:

In den rund zwei Jahren, in denen durchschnittlich an einem Spiel gearbeitet wird, läßt sich die Hardwareentwicklung trotz enger Kontakte zur Industrie leider nur sehr schwer absehen. Das hat zur Folge, daß die Programmerteams immer wieder zeitaufwendige Anpassungen vornehmen müssen – denn der Spieler verlangt zu Recht, daß sein topaktuell mit Pentium 2, Voodoo 2, Online-Zugang und sonstigem Schnickschnack hochgerüsteter Rechner auch voll unterstützt wird. Diese laufenden Verbesserungen, beispielsweise an der Grafikengine, sind in erster Linie dafür verantwortlich, daß Produkte gelegentlich erst Monate nach dem angekündigten Termin in den Handel kommen. Ja, gelegentlich erscheinen sie sogar erst eine Weile nach dem Testbericht im PC Joker. So ärgerlich das ist, es hat auch seine guten Seiten. Nehmen wir das aktuelle Beispiel „Ultimate Race Pro“: Die doch beachtliche Pause zwischen dem Test im PC Joker und der Veröffentlichung wurde genutzt, um die Kritik aufzugreifen und positiv umzusetzen. Genauer gesagt, wurden Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Multiplayermodus überarbeitet. Auf ein solchermaßen optimiertes Produkt muß man zwar länger warten, hat aber dann auch viel länger Spaß daran!

MESSEKALENDER

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

Comdex Enterprise Frankfurt '98

28. bis 30. September in Frankfurt/Main
Info: www.comdex.de
Tel.: 06173/95 58 55

Simulationen
und mehr:

MICRO PROSE



MicroProse-Geschäftsführer
Dr. Dietrich Meutsch

Vor 16 Jahren haben der ehemalige US-Luftwaffenoffizier „Wild Bill“ Stealey und die Designer-Legende Sid Meier gewettet, daß Sid nicht in einer Woche eine Flugsim programmieren könne. Er brauchte zwar zwei Monate, doch am Ende entstand daraus einer der international erfolgreichsten Spiele-Publisher!

Heute haben sowohl Bill Stealey (Interactive Magic) als auch Sid Meier (Firaxis) ihre eigenen Companies, doch in der Anfangsphase prägten die beiden Firmengründer alle MicroProse-Produkte: Der Heli-Klassiker „Gunship“ ermöglichte bereits auf 8 Bit-Rechnern schicke 3D-Luftkämpfe, die Lotsensim „Kennedy Approach“ gilt als eines der ersten Spiele mit Sprachausgabe, und „F-15 Strike Eagle“ kennt noch heute jeder Digital-Pilot. Dasselbe in Sid Meier gilt für Meilensteine wie „Pirates!“, „Railroad Tycoon“ oder „Civilization“.

Unter den bislang rund 170 von MicroProse veröffentlichten Titeln findet man freilich längst nicht mehr nur Simula-

„Die Zukunft liegt im Internet: Schon heute entwickeln wir aus Produkten auf CD-ROM und Multiplayer-Gaming ein völlig neues Spielgefühl!

(MicroProse-Vorstandsvorsitzender Gilman G. Louie)

tionen – Abenteuer wie die Reihe zur TV-Serie „Star Trek: Next Generation“, originelle Strategicals wie „Worms 2“ von Team 17 und die Kultnobelei „Riven“ des verbündeten Labels Broderbund sprechen für sich. Trotz großer Erfolge wie „Formula One Grand Prix“ geriet die Firma 1993 in finanzielle Schwierigkeiten und wurde von Spectrum Holobyte aufgekauft. Der Name wird jedoch so sehr mit Qualität verbunden, daß man kürzlich die gesamte Firmengruppe in MicroProse umgetauft hat. Zu ihr gehört u.a. auch der in Deutschland ansässige, international tätige Distributor Leisuresoft. Eine eigentlich schon beschlossene Übernahme von GT Interactive scheiterte dagegen im letzten Dezember. (rl)



Kommende Highlights

Ab September gibt's wieder Zoff mit den Klingonen: Basierend auf der Grafikengine von „Unreal“, warten im 3D-Shooter **Star Trek: Klingon Honor Guard** 24 Explosivkörper und 19 (Multiplayer-) Levels.



Nach beigelegtem Rechtsstreit verantwortet nun nicht mehr Activision, sondern MicroProse die Roboterschlacht **Battletech: Mechwarrior 3**. Für den Herbst angekündigt sind Multiplayermodus, Editor und Ressourcenmanagement.



Echtzeitstrategen kommen in den nächsten Wochen bei **Battletech: Mech Commander** auf ihre Kosten. Im Rahmen eines aufwendigen Storymodus warten dann vielfältig verzweigte Missionen auf 30 Schlachtfeldern.



Für **Falcon 4.0** verspricht MicroProse ab Spätsommer ein megarealistisches Flugmodell der F-16, die Teilnahme zahlloser Online-Piloten sowie spannende Missionen im 1.000.000 Quadratmeter großen Direct3D-Korea.



Bei F1-Testfahrten in Silverstone hat sich Geoff Crammond für Teil drei seiner Rennspielserie schlaue gemacht. Ab Dezember senkt sich die Startflagge für **Formula One Grand Prix 3** mit Netzwerk- und Direct3D-Support.



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!

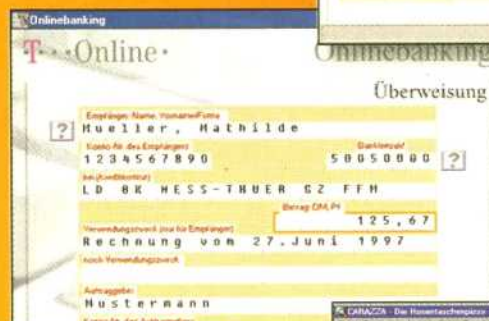
Mehr...

Vielfalt

T-Online inklusive Onlinebanking!
Die moderne 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!

Produktinfo 015



ür nur

T-Online

Starten Sie jetzt!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft CD!



Modem inkl. 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 Kommunikationstalent: Faxe senden und empfangen mit bis zu 14.400 bit/s, Anrufbeantworterfunktion (über Soundkarte), Mailbox- und Terminalfunktion und vieles mehr.

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



ISDN-Karte inkl. T-Online Anmeldung
99,-^{DM}

1&1-ISDN-Karte mit Kommunikations-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-Nebstellenanlage mit S₀-Anschluß.
Windows 3.X: PC 486 mit 8 MB RAM,
Windows 95: PC 486 mit 16 MB RAM,
Windows NT 4.0: Pentium PC mit 16 MB RAM.

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 Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden.

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

Inklusive:

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

Neu!

Die T-Online-Software 2.0x, 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 die 1&1-Komplettsoftware für Windows versandkostenfrei 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 Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum

Unterschrift

1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur

Deutsche Telekom Partner

Kennziffer: 002178C



...diese Frage haben wir in München und Umgebung dem viel zitierten Mann auf der Straße gestellt. Immerhin handelt es sich bei der Heldin aus „Tomb Raider“ ja laut dem renommierten US-Magazin „Time“ um eine der 50 bedeutendsten Persönlichkeiten des digitalen Zeitalters; für ihre Rolle in der geplanten Verfilmung von Paramount sind keine Geringeren als Sandra Bullock und Demi Moore im Gespräch. Wir wollten es wissen: Ist die Pixel-Prinzessin schon allgemeines Kulturgut oder nach wie vor nur eine Fan-Bräut?



Marion S. (34), Pharmareferentin
„Lara wer?! Nie gehört! Was, die gibt's gar nicht in echt? Und warum fragen Sie mich dann?“



Lena (14), Moritz (12) und Maximilian (10) Winzen, Schüler
„Kennen wir nicht. Laura wie? Ah ja, Tomb Raider – cooles Spiel!“



Susanne Schmitz (30), Hotelfachfrau
„Nö, wirklich nicht. Für Computerspiele hab' ich nun echt keine Zeit!“



Lorraine Engel (14), Schülerin
„Nie gehört. Ist das ein Model für Safariklamotten?“



Sonja Fahrenhorst (21), Soziologiestudentin
„Die Computerfrau kenne ich, logo. Was hab' ich jetzt gewonnen?“



Sandra Blumberg (19), Wolfgang Kainz (19), Abiturienten
„Ne Tussi aus einem Spiel? Da mußte mal 'n paar Computerfreaks fragen. Wie die aussehen? Na, anders irgendwie...“



Gertrud Lehne (77), Ärztin
„Also von meinen Patientinnen war das ganz bestimmt keine, das wüßte ich! Ach, ist das die aus ‚Wahre Liebe‘?“



Werner Severin (10), Florian Haselbauer (10), Schüler
„Ach die aus Tomb Raider. Kennt doch jeder: gutes Spiel, gute Frau!“



Semih Yildirim (12), Schüler
„Klar kenne ich Lara – die ist fast so gut wie FIFA 98!“



Albert F. (65), Rentner
„So a Schmarren, schau daB't weiter kimmst!“



Helmut Wallat (41), Informatiker
„Das Supermodel aus dem Computer, diese Pixelfrau. Nee, das Spiel habe ich nie gespielt, aber all die Anzeigen und so sind ja nicht zu übersehen!“



Michael Wenzel (12), Schüler
„Ja, die Hupfdohle aus Tomb Raider. Ach, in Grün schaut sie schon fesch aus!“



Francesca (14) und Isabelle (16) Fischer, Schülerinnen
„Die kennen wir aus Zeitschriften; Focus und so. Und von den Computermagazinen vom Papa. Aber der läßt uns so selten an den Rechner!“

Nächstes Thema

...unserer Volksbefragung soll werden:
Verrohen Computerspiele die Jugend?
Und wenn ja, ist die Indizierung durch die BPjS ein geeignetes Gegenmittel? Berechnete Fragen schon deshalb, weil laut der Lara-Erhebung das digitale Zeitalter nur bis zu einer Altersgrenze von etwa 30 Jahren stattzufinden scheint.
Doch was wäre Ihre Frage? Für weitere Stadtgespräche hoffen wir auf Ihre Mitarbeit! Richten Sie Ihre Vorschläge bitte an:

**Joker Verlag
„Stadtgespräch“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham**

E-Mail: jokerpost@aol.com

THE BEST OF MICROPROSE STRATEGY

DAS KNÜLLERPAKET FÜR ECHTE STRATEGIE-FANS!

SID MEIER'S

CIVILIZATION II

Die ultimative Version des Strategiespiel-Bestsellers



90%
PC Games

„Ein geniales
Spielprinzip!
Der Top-Hit!“

apocalypse



86%
PC Games

„Freuen Sie sich
auf stundenlange
Stellungskriege mit
schaurig-schönen
Aliens!“



85%
PC Action

„Die Umsetzung
des Kartenspiels ist
perfekt gelungen!“

**Erhältlich
ab Juni**



CD-ROM

Produktinfo 010

MICRO PROSE

E3 ATLANTA '98

WAS BRINGT DIE WELTGRÖSSTE SPIELEMESSE?



Energie, Esprit und Elan? Oder Einfallslosigkeit, Ebbe und Endlose Sequels? Ein halbes Jahr vor dem Weihnachtsgeschäft soll die Leistungsschau und Ideenbörse der Branche vom 28. bis 30. Mai in der amerikanischen Coca-Cola-Metropole zeigen, wohin die Entwicklung geht. Wir werfen schon mal vorab einen Blick auf die Highlights.

Tomb Raider 3

Nachdem die populärste Pixel-Prinzessin diesseits des Spiralnebels nun offiziell zur Millionärin gekürt wurde (1.000.000 Lara-Käufer allein im deutschsprachigen Raum können nicht irren...), will **Eidos Interactive** ihren dritten Lebensabschnitt auf der E3 angemessen aufwendig einläuten. Sachlich mag das freilich nicht allzu viel bedeuten, denn noch stecken Ms. Crofts neue Polygonbeine knietief in der Vorbereitungsphase: Vor Jahresende ist keinesfalls mit dem neuen Kapitel der schier unendlichen Erfolgsgeschichte aus dem Land der 3D-Action zu rechnen.

Zeitlos schön: Laras neueste Abenteuer sollen uns die Weihnachtsfeiertage versüßen



Lands of Lore 3

Den Kampf um sein Erbe bzw. gegen diverse Monster soll Gladstones sechzehnjähriger Thronfolger Copper noch dieses Jahr aufnehmen. Der Mischling aus Dracoid und Mensch wird sich dazu durch sechs Fantasywelten schlagen müssen, auf deren Detailreichtum man in den **Westwood Studios** besonders stolz ist. Neu gegenüber dem Rollenspiel aus dem letzten Jahr werden Gilden sowie die 3D-Voxelgrafik mit Unterstützung für diverse Beschleunigerkarten sein. Die friedliche wie kämpferische Interaktion mit über 100 via Motion Capturing animierten NPCs verspricht dabei satte 80 Stunden voller Abenteuer.

Was wäre ein Rollenspiel ohne Zauberei?

Prince of Persia 3D

Viele Spieler halten das C64-Debüt des beweglichen Orientalen und seine folgenden Amiga-Eskapaden aus dem Jahre 1993 für die Geburtsstunden der heute so beliebten Actionadventures. Da scheint es nur recht und billig, wenn der Nachfahre des verdienten Veteranen dreidimensionale Freiheit genießen wird. Erste Infos zu den diesbezüglichen Plänen von **Red Orb Entertainment** haben wir bereits auf den News-Seiten, doch erst am Stand in Atlanta wird sich der neue, alte Action-Adel dem gemeinen Volk persönlich präsentieren.



Der Hersteller erwartet vom Publikum staunende Augen ob des perfekt animierten Bewegungsrepertoires: Der Held kann offenbar sehr lebensecht kämpfen, laufen, springen und klettern, ohne dabei seinen Führungsoffizier vor dem Monitor zu überfordern – ein intuitiv bedienbares Interface will Vielfalt für jedermann garantieren. Auch von einer im besten Sinne „rätselhaften“ Storyline und sehr exotischen Schauplätzen ist die Rede. Genau werden wir es allerdings erst bei Erscheinen im Frühjahr 1999 wissen.

Prächtige Kampfszenen wird man im dritten Teil der prinziplichen Abenteuer zuhauf bewundern können



Nach der 3D-Kur springt und läuft der alte Perser offenbar graziler denn je

Extreme Warfare

Die Extremität im Titel bezieht sich in erster Linie auf die Netzwerkfähigkeiten dieses Actionstrategicals von **Red Orb**: Im Frühherbst sollen 32 Spieler einen 24 Schlachten umfassenden Krieg zwischen Aliens und der Menschheit am PC nachstellen. Den 16 Teilnehmern pro Seite werden zehn Kampfmaschinen mit 25 aufrüstbaren Waffen zur Verfügung stehen, wobei einige von zwei Kriegeren zu kontrollieren sind – einer im Pilotensitz, der andere im Kampfstand.

Als weitere Schmankerl sind Zusammenschlüsse verschiedener Waffengattungen wie Boden- und Lufteinheiten angekündigt. Und natürlich wird auch eine Solokampagne integriert sein, selbst wenn die Entwickler den Schwerpunkt eindeutig beim Teamwork im Netz sehen.

Ebenfalls von Red Orb ist **Baja1000 Racing** angekündigt. Das 3D-Rennen über 1000 Meilen will noch in diesem Winter seine Reifenspuren auf dem Monitor hinterlassen – auch abseits der abgesteckten Strecken. Besonders im Mehrspielermodus für bis zu 15 Piloten sollen die Sand-, Schnee- und Matschpisten des lizenzierten Originalrennens von 1998 faszinieren.



Der Spieler hat die Wahl zwischen Powertrucks und Class1-Buggies

Vier Helikopter haben sich auf ein gemeinsames Ziel eingeschossen



Brücken können zerstört werden, um Bodentruppen das Fortkommen zu erschweren



Anachronox

„Ein richtig großes Ding“ soll dieses Action-Rollenspiel laut Ion Storm werden. Also kein simples Run & Gun wie bei den bisherigen Produkten der ehemaligen id-Mitarbeiter, sondern ein 3D-Abenteuer mit Tiefgang. Was die SF-Story angeht, müssen wir wohl die Messepräsentation abwarten, doch die ersten Bilder sprechen für sich: Ohne einen P200 samt 3D-Beschleuniger dürfte man in diesem Rollenspiel kaum eine Rolle spielen können.



Ein SF-Rolli im Comicstil

Daikatana: Keine Sorge, dem heiß ersehnten Edelschooter von Ion Storm gönnen wir ein paar Seiten weiter hinten ein ausführliches Preview. Hier soll die Info genügen, daß John Romero (ehemals id-Software) in Atlanta das erste spielbare Demo zum Heldenreigestirn im Monsterland präsentieren will.



Die detaillierte Darstellung der Gegner basiert auf einer aufgetriebenen Version der aktuellen id-Engine

Siehe auch
Begleit-CD

Akolyte

...heißt das kommende 3D-Actionadventure von Ionos. Allerdings wird dabei nicht aus der Ich-Perspektive gekämpft, vielmehr hält man sich an die Lara-Devise, daß ein schöner Rücken auch entzücken kann. Zumal, wenn sich davor so schick gestaltete Fabelwesen tummeln wie hier: Die Macher versprechen Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleuniger, Action satt sowie jede Menge Rätsel. Ende des Jahres soll dieses neue Kapitel im ewigen Kampf von Gut gegen Böse aufgeschlagen werden.

Mit Weißer Magie gegen dunkle Mächte



Die Siedler 3

Für Atlanta hat sich Blue Byte eine Weltpremiere vorgenommen: Teil drei der so erfolgreichen Siedler-Saga wird erstmals ausführlich vorgestellt – mit komplett renovierter Grafik und verbesserter KI der Wuselmännchen. Der deutsche Hersteller verspricht dabei einen gewaltigen Packen an neuen und alten Features, damit einerseits die Fans auf ihre Kosten und andererseits neue Kunden hinzukommen. Auch der Veröffentlichungstermin wurde umsatzträchtig für das Weihnachtsgeschäft festgeschrieben.



Das erfolgreiche Konzept wird beibehalten, doch Spiel-tiefe, Bedienung und Präsentation sollen deutlich verbessert werden

Game, Net & Match: Nachdem Tennisrentner Boris nur noch sporadisch das Racket schwingt und Steffi andauernd über kaputte Kniescheiben klagt, naht die Rettung des weißen Sports aus dem deutschen Mülheim: Blue Bytes neue Simulation wurde uns schon mehrfach angekündigt und soll bis zur E3 nun endgültig fertig sein. Der Nachfolger zur bereits klassischen „Great Courts“-Serie wird jedenfalls mit topaktueller 3D-Grafik und Multiplayersupport aufschlagen.



Die detaillierten Polygon-Cracks zeigen von Jubel bis Trauer eine ganze Palette an Emotionen

Tenchu

Auf Sonys Playstation kann man die knallharten Third-Person-Kämpfe bereits seit vergangenem Jahr austragen, allerdings nur in Japan. Der Rest der Welt, einschließlich der PC-Kämpfer wird noch diesen Sommer in den Ring steigen dürfen – wahlweise in der Rolle eines männlichen oder weiblichen Ninjas und stets mit Blick auf den geheimnisvollen „Prince of Darkness“. Dessen Schergen müssen in Hinterhalte gelockt, von Häuserdächern aus angefallen und mit 16 Waffen (Messer, Wurfsterne, Rauchbomben usw.) traktiert werden.

Als besonderes Highlight des im historischen Japan angesiedelten Prügelabenteuers kündigt Activision die KI der Gegner an – es soll für den Spieler alles andere als einfach werden, seine Kampffähigkeiten nach und nach zu verbessern. Mit schierer Gewalt wird hier nämlich kein Blumen-topf zu gewinnen sein, vielmehr will der Hersteller nur taktisch kluge Ninjas mit Erfolgserlebnissen verwöhnen.



Auf der Playstation ist die Grafik naturgemäß gröber, als sie in der PC-Version sein wird

Vorsicht Hinterhalt: Gefahren lauern hinter Hausecken, in dunklen Gassen und auf Dächern

Dark Project

Nur der Vollständigkeit halber hier noch ein Verweis auf das Action-Rollenspiel der „Ultima Underworld“- und „System Shock“-Macher von Looking Glass – nähere Infos weiter hinten in einem großen Preview. Denn eine voll spielbare Betaversion wird erst auf der E3 präsentiert. Außerdem läuft das Spiel in den USA unter dem Namen „Thief“; nur damit keine Mißverständnisse aufkommen... (mt)



Ein wortwörtlich diebisches Vergnügen: Thief-The Dark Project

Die Rache der Spiele

Die durchgeknallten Desktop-Spiele

Nicht Durchdrehen,
Abdrehen!

PIRANHA
INTERACTIVE PUBLISHING

CYCLOPS

Die durchgeknallten Bildschirmspiele

Ihr Desktop spielt total verrückt!!! Ein Mausklick, und schon sind sie da - die lustigen Spielfiguren, die auf dem Desktop ihr Unwesen treiben und Sie dabei ganz schön in Atem halten. Neun verschiedene Figuren und Spiele unterhalten Sie auf eine ganz neue, witzige und spannende Art. Sie können entspannt eine Runde angeln, aber auch intergalaktische Monster bekämpfen, Teddybären mit einer Bazooka wegpusten oder den angestauten Frust beim „Büromöbelzertrümmern“ rauslassen. Plötzlich tauchen Nägel auf, die man mit aller Kraft in den Desktop hämmern muß - aber wehe Sie treffen nicht und befördern das Ding in die Scheibe...



Wenn der Chef nicht ohnehin schon im „Revenge-Fieber“ steckt - auch kein Problem. Mit einem Tastendruck sind die Figuren verschwunden und Ihr Job ist gesichert.

- Die Spiele laufen über Ihren anderen Anwendungen ab
- Neun völlig unterschiedliche, völlig abgedrehte Spiele
- Schnellstart — sofort loslegen ohne lange Ladezeiten
- Mit der überlebenswichtigen „Chef-Taste“ damit Sie Ihren Job behalten!
- Einfach zu installieren, einfach zu spielen
- Jedes Spiel kann auch als Bildschirmschoner eingesetzt werden
- Das Desktop-Arcadespiel für Gestreßte!
- Läuft unter Windows 3.X, Windows 95 und NT

unverbindlicher Preisempfehlung:
DM 49,95 ÖS 380,- SFR 45,-



Wollten Sie nicht schon lange wieder zum Angeln gehen? Mit diesen DirectX-Spielen ziehen Sie sich einen großen Fisch an Land!



Mal so richtig behämmert? Bei diesem Spiel müssen Sie möglichst schnell die plötzlich auftauchenden Nägel in den Desktop schlagen - natürlich ohne den Bildschirm zu zerlegen!

Das Kultspiel für jeden PC –
ab sofort erhältlich!

CPU
mindestens: 486/66MHz
Speicher
8 MB
Grafikkarte
VGA
Soundkarte
Windows-kompatibel
Revenge of the Toys läuft unter Windows 3.11, Windows 95 oder NT.

empfohlen:
Pentium 120 MHz
16 MB
SVGA
Soundblaster

Weitere Informationen unter:
www.bmm.de

Bmm

Produktinfo 006

Legenden der Magier- Kriege

Intro und
„geschichtliche“ Zwischen-
sequenzen werden
zeitgemäß
gerendert

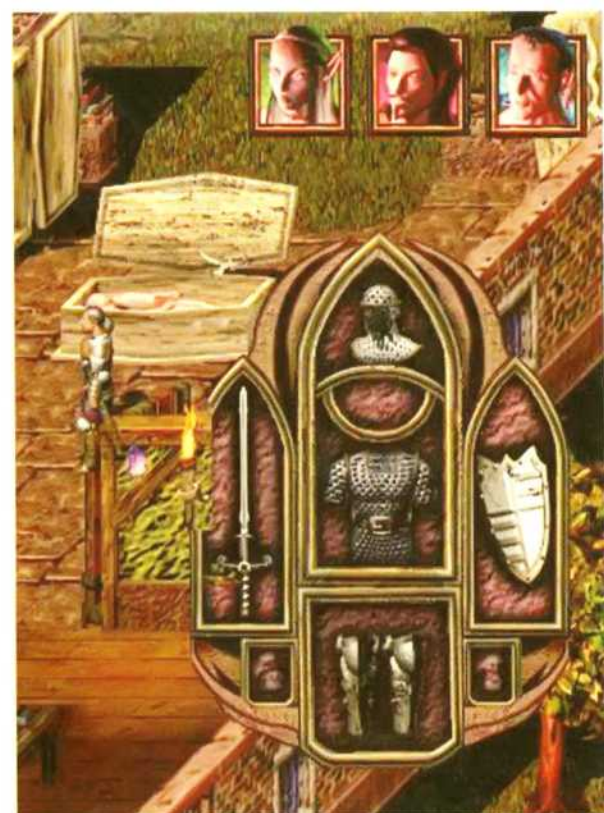


Die Schwarzaugen bei Attic brüten über dem neuesten Rollenspiel aus Aventurien: Zusammen mit den belgischen Larian Studios entsteht im schwäbischen Albstadt ein magisches DSA-Abenteuer, das auch Aktionisten bezaubern soll.

Das Schwarze Auge 3 1/2

Während „Das Schwarze Auge 4“ noch nicht über das Planungsstadium hinaus gediehen ist, wird man sich bei LMK 400 Jahre vor den „Schatten über Riva“ wiederfinden: Ein Krieg zwischen den mächtigsten Zauberern des Reiches hat Aventurien verwüstet. Da begibt es sich, daß eine schiffbrüchige Bogenschützin, ein Magier und ein Ritter (daher der englische Titel: „The Lady, the Mage and the Knight“) an den Strand von Rulat gespült werden. Hier wütet eine schreckliche Seuche unter den Inselbewohnern, der alsbald auch unsere Amazone erliegt. Das verbleibende Duo folgt ihr wenig später wegen eines Hinterhalts über den Jordan.

Wenn das Abenteuer damit erst richtig beginnt, dann, weil der Tod auf Rulat nicht so endgültig ist wie andernorts. Vielmehr dient das hiesige Jenseits dem bösen Niraven als Nachschublager für frische Seelen. Das Trio mortale findet also wieder zusammen und gemeinsam eine Verbindung zwischen jen- und diesseitiger Welt. Jetzt braucht es nur noch herauszufinden, woher die Seuche kommt und warum die sonst eher dumpfen Goblinhorden plötzlich über magische Waffen verfügen.



Charakterfragen

Obwohl von Anfang an vorgegeben, werden auch die kommenden DSA-Recken über steigerungsfähige Charaktereigenschaften verfügen. Allerdings will man das komplexe System ein wenig straffen. Die aus den drei vorangegangenen PC-Rollis zum Schwarzen Auge bekannten Werte für Lebens- und Astralenergie bleiben etwa erhalten, verwandte Fähigkeiten wie z.B. Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit werden zusammengefaßt. Schließlich schrumpft die Skala der positiven und negativen Attribute auf sechs Stellen: Klugheit, Kraft und Geschicklichkeit auf der einen, Jähzorn, Neugier und Aberglaube auf der anderen Seite.

In diesem Inventarfenster wird der Held ausgerüstet

„Kein Schwarzes Auge light!“



Chefsache: Attic-Boß Jochen Hamma zum neuen DSA-Rollenspiel

Rollenspielveteranen brauchen trotz aller Straffungen im Konzept kein DSA light oder einen schlichten Klon von „Diablo“ zu befürchten. Vielmehr werden die dynamische Story, die, wie die vorherigen DSA-Teile auch, bei Fanpro entwickelt wurde, eine realistische Umgebung und das Dialogsystem mit von den Fragen abhängigen Antworten viel Spiel-tiefe garantieren. Zudem bieten die Echtzeitkämpfe genug strategische Elemente, um ein würdiger Ersatz für die rein taktischen Fights aus den Vorgängern zu sein. Dazu kommt noch ein innovativer Mehrspielermodus, über den zu diesem frühen Zeitpunkt aber noch nichts verraten werden soll.

Partylöwe oder Einzelgänger?

Bis zur Wiederauferstehung von den Toten soll die Story linear verlaufen, dann beginnt die spielerische Freiheit. So werden Sie selbst darüber entscheiden dürfen, wann Sie lieber mit der gesamten Party auf Erkundung gehen oder einen einzelnen Charakter in Gefechte à la „Diablo“ führen: Manche Aufgaben erfordern Teamwork, andere Einzelkämpfer. Freilich wird jedes Teilabenteuer wieder in den Strom der Hauptstory münden; Verzweigungen sollen oft zu überraschenden Umwegen, aber nie in Sackgassen führen.

Auch bleiben die Teammitglieder bei Alleingängen keineswegs hilflos zurück. Sollten sie angegriffen werden, erwehren sie sich eben CPU-gesteuert ihrer Feinde. Klar, daß die direkte Mauskontrolle der Echtzeitkämpfe effektiver sein wird: Mit wachsender Erfahrung trifft die Bogenschützin aus der Distanz immer besser, der Magier hat mehr Sprüche in petto, und der Ritter langt im Nahkampf noch grimmiger zu. Daher wird die Porträtleiste auch signalisieren, wenn einer der Helden in einen Kampf verwickelt ist. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, ihn per Mausklick umgehend zu unterstützen.



Hilfreiche CPU: Ob Gruppenkampf oder Alleingang, der Rechner übernimmt stets die gerade nicht vom Spieler kontrollierten Helden



Wachen, Wachen!

Derart ausgefeilte Recken brauchen würdige Gegner. Ergo verspricht Attic KI auf höchstem Niveau: Hört etwa eine Skelettpatrouille ein Geräusch, wird sie einen Knochenmann nach dem Rechten schauen lassen. Erblickt dieser unsere vereinten Helden, holt er angesichts der Übermacht lieber Verstärkung. Greift man den Späher dagegen an, wird der Kampflärm die Kollegen alarmieren.

Rund 40 verschiedene Monster sollen sich in der brandneuen und wunderschönen Iso-Grafik (mit Effekten, wie man sie sonst nur in beschleunigten 3D-Games findet) herumtreiben, viele davon werden sich untereinander nicht grün sein. Mit etwas Geschick sollte es sich daher auch bewerkstelligen lassen, die Biester gegeneinander auszuspielen. Ähnlich „lebhaft“ werden die übrigen Einheimischen agieren – gut und gerne 80 NPCs wohnen und arbeiten auf Rulat, sie essen, gehen einkaufen und löschen vor dem Schlafen das Licht in ihren Häusern. Unsere Tester freuen sich schon darauf, mit ihnen Weihnachten zu feiern. (mt)



Auch ohne 3D-Beschleunigung ziehen in der Morgendämmerung transparente Nebelbänke auf

Fakten, Fakten, Fakten

- nichtlineares Spielgeschehen
- über 80 NPCs mit Eigenleben
- 3 Schwierigkeitsstufen
- intelligente Gegner (mit Teamwork)
- dynamisches Dialogsystem in deutscher Sprachausgabe
- Iso-Grafik mit Spiegelungen und Transparenzeffekten
- Tag und Nachtzyklus
- Auflösung bis zu 1024 x 768 Pixel in 16 Bit Farbtiefe

Anders als in „Diablo“ finden Kämpfe nicht nur in solch atmosphärisch ausgeleuchteten Dungeons, sondern auch auf der Oberfläche statt



Animationen mit Nutzwert: Diese Schweinchen können geschlachtet und verzehrt oder beim Metzger verkauft werden

LMK

HERSTELLER: Attic/Larian Studios
GENRE: DSA-Rollenspiel
ERSCHEINT: 4. Quartal 1998

WARCRAFT
ADVENTURES

LORD OF THE CLANS

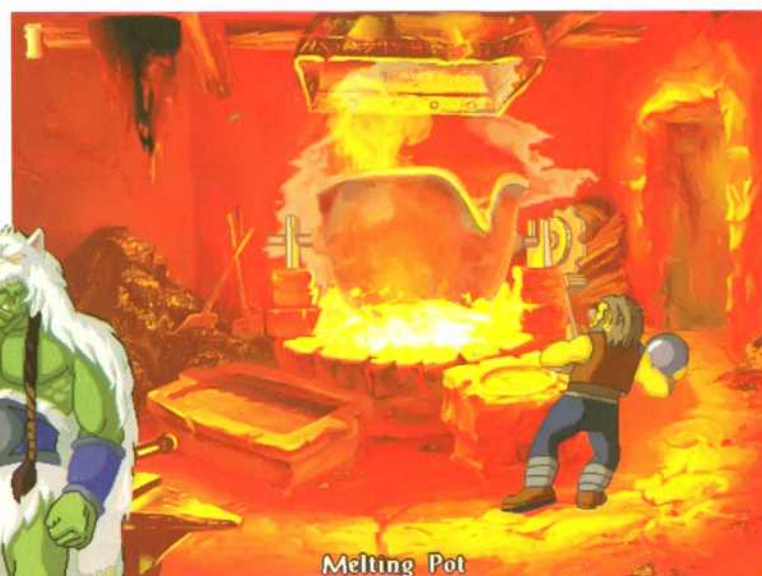
Azeroth ist das Bosnien der Echtzeitstrategie: Immer wieder prallten in der Fantasy-Region Menschen und Orks mit Kampfgebrüll aufeinander. Jetzt gibt Blizzard die Welt von Warcraft auch für Abenteurer frei.

Es war einmal... die Mission-CD „Beyond The Dark Portal“. Und kurz nach den dortigen Geschehnissen im Szenario von „Warcraft 2“ wird hier die Story ansetzen: Im großen Krieg zwischen Menschen, Elfen, Trollen, Drachen und Orks drohen die bärbeißigen Keulenschwinger unterzugehen. Doch mit dem jungen Thrall wächst einer heran, der die untereinander zerstrittenen Ork-Klans einen könnte. Denn der Waisenknabe ist als Sklave bei den verhassten Menschen aufgewachsen und kennt sich daher mit Freund und Feind aus.

Wer in die grüne Haut von Thrall schlüpft, wird sich mit der Maus durch ein recht traditionelles Abenteuer beißen müssen. Als Hilfsmittel stehen neben dem gesunden Orkverstand ein einblendbares Inventar sowie die simple Point & Klick-Steuerung nebst knappem Aktionsmenü zur Verfügung: vier Icons zum Sprechen, Nehmen, Benutzen und Untersuchen, ähnlich wie man sie etwa aus „Vollgas“ oder „Monkey Island 3“ von Lucas Arts kennt. Auch grafisch geht das Spiel in diese Richtung und damit weg vom allgegenwärtigen Render-Look. So werden alle 60 (teilweise scrollenden) Örtlichkeiten von Hand gezeichnet. Dieselbe Handarbeit ist bei den über 70 animierten Charakteren angesagt, mit denen Thrall im Multiple-choice-Verfahren plaudern darf. In der englischen Version kommen die Antwortgrünzer dann von mehr oder minder bekannten Mimen wie Clancy Brown („Highlander“, „Starship Troopers“) – man darf gespannt sein, wer für die deutsche Synchronfassung engagiert wird. Denn ob aus den Strategiespielen bekannte Berühmtheiten wie der grimige Ork-Fürst Ogrim Doomhammer von Harald Juhnke oder Till Schwaiger gesprochen werden, dürfte durchaus einen atmosphärischen Unterschied machen. Bis zum Spätsommer werden wir schlauer sein, denn vor August ist kaum mit der Veröffentlichung zu rechnen.



Trickfilm oder Adventure: Neben einem zehnmütigen Intro soll es viele weitere Zwischensequenzen geben



Melting Pot

Als Zwerg verkleidet besucht Thrall auch eine der berühmten Zwergenschmieden

Ein Ork gibt Vollgas

Bleibt die Frage, ob Blizzards Rechnung aufgeht: Wenn alle Iso-Strategen zuschlagen und auch die passionierten Weltenretter am PC einen Abenteuerurlaub in Azeroth buchen, müßte Lord of the Clans schließlich zu einem überaus erfolgreichen Titel werden. Dann ist wohl auch mit weiteren Warcraft Adventures zu rechnen. (rf)

Auf seiner Reise durch die über 60 Örtlichkeiten von Azeroth wird Ork Thrall auf berühmte Warcraft-Charaktere wie Ogrim Doomhammer oder Lieutenant Blackmoore treffen

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

1 HERSTELLER: Blizzard
GENRE: Abenteuer
ERSCHEINT: Spätsommer 1998

Diablo II

HOT SPOT
Preview

In diesem Jahr will uns Blizzard einen umfangreichen Nachfolger zum teuflisch gut verkauften Actionrolli unter den Weihnachtsbaum legen: Straffere Inszenierung auf einer größeren Bühne lautet das Motto.

Was hat man im genialen Vorgänger eigentlich vermisst? Nun, beispielsweise Nichtspielercharaktere, die mehr als immer gleiche Sprechblasen absondern. Die wird der Nachfolger auch haben, dazu vier unterkellerte Städte samt Umland. Die wieder zufällig generierten Höhlensysteme sollen jedes für sich die Größe aller 16 originalen Diablo-Dungeons zusammen besitzen. In und um die urbanen Zentren geht die Bevölkerung ihrem Tagwerk nach, einige der Stadtbewohner wollen vor Orks geschützt werden oder lassen sich gar als Begleiter gewinnen. Hochgerüstete Helden aus dem ersten Teil wird man zwar nicht übernehmen dürfen, doch dafür gibt es fünf neue Charakterklassen mit individuell zugeschnittenen Sprüchen und Fähigkeiten. Das Spielprinzip selbst bleibt weitgehend unangetastet, Blizzard verspricht aber eine stärkere Einbindung in die nach wie vor lineare Story. Und realistische Schatten, schummerige Beleuchtung sowie schönere Animationen sollen der B-Note auf die Beine helfen. (mt)

Himmlicher Umfang, höllische Kreaturen

Bald wird formatfüllend gemetzelt: Die im Vorgänger arg große Statusleiste weicht einer variablen Variante



Auch an der Oberfläche finden Kämpfe statt, relevant fürs Punktekonto wird es aber erst in der Unterwelt



Intro und Cutscenes werden noch prächtiger als im Vorgänger

Neue Helden

Über zwei der fünf Charakterklassen, den Barbaren und die Zauberin, herrscht bei Blizzard noch eisiges Schweigen, hier einige Daten des bereits vorgestellten Trios.

Paladin: Ein (Nah-)Kämpfer des Lichts, schöpft Kraft aus unbeirrbarem Glauben. Seine HOLY AURA verwirrt Untote, das SHIELD BASH macht sein Schild zur Angriffswaffe, TRUE BLADE lädt Waffen mit heiliger Energie auf, und GODS ARM erhöht auf Kosten der eigenen Energiereserven die Werte für Tempo und Kraft.

Amazone: Die eigenwillige Lady beherrscht alle Distanzwaffen, lenkt via VITAL SHOT Pfeile mit tödlicher Sicherheit in Herz oder Auge, nagelt Gegner mittels ENTANGLE mit ihrem Speer fest oder nutzt diesen dank HURL gar als Splitterbombe. DODGE erlaubt ihr außerdem blitzartige Ausweichmanöver bzw. Attacken aus neuer Position.

Necromancer: Der mächtig mysteriöse Zauberer beschwört über SUMMON FAMILIAR geflügelte Begleiter zwecks Spionage, erweckt via RAISE DEAD die Toten zum Leben, zwingt Kreaturen mittels BINDING seinen Willen auf oder entzieht ihnen mit dem VAMPIRIC TOUCH die Lebensenergie zugunsten seines eigenen Kontingents.



Diablo 2

HERSTELLER: Blizzard
GENRE: Actionrollenspiel
ERSCHEINT: Ende 1998

Die Ochsen-
frösche qua-
ken wieder

BESUCH BEI



Als die Londoner Programmierer einen Vertrieb für ihr erstes Spiel suchten, stießen sie nur bei einem einzigen Hersteller auf Interesse – zehn Jahre später werden sie sogar in einer Rede des englischen Premiers Tony Blair lobend erwähnt...



Einfach göttlich: Die Bullfrog-Story



Bereits der erste Titel des 1987 von Peter Molyneux und Les Edgar gegründeten Softwarehauses schlug ein wie eine Bombe: Das wortwörtlich göttliche Strategical „Populous“ wurde auf insgesamt 20 Hardwareplattformen weltweit über 3.000.000mal verkauft. Bis 1997 erschienen weitere Hits wie „Powermonger“, „Populous 2“, „Syndicate“, „Magic Carpet“, „Theme Hospital“ und natürlich „Dungeon Keeper“, das letzte Spiel von Peter Molyneux vor der Gründung seines neuen Labels „Lionhead Software“. Daß auch ohne den Pionier weiterhin Games vom Feinsten produziert werden, wollte uns Bullfrog anlässlich unseres Besuchs des „Mana-Hauses“ in Guildford bei London beweisen. Neben einem exzellenten Mittagessen in ländlicher Idylle wurde eine aktuelle Version von „Populous: The Beginning“ geboten, die bereits Appetit auf den Test im Herbst machte.



In Teil drei der Kultsaga darf man als Schamanin einen Eingeborenenstamm zur Weltherrschaft führen, Konkurrenten ausschalten und schließlich durch die Anbetung seiner Untertanen zum Olymp aufsteigen. Anfangs stehen dabei noch recht weltliche Aufgaben wie Hüttenbau an, doch bald schon knöpft man den bis zu drei Computergegnern immer neue Zaubersprüche ab. Auf die gleiche Weise erhält der Spieler in 30 Missionen Zugriff auf die verschiedensten Gebäude und Erfindungen, aber auch Einheiten wie Krieger, Prediger und Spione. Während sich die Untertanen in Friedenszeiten nach wie vor weitgehend um sich selbst kümmern, erfordert das Aussenden von Stoßtrupps und Kampfeinheiten neuerdings viel Aufmerksamkeit. Für das „Populous“-Feeling sorgen indessen die bekannten Götterfähigkeiten, gelegentlich um levelspezifische Zaubersprüche erweitert. Da die Schamanin jetzt als sichtbare Figur über den Screen marschiert, muß sie sich in der Nähe befinden, wenn Land aus dem Meer gehoben oder durch mannigfaltige Naturkatastrophen verwüstet wird. Feuerstürme und Geisterarmeen benötigen, wie gehabt, Mana, das dem Spieler aus Dichte und Zufriedenheit der Bevölkerung zuwächst.



Die ersten Götter

Vom Fundament bis zum Richtfest: ein Wachturm in der Entstehung



Populous: Der Genrevater hatte 1989 schon vieles, was auch den Enkel auszeichnet. So ließ sich das Terrain manipulieren, Erdbeben und Vulkane erzürnten den Gegner, und die Götterdämmerung („Armageddon“) entschied über Sieg oder Niederlage.



Populous 2: Anno 1992 konnte der Nachfolger mit stark verbesserter Grafik, dem erweiterten und nach Elementen unterteilten Zauberspruchsystem sowie einem Fähigkeitsmodus aufwarten, der die Konzentration auf verschiedene Sprucharten gestattete.



Powermonger: Bereits 1991 wurden in diesem Spin-off vorbesiedelte Welten in Echtzeit erobert. Ähnlich wie in „The Beginning“ scharte sich alles um einen Anführer, außerdem spielten auch hier natürliche Ressourcen wie Bäume eine zentrale Rolle.



Der Vulkanzauber ist noch immer die zerstörerischste Waffe

Die abgedruckten Screenshots vermitteln bereits einen sehr guten Eindruck von der verwendeten 3D-Grafikengine. Der sichtbare Bildschirmausschnitt läßt sich jederzeit beliebig verschieben, rotieren und wegzoomen, bis der Einsatzort am Erdball gefunden ist. An den Grafikeffekten wird derzeit noch gefeilt, doch wirken die Zaubersprüche optisch schon jetzt beeindruckend.

Am interessantesten dürfte das Spiel im Netzwerk werden, bei dem sich bis zu vier menschliche Götter auf eigenen Multiplayerwelten tummeln. Nur mit einem Editor für individuelle oder Zufallslandschaften ist leider nicht zu rechnen, eher werden Mission-CDs für Nachschub sorgen. (mz)

„Der Held war mehr Bug als Feature“



Produktionsleiter Richard Leinfellner über Populous und die Firmenphilosophie

?: Du willst uns allen Ernstes erzählen, daß der Ritter/Held in „Populous“ eigentlich gar nicht vorgesehen war? Eine der beliebtesten Optionen?!

RL: Ursprünglich war er bloß ein notwendiges Übel. Es war damals technisch nicht möglich, mehrere Figuren über dasselbe Feld laufen zu lassen. Also wurde kurzerhand eine Option eingebaut, welche 10 oder 20 Männchen zu einem Ritter verschmelzen ließ...

?: Jetzt ist der Held also in Rente – zusammen mit einer ganzen Latte anderer Features aus Teil zwei.

RL: Das liegt zum Großteil am neuen Leveldesign. Statt unzähliger Zufallswelten erstellen wir 30 echte Missionen mit genau umrissenen Bedingungen und Handlungsmöglichkeiten. Schließlich macht Ressourcenmanagement wenig Sinn, wenn man jederzeit neue Bäume pflanzen könnte.

?: Wie sehen die weiteren Pläne in der Ära nach Molyneux aus?

RL: Peter war zwar der Kopf von Bullfrog, doch sind wir hier so was wie die Borg aus „Star Trek“: Alle teilen ein Gemeinwissen und gehen voll im Team auf. Außerdem war Peter nicht mehr am neuen Populous beteiligt, da er sich ganz auf „Dungeon Keeper“ konzentrierte – erste Bilder vom Nachfolger gibt es übrigens auf der E3 zu sehen. Abgesehen davon werkeln wir derzeit an drei Projekten, die jedoch noch lange nicht spruchreif sind. Ich persönlich wäre schon froh, wenn eines davon realisiert würde!

„Das Ziel war ein Spiel in 3D, alle anderen Überlegungen waren zweitrangig“

(Stuart Whyte, Produzent)



Wirbelstürme richten schlimme Verwüstungen an, lassen sich aber auch als Transportmittel mißbrauchen



Die Weltkarte läßt sich jederzeit aufrufen und gewährt die bestmögliche Übersicht

1 Populous: The Beginning

HERSTELLER:	Bullfrog/EA
GENRE:	Götterstrategie
ERSCHEINT:	November 1998

Wir verprügeln jeden

Freie Auswahl: ein Joypad oder Stick gratis für jeden Neuabonnenten!

UltraRacer PC

Das Mini-Lenkrad: Gashebel, vier Buttons plus zweimal Dauerfeuer und acht von neun möglichen Punkten im Joker-Test 4/98 – hier rasen Sie richtig!



Magnum 6

Der Power-Knüppel: Coolie Hat, sechs Feuertasten, Schubkontrolle, Trimmer und Joystick-zu-Maus-Treiber – damit haben Sie jedes Spiel im Griff!

3D-ProgramPad

Voll programmierbar: Zehn Feuertasten, programmierbare Richtungskontrolle, 3D-Funktion bei Verbindung mit der Tastatur und toller Klarsichtlook – das Gamepad der Zukunft!



neuen Abonnenten!

ABO ...bringt's knüppeldick. Jeden Monat zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre – für nur 87,- DM* anstatt der kiosküblichen 102 Mark. Man spart also 15 Mäuse gegenüber dem Einzelkauf; dazu muß man doch niemanden prügeln, oder? Und falls doch, liefern wir den passenden Knüppel von Interact: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, darf sich **gratis das Top-Modell seiner Wahl** aussuchen! Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Was sie dann damit machen, braucht uns nicht zu interessieren...

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:

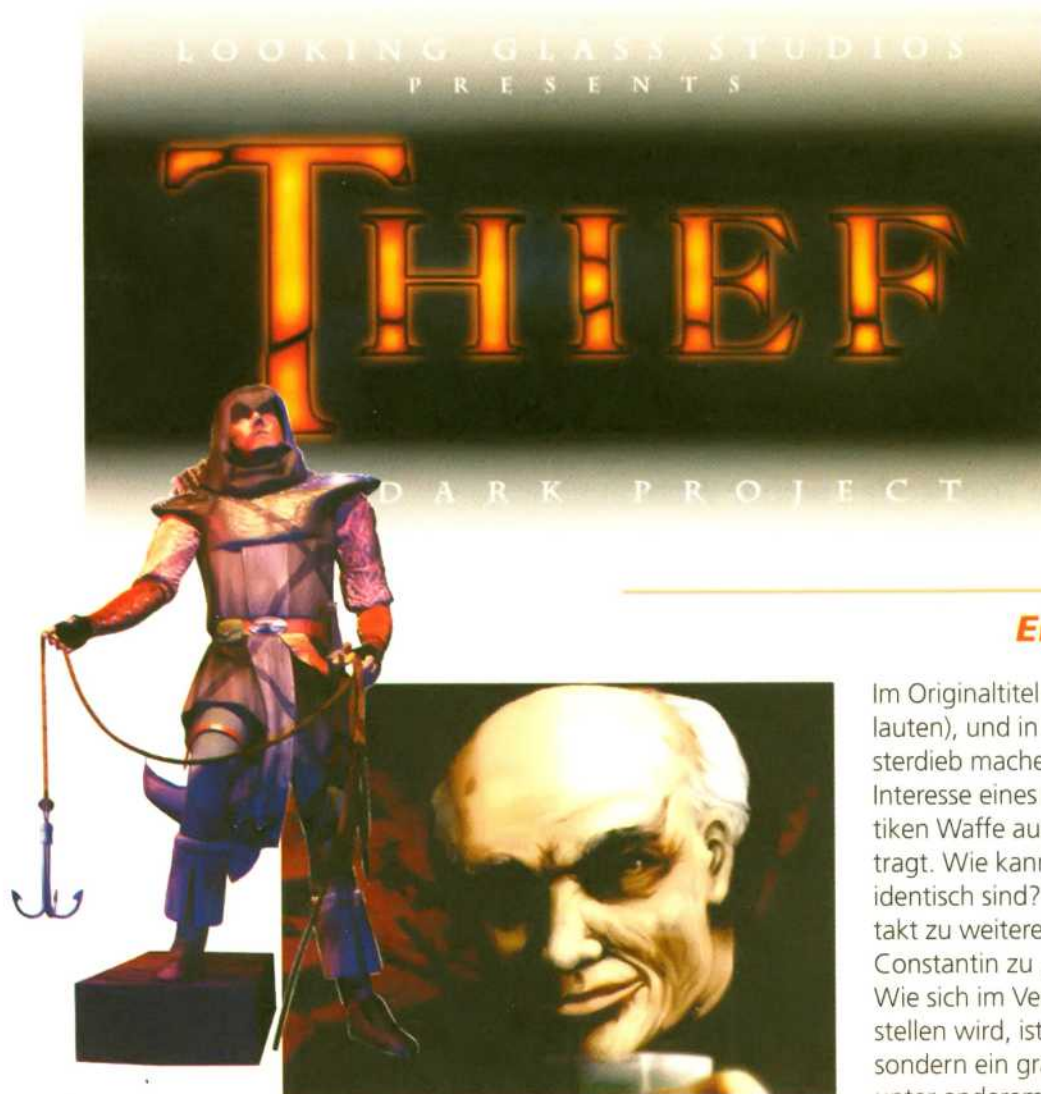
Haben Sie noch
Fragen? Dann rufen
Sie doch an:

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

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger

INTERACT
by Jöllenbeck

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



In diesen Rendersequenzen gibt sich der mysteriöse Constantin noch umgänglich – nachzuprüfen auf der Begleit-CD

Looking Glass steht für dreidimensionale Pionierleistungen: Ultima Underworld, System Shock, Flight Unlimited. Den Chefdesigner Warren Specter haben die amerikanischen Glasgucker zwar an Ion Storm verloren, nicht jedoch ihr Talent – wir konnten in Boston das neue Actionadventure antesten.

Ein diebisches Vergnügen

Im Originaltitel steht „Thief“ (der deutsche wird nur **Dark Project** lauten), und in der Tat will sich die Spielfigur einen Namen als Meisterdieb machen: Nach seinen Anfangserfolgen weckt Garrett das Interesse eines reichen Klienten, der ihn mit dem Diebstahl einer antiken Waffe aus der Sammlung eines gewissen Constantin beauftragt. Wie kann unser Held wissen, daß Opfer und Auftraggeber identisch sind? Der erste Bruch ist nur ein Test und damit der Auftakt zu weiteren Missetaten. Als nächstes wäre ein Edelstein für Constantin zu „besorgen“.

Wie sich im Verlauf der 16 aufeinanderfolgenden Missionen herausstellen wird, ist Mr. Constantin aber kein spendabler Hintermann, sondern ein grausamer Dämon, der es auf mehr abgesehen hat – unter anderem wird er unserem Alter ego ein Auge ausreißen! Es entspinnt sich ein abwechslungsreicher Rachefeldzug, der mit Diebstählen beginnt und auch vor Attentaten nicht haltmacht...

Stealth Fighter 3D

Bis zum finalen Showdown mit dem dämonischen Constantin werden vor allem die „Stealth“-Fähigkeiten des Helden strapaziert. Beim Durchstreifen vom Mondlicht beleuchteter Straßen, bewachter Museen, verlassener Ruinen, unwirtlicher Gefängnisse, Kathedralen, Minen usw. ist lautloses Vorgehen erste Diebespflicht. In der Praxis müssen dazu alle Möglichkeiten der aus der Ego-Perspektive gezeigten 3D-Welt ausgeschöpft werden. Mal sind es Vorsprünge, die Einblick in tiefer gelegene Räume ermöglichen, dann wieder sollte sich Garrett bei Vermeidung aller Lichtquellen von Schatten zu Schatten vorankämpfen. Und Geräusche sind des Langfingers schlimmster Feind!

Vielleicht sind es aber auch all die Wachen und Monster, mit denen es der sympathische Ganove bei seinen nächtlichen Ausflügen zu tun bekommt? Mit brutaler Gewalt allein wird er sich dabei weder gegen simple Nachtwächter, noch gegen dämonische Schergen (Geister, Zombis, Elementarwesen, Wölfe, Spinnen usw.) durchsetzen können. Vielmehr wird Überlegung erforderlich sein: Kann ich vorbeischieben, oder muß der Kerl an der Tür ausgeschaltet werden? Genügt es, die Leiche in eine dunkle Ecke zu schaffen, um nicht entdeckt zu werden? Auch sollen die teils mit Fähigkeiten wie Spürsinn oder Nachtsicht gesegneten Gegner clever auf den Eindringling reagieren – ein Glück, daß dieser sie ebenfalls akustisch orten kann.



Die Übermacht der Skelette könnte die Kathedrale zum Grab für den Helden machen



Auf der Pirsch: Unbemerkt von den Patrouillen späht Garrett die Lage aus sicherer Höhe aus

Noch hat uns der Doppelköpfige nicht entdeckt, doch auf dem Steinboden klingt jeder Schritt verräterisch



Der Kampf ist unausweichlich, doch die Wache steht zum Glück allein auf weiter Flur

Das leidige Geld

...wird eine wichtige Rolle in diesem 3D-Abenteuer spielen, denn ohne (teils teure) Ausrüstung ist der beste Dieb aufgeschmissen. Man braucht Seile, Bomben und natürlich Waffen. Auch spezielle Wasserpfeile zum Löschen von Fackeln sind in diesem schattigen Gewerbe sehr nützlich, um unbemerkt an Schalter oder Gegenstände zu gelangen. Letztere dürfen dann zwischen den Aufträgen veräußert werden, um das Inventar mit neuen Nützlichkeiten füllen zu können. Freilich werden sich Frontalangriffe, etwa mit einem Schwert, auch hier nicht immer vermeiden lassen, doch will Dark Project mehr Adventure denn Ego-Shooter sein.

„Dark Project wird das erste echte Rollenspiel – welche Rolle spielt man schon in herkömmlichen PC-Abenteuern?!

Looking Glass residiert in Boston unweit der Universität von Harvard, hier das Dark Project-Team v.l.n.r.: Tim Stellmach, Thomas Leonard, Doug Church, Joshua Randall und Greg LoPiccolo



Kein Spiel für Killer

Obwohl die Ähnlichkeiten in punkto Grafik, Steuerung und Atmosphäre zu indizierten id-Spielen nicht zu leugnen sind, legen die Mannen um Greg LoPiccolo viel Wert auf die Feststellung, daß man Dark Project praktisch ohne zu töten lösen kann – nur ein einziges Attentat wird absolut unumgänglich sein. Weit stärker soll sich das Gameplay auf das Knacken von Schlössern, das Entschärfen von Fallen und die Kletterkünste des Helden konzentrieren; Diebe sind im Wesen nun mal keine Killer. Falls sie doch zu solchen werden, empfiehlt es sich, alle (Blut-)Spuren zu verwischen, da die Gegner derartigen Hinweisen ebenso nachgehen werden wie verdächtigen Geräuschen. Erfolge und Erfahrungen werden sich dabei in verbesserten Eigenschaften widerspiegeln, ohne daß dazu ein eigenes System mit Statuswerten und Punkten erforderlich wäre.

Das klingt vielversprechend und sieht auch so aus: Die grandiose Grafik präsentiert Texturen in unterschiedlichen Auflösungen, der Sound sorgt mit Sprachausgabe sowie Effekten für Stimmung und Hinweise gleichermaßen. Kaum zu glauben, daß da ein P120 mit Win 95 genügen soll, doch Direct3D (schon mit dem neuen DirectX 6) wird mit Sicherheit, OpenGL möglicherweise unterstützt. (js)



Bei diesem stilechten Kirchenfenster ist die Auflösung im Unterschied zu den Wänden sehr hoch

Wie gelangt man ungesehen an der Wache vorbei, um den Mechanismus zu betätigen?

Thief-The Dark Project

HERSTELLER:	Looking Glass
GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	Herbst 1998



Spiele aus der Nachbarschaft von J.R. Ewing: Seit Ende Februar residiert Ion Storm im 54. Stockwerk des Chase-Tower in Dallas. Frontmann der Programmiertruppe ist John Romero, ehemals Mitglied von id-Software und Ego-Shooter der ersten Stunde. Er bläst nun wieder zum Sturm auf das 3D-Genre.

Ich nehme auf Zensoren grundsätzlich keine Rücksicht!



John Romero, ehemals id-Software, jetzt Mitbegründer von Ion Storm und Chefdesigner von Daikatana

?: Daikatana eröffnet ein ungewöhnlich komplexes Szenario...

JR: ...nicht wahr? Mir schwebte eine Story um Zeitreisen und ein magisches Schwert vor, und da kam mir Japan in den Sinn. Da ich zudem mittelalterliche Fantasy liebe und die griechischen Mythen noch nie im Genre verbraten wurden, mußte so was auch ins Spiel. Jetzt haben wir von modernen Robotern bis hin zu archaischen Monstern so ziemlich alles.

?: Was du vermutlich nicht bekommst, ist der Segen der deutschen Bundesprüfstelle für Jugendschutz?

JR: Das ist mir bekannt, aber relativ egal – ich nehme auf Zensur grundsätzlich keine Rücksicht! Okay, die Packung wird wohl ohne Blut- und Gewaltszenen gestaltet. Außerdem braucht man in diesem Spiel nicht mehr alles zu töten, was sich bewegt – nur noch fast alles.

?: Also doch wieder ein Blutbad?

JR: Ohne Gewalt geht es in diesem Genre nun mal nicht. Doch ich versuche, neue Aspekte zu schaffen. Beispielsweise baue ich Rollenspielelemente ein, indem zwei oder drei Helden unterwegs sind, deren Kämpfe mit Erfahrungswerten belohnt werden. Und trotz ein paar wirklich gewaltiger Monster liegt der Reiz des Spiels in den zahlreichen Möglichkeiten mit den vielen Waffen, Gängen, Fallen und Mechanismen.

?: Plant Ion Storm weiter in dieser Richtung?

JR: Klar, denn ich persönlich stehe auf Rollenspiele. So habe ich etwa sämtliche „Ultima“-Teile komplett durchgezockt. Ergo wird auch das bereits fest geplante Daikatana 2 nicht auf Anleihen bei diesem Genre verzichten. Und eine Episode wird im Deutschland des 2. Weltkriegs handeln!



Das sind noch Helden: Hiro (links) und Mikiko

Ein Schwert kommt selten allein

Die Story des neuen Ego-Shooters ist für das Genre ungewöhnlich komplex, wohl weil bereits Fortsetzungen angedacht sind: Im Jahr 2455 stößt ein japanisches Forscherteam auf das Daikatana, ein magisches Schwert, das Zeitreisen ermöglicht. Doch einer der Wissenschaftler bemächtigt sich der Waffe, um in der Vergangenheit eine Schreckensherrschaft zu errichten – als Nachfahre der sinistren Mishima-Sippe fühlt er sich zu Höherem berufen. Jetzt hängt das fragile Zeitgefüge an den jungen Helden Hiro Miyamoto und Mikiko Ebi-hara, die beim ersten Schwertexperiment in die (nunmehr durch den Bösewicht veränderte) Zukunft geschickt wurden...



Jede der vier Episoden des Spiels verfügt über ein eigenes Interface, spezielle Gegner und Waffen – hier die Mechs im Zukunfts-Japan

Drei Helden in vier Epochen

In der ersten von vier Episoden, die sich über je acht bis neun Abschnitte erstrecken werden, schlägt sich das Duo durch futuristische Fabrikanlagen und Kanalisationen zum in der Festung des Widersachers versteckten Daikatana durch. Um mit den hiesigen Robomonstern (Cyber-Frösche, Kampfhunde usw.) fertigzuwerden, greift man zum genretypischen Arsenal aus Maschinengewehren, Plasmakanonen und Raketenwerfern. Und sobald man unterwegs den gefangenen Superfly Johnson befreit hat, stößt noch willkommene Unterstützung hinzu.

Zu dritt geht es dann ins antike Griechenland, wo das Labyrinth des Minos oder die Akropolis zu erkunden sind – inklusive Kampf gegen Minotauren, Zyklopen, Harpyen und andere Sagengestalten, versteht sich. Waffen und sonstige Fundstücke sind dabei im weitesten Sinne „epochal“: Diskus, Stab des Äskulap oder Heilbrunnen.

Das gilt auch für den nächsten Zeitsprung ins mittelalterliche Norwegen, wo das Trio mit mystischen Wummen wie „Nightmare“ oder „Silverclaw“ gegen Werwölfe, Fledermäuse, Ritter und Untote vorgeht. Das Finale findet schließlich im San Francisco des Jahres 2030 statt und führt von Alcatraz bis zum Showdown im Palast des Schlimmfingers. Interessanterweise lassen sich alle über 30 Waffen in sämtlichen Episoden einsetzen; es dürfte jedoch schwierig sein, in der Antike Munition für den Ionenblaster zu finden.

Über die Klinge springen lassen

...kann der vom Spieler gesteuerte Hiro seine Gegner jederzeit, verfügt er doch ab der zweiten Episode über das Daikatana. Dessen Einsatz im Kampf wird nicht wie bei den anderen Waffen mit Erfahrung (und damit Verbesserung der Eigenschaften wie Angriffsstärke oder -geschwindigkeit) belohnt werden – vielmehr gewinnt das Schwert selbst an Macht. Der Säbel soll bei intensivem Gebrauch denn auch mit praktisch allen Feinden fertigwerden. Freilich hat der ultimative Endgegner Mishima das temporäre Gegenstück...

Die beiden Mitstreiter werden ausschließlich vom Computer gesteuert und nutzen wie die Monster das volle Bewegungsspektrum. Sie können also u.a. seitwärts laufen und dabei nach vorne schießen. Damit das auch gut aussieht, wird die Grafik im typischen id-Look (Waffe im Vordergrund) alle 3D-Beschleuniger unterstützen. Weil zusammen mit 35 Musikstücken gerenderte Texturen in hoher Auflösung für Atmosphäre sorgen, wird ein P133 mit 16 MB RAM absolutes Minimum sein. Das gilt natürlich auch für Multiplayer, denen Ion Storm im September eigene Levels, Team-Fights und sogar den Part eines Monsters spendieren will. (js)



Mit dem Diskus in der Hand durch das antike Griechenland



Diese mittelalterliche Burg wird besonders üble Monster beherbergen; insgesamt haben rund 80 verschiedene Widersacher ihren Auftritt



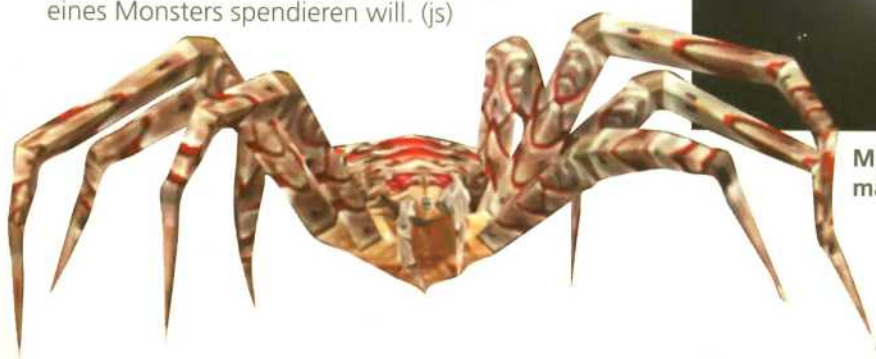
Die Texturen wurden in 3D modelliert und dann auf 2D gerendert



Daikatana

Mit dem Daikatana gegen mächtige Endgegner

HERSTELLER: Ion Storm
GENRE: Ego-Shooter
ERSCHEINT: September 1998





Die französische Abteilung der englischen Hit-schmiede Psygnosis hat bereits 20 Monate Entwicklungszeit in diesen Mix aus Actionadventure und Rolli investiert – da war es uns schon eine Reise nach Paris wert, um hinter die Bedeutung des kryptischen Titelkürzels zu kommen.

Am Charakterbildschirm werden zu Beginn vier Recken mit unterschiedlichen Eigenschaften warten



Das Inventar verwaltet Fundstücke und Power-ups



Der Bischof erleuchtet seine Feinde u.a. mit Energiesprüchen

Die Champs-Élysées im Mai, schöne Frauen führen bei knapp 30 Grad die neue Frühjahrsmode vor. Doch mannhaft konzentriert sich der Redakteur auf das Wesentliche: O.D.T. ist ein phonetisches Wortspiel, denn die Kürzel sprechen sich wie „oddy“, also Englisch für Kuriosität oder seltsame Begebenheit.

Und kurios ist bei diesem Spiel bereits das Renderintro, eine stilistische

auf – und gerät prompt in einen Magnetsturm. In dessen Zentrum hält ein rätselhaftes Kraftfeld das Flugschiff fest. Der Held steigt aus und findet sich auf einem gigantischen Turm wieder. Gottlob hat jemand die Dachluke offen gelassen... Acht Stockwerke umfaßt das Gemäuer, alle sind sie aus einer 3D-Perspektive im Stil von „Tomb Raider“ zu erforschen. Der „abwärtskompatible“ Held

„O.D.T. wird sich vor allem durch seinen Abwechslungsreichtum und die originelle Atmosphäre von der Konkurrenz abheben!“

(Projektleiter J.B. Bolcato)

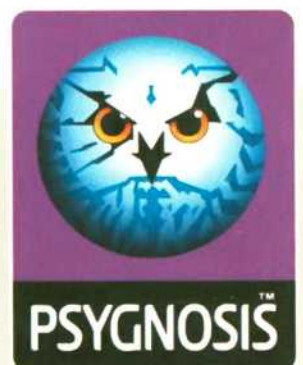
Mischung aus Jules Vernes und mythischen Sagen. Es erzählt von einer Epidemie, welche die Einwohner der Stadt Calli dahinrafft. Gegen die tödliche Seuche scheint kein Kraut gewachsen, nur die Legende um die Heilkraft einer grünen Perle verspricht Hoffnung. Um das Artefakt aufzuspüren, bricht die „Nautiflyus“, der Stolz der hiesigen Zeppelinflotte, zu einer gewagten Expedition

kann übrigens auch eine wieselflinke Amazone sein, daneben werden bei Spielbeginn ein eher grobmotorischer Haudrauf, ein Allrounder sowie ein spruchgewaltiger Erzbischof als Identifikationsfiguren zur Wahl stehen. Unterschiedlich gewichtete Werte für Panzerung, Waffenkontrolle und Charisma erfordern dabei jeweils eine andere Vorgehensweise, doch mit der Erfahrung



Die gallische Eule: Psygnosis France

Im Spätsommer 1996 startete die Arbeit an O.D.T. mit fünf Leuten, inzwischen ist das Kreativteam um Projektleiter Jean-Baptiste Bolcato auf **20 Mitstreiter** angewachsen. Und die Mannschaft ist stolz auf ihr erstes PC-Eigengewächs. „O.D.T. ist für uns nicht irgendein Produkt“, sagt Jean-Baptiste. „Mehr als alles andere ist die Entwicklung eines Computerspiels Ausdruck von Ideenvielfalt, Begeisterungsfähigkeit und Teamwork!“ Bei aller Konzentration ist die Atmosphäre im französischen Hauptquartier von Psygnosis denn auch fast mediterran heiter und entspannt.



Das Team von O.D.T. fast vollständig versammelt



Vier Distanzwaffen wie ein Flammenwerfer garantieren hitzige Gefechte

wachsen auch die (über Punkte austarierbaren) Charakterwerte. Die Spielabschnitte sollen sich optisch wie inhaltlich stark voneinander unterscheiden. So geben in einer kargen Gefängnis-ebene Stahl und Beton den Ton an, viele verschlossene Türen versperren den Weg. Anders die Küchenetage: Vorratskammern, Herde und sonstige Kochgeräte – dazwischen ein mutierter Schlachter, den man sich nur mittels eines überdimensionalen Fleischwolfs vom Hals schaffen kann. Kämpfe werden hier also eine wichtige Rolle spielen, doch Special Moves und insgesamt vier aufrüstbare Distanzwaffen sind zu wenig für einen 3D-Shooter. Ergo geht es bei O.D.T. doch mehr um das Lösen von Rätseln, das Besorgen von Schlüsseln und das Entschärfen von Fallen. Dazu

wird sich ein reichhaltiges Repertoire an Kampf-, Schutz- und Verwandlungsaubern gesellen. Die schon in der Alpha-version sehenswerte Grafik des Actionrollenspiels prunkt mit Lightshading und Transparenzeffekten, gängige 3D-Beschleuniger will man optional unterstützen. Die Charaktere werden von Motion-Capturing beseelt und bewegen sich entsprechend realistisch. Nicht minder realistisch erscheint da eine hohe Note – falls das Gameplay im deutschen Winter halten kann, was die Programmierer im Pariser Frühling versprochen. (mt)



Endgegner wie der irre Metzger werden nur mit List zu überwinden sein

O.D.T.
HERSTELLER: Psygnosis
GENRE: 3D-Abenteuer
ERSCHEINT: Weihnachten 1998

WARUM woanders MEHR bezahlen?

CD Rom Spiele:

3D Ultra Pinb. 3 vert. K.	DV 45,90	Daltona	DV 78,90	Game, Net & Match	DV 69,90
Abe's Odyssey	DV 77,90	Dark Ormen Warh. 2	DV 74,90	Gex 3D	DV 73,90
Addiction Pinball	DV 48,90	Dark Reign	DV 35,90	Gold 4 (Tapware)	DA 37,90
Age of Empire	DV 84,90	- Dark Rule	DV 24,90	Grand Prix 500cc	DV 72,90
- Die neue Epoche	DV 26,90	- Mission Pack	DV 37,90	Grand Prix Legends	i.V.
- germ. Offensive	DV 24,90	Days of Oblivion	DA 65,90	Grand Theft Auto	DV 61,90
AR-64D Longbow 2	DV 72,90	Deadlock Shrine Wars	DV 73,90	Grim Fandango	DV 85,90
Air Warrior 3	DV 73,90	Deathtrap Dungeon	DV 78,90	Hallifire	DV i.V.
Airline Flights 2	DV 56,90	Der Industrie		Hattrick Wins	DV 71,90
Airline Tycoon	DV 72,90	Gigant Gold	DV 62,90	Heart of Darkness	DA i.V.
A. Prost Gr. Prix 98	DV 62,90	Der Planer Gold	DV 43,90	Heavy Gear	DV 45,00
Alien Intelligence	i.V.	Descent Freespace	79,90	Heroes of M. + Magic 2	DV 55,90
Alien Trilogy	DV 25,90	Diablo	DA 52,90	Herrscher der Meere	DV 71,90
Anno 1602	DV 71,90	Diablo 2	i.V.	Hoxen - engl.	DV 49,90
Anstoss 2	DV 69,90	Diablo Hellfire	DA 35,90	Hoxen 2 - Mission	DV 36,90
- Verlängerung	DV 28,90	Die by the Sword	DV 79,90	Hypocrite	DV 71,90
Armored Fist 2.0	DV 71,90	Die Siedler 2 Gold E.	DV 69,90	Hugo Spiel u. Spaß	DV 41,90
Army Men	DA 73,90	Die Versuchung	DV 73,90	Hugo 3	DV 29,90
Atlantis	DV 73,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV 37,90	Hugo 5	DV 62,90
Autobahn Raser	DV 53,90	DSF Fußball 98	DV 46,90	Hugo 6	DV 61,90
Baldurs Gate	DA 69,90	DSF Ski Racing	DV 39,90	I-War	DV 74,90
Balls of Steel	DA 69,90	Dune 2000	DV 74,90	iF 22 V.S.	DV 73,90
Baphomet's Fluch 2	DV 72,90	Dungeon Keeper Gold	DV 74,90	iF 22-ASF	DV 79,90
BattleTech: Mechcom.	DV 72,90	- Deeper Dungeon	DV 33,90	iF/A-18 E Carrier St.	DV 73,90
BattleSpire	DV 73,90	Dunkle Manöver	DV 69,90	Imperialismus	DV 45,00
Betrayal in Antara	DV 75,90	Earth 2140	DV 37,90	Incoming	DV 85,90
Bling 2	DV 67,90	- Gold Pack	DV 41,90	Incubation	DV 39,90
Black Dahlia	DV 67,90	- Mission 1/2	DV 24,90	Incubation - Mission	DV 33,90
Blade Runner	DV 84,90	Eastern Front (Empire)	DV 79,90	Int. Football '98	DV 67,90
Bluffs Rally	DV 52,90	Elder Scrolls: Red G.	DV 73,90	Interstate 76	DV 35,90
Börsenfeber	DV 73,90	Emergency	DV 59,90	- Nitro Riders	DA 44,90
Bundesliga	DV 62,90	F-15 (Jane's)	DV 73,90	iPanzer 44	DV 73,90
C+C 2 Alarmstufe Rot	DV 85,90	F-16 Agressor	DV 73,90	Jack Nicklaus 5	DA 74,90
- Das Kombinat	DV 91,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV 75,90	Jazz Jackrabbit 2	DV 58,90
- Vergeltungsschlag	DV 27,90	F-22 Raptor	DA 72,90	Hexen 2	DV 25,90
C+C 3: Tiberian Sun	DV 73,90	F1 Racing Simulation	DV 71,90	Jedi Knight	DA 79,90
Caesar - Gr. Schlachten	DV 49,90	Falcon 4.0	DV 71,90	- Mysteries o.t. Sith	DA 37,90
Carmageddon Max Pa.	DV 49,90	Fallout	DV 72,90	Jet Fighter Fullburn	DV 39,90
CART Precision Racing	DV 85,90	Fallout	US 82,90	John Sinclair	DV 72,90
Chaos	DV 29,90	Fifa 98 WM Qualifik.	DV 72,90	Johny Man Project 3	DV 71,90
Civilization 2 (Ed.)	DV 65,90	Fighting Force	DV 77,90	JSF Joint Strike Fight.	DV 77,90
- Fantastic World	DV 38,90	Final Fantasy VII	DV 79,90	Judgement Force	DV 76,90
Civil War General 2	DV 64,90	Final Liberation	DA 49,00	Juggernaut f. Q... 2	EV 39,90
Closh	DV 46,90	First Contact	DV 105,90	i.KND - Mission Disc	DV 33,90
Closh	DV 40,90	Flight Simulator 98	DV 78,90	KKND Xtreme	DV 59,90
Close Combat 2.0	DV 85,90	Flight Unlimited 2	DV 78,90	Klingon Honor Guard	i.V.
Comanche 3.0	DV 72,90	Flying Nightmares 2	DV 76,90	Kross KND 2	DV 59,90
Com. + Conquer SVGA	DV 80,90	Formel 1 '97	DV 77,90	Lands of Lore 2	DV 73,90
Commandos	DV 87,90	Formula 1 (Eidos)	DV 75,90	Last Bronx	DV 65,90
Construtor	DV 47,90	Forsaken	DV 75,90	Leben im Universum	DV 65,90
Crimine Killer	DA 74,00	Frankreich 98 Fußb.	DV 78,90	Liberation Day	DV 73,90
Croc	DA 73,90	FS - Scenery Europa 3	DA 71,90	Links Kurs Kollektion 4	DV 57,90
Cromagnon-Wiege d.	DV 72,90	FS German Airports	DA 49,90	Lords of Magic	DV 66,90
D-Sat 2.0	DV 37,90	G-Police	DV 85,90	Lords Royal Edition	DV 68,90

Okay Soft
 Am Graben 2 92557 Weiding

tOp tiTel

Game, Net & Match * 69,90
Deathtrap Dungeon * 78,90
Emergency * 59,90
Total Annihil. Core Offensive 37,90
NICE 2 * 72,90
Forsaken * 75,90
Unreal * 77,90
Frankreich '98 WM * 76,90

Hardware - Empfehlungen

Thrustm. Formel 1 Racing Wheel 239,00
 Gravis Gamepad pro 55,00
 Sidewinder Gamepad 69,90
 Sidewinder-Force Feedback pro 249,00
 Sidewinder Precision Pro 125,00
 Diamond Monster 3D - ab 239,00
 - Monster II ab 499,00
 Creative Labs 3D-Blaster 12MB 569,00
 Orchid Righteous II ab 539,00
 CD - Rohlinge ab 2,70

LoW BudGet

Akte Europa	37,90	Master of Orion 2	25,00
Battle Isle 3	26,90	POD	33,90
Bling	31,90	Police Quest SWAT	29,90
Bundesl. Man. Hattrick	29,90	Privateer 2	29,90
Caesar II	39,90	Road Rash	29,90
Civilization II	39,90	Schleichfahrt	35,90
Dark Reign	35,90	Simon 1 & 2	23,90
Descent 2	35,90	Sub Culture	33,90
Destruction Derby 2	26,90	Super EF 2000	27,90
Gabriel Knight 2	33,90	Syndicate Wars	29,90
Hexen 2	25,90	Titanic	35,90
Interstate 76	35,90	Transport Tycoon & World	25,00
Larry 7	38,90	Ultima 8	29,90
Lemmings 1-3	22,90	Warcraft 2	27,90
Lighthouse	22,90	Wing Commander 4	37,90
Mad TV 1 & 2	27,90	Z & Expansion Pack	29,90

PSX: N 64:

Gran Turismo	85,90	Yoshi's Story	87,90
Lucky Luke	85,90	WCW vs. WWF	139,90
BOOT CHIP	18,90	Snowboard Kids	83,90

CD Rom Spiele:

Lucky Luke	DV 32,90	Rebellion	EV 72,90	Turuk	DV 75,90
Lula Inside	29,90	Red Baron 2	DA 65,90	Turuk	EV 85,90
M1 Tank Platoon 2	DV 71,90	Red Line Racer	DA 73,90	Twisted Metal 2	i.V.
Magic: Duel Planew.	DV 71,90	Riana Rouge	79,90	Ubik	DV 72,90
ManxTT	DA 74,90	Rent a Hero	DV 75,90	UEFA Ch. League 96/97	24,90
Maikari	DA 73,90	Requiem	DA 73,90	Ultima 9	i.V.
MAX 2	DV 79,90	Resident Evil	DA 72,90	Ultima Collection	EV 73,90
Maximum Force	DA 75,90	Return to Krondor	DA 65,90	Ultima Online	EV 92,90
Mayday	DA 44,90	Risiko	DV 59,90	Ultimate Race pro	DV 71,90
MDK	DV 32,00	Rising Lands	DV 69,90	Unreal	DV 77,90
Mechwarrior 3	DA i.V.	Riven (Myst 2)	DV 71,90	Uprising	DV 71,90
Men in Black	DV 49,90	RoboRumble	DV 55,90	Vangers	DA 73,90
MIA Missing i Action	DA 69,90	Sacred of Vulkan Fury	DV 59,90	Virtua Pool 2	DA 74,90
Micro Machines V3	DA 68,90	SEGA Touring Car Ch.	DV 59,90	VIVA Football	73,90
Might + Magic 6	DV 71,90	Sensible Soccer 2000	DV 79,90	Warbreeds	DV 48,90
Might + Magic Trilogy	DV 33,00	Seven Kingdoms	DV 74,90	Warrior	DV 74,90
Monkey Island 3	DV 82,90	Shanghai Dynasty	DV 44,90	Wet - The Sexy Empire	DV 76,90
Monopoly WM-Edition	DV 79,90	Shrek (Level CD)	DV 79,90	Windows 98-Update	DV 189,00
Monster Truck Mad. 2	DV 88,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV 73,90	Windows 98- Vollvers.	DV 395,00
Moto Racer	DV 72,90	Sim City 3000	DV 72,90	Wing Commander 5	DV 59,90
Mystery Islands	DV 61,90	SimClusive	DV 69,90	Wizard	DV 55,90
Myth-Kreuzzug i. Ung.	DV 79,90	Star Trek	DA 27,90	Wizardry 8	i.V.
NBA '98	DV 53,90	Star Wars: Force Com.	DA 79,90	Wizardry Gold	DA 72,90
NBA Action '98	DV 72,90	Star Wars: The Force	DA 79,90	World Manager 98	DV 71,90
Need for Speed 2 Sp.	DV 72,90	Sing mit dem Meister	DV 26,90	World Manager 98	73,90
NHL '98	DV 72,90	Soldiers at War	DV 62,90	Worlds 2	DV 71,90
NHL Breakaway '98	DA 82,90	Space Quest Collection	DA 49,90	X-Car	DA 73,90
Nice 2	DV 72,90	Spearhead	DV 73,90	X-Com Apocalypse	DA 73,90
Nightmare Creatures	EV 75,90	Steel Panthers 3	DA 67,90	X-Com Bundle	DV 65,90
Nuclear Strike	DV 65,90	Streetfighter: Movie	DA 67,90	X-Com Interceptor	i.V.
Outlaws	DV 88,90	Streets of Sim City	DV 73,90	X-Fire	DV 74,90
Pandemonium 2	DV 73,90	Syrrah - Warp Hunter	DV 37,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV 79,90
Panzer Commander	DV 66,90	Team Apache	DV 66,90	- Balance of Power	EV 42,90
Panzer General 3D	DV 67,90	Tennis Arena	DV 65,90	- Balance of Power	EV 42,90
Perry Rhodon	DV 67,90	Test Drive 4	DV 72,90	Xenocracy	DA 75,90
- Brücke i.d. Unendlichk.	DV 53,90	Tex Murphy Overseer	DA 78,90	You don't Know Jack	DV 69,90
- Operation Eastside	DV 65,00	The Dig	DV 45,90	Zork: Der Großknig.	DV 49,90
Pharos, das Grab des	DV 72,90	TKKG: Tödliche Schok.	DV 36,90	3 Mega Hits SF	DV 68,90
Pinball Illusions	DA 32,90	TOCA Touring Car Ch.	DV 53,90	3 Mega Hits DENKEN	DV 43,90
Pirates	DV 57,90	Tomb Raider	DA 73,90	Bundesliga Champ. Pack	DV 53,90
POD	DV 33,90	Tomb Raider 2	DV 78,90	Gold Games 2	DV 39,90
POD: Back to Hell	DV 22,90	Tomb Raider Dir.	DV 69,90	Gold Games 2	DV 39,90
Police Quest SWAT 2	DV 66,90	Tonic Trouble	DA 73,90	Lucas Arts 10 Advent.	DV 52,90
Populous-3rd Coming	DV 75,90	Total Annihilation	DV 53,00	Role Play Game Camp.	DA 58,90
Power Chess	DV 79,90	Core Offensive	DV 37,90	Hits für Kids	
Powerboat Racing	DA 78,90			Abenteuer LEGO - Insel	DV 52,90
Prey	i.V.			ADDY Lernsoftware	DV 67,90
Print Artist 4.0	DV 36,90			Asterix & Obelix	DV 32,90
Pro Pinball-Flip Mania	DV 53,90			- Schwarzes Gold	DV 39,90
Queen: the eye	DV 73,90			König der Löwen Coll.	DV 75,90
Quad Damage	DV 24,90			Löwenzahn	DV 34,90
Quest for Glory 5	DV 69,90			Löwenzahn 2	DV 41,90
Rally Generation	DV 73,90			Peterson & Findus	DV 53,90
Rayman's World	DV 47,90			Rayman-Lernsoftware	DV 39,90
Rebel Assault 2	DV 45,90				

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigegeben werden! Kein Ladengeschäft! Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT:** Mittw. bis 20:00 Uhr

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Vorauskauf o. Stammkunden 6,50
 Nachnahme (+ 3,- Zkgb.) 9,90
 ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
 Auslandslieferungen ab 14,00

Produktinfo 007

43
 http://www.pcjoker.de
 PC Joker

Mit Karacho durch die Botanik, wilde Drifts in heiklen Spitzkehren und hohe Sprünge über tiefe Schlammrumpfen – der Rallyesport bietet auch am PC spektakuläre Situationen satt. Infogrames und die Codemasters nähern sich dem Thema mit unterschiedlichen Konzepten.

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

Wahlweise „bleifüßiges“ Arcadespiel oder fordernder Meisterchaftsmodus – V-Rally war vergangenes Jahr der Hit unter Playstation-Rasern. Bis zum Herbst will Infogrames die gelungene Steuerung und das authentische Geschwindigkeitsgefühl auch uns PC-Piloten offerieren.

Mit einer wahren Offensive an Offroad-Pisten und originalen Rallyefahrzeugen will man gegen die gerade mal drei Strecken des aktuellen Genremeisters „Sega Rally“ anfahren: Drei im Schwierigkeitsgrad ansteigende Arcade-Ligen brausen über 18 Kurse, der Meisterschaftsmodus wird gar mit 24 Austragungs-orten in drei Schwierigkeitsstufen aufwarten. Und hier wie dort soll der Spieler ohne perfektes Fahrwerksetup und schnelle Reaktionen auf die Anweisungen des Kopiloten (er betet alle Kurven in deutscher Sprachausgabe vor) höchstens die Bremslichter der Konkurrenz bewundern können. Zumindest die Nachtfahrten dürften so auch für Nachzügler ein Augenschmaus werden... Scherz beiseite, denn die Optik der PC-Version wird gegenüber der Konsole nochmals kräftig aufgebohrt. Dank höherer Auflösungen und 3D-Beschleunigung dürften die Drifts durch unwegsames Gelände an Schärfe und Farben gewinnen. Wo wir gerade beim Gewinnen sind: Wer im Ghostmodus (Fahrt gegen die eigene Bestleistung) seine Performance verbessert, sollte auch in Splitscreen-Duellen gute Karten haben – alternativ dürfen bis zu drei Konkurrenten auch im Netzwerk herausgefordert werden. Da man aber besonders bei Konsolenumsetzungen das Gameplay nicht vor der Testversion loben soll, zügeln wir jetzt mal unsere Begeisterung. Auch wenn das tolle Vorabmuster es nahezu unmöglich macht, die nervösen Zuckungen im Gasfuß zu unterdrücken.

Rudel-Racing mit jeder Menge Strecken und Fahrzeugen



Verfolgungsjagden waren bereits auf der Playstation ein typisches Element von V-Rally



Das Kombi-Instrument unten rechts informiert über Drehzahl, Geschwindigkeit und eingelegten Gang



Realistische Wetterbedingungen, hier Nebelbänke

Die Fahrzeuge der Rallyesaison '97



Ford Escort WRC
Allrad, 2,0 Liter Turbo,
300 PS



Citroen Saxo Kit-Car
Frontantrieb, 1,6 Liter,
195 PS



Mitsubishi Lancer Evolution IV WRC
Allrad, 2,0 Liter Turbo,
300 PS



Nissan Almera Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter,
265 PS



Peugeot 106 Maxi
Frontantrieb, 1,6 Liter,
200 PS

V-Rally

HERSTELLER:	Infogrames
GENRE:	Arcade-Rallye
ERSCHEINT:	Herbst 1998

COLIN MCRAE RALLY

„Demolition Man“ nennt man in seiner Heimat den englischen Titel-Piloten; vor drei Jahren hat er seine erste Rallye-Weltmeisterschaft gewonnen. Den destruktiven Spitznamen verdankt Colin seiner ungewöhnlich „robusten“ Fahrweise, doch der Mann ist beides: beinhardter Materialzerstörer und kalkulierender Pedalvirtuose. Damit dürfte schon klar sein, welche Qualitäten die Codemasters vom PC-Driver fordern. Ihre Rennsimulation versucht erst gar nicht, in der Arcade-Disziplin gegen V-Rally anzutreten, sondern konzentriert sich auf die klassischste Variante des Rasens abseits befestigter Straßen: den Kampf gegen die Stoppuhr.

Also keine im realen Rallyesport eher unrealistischen Verfolgungsjagden wie bei der Konkurrenz, sondern Wirklichkeits-

Detailgetreue Fahrphysik im Kampf mit der Stoppuhr

nähe auf 48 fordernden Pisten – bei wechselnden Wetterbedingungen, mit penibler Fahrzeugabstimmung und unter Aufwendung seines ganzen fahrerischen Könnens soll der Spieler dem Programm Sekunde um Sekunde abtrotzen. Dazu wird man sich in einer integrierten Rallye-Schule vom Meister persönlich mit den grundlegenden Fahrtechniken und praktischen Tips versorgen können.

Während der Rennen weist dann auch hier ein virtueller Kopilot per Sprachausgabe auf die Tücken der Strecke hin. Simuliert werden acht erfolgreiche Fahrzeuge aus der letzten Saison sowie vier „Classic-Cars“ wie der legendäre Audi Quattro. Auch auf dessen Blechkleid werden Unfälle sichtbare Spuren hinterlassen und sich negativ auf die Fahrphysik auswirken. Zusätzlich kosten die Reparaturen Zeit – wer trotz Unterstützung für alle gängigen 3D-Karten zu gemächlich durch die Prüfungen gondelt, wird ebenfalls mit Strafsekunden bedacht.

Eine Simulation bis in die letzte Rille also, die da im Spätsommer zum Testlauf antreten soll. Ob Realismus oder Rudelrasen die Sonderprüfung um die Gunst der Käufer gewinnt, muß sich erst herausstellen. (mt)



Die Helmkamera verspricht spektakuläre Perspektiven – ob sich der Blickwinkel aber auch zur effektiven Steuerung eignet?



Unfälle werden nicht nur zu unschönen Beulen führen, sie verschlechtern auch das Fahrverhalten



Nur Fliegen ist schöner: Solche Sandpisten fordern ein straffes Fahrwerksetup

Colin McRae Rally

HERSTELLER: Codemasters
GENRE: Rallye-Simulation
ERSCHEINT: Spätsommer 1998



Peugeot 306 Maxi
Frontantrieb, 2,0 Liter,
275 PS



Seat Ibiza Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter,
265 PS



Renault Maxi Megane
Frontantrieb, 2,0 Liter,
270 PS



Scoda Felicia Kit-Car
Frontantrieb, 1,6 Liter,
200 PS



Subaru Impreza 555 WRC
Allrad, 2,0 Liter Turbo,
300 PS

SPIELE MIT SYSTEM



Das Comeback von

Lange war es still um jenes traditionsreiche britische Softwarehaus, das bereits 1983 sein erstes Spiel veröffentlichte: „Colony 7“ für Atari 400/800. Doch Ende letzten Jahres kam „Constructor“ – und im Laufe des nächsten Jahres soll noch viel mehr kommen!



Die Rückkehr der Insel-Ninjas

Ihre Glanzzeit erlebten die englischen Actionspezialisten Ende der 80er Jahre mit C64-Hits wie „International Karate“ und „Last Ninja“. Auf einige hierzulande eher untergegangene Amiga- und Konsolentitel (Ausnahme: das legendäre Kampfspiel „IK+“) folgte lange, lange Zeit nichts. Erst letzte Weihnachten läutete die originelle Wirtschaftssim „Constructor“ dann das Comeback ein, mittlerweile arbeiten bei System 3 über 60 Personen an gut einem halben Dutzend neuer Titel – allen voran die Reinkarnationen zweier Klassiker.



Das waren noch (8 Bit-)Zeiten:
Last Ninja am 64er

„Constructor
war nur der
Anfang, wir
sind wieder
da!“

(Mark Cale, Gründer
und Geschäftsführer
von System 3)



LAST NINJA

Das erfolgreichste C64-Spiel aller Zeiten verkaufte sich allein in Europa mehr als 750.000 Mal, zusammen mit den beiden Nachfolgern gingen weltweit gar drei Millionen Exemplare über den Ladentisch. Man braucht sich also nicht zu wundern, wenn sich am Spielprinzip auch nach elf Jahren nichts ändern wird: Als letztem überlebenden Mitglied einer geheimen Ninja-Sekte obliegt es dem Spieler, seine ermordeten Kameraden zu rächen. Zu diesem Zweck wird die Iso-Festung des Bösewichts Kunitoki systematisch nach Waffen und Widersachern durchkämmt.

Letztere werden in allen Variationen vom einfachen Samurai bis zum feuerspeienden Drachen auftreten, was Echtzeitgefechte satt mit sich bringt. Detaillierte Szenarien voller untersuch- und benutzbarer Gegenstände wollen andererseits dafür sorgen, daß auch der Knobelaspekt nicht zu kurz kommt. Und um den Fragen aller Ninja-Altmeister zuvorzukommen: Ja, das Konzept stammt vom selben Entwicklerteam wie einst. Nein, die Rätsel und Gegenstände werden nicht einfach vom Oldie übernommen, sondern komplett überarbeitet.



Die zum Teil aus Polygonen bestehenden
3D-Akteure bewegen sich durch wunder-
schöne Iso-Hintergründe

1 Last Ninja

GENRE: Actionadventure
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999

MYTH

Zu C64-Zeiten noch ein zweidimensionales Jump'n'Run, wird sich der neue Mythos grafisch stark am letzten Ninja orientieren: Die ebenfalls umschaltenden Iso-Szenarien werden wiederum von Vektor-Monstern belebt. Da sich die Jagd auf den abtrünnigen Gott Dameron durch griechische, nordische und ägyptische Sagenwelten zieht, fallen Puzzles und Gegner hier vielleicht sogar noch einen Tick phantasievoller aus. Neben dem Veröffentlichungstermin ist leider auch der Verkaufstitel noch ungewiß – jedenfalls bis zum Entscheid in einem Gerichtsverfahren mit Eidos, wo man bekanntlich ein gleichnamiges Strategiespiel im Sortiment hat.

An mysti-
schen
Monstern
wird es
Myth nicht
mangeln

1 Myth

GENRE: Actionadventure
ERSCHEINT: 2. Quartal 1999



CONSTRUCTOR 2

Die Fortsetzung des letztjährigen Überraschungserfolges läßt den blauen Planeten hinter sich: Da ein Komet die Erde bedroht, werden eilends die Fluchtraketen bemannt. Leider reicht der Sprit immer nur für kurze Hüpfer, weshalb 18 Tankstopps eingelegt werden müssen. Und nicht genug damit, daß diese Gestirne in aller Regel bereits von Aliens besiedelt sind – von den bis zu vier Rettungsteams will jedes das letzte überlebende sein. Sollten Sie wegen dieser Kleinkriege nicht genügend Treibstoff gefördert haben, wenn der Verfolgerkomet eintrifft, heißt es unbarmherzig „Game Over“. Dieses effektive Zeitlimit soll für ein deutlich missionsorientierteres Gameplay als im Vorgänger sorgen. Das Konzept wird dadurch noch betont, daß einmal gemachte (oder gestohlene) Erfindungen mit in die folgenden Levels genommen werden. Dank eines gleichzeitig vereinfachten Iconsystems entstehen so recht schnell immer größere und komplexere Raumsiedlungen. Die Iso-Landschaften werden freilich ausschließlich in einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln bei 16 Bit Farbtiefe gezeigt. „Wir haben viel konstruktive Kritik von Spielern erhalten, gerade aus Deutschland“, rechtfertigt Chefdesigner Phil Thornton die Maßnahme. „Die Leute wollen mehr Übersicht, also geben wir sie ihnen. Dazu jede Menge neue Gebäude, Charaktere, Menüscreens und Landschaftsdesigns im schrägen SF-Look der 50er Jahre“.



Alle Macht den Maschinen: In Constructor 2 übernehmen Roboter den Straßenbau



Einige freundlich gesinnte Alienrassen können zur Arbeit in Gefahrenzonen wie z. B. Kernkraftwerken herangezogen werden.



„Auch der Humor war uns wieder wichtig!“

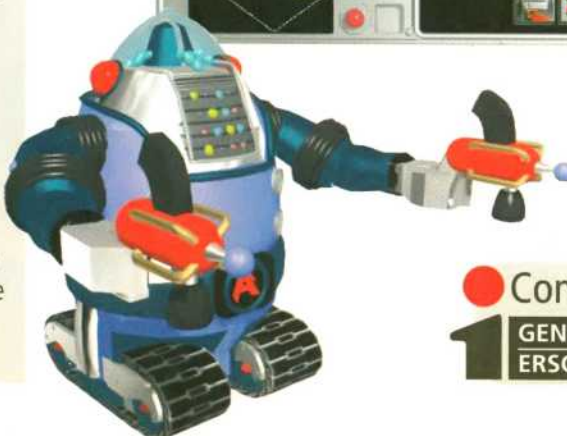
(Produktmanager Tim Best, der den Joker offensichtlich zum Anbeißen findet)



Die Fluchtrakte ist gleichzeitig das Hauptquartier

Constructor '98

Ebenfalls zu Weihnachten soll **Constructor '98: Street Wars** in den Regalen stehen. Allerdings genießt der eigentliche Nachfolger bei System 3 absolute Priorität gegenüber dem Update, das man im Zweifelsfall vorübergehend wieder auf Eis legen will. Die „Straßenschlachten“ werden den/die Spieler zurück in die 30er Jahre entführen, wo es sein Stadtviertel gegen konkurrierende Mafiosi zu verteidigen gilt. Der bereits im Vorgänger recht beliebte Aspekt des Nachbarschaftsterrors wird dabei auf die Spitze getrieben, während man, wie gehabt, Siedlungen errichtet und instandhält. Leider befinden sich Grafik und Sound (derzeit eine Variation des Themas aus dem Film „Der Pate“) noch im Entwicklungsstadium, erste Bilder werden jedoch in den nächsten Wochen erwartet.



Constructor 2

GENRE: Wirtschaftsstrategie
ERSCHEINT: Dezember 1998

HORDES

Kompromißlos kriegerisch wird es zugehen, wenn drei sinistre Darklords der guten Königin Edwina und ihrem Fantasyreich in Echtzeit an den Kragen wollen. Auf der Seite des Bösen dirigiert der Spieler dann 17 Truppengattungen (die wiederum mit 31 Arten von Munition ausgerüstet werden) über 36 detailliert gezeichnete Draufsicht-Schlachtfelder. Um Moral und Schlagkraft der Einheiten zu erhöhen, lassen sich ihnen bis zu neun Kommandanten zur Seite stellen, deren Effizienz durch vereinzelt zu findende Runen noch erheblich gesteigert werden kann. Selbstverständlich dürfen Sie im Zuge der Eroberung ganze Landstriche einäschern, doch vergessen Sie nicht, ein paar Einheimische zwecks Nachschub für die Streitkräfte zur Versklavung übrig zu lassen...

Der Clou wird sein, daß frei nach dem Brettspielklassiker „Risiko“ besetzte Kartenabschnitte jederzeit von Nebenbuhlern oder den königlichen Truppen zurückerobert werden können. Ergo sollten rechtzeitig Besatzungseinheiten entsandt werden, um potentiellen Invasoren zuvorzukommen. Selbstverständlich steigen mit der Zahl der besetzten Gebiete auch Tributeinnahmen sowie technologischer Standard. Taktik und Finanzen werden dabei übrigens strikt getrennt: Ressourcenmanagement und Truppenbewegungen bleiben dem Übersichtsmodus vorbehalten, während in den Einsatzgebieten ausschließlich die Entscheidungskämpfe stattfinden.



Spätestens, wenn mehr als zwei Parteien aufeinandertreffen, entwickeln sich wahre Massenschlachten



Die königlichen Festungen sind besonders gut gesichert

„Eine Mischung aus Warcraft und Risiko“

(Chefdesigner Dan Malone und Projektleiter Chris Alexander über Hordes)

Hordes

1 GENRE:
ERSCHEINT:

Echtzeitstrategie
Weihnachten 1998

BLOODLUST

In Zusammenarbeit mit den Arcade-Veteranen von Atari wird heftig an einer klassischen 2D-Klopperei gearbeitet. Dank nahezu identischer Hardware soll das Game zeitgleich in den Spielhallen und für den PC erscheinen. Wohl ab November dürfen sich dann ein oder zwei Bildschirm-Fighter in wüste Nahkämpfe stürzen, wobei ein zuschaltbarer Blutmodus dem Titel Ehre machen will.

Der in den meisten PC-Konkurrenten übliche Realismus wird hier komplett außen vor gelassen: Die zwei Screens hohen Hintergründe gestatten den 15 Renderrecken (14 davon anwählbar, ein Endgegner) Megastrünge und Attacken aus luftiger Höhe. Mit Hilfe der sechs Angriffsknöpfe lassen sich auch die genreüblichen Feuerbälle und Combos auslösen, welche bereits in der ersten spielbaren Version von hübschen Effekten wie Flammenwirbeln und Lichtblitzen begleitet werden.



Lust am Blut: Ob Streitaxt oder Peitsche, im Waffenrepertoire findet sich alles, was weh tut



Bloodlust

1 GENRE:
ERSCHEINT:

Beat'em up
November 1998

Eine echte Traumfrau für'n Taschengeld

Internet:
www.cdv.de
Bestellhotline:
Tel. 0721/97224-0
Fax -24



Ab sofort lieferbar! Bestellen Sie jetzt!

◀ WET - The Sexy Empire Smile Edition

Holen Sie sich jetzt WET -The Sexy Empire zum günstigen SMILE-EDITION-Preis! WET landete im Juli '97 von Null auf Platz 2 der Media Control Charts und war danach noch 44 Wochen vertreten.

Wie wär's? Sie als Chef eines internationalen Erotik-Konzerns mit Film- und Tonstudios, Casting-Büro, usw.! Doch jeder muß einmal klein anfangen, und so starten Sie mit Lula in einem kleinen Wüstenkaff. Machen Sie das Beste daraus, und werden Sie ein erfolgreicher Erotik-Produzent!

Features:

- Sexy Comic-Bilder und Animationen in HiColor
- rhythmischer Stereosound
- 3-Stufen-System in Echtzeit
- ca. 20 Minuten Videos

Tests:

Games Illu 5/97: Sehr Gut
Penthouse 5/97: GOLD
PC Joker 7/97: 74%
PC Power 7/97: Platin, 92%

Art.Nr. CDR5023

Die erotische Wirtschaftssimulation!

GEIL -
WET ALS SMILE!

Bestellen Sie jetzt...



◀ LULA inside

Sie lebt - in Ihrem PC!
Holen Sie sich Lula, die Hauptdarstellerin von WET, in Ihren PC! Aber können Sie Lula auch auf Dauer bei Laune halten? Beweisen Sie, daß Sie der Richtige für Lula sind!

Das erste Lulaknutschi für PCs!

Art.Nr. CDR5013

DM 29,95*

Lula kann man:

- verpflegen
- beschenken
- schlafen legen
- verarzten
- ...und natürlich mit ihr "spielen"!

Demnächst! Freuen

Sie sich auf...

Voraussichtl. Release:
November 1998



"WET ATTACK"

Ein genialer Mix aus Adventure, Aufbau- und 3D-Shooter. Dabei werden Lula und Co. in feinsten Rendergrafik präsentiert.

ERSTE GRAFIKEN UND SCREENSHOTS FINDEN SIE AUF UNSERER WEB-SITE:
WWW.CDV.DE

Produktinfo 014

THE EMPIRE CUMS BACK

Plauderei mit

AL LOWE

Er ist 50 Jahre alt und lebt in Seattle. Für Sierra arbeitet er seit 1982 als Spieldesigner, seinen Antihelden Larry Laffer kennt jedes Kind. Und er war unser Interviewpartner schon in der zweiten Ausgabe von PC Joker. Knapp sieben Jahre später hat uns Al Lowe wieder besucht – nicht nur, um für sein neues Online-Kasino die Werbetrommel zu rühren.

Al Lowes Softographie

Chronologisch: 80er Jahre

- * Dragon's Keep
- * Bop-a-bet
- * Troll's Tale
- * A Gelfing Adventure
- * Home Word Speller
- * Home Word Filer
- * Winnie The Pooh
- * King's Quest 2 (Musik)
- * Mickey's Space Adventure (Musik)
- * The Black Cauldron
- * Donald Duck's Playground
- * King's Quest 3
- * Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
- * Police Quest 1
- * Space Quest 2 (Musik)
- * King's Quest 4
- * Leisure Suit Larry 2
- * Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti In Pursuit of the Pulsating Pectorals

Chronologisch: 90er Jahre

- * The Laffer Utilities
- * Leisure Suit Larry Remake
- * Leisure Suit Larry 5
- * Leisure Suit Larry 6
- * Freddy Pharkas
- * Leisure Suit Larry 7
- * Leisure Suit Larry's Casino



Al Lowe: jeder Zentimeter ein Spaßvogel

„Wo kann man hier nackt am Pool zocken?“

?: Schön, dich wiederzusehen, willkommen beim Joker!

AL: Schön, wieder hier zu sein, besseres Bier gibt es auf der ganzen Welt nicht! Graue Haare im Bart hatte ich beim letzten Besuch noch weniger, am Kopf aber auch nicht mehr...

?: Eine Gemeinsamkeit mit deinem berühmten Antihelden. Im Online-Guide haben wir „Leisure Suit Larry's Casino“ schon mal vorab besucht. Wird der Casanova im weißen Polyesteranzug den Damen zugunsten der Jetons nun gänzlich abschwören?

AL: Niemals, keine Sorge. Doch Larry war während seiner Abenteuer schon so oft in Kasinos, daß nach den „Laffer Utilities“ eine solche Online-Spielhöhle einfach nahe lag. Am Sierra-Server können in cooler Internet-Umgebung um die 1.000 Zocker ihr Glück versuchen – ohne bei Verlusten gleich die Hosen runterlassen zu müssen...

?: Als deutscher Gambler befürchtet man Wartezeiten wie vor Madonnas Schlafzimmer?

AL: Nun, es wird schon über einen Server in Deutschland nachgedacht. Immerhin bringen wir all die Münzgräber, Roulette-, Würfel-, Blackjack- und Pokertische auch in einer eingedeutschten Version auf den Markt.

?: Besonders nett finden wir, daß man seine virtuellen Gewinne nicht nur für Hotelzimmer, Restaurants oder in Geschenkboutiquen ausgeben kann – da gibt es schließlich noch die Hochzeitskapelle!

AL: Ja, wer einen Partner bzw. eine Partnerin findet, darf sich so richtig klassisch-kitschig trauen lassen. Vielleicht hat man in den Chat-Cafés ja mehr Glück, als Larry normalerweise beim anderen Geschlecht beschieden ist? Mir persönlich gefallen aber die Showbühnen am besten, wo Pechvögel zur Belustigung des Publikums ihr Konto aufbessern können. Dafür habe ich harte Recherchen in Las Vegas, Reno und Atlanta hinter mir! (grinst)

?: Larry scheint ja mit dem Laden ganz schön ausgelastet zu sein?



Larry forever: als Abenteurer in „Larry 7“, als Bildschirmschoner aus den „Laffer Utilities“ (noch erhältlich in der Greatest Hits Collection) und jetzt auch als Kasino-Besitzer



AL: Und wie, denn als Besitzer und einziger Angestellter ist er Manager, Croupier, Barkeeper, Pfarrer und Kloputzer in Personalunion. Man wird ihm auch beim Offline-Training – übrigens nach den originalen Hoyle-Regeln – überall im Kasino begegnen.

?: Originale Hoyle-Regeln, das hört sich irgendwie bierernst an?

AL: Klar, die Regeln sind exakt so, wie in echten deutschen Spielkasinos auch. Allerdings wird man dort wohl kaum je eine Partie Blackjack nackt am Pool spielen, oder etwa doch? Und mit protzigen Geschenken wie Zigarren, Shorts oder gar Pelzmänteln um sich zu schmeißen, kommt im richtigen Leben vermutlich auch nicht ganz so gut an...

?: Was im richtigen Leben bei unseren richtigen Lesern stets gut ankam, das waren die Larry-Adventures. Wann geht der große Schürzenjäger wieder auf die Pirsch?

AL: Der nächste Teil der Reihe ist bereits in Arbeit, ein Titel steht aber noch nicht fest. Jedoch wird es erstmals richtige 3D-Grafik geben – etwa, um den Damen aus der dritten Dimension unter die Röcke blicken zu können. Davon abgesehen, war ich erst kürzlich in Hollywood bei ersten ernsthaften Gesprächen über einen Kinofilm um Larry dabei. Allerdings dürfte ich mit dessen Realisation am Ende wenig zu tun haben. Als ehemaligem Musiklehrer ist es mir ohnehin wichtiger, einmal wöchentlich Jazz zu spielen. Wozu hätte ich mir sonst gerade ein neues Saxophon gekauft? Natürlich von meinen Gewinnen im Kasino!

?: Mr. Laf... äh, Lowe, wir bedanken uns für das nette Gespräch. Weiterhin viel Erfolg und beste Grüße an Larry.



Handsignierter Al Lowe zu gewinnen!

Wer sieht aus wie Larry Laffer? Im Hinblick auf den geplanten Larry-Film veranstalten wir mit Unterstützung von Al Lowe einen **Larry-Look-Alike-Contest!** Da es noch keine Besetzung für die Titelrolle gibt, winkt Ihnen möglicherweise ein Hollywoodvertrag – in jedem Fall prämiieren wir die zehn witzigsten Fotos (im weißen Anzug) mit einer vom Meister persönlich signierten PC Joker Ausgabe 6/98 inklusive der Vollversion von Al Lowes abenteuerlicher Western-Persiflage „Freddy Pharkas“. Und das ist kein verspäteter Aprilscherz!

Joker Verlag
„Larry-Contest“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

E-Mail: jokerpost@aol.com

Einsendeschluß ist der 30. Juni 1998, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Beiträge werden u.U. veröffentlicht.

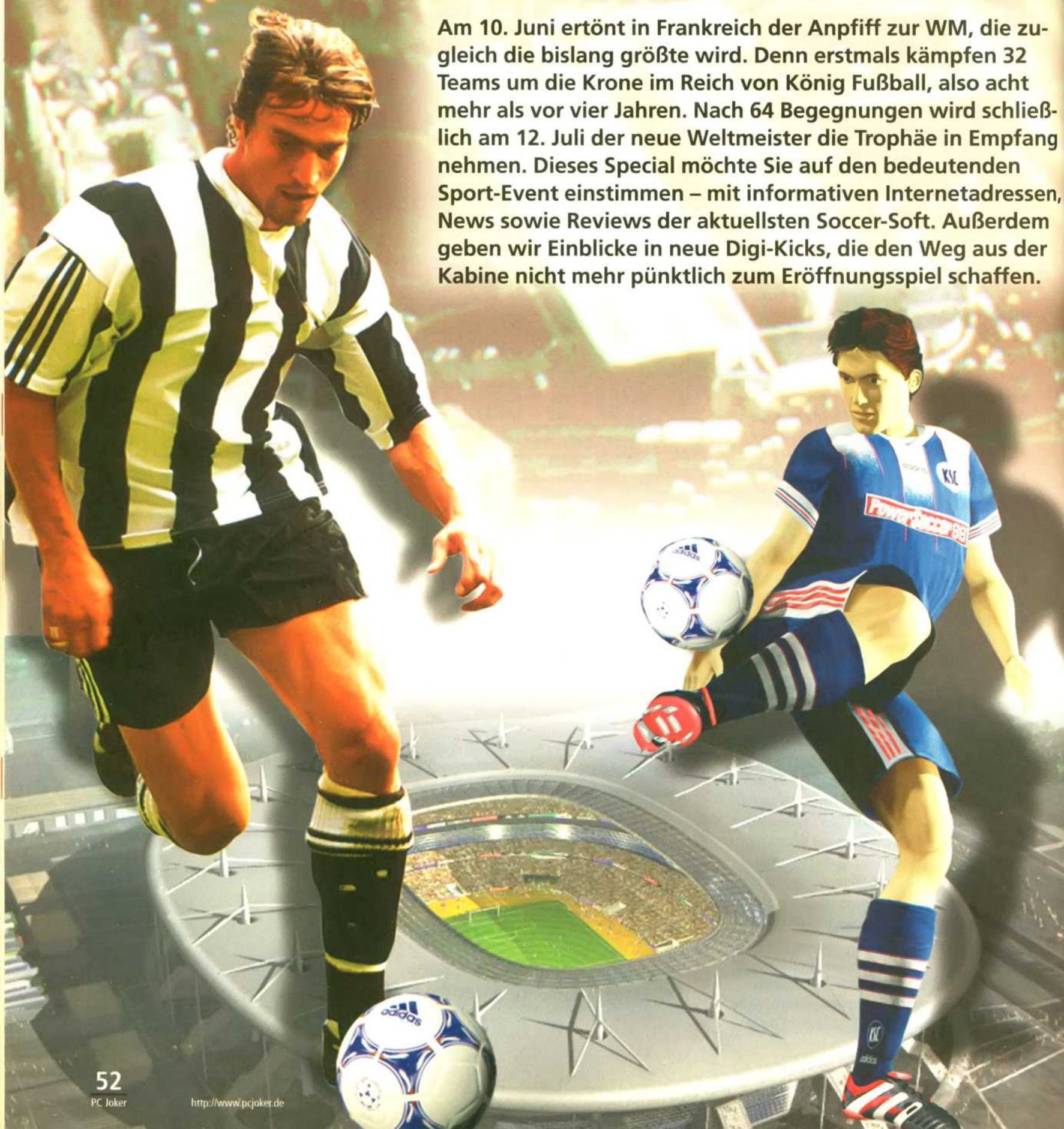




FUSSBALL WM '98

Aktuelle Spiele, Web-Seiten und Infos

Am 10. Juni ertönt in Frankreich der Anpfiff zur WM, die zugleich die bislang größte wird. Denn erstmals kämpfen 32 Teams um die Krone im Reich von König Fußball, also acht mehr als vor vier Jahren. Nach 64 Begegnungen wird schließlich am 12. Juli der neue Weltmeister die Trophäe in Empfang nehmen. Dieses Special möchte Sie auf den bedeutenden Sport-Event einstimmen – mit informativen Internetadressen, News sowie Reviews der aktuellsten Soccer-Soft. Außerdem geben wir Einblicke in neue Digi-Kicks, die den Weg aus der Kabine nicht mehr pünktlich zum Eröffnungsspiel schaffen.





Hier kann sich die Vorberichterstattung sehen lassen, denn Bertis Buben werden haarklein durchleuchtet: Fotos, persönliche Daten, Stationen der Karriere, Zahl der Länderspiele, Erfolge und natürlich Autogrammadressen. Ein ausführlicher Spielplan samt Sendeterminen fehlt selbstverständlich ebenfalls nicht.

Zu den Austragungsorten gibt es nicht nur Pläne, man kann sich auch per RealVideo ein Bild von den Weihestädten machen. Ebenso aufwendig ist die Vorstellung sämtlicher Endrundenteilnehmer gestaltet. Ob Titelverteidiger Brasilien oder Debütant Jamaika, stets warten Mannschaftsfotos, RealVideo-Porträts und Links zu den Homepages der Teams. Anfang Juni will die ARD übrigens unter der URL <http://www.ardwm98.de> online vom Großereignis berichten.



Präsentation

Inhalt

Bedienung



Sprache: deutsch

Der Klassiker: informativ wie eh und je, RealVideo wird unterstützt

FRANCE 98 – COUPE DU MONDE/WORLD CUP

<http://www.france98.com>

Auf der offiziellen WM-Homepage gibt es Informationen en masse. Ein umfangreiches News-Archiv gehört ebenso dazu wie mit kleinen Statistiken angereicherte Spielpläne. Die Mannschaften werden mit Fotos, Erfolgen, Qualifikationsergebnissen und Wissenswertem zum jeweiligen Verband präsentiert. Außerdem findet man Historisches zum Fußballsport im allgemeinen sowie sämtliche Weltmeisterschaften im besonderen, Quicktime-Videos und Interviews als Soundfiles. Hinzu kommt viel Material zu den Veranstaltungsorten: In punkto Anreise, Übernachtungsmöglichkeiten, Stadtpläne, Sehenswürdigkeiten, Geschichte etc. bleibt keine Frage offen. Es gibt ein Trivia-Quiz für Fußballexperten sowie diverse Screensaver mit Maskottchen Footix im Download-Bereich – ihm hat man zudem ein Eckchen auf dem Site reserviert, wo auch sein Schöpfer Fabrice Pialot zu Wort kommt. Fakten zu den Organisatoren und Sponsoren, interessante Links und ein Shop mit Merchandising-Artikeln komplettieren das Angebot.



Präsentation

Inhalt

Bedienung



Sprache: französisch/englisch

Der offizielle Site mit beeindruckendem Angebot, Netscape 4 bzw. Internet Explorer 4 enhanced

Weitere interessante WWW-Adressen

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
World Cup '98	http://www.wc98.com	deutsch	News, Chat und Infos	
World Cup1998 Live!	http://WorldCup1998.co.uk/Live/	englisch	Übertragungen mit Livekommentar	
The 1998 World Cup	http://www.finalwhistle.com/worldcup98	englisch	Neben den üblichen Infos finden sich hier auch diverse Foren	
FIFA	http://www.fifa2.com/scripts/runisa.dll?M2:gp::67175+index/france98.html	englisch	Hier gibt es auch das offizielle Regelwerk	

Der Joker im WM-Endspurt

Das nennt man Timing: **Ab dem 30. Juni warten 3 tolle Fußball-Vollversionen auf unserer August-Ausgabe!** Nur wenige Tage bevor die WM mit den Viertelfinalspielen in die heiße Phase geht, liefern wir zum coolen Preis von nur 8,50 DM neben dem Heft also den launigen Action-Kick **RAN SOCCER** sowie die beiden Coach-Sims **RAN TRAINER** und **RAN TRAINER 2** auf zwei Begleit-CDs.

Gibt's in vier Wochen zum Heft:



ranSoccer



ranTrainer 1

ranTrainer 2



PC-Fußball vom Feinsten

Hier eine kleine Liste mit besonders empfehlenswerten Soccer-Games für Ihren Computer:

FIFA-Serie Die Kicker von Electronic Arts dominieren seit Jahren die Genre-Konkurrenz. Die Spiele der Reihe sind teils schon zum Budgettarif erhältlich und allen Fans sportlicher Action am PC zu empfehlen.

Worldwide Soccer '97 von Sega verspricht Spielspaß pur. Vor allem das geniale Handling und die an brasilianischen Straßenfußball erinnernden Einlagen der Akteure wissen zu begeistern.

Bundesliga Manager von Software 2000 gibt es mittlerweile in vier Versionen (mehr zum „Bundi '98“ auf den folgenden Seiten); die Reihe galt nahezu zehn Jahre lang als stilbildend für komplexe Managersimulationen.

Anstoß 2 heißt der aktuelle deutsche Meister im PC-Management. Dank des seit kurzem erhältlichen Add-ons „Verlängerung“ darf man sich bei Ascaron nun auch als Bundestrainer versuchen.



ADIDAS POWER SOCCER '98

Mit der lieblosen Playstation-Konvertierung „Adidas Power Soccer“ (PCJ 3/98: 29 Prozent) hat dieser Kick wenig zu tun; er wird eigens für den PC entwickelt. Über 10.000 Ledertreter aus 250 Vereins- sowie 120 Nationalteams sollen hier in zwölf Modi (WM, Champions League etc.) auf Torjagd gehen. Und eine realistische Simulation soll es werden, weshalb nur Powerschuß und Salto als Special Moves im Angebot sind. Mehr zur optional beschleunigten 3D-Grafik mit Kommentaren von Marcel Reif in vier Wochen im Test.

Adidas Power Soccer '98

HERSTELLER: Shen/Psygnosis
ERSCHEINT: Frühsommer 1998



GOLDEN GOAL '98

Das für die Playstation bereits erhältliche Spiel besticht optisch durch dynamische Kamerafahrten, mehr als 250 Motion-Capture-Animationen und echte Gesichtstexturen. Auf der Konsole weiß auch die Steuerung zu gefallen – wo sonst ermöglicht ein innovatives Zielsystem präzise Schüsse auf das Gehäuse des Gegners? Weitere Schmankerl sind die völlig freie Spielerpositionierung bei der Aufstellung oder die Tatsache, daß die Schiedsrichter sogar passives Abseits nebst Vorteilsauslegung beherrschen.

Golden Goal '98

HERSTELLER: Z-Axis/Take 2
ERSCHEINT: Sommer 1998



BUNDESLIGA MANAGER '98

Im fünften Bundi wird die Grafikengine erstmals für Win 95 maßgeschneidert – dank DirectX-Unterstützung soll sie um 40 Prozent schneller sein als beim Vorgänger, zumal ein neues Filesystem den Nachladezeiten auf die Sprünge hilft. Neben der überarbeiteten Optik finden sich etliche Verbesserungen im Detail; so kann man etwa die Elfmeterschützen manuell bestimmen. Und mit der DFB-Lizenz im Aufgebot verfügt auch der neue Serientäter wieder exklusiv über die aktuellen Daten der Bundesligasaison 1998/99.

Bundesliga Manager '98

HERSTELLER: Software 2000
ERSCHEINT: Sommer 1998



HATTRICK! WINS

Seit Jahren wird Ikarions aufpolierte Windows-Version des Fußballmanagers Hat Trick! mit schöner Regelmäßigkeit verschoben. Jetzt läßt der Hersteller verlauten, daß man in Aachen gerade den letzten Feinschliff vornimmt: Aktualisierung der Datenbanken, Umarbeitung der 8-Bit-Menügrafiken in hochauflösende Highcolor-Optik, Optimierung der Steuerung, Verbesserung der animierten 3D-Spielszenen etc. Im Herbst werden wir dann hoffentlich endgültig sehen, ob sich das Warten gelohnt hat.

Hattrick! Wins

HERSTELLER: Ikarion
ERSCHEINT: Herbst 1998

INTERNATIONAL FOOTBALL

48 Nationalteams werden hier zu Pokalwettbewerben und Freundschaftsspielen auflaufen – die Begegnungen präsentiert man aus vier Kameraperspektiven mit Direct3D-Optik. Und für feine Akustik sollen Live-Kommentare vom ehemaligen St. Pauli-Trainer Helmut Schulte und dem SAT1-Star Lou Richter sorgen. Weiterhin verspricht Sega für September packende Multiplayer-Duelle via Netzwerk bzw. (Null-)Modem sowie anspruchsvolle Matches gegen eine revolutionäre KI der CPU-gesteuerten Kicker und Keeper.



International Football

HERSTELLER: Sega
ERSCHEINT: September 1998



Ein Treffer im Replay: Der Ball zappelt im nett animierten Netz

Das digitale Umfeld hat im Vergleich zur Spitze des Genres jedenfalls schon mal ähnlich viel zu bieten. Vertreten sind 44 Nationalteams sowie 149 Vereine aus neun Ligen. Diese kicken in Freundschaftsspielen, diversen Ligen und Pokalwettbewerben, im Training ohne Gegner sowie natürlich der WM. Vor dem Anpfiff stehen die üblichen Entscheidungen in punkto Regelwerk bzw. Spieldauer an. Die Wahl der 14 Stadien, sechs Rasenverhältnisse und der Tageszeit übernimmt auf Wunsch Kollege Zufall. Hinzu kommen vielfältige Optionen hinsichtlich Grafik und Sound sowie ein Editor für die Spielernamen. Besonders gut gefällt die äußerst flexible Wahl des Spielsystems. Beim Münzwurf läßt sich zudem noch die Spielstärke an die des Gegners anpassen. Auf dem Platz wird ein optisches Feuerwerk aus drei Kameraperspektiven mit je vier Entfernungen und Winkeln zum Ball abgebrannt. Effekte wie Lensflares, in Echtzeit berechnete Schatten und stimmungsvolle Flutlichtpartien sind dabei optische Schmankerl. Genau wie die bis auf wenige Ausnahmen feinen Spieleranima-

In jeder Hinsicht: Profifußball



Ein 3Dfx-Turbo garantiert weltmeisterliche Optik

Das von Eidos gesponserte Team Silicon Dreams hat sich mächtig viel vorgenommen: Mit opulenter Präsentation will man sportliche Highlights wie FIFA und Co. in den Schatten stellen – ein neuer Titelanwärter?



Die Freistoßmauer läßt sich manuell postieren.

tionen von der eleganten Ballannahme bis hin zur formvollendeten Bauchlandung. Bewegte Momente bieten darüber hinaus die rotierende Bandenwerbung, das sich ausbeulende Tornetz, Videoanzeigetafel und wogende Zuschauermassen. Dem steht der Sound kaum nach: Die trefflichen Kommentare in englisch, ordentlichen Effekte und die atmosphärische Fankulisse können sich vor allem in Dolby Surround hören lassen. Einziges Manko bleibt die (konfigurierbare) Steuerung. Selbst wahre Pad-Akrobaten dürften mit den teils doppelt belegten Tasten ordentlich zu kämpfen haben. Dabei stört vor allem, daß man den kontrollierten Spieler nicht manuell wählen kann. Und weil hier selbst Fußballzwerge wie Japan göttliches Stellungs- und Paßspiel

beherrschen, werden wohl nur Profis oder bis zu vier gesellige Kicker vor einem Rechner Torerfolge bejubeln können. (st)

World League Soccer '98 (Silicon Dreams/Eidos)

PC-Fußball auf auch spielerisch hohem Niveau

GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	61%
MOTIVATION	74%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB für zusätzliche Sound-FX), 3 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	deutsch, Kommentare englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler gleichzeitig an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.sdstudio.com



FRANKREICH 98

DIE FUßBALL-WM



Zur Weltmeisterschaft weichen die EA-Sportler von der alten Tradition ab, pro Jahr nur eine Folge ihrer populären Fußballserie auf den Markt zu bringen. Ist diese „FIFA WM-Edition“ nun schieres Merchandising oder ein weltmeisterliches (Zwischen-)Spiel?

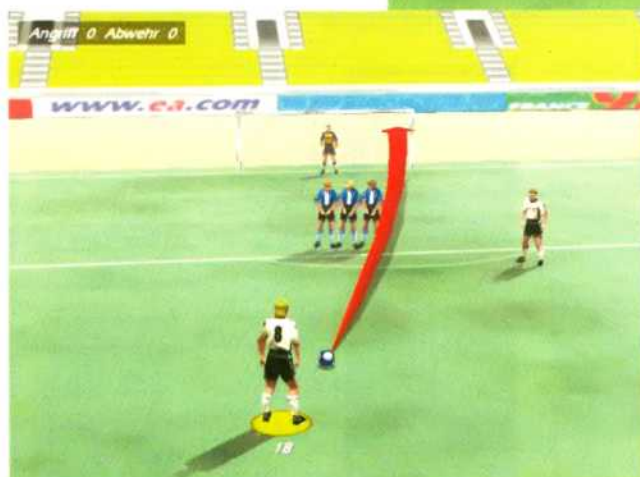
Jedenfalls knüpft Frankreich '98 genau dort an, wo „FIFA 98: Die WM-Qualifikation“ eben *nicht* endete: bei der Endrunde in Frankreich. Die Qualifikation bleibt hier ebenso außen vor wie sämtliche Vereinsligen und -mannschaften. Daher nehmen sich die 40 gebotenen Nationalteams schon etwas mager aus, zumal keine eigenen Spieler kreiert werden dürfen. Lediglich die vorhandenen Balltreter lassen sich in ihren 13 Eigenschaftswerten verändern, was selbst Außensternern wie China und Australien gute Chancen auf den Titel als beste Fußballnation einräumt.

Selbstverständlich kann man vor oder auch während der Begegnungen die Auf- und Einstellung der Kicker festlegen – bei Bedarf macht der Rechner das Spiel auch ganz unter sich aus. Falls keine dieser Maßnahmen zum Sieg über die recht unterschiedlich starken Computergegner führt, hilft vielleicht das gezielte Training von Standardsituationen (Freistöße, Ecken etc.) weiter.

Auf dem Rasen bietet sich dann weitgehend das aus „FIFA '98“ gewohnte Bild: Die zehn Stadien werden originalgetreu nachgestellt,

Dank Unterstützung von Acht-Button-Pads gehen selbst Kabinettstückchen wie Übersteiger oder Hackentricks leicht von der Hand bzw. dem Fuß

Die Turmkamera bietet in Verbindung mit dem Radar die beste Übersicht



Im Training läßt sich gut erkennen, daß der Computer die Mauer nach wie vor nicht optimal positioniert

Fakten, Fakten, Fakten

- * Training, Freundschaftsspiel, WM und WM-Klassiker
- Spielzeit 4 bis 90 Minuten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 8 vorgegebene Pad-Konfigurationen
- 10 Originalstadien
- 8 Kameraeinstellungen (Spiel)
- 40 Nationalteams
- 13 editierbare Spielereigenschaften
- 5 Wetterbedingungen: heiß, trocken, regnerisch, rutschig, eisig
- Tag- und Nachtspiele
- speicherbare Mannschaftstaktiken
- gegenüber FIFA '98 verbesserte Abseits-, Freistoß- und Torwart-KI
- gegenüber FIFA '98 leicht verbesserte Spielgrafik mit 3Dfx-Unterstützung

es gibt wieder einen ganzen Schwung an Kameraperspektiven, und die Bandenwerbung erinnert an die Wirklichkeit genau wie an den Vorgänger. Optische Unterschiede finden sich bloß bei den leicht verbesserten Motion-Capture-Animationen und in Details wie verschmutzten Trikots. Ähnliches gilt für die Soundkulisse aus nationalen Fangesängen, dem offiziellen WM-Song „Tub-thumping“ von Chumbawamba und den meist passenden Kommentaren von Wolf-Dieter Poschmann bzw. Werner Hantsch. Selbst das Gameplay weicht kaum von der im Januar veröffentlichten „WM-Qualifikation“ ab, doch wurden immerhin ein paar grobe Schnitzer wie die abstruse Freistoß- und Abseits-KI ausgemerzt.

Damit ergibt sich ein zwiespältiges Bild: Zweifellos ist Frankreich '98 das beste FIFA bislang, denn (3Dfx-)Grafik, Sound und Spielbarkeit sind wirklich vom Feinsten. Andererseits hätte es – von den hier exklusiv-offerierten „WM-Klassikern“ einmal abgesehen – für die paar Neuerungen wohl auch ein Patch getan. Wer also Umfang und Abwechslungsreichtum sucht, findet sie nach wie vor bei den Ligen und (Hallen-)Turnieren des Vorgängers. Wer das schönste Game zur aktuellen Weltmeisterschaft sucht, der klickt hier richtig. Am besten treffen es wohl jene, die „FIFA '98“ noch nicht im Regal haben, denn ihnen kann dieses WM-Update zum Vollpreis nahezu vorbehaltlos empfohlen werden. (mz)

Die WM-Klassiker

Bei diesen Begegnungen handelt es sich um **acht legendäre Finalspiele**, die nach erfolgreichem Absolvieren einer WM Stück für Stück angewählt werden können: Ob man nun die erste Weltmeisterschaft aus dem Jahre 1930 wieder aufleben lassen oder den Engländern Hursts Lattenknaller von 1966 heimzahlen möchte, hier erhält man die Gelegenheit.

Originellerweise präsentieren sich Spiel und Spieler stets passend zum Austragungsjahr, also teils mit knielangen Shorts, Kragentrikots, vorsintflutlich anmutenden Bällen oder gar in schwarzweiß. Allerdings werden auch **viele historische Details** vernachlässigt. So spielt man stets nach dem modernen Regelwerk (also mit Golden Goal und Rückpaßregel), einige Spielervornamen sind nicht korrekt, und die originalen Wetterbedingungen hat man ebenfalls nicht berücksichtigt.



Bis 1970 wird schwarzweiß gebolzt, ältere Partien weisen sogar einen leichten Gelbstich auf



Eine der grafischen Neuerungen: Interaktion zwischen den Kickern



Frankreich '98: Die Fußball-WM (Electronic Arts)

Dezent überarbeitete WM-Edition von „FIFA '98“ mit weniger Optionen

GRAFIK	87%
SOUND	85%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	84%



85%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,- DM

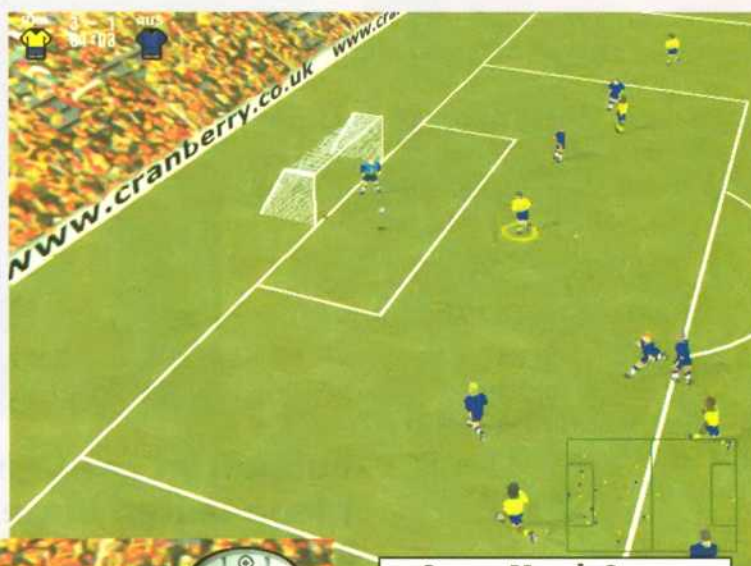
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Unterstützung
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem PC, 8 über (Null-)Modem, 20 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com



SUPER MATCH SOCCER

Das Team von Cranberry Source offenbart schon bei den kargen Optionen und Modi deutliche Formschwächen: Da hier bloß 24 Nationalteams auflaufen, gibt es neben Freundschaftsspielen, Ligen und Pokalbegegnungen nur eine abgespeckte WM-Endrunde. Schmalhans bleibt auch in den Multiplayer-Partien für maximal zwei Teilnehmer an einem Rechner oder via Netzwerk/Modem Küchenmeister.

Im Gegensatz zu den mopsigen und zudem mäßig animierten Akteuren gibt sich die Grafik trotz Direct3D-Unterstützung und fünf Kameraperspektiven recht schlank. Wenig begeisternd auch die unrealistische Ballphysik nebst eintöniger Fanfankulisse und unspektakulären Soundeffekten – das simple Handling bleibt der einzige Aktivposten. Die frei konfigurierbare Steuerung per Pad, Stick oder Tastatur bietet dabei allerdings keine Paßunterstützung, vielmehr ist beim Kombinieren Hand- bzw. Fußarbeit mit den drei Schußarten angesagt. Am ärgerlichsten ist jedoch, daß in den Wasserköpfen der CPU-Sportler kein Platz mehr für eine passable KI war. Dirigiert man optional einen bestimmten Kicker, wird der von den Kollegen kaum in Szene gesetzt. Und schwache Gegner stehen häufig bewegungslos herum, während man den Brasilianern selbst bei gedrücktem Sprintbutton kaum hinterher kommt.



Super Match Soccer (Cranberry Source/Acclaim)

Anspruchsloser Action-Kick

URTEIL:

37%

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

SYSTEM-KONFIGURATION:

ab einem P90 mit
Win 95, 16 MB
RAM und 1 MB
auf der HD

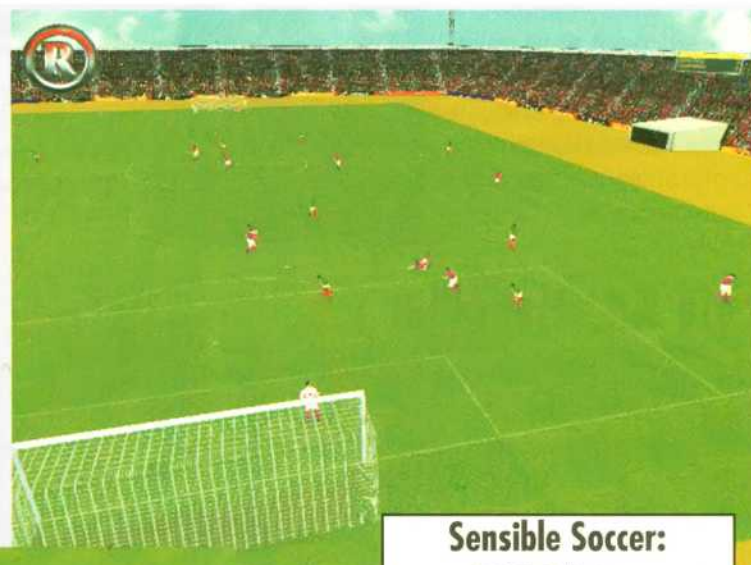
SENSIBLE SOCCER: WELTMEISTERSCHAFTS EDITION

Wer kennt ihn nicht, den klassischen Draufsicht-Kick, der anno Amiga eine riesige Fangemeinde hatte? Doch selbst unverbesserliche Nostalgiker werden an der aktuellen Neuauflage kaum Freude haben: Grafisch spielt man hier in Freundschaftsmatches, Pokal-, Liga- sowie WM-Endrunde gerade mal auf Kreisliganiveau. Daran vermögen auch die nur unwesentlich schöneren 3D-Replays nichts zu ändern.

Die nett animierten Winzlinge lassen sich dabei über lediglich zwei Buttons dirigieren. Allerdings haben die Jungs im Lauf der Jahre offensichtlich an Schußkraft und Intelligenz verloren. So macht das wilde Gegrätsche und Gebolze mit den typischen Effet-Schüssen selbst gegen einen menschlichen Ledertreter keinen Spaß – besser, man beobachtet seine Schützlinge als Trainer bei ihrem Treiben, denn so lassen sich jedem vor Spielbeginn die komplexesten Anweisungen verklickern.

Der aktive oder passive PC-Sportsmann hat in jedem Fall 158 Nationalteams zur Wahl. Hinzu kommen 64 mittels Editor manipulierbare Fun-Clubs.

Das Tüpfelchen auf dem i, wie indiskutabel, bleibt schlußendlich der Sound mit öden Kommentaren, mäßigen Effekten und unsäglichem Zwischenbrüllern. Letztere stammen vermutlich von einem verzweiferten Tester...



Sensible Soccer: WM Edition (Sensible Software/GT Interactive)

Draufsicht-Klassiker ohne Klasse

URTEIL:

33%

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

SYSTEM-KONFIGURATION:

ab einem P90 mit
Win 95, 16 MB
RAM und 80 MB
auf der HD

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas power soccer 98



™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer '98, Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1998 of Psygnosis Limited. adidas is a trademark of adidas AG used under license. ALL RIGHTS RESERVED



Als sich Microsoft vor anderthalb Jahren erstmals auf schlammige Pisten wagte, war ihren „verrückten“ PS-Monstern kein großer Erfolg beschieden. Doch wie immer soll im zweiten Anlauf alles anders werden.

Größer

Zwar existieren hier keine Pokal- oder sonstigen Wettbewerbe, doch stehen satten 20 LKW-Mutanten immerhin elf (Rund-)Kurse offen. Wer sie Checkpoint für Checkpoint unter die variablen Stollenreifen nimmt, findet unter seinem Spielernamen stets das eigene Off-Road-Monster wieder – samt den zuvor angewählten Pneus, der gewünschten Getriebeübersetzung, der bevorzugten Federung und allen aktivierten Fahrhilfen wie Automatikschaltung oder Bremsassistent. Im Multiplayer-Modus darf man sich zudem mit bis zu sieben Gleichgesinnten kabbeln. Und zwar entweder in normalen Rennen oder in drei Arenen, wo nicht um Sekunden, sondern um „Parkplätze“ auf dem Gipfel eines Hügels gekämpft wird.

In den kurzen Zwischenvideos treten prominente Wrestler wie Bret Hart auf



Mehrspielerwettbewerbe finden ohne Computerbeteiligung statt



Schöner

Die Farbpalette der Strecken besteht nach wie vor hauptsächlich aus Braun- und Grautönen; der Horizont wird auch nicht früher aufgebaut als im Vorgänger. Dank Unterstützung für Direct3D- sowie 3Dfx-Turbos bewegen sich die Fahrzeuge nun jedoch viel flüssiger durch die hügeligen Szenarien. Effekte wie Nebel, Regen und Nacht sorgen dabei für stimmungsvolle Beleuchtungen, Gimmicks wie Reifenspuren und Lichtreflexionen für einen Hauch von Realismus. Weniger erfreulich sind die unfreiwillig komischen Sieger- und Verlierervideos sowie der dröge Sound aus unspektakulären Begleitstücken und 08/15-Geräuschen.



Gelegentlich müssen auch derart „unmögliche“ Steigungen bewältigt werden; Landkarte und Fahrernamen lassen sich über den Screen legen



Viele der verstellbaren Ansichten sehen gut aus, sind im Spiel jedoch völlig unbrauchbar

Besser

Die Verbesserungen gegenüber Teil eins sind enorm, die Multiplayer-Wettbewerbe packend und die 3Dfx-Effekte sehenswert. Dennoch fragt man sich, weshalb jemand 80 Marker ausgeben sollte, um am PC verhältnismäßig langsame Riesenfahrzeuge lenken zu dürfen – noch dazu mehr schlecht als recht, weil die Steuerung häufig eigenwillig reagiert. Da das Fahrgefühl mit allen Eingabemedien überwiegend schwammig bleibt, entscheiden im Rennen nicht nur Erfahrung und fiese Tricks, sondern zu einem großen Teil auch Fortuna über Sieg oder Niederlage. (mz)

Monster Truck Madness 2 (Microsoft)

Stark verbesserte Neuauflage des Off-Road-Spektakels

GRAFIK	71%
SOUND	57%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	69%



67%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler über (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com/games/monster

PROST



Im Stil des famosen „Formel 1 '97“ von Psygnosis wollte Canal Plus schnörkellose Temporäusche mit einer Vielfalt an Spieloptionen verknüpfen: Optional gegenlose Einzelfahrten auf einem beliebigen der 16 GP-Kurse und Rennen gegen vernetzte Mitspieler werden durch einen WM-Modus ergänzt, der vom Warm-up über das Training bis hin zu Läufen variabler Länge nah an der Realität fährt.

Ein F1-Weltmeister im Formtief

Die Piloten dürfen frei unter 24 Boliden wählen, doch nur das Prost-Team präsentiert sich originalgetreu. Die übrigen 11 Rennställe basieren mangels Lizenz samt ihrer Autos und Fahrer auf der Phantasie der Spieldesigner, können aber mittels integriertem Editor abgeändert werden. Bastelarbeiten sind darüber hinaus an Karosserie, Bremsen, Automatik- oder Schaltgetriebe, Reifen und Fahrwerk erlaubt. Selbst die Zahl der Zylinder im Motor, die Verlässlichkeit der Boxenstopps und das Wetter sind manipulierbar.

Auch die Sensibilität der Steuerung ist in weiten Grenzen einstellbar, bloß bleibt das Fahrgefühl stets schwammig – zugeschaltete Lenk- und Bremshilfen verschlimmbessern die Situation eher noch. Die Grafik unterstützt 3D-Turbos, setzt sie aber nicht voraus und beschleunigt auch am „nackten“ Rechner auf Hochtouren. Kein Wunder, denn mit

den optischen Details ist es nicht weit her: Bei Kavaliarsstarts sind Rauchscheiden nicht transparent, der Funkenflug bei Aufsetzern wirkt in das Bild geklebt, und die Boliden müssen auf Sponsorensticker verzichten. Zum Trost bauen sich die ebenfalls etwas lieblos gestalteten Ku-



Das Wetter schlägt auf Wunsch wilde Kapiolen



Weitsichtiges Grafikdesign: 15 Kameraperspektiven stehen zur Wahl

Das französische Team um den mehrmaligen F1-Weltmeister Alain Prost fährt in dieser Saison in der Formel 2, sprich der Konkurrenz hinterher. Da paßt dieser mittelprächtige Arcadecracker wie der Kolben zum Fresser...



Wie viele andere Features obliegen auch Boxenstopps dem Willen des Spielers

lissen selbst am weit entfernten Horizont noch blitzschnell auf; vom berüchtigten Pop-up-Syndrom keine Spur. Über Sounduntermalung und Musikbegleitung kann man nicht klagen, wohl aber über die deutsche Lokalisierung. Als kleine Stilblüte sei das Multiplayer-Menü genannt, wo statt Master und Slave (-Rechnern) von Herr und Sklave die Rede ist. Ein billiges Produkt also? Richtig, aber auch im Preis: Für nur 59,- DM verzeiht der Sparefroh so manches. (rl)

Prost Grand Prix (Canal Plus Multimedia)

Temporeiches Arcaderacing in schwacher 3D-Technik

GRAFIK	66%
SOUND	72%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	72%

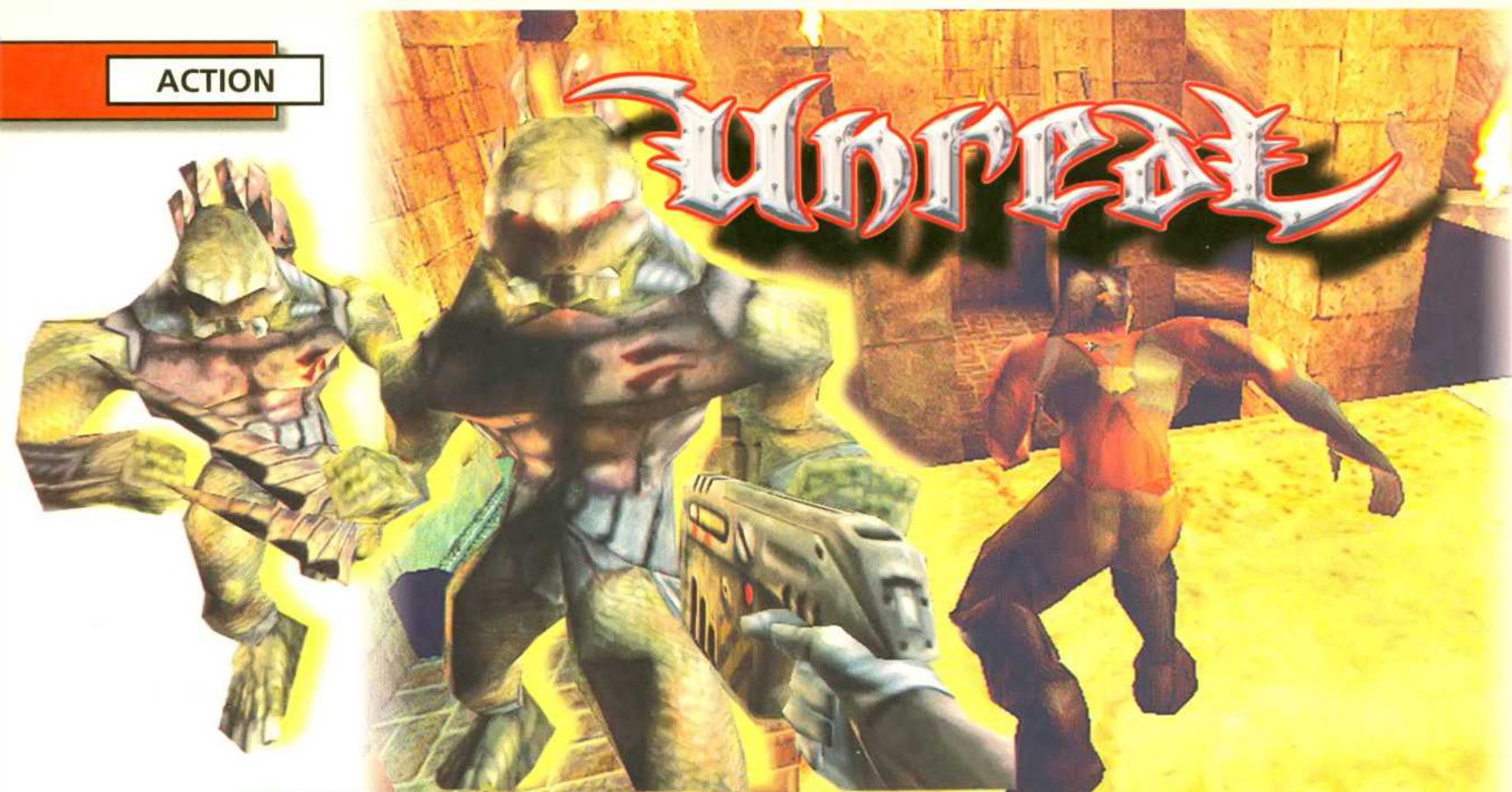


70%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
variabel
ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/320 x 200 bis 640 x 400 Pixel), 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	max. 4 Spieler via (Null-)Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.infogames.com



Wer auf Gryphon überleben will, muß auch mit derart formatstrenghenden Gegnern fertigwerden



Drei Firmen haben sich zusammengetan, um ein 3D-Actionabenteuer der Spitzenklasse zu produzieren: GT Interactive, Epic Mega-games und Digital Extreme. Das Ergebnis verschleißt prachthvolle Präsentation, knallharten Aktionismus und anspruchsvolle Knochelen zu einer neuen Ikone des Genres!

Kreaturen zum Fürchten



Willkommen im Gruselkabinett mit den 20 vielleicht furchterregendsten Bestien in der Geschichte des Computerspiels. Die Lufthoheit hat sich der **Nali-Dämon** gegen Riesenhornissen und mutierte Fledermäuse redlich verdient, während am Boden die **Skaarj** das Sagen haben – einige drohen mit im Arm integrierten Raketenwerfern, andere schlagen agile Salti, ohne dazu die MP aus der ausfahrbaren Kralle zu legen. Im Wasser trifft man auf säurespuckende **Slith-Amphibien** und Piranhaschwärme, praktisch überall auf dicke Endgegner. Die Krone der Schöpfung stellen aber **Wesen mit metallisch schimmernder Haut** dar, deren detaillierte Körper die bunten Lichtquellen der Umgebung reflektieren. Dank dehnbarer Texturen an den Extremitäten wirken alle Biester höchst wirklichkeitsnah, außerdem reagieren sie lebensecht: Teamwork und vielfältige Kampftechniken sind im hiesigen Bestiarium keine Fremdwörter. Ja, wer den Feind im Rücken hat, ist selbst durch Schluchten oder verschlossene Tore nicht geschützt, weil die Monster selbständig nach Um- und Auswegen suchen!





Lensflares, bunte Lichter, weites Freiluftgelände und abwechslungsreiche Architektur bestimmen das schöne Bild



Storytechnisch lassen Ellen Ripley und „Alien 3“ grüßen: Ein galaktischer Gefangenentransport havariert auf dem Planeten Gryphon, an Bord der „Vortex Rikers“ überlebt nur ein Passagier den Absturz. Ob es sich dabei um einen Mann oder eine Frau handelt, obliegt dem Spieler; aus jedem Geschlecht stehen zwei Alter egos zur Wahl. Für welche Haut man sich auch entscheidet, man wird sie rund drei Dutzend Abschnitte lang vehement verteidigen müssen – einerseits gegen die Fäuste, Speere, Raketen und übrigen Waffen der Skaarj, welche die hiesigen Ureinwohner unterjochen, andererseits gegen die sonstigen Risiken einer fremden (Außen-)Welt.

Die aus der Ego-Perspektive gezeigten Szenarien sind nahtlos miteinander verknüpft, weder Video-Intermezzi noch Texteinblendungen unterbrechen den Spielfluß. Über kommende Gefahren oder Aufgaben informieren Kurzmeldungen am Interkom. Da sollen u.a. ein Reaktor lahmgelegt, wertvolle Hardware geborgen und der eine oder andere Gefangene befreit werden. Allerdings nie durch ungezügelte Feuerkraft, denn wer die verbünde-

ten Nali trifft, schadet sich nur selbst: Unter Freunden geizen Gryphons Ureinwohner nicht mit Hinweisen auf Waffenkammern oder Tips zum weiteren Vorgehen. Dabei liegt Unreal hinsichtlich des Rätseldesigns auf einer Linie mit knobeligen 3D-Shootern wie „Hexen 2“ oder „Tomb Raider“. Hier geht es nämlich nicht allein um Schalter und Schlüssel, vielmehr müssen Ausgänge auch durch geschickt verschobene Kisten freigeräumt werden, man überbrückt Schluchten mittels Kanone und Enterhaken oder entwickelt (hoffentlich) Strategien im Umgang mit einer unausrottbaren Amöben-art.

Und dennoch geht die Actionpost ab. Den Beweis liefert ein Blick in die Waffenkammer, wo bis zu zehn Knarren auf ihren Einsatz warten. Mit einer unbegrenzt munitionierten Schrotflinte als Versicherung macht man sich auf die Suche nach der **Automag** (ein Kleinkaliber mit Dauerfeuer), Mörsern, Plasmawerfern oder Superwummen wie der mit dem irreführenden Namen **Minigun**. In den Überresten kaltgestellter Angreifer finden

sich darüber hinaus fremdartige Alien-Waffen wie jene **Razorhatch**, die von den Wänden abprallende Wurfsterne aussendet. Nützliches von Energierationen über Munition, Fackeln und Hochsprungstiefel bis hin zu Rüstungen haben die Designer ebenfalls in der Umgebung verteilt. Die gerade angewählte Waffe wippt im Vordergrund im Takt des Schrittes mit und ist auch bei Nichtgebrauch animiert. Sie läßt

sich links, mittig oder rechts platzieren und traditionell senkrecht oder, wie in hip-

pen Kinofilmen derzeit üblich, auch waagrecht abfeuern. Nicht nur dabei entstehen schlichtweg geniale Lichteffekte. Wenn etwa plötzlich eine Bestie aus buntem Neongeflacker oder grellem Gegenlicht auftaucht, dann ist Gänsehaut vor dem Monitor garantiert. Auch an sonstigen Grafikdetails wurde nicht gespart: Weidetiere wandern durch die Kulissen, sämtliche Gewässer sind hervorragend bewegt. Dank Texturen mit Farbtiefe in wahlweise 16 oder 32 Bit sehen all die Höhlen, Tempel, Burgen, Vulkane und

3D-Grafik aus einer anderen Welt



Ganz persönlich

...halte ich den spannenden Solomodus dieses famosen 3D-Abenteuers für herausragend. Daß außerdem die Optik neue Maßstäbe setzt, wird kaum jemand ernsthaft in Frage stellen wollen. Fast noch beeindruckender aber ist das fesselnde Gameplay, das eben nicht allein auf den Killerinstinkt im Spieler setzt. Statt dessen stellt es ihm eine durchdachte Steuerung zur Verfügung, um mit Fallen, Feinden und Rätseln gleichermaßen fertigzuwerden. Das Ergebnis ist ein Programm voller Tempowechsel, dessen phänomenal präsentiertes Horror-Ambiente von der ersten bis zur letzten Minute überzeugt. Die nächsten Genrehighlights „SiN“ und „Half-Life“ werden sich jedenfalls sehr schwer tun, die von Unreal gesetzte Meßlatte zu übertreffen!

Richy





Eher seicht: Die Unterwasserkämpfe mit Piranhas und monströsen Amphibien



Der Nali links ist ein Verbündeter und darf auf keinen Fall beschossen werden

Das (nicht minder) starke Geschlecht: eine fiesche Multiplayer-Söldnerin



Raumschiffe zudem höchst realistisch aus. Damit die Pracht nicht zur ruckeligen Diashow verkommt, bedarf es allerdings schon teurerer Ausrüstung als der angegebenen Minimalkonfiguration: Statt eines „nackten“ P133 sollte es zumindest ein P166 MMX (MMX wegen der dann räumlicheren Soundeffekte) sein; besser noch ein Pentium 2 mit Direct3D- oder besser 3Dfx- bzw. PowerVR-Grafikbeschleuniger. Von der Akustikfront sind permanente Geräusche zu vermeiden, die auch von sich nähernden Gefahren künden. Dazu gibt's Musik, deren Rhythmus sich geschickt dem Tempo des aktuellen Geschehens anpaßt. Abschließend noch ein paar Sätze zu Steuerung und Mehrspielerbetrieb: Das Handling via Tastatur kopiert das bewährte System gängiger 3D-Actionkerker, ist also intuitiv zu beherrschen. Wahre Cracks nutzen dazu noch die Maus



Links mit 3D-Beschleuniger, rechts ohne: Hier werden die Texturen nicht geglättet, die Grafik kommt nur bei niedriger VGA-Auflösung auf Touren

Unreal und die Folgen

GT Interactive hat noch viel mit diesem Titel vor: Erst kommt ein Demo, ab August dann der **Unreal Editor** für via Internet tauschbare Kerker der Marke Eigenbau. Dabei plant man eine Verknüpfung der Dungeons über Teleporter und verlinkte Server, so daß Online-Söldner direkt in die neuen Kerker gelangen. Zeitgleich und für ebenfalls 40,- DM wird das erste offizielle **Add-on** den Besitzer wechseln. Die besten Zusatzlevels für Solisten und Multiplayer werden dann ab November im **Unreal Megapack** erhältlich sein – zusammen mit dem Editor und weiteren Gimmicks.

Zwei Anmerkungen am Rande: Mit UBI Softs altem Amiga-Titel gleichen Namens hat Unreal nichts zu tun. Dafür aber um so mehr mit dem demnächst erscheinenden **Daikatana 2** von Ion Storm. Die ehemaligen Mannen von id-Software waren von der Engine nämlich so begeistert, daß sie das Entwicklungssystem für ihren neuen 3D-Shooter lizenziert haben.



Ab August kann jeder mit dem separat erhältlichen Unreal-Editor eigene 3D-Welten erschaffen

sowie im Genre sonst nicht so häufig offerierte Kommandos – etwa den weiten Schritt zur Seite, die Autorotation um den Gegner herum oder die optionale „Heckansicht“ à la „Tomb Raider“. Daß Multiplayer ihre Waffen an Teamkameraden abgeben dürfen oder den Namen des Kontrahenten im Deathmatch aus der eingeblendeten Kennung ersehen, ist zwar nicht innovativ, aber praktisch. Und geradezu genial werden sie es finden, daß die vorerst acht Gruppenarenen demnächst um selbstgebastelte Abschnitte auf kostenlos zugänglichen Internet-Servern ergänzt werden sollen. Na, denn: Get real with Unreal! (rl)



Die vielfältigen Angriffstechniken der Skaarj verlangen nach immer neuen Verteidigungsstrategien



Ein schöner Rücken muß nicht entzücken: Die optionale „Hinterbordkamera“ ist spielerisch nur zweite Wahl

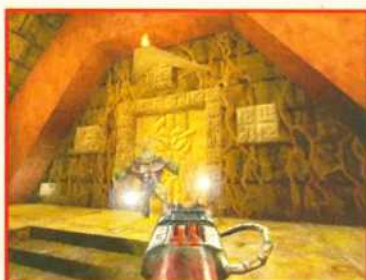
Stationen einer Flucht



Die „Vortex Rikers“ ist ein **Gefangenentransporter** und strandet am Planeten Gryphon. Da der (einzige) Überlebende an Bord noch keine Gegner zu fürchten braucht, sollte er die Gelegenheit zum Eingewöhnen und Trainieren nutzen.



Mit einem Panzerhemd am Körper und einer Minigun in der Hand nimmt man in den **Minen** den Kampf gegen die Skaarj-Schergen auf. Gottlob sind sie mangels Ausrüstung und Masse hier noch relativ leicht zu besiegen.



Die prachtvollen **Tempel der Nali** zeugen von der Baukunst der mittlerweile von den Skaarj versklavten Ureinwohner von Gryphon. Hilft man einem Nali, bedankt er sich häufig mit Hinweisen auf Waffenkammern.



„Skycity“ heißt die **schwebende Wolkenstadt** der Nali. Hier wird wenig gekämpft und viel gerätselt, wozu die Einwohner mitunter nützliche Tips liefern.



Die Planetenoberfläche ist geradezu übersät mit havarierten **Raumschiffen fremder Zivilisationen**. Wer an deren wertvollen Tarydium-Rohstoff oder geheimnisvolle Extrawaffen gelangen will, wird allerdings mit Aliens oder biomechanischen Monstern um die Beute kämpfen müssen.



Im Finale wird das **Mutterschiff der Skaarj** befriedet. Wer die Masse der Verteidiger (darunter ein besonders fieser Endgegner) besiegt, kann endlich von Gryphon fliehen.

Warum keine Wertung?

Um den deutschen Jugendschutzgesetzen zu genügen, haben wir bereits öfter darauf verzichtet, gewalttätige Spiele hinsichtlich Motivation und Gesamteindruck zu bewerten. Zwar zeichnet sich Unreal durch vergleichsweise kopflastiges Gameplay aus, auch wird weitgehend auf blutrünstige Szenen verzichtet. Weil es sich bei unserem Testmuster aber um ein Vorserienexemplar handelte, mögen sich bis zur Veröffentlichung Mitte Juni noch ein bis zwei Kleinigkeiten (am Blutgehalt) ändern – bei Bedarf können die fehlenden Noten dann nachgereicht werden.

Unreal (GT Interactive/Epic Megagames/ Digital Extremes)

Der neue Genreprimus in der 3D-Klasse: Überzeugend in Gameplay, Handling, Optik und Sound!

GRAFIK	94%
SOUND	90%
STEUERUNG	89%
MOTIVATION	?

?

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P2/233) mit Win 95
SPEICHER:	ab 32 MB RAM (besser 64 MB) und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx-, PowerVR- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, vorläufig maximal 8 im Internet oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.unreal.com

ADRENIX

Mit der PC-Konvertierung des knuffigen Playstation-Hüpfers „Abe's Oddysee“ fuhr das Newcomerteam von Digital Dialect kürzlich einen schönen Erfolg ein. Doch jetzt ist Schluß mit lustig: In diesem 3D-Shooter steht die Erde mal wieder vor der Apokalypse.

Mit der Wunderdroge Adrenix (klingt nach einem Rezept von Miraculix...) und der Hilfe des Militärs will ein skrupelloser Pharmakonzern die Menschheit unterjochen. Freilich hat man die Rechnung ohne Scott Griffon und seinen futuristischen Kampfgleiter gemacht. Es folgt ein Actionspektakel, das an den 3D-Klassiker „Descent“ erinnert.

Man düst also nach Belieben durch U-Bahn-Schächte, unterirdische Häfen und Abwassertümpel. Unterwegs werden 25 Typen von Angreifern mit dem Standardlaser sowie neun sammelbaren Waffensystemen konfrontiert – etwa Minen und Zielschraketen. Auch nach der passenden Munition und Energie für den zunehmend lädierten Schutzschild ist in den oft labyrinthischen Korridoren zu fahnden. Die Gegner sind dabei weder besonders eindrucksvoll animiert, noch verhalten sie sich sonderlich clever, doch ihre Basistaktik ist nicht ohne: Wer hier

Nicht schön, aber ganz schön schnell



Bis auf transparente Explosionen unterscheiden sich Normal- und Direct3D-Version kaum

überleben will, muß schon ein paar eigene Strategien entwickeln.

Spannende Verfolgungsjagden und überraschende Momente ergeben sich auch aus dem Design der 24 Missionen, das Eskortten, Geiselnbefreiungen und simple Balleraufträge umfaßt. Dabei stehen Mängel wie das fehlende Automapping oder die mager

präsentierten Briefings einigen Nettigkeiten wie der Quicksave-Option gegenüber, die beim Blitzspeichern nicht den Spielfluß unterbricht. Schön auch, daß die Zahl der im aktuellen Abschnitt noch aktiven Angreifer jederzeit einsehbar ist. Die über weite Strecken detailarme 3D-Grafik ist leider weniger schön, selbst wenn sie bereits ab einem P133 ohne 3D-Beschleuniger mächtig Tempo macht. Auch weil die Steuerung und die unauffällige Soundbegleitung eher zweckmäßig denn begeisternd sind, kann es nur dieses Fazit geben: Adrenix muß man nicht haben. (rl)



Die 24 Missionen sind durch automatisch ablaufende Movie-Sequenzen verknüpft



Ein Bewegungsmelder am rechten Bildrand als schwacher Ersatz für eine Karte



Wegen des kleinen Gucklochs taugt die Cockpitkamera nicht als Alternative zum Vollbild

Adrenix (Playmates/Digital Dialect)

Unauffälliger 3D-Shooter im Stil von „Descent“

GRAFIK	63%
SOUND	57%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	64%



62%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 70 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 bis 800 x 600 Pixel), D3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.digitald.com

Ich mach's online: Einfach, schnell, günstig.

Heft-CD rein
und lostesten:
720 Stunden gratis*

Das meint Computer Bild
(4/98; 5/97):

**"Bester Online-Dienst
in Preis/Leistung,
Qualität und Service."**

Mehr als Internet - Online vom Feinsten!

- Einfache Bedienung und Installation
- Schnelle Geschwindigkeit (Modem/ISDN)
- Sicherheit durch virtuellen Schlüssel
- Übersichtliche Struktur
- Persönliche E-Mail-Adresse und Homepage
- Neuester Mailstandard POP3
- Bundesweit lokale Einwahlmöglichkeit zum Ortstarif*
- Weltweit in 185 Ländern verfügbar
- Exklusive Inhalte, Archive und Datenbanken
- Mehr als 3000 Dienste und Foren zu Computing, Reisen, Business und vieles mehr.
- Persönlicher Clipping-Service (ENS)
- 24-Stunden-Kundendienst
- Tour durch CompuServe und ausführliche Informationen auf Ihrer CD-ROM

GO!

**Jetzt gratis* testen: 1 Monat so lange Sie wollen.
Starten Sie einfach die Titel-CD!**

Anmeldeberatung: 0 18 05/25 81 47 CD Nachbestellung: 08 00/3 73 23 73



COMPUERVE®

VIRTUAL CYBER TROOPERS

電腦戰機

Es sollte am PC eines der ersten reinen MMX-Spiele werden – zu einer Zeit, als hierzulande noch kaum jemand diese Technologie im Rechner hatte. Ergo hat Sega zunächst einen Rückzieher gemacht und die Kampfroboter nur in Japan und den USA veröffentlicht.

Tips für Einsteiger

In der Spielhalle war es ein Doppeljoystick, am PC stellt das direkt unterstützte **Sidewinder-Pad** von Microsoft das optimale Eingabemedium dar. Die wichtigste Taste dabei ist der Dash-Button: Zum einen entzieht man sich damit durch einen Sprint zur Seite über 95 Prozent aller feindlichen Angriffe. Zum anderen genügt hier ein Druck auf den Feuerknopf, um den Gegner automatisch anzuvisieren und mit einem Feuerstoß zu beglücken.

Für den Endgegner empfiehlt sich folgende **Taktik**: Da der Brocken nur etwa alle 30 Sekunden verwundbar ist, umkreist man ihn mit der Dash-Taste und weicht, so gut es geht, seinen teils zielsuchenden Geschossen aus. Wenn er stehenbleibt und sich verfärbt, schießt man sofort mit der Superwaffe auf ihn, gefolgt von kurzen Feuerstößen – ohne jedoch dabei stehenbleiben. Das Zeitlimit sollte in diesem Level unbedingt deaktiviert werden, da die Mission selbst nach einem Sieg per **Time Out** als gescheitert gilt!



Bei Sprüngen wird der Gegner automatisch anvisiert

DIE MÄNNER IM MOND

Irgendwann in naher Zukunft: Bei Bergbauvermessungen auf dem Mond wird ein Höhlensystem voller High-Tech-Maschinen unbekannter Herkunft entdeckt. Dummerweise wurden dabei jedoch die automatischen Verteidigungsanlagen der antiken Mondbasis reaktiviert. Als Antwort auf diese Bedrohung läuft „Operation Moongate“ an, und virtuelle Piloten führen ihre riesigen Blechkameraden in die Schlacht.

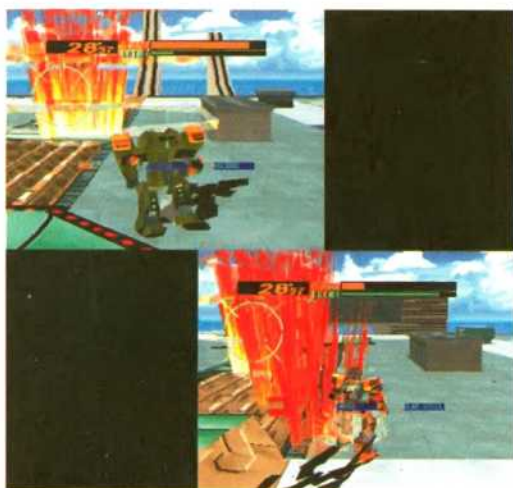
DAS BEAT'EM UP DER ZUKUNFT?

Hinter der hochtrabenden Geschichte verbirgt sich ein recht schlichtes Konzept: Wie in einem traditionellen Beat'em-up tritt der Spieler nacheinander gegen alle anderen Kämpfer (= Roboter) plus Endgegner an. Im Gegensatz zu ihren westlichen Gegenstücken, den Battlemechs, orientieren sich die

Anime-Robos dabei stark an menschlichen Vorbildern. So rückt der Simulationscharakter zugunsten schneller Bildschirmaction klar in den Hintergrund. Infolgedessen beschränkt sich das Optionsangebot



Gebäude bieten guten Schutz, tauchen in späteren Szenarien aber immer seltener auf



Eine unbegrenzte Anzahl von Continues sowie grundlegende Tipps erleichtern Solospielern das oft recht harte Roboterleben

Die winzigen Split-screen-Fenster verschicken den halben Bildschirm



auf vier Schwierigkeitsgrade, ein regel- und abschaltbares Zeitlimit, die Anzahl der zum Gewinn erforderlichen Siege (1 bis 5) und die gewünschte Stick-, Tastatur- oder (besser) Padbelegung. Schließlich können die Stahlgiganten nicht nur vorwärts, rückwärts und zur Seite laufen, sondern sich auch drehen, fliegen und mittels Boosterpack sprinten. Zudem tragen sie an jedem Arm eine Waffe – werden beide gleichzeitig ausgelöst, kommt die Superattacke zum Einsatz. Und für den Nahkampf sind die vielseitigen Maschinen ebenfalls gerüstet.

DA FLIEGT DAS BLECH WEG!

Hat man sich im Arcade-Modus für einen von acht Metallreken entschieden, sorgen zehn Arenen für Abwechslung. Konnte man sich eben noch hinter Gebäuden verschanzen, bieten im nächsten Schauplatz vielleicht nur ein paar Bäume dürftigen Sichtschutz. Je nach Gegebenheiten kommen so die unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten der Kombattanten zur Geltung: Gibt es keine Verstecke, sind schnelle Roboter im Vorteil. Kann man sich jedoch aus der Deckung an den Gegner heranpirschen, entscheidet meist die überlegene Feuerkraft. Deutlich befriedigender als die auf Dauer etwas ermüdenden CPU-Kämpfe sind jedoch Duelle gegen einen menschlichen Widersacher. Diese lassen sich per geteiltem Mini-Screen oder vorzugsweise in einem Netzwerk austragen. Freilich sieht man dem Programm sein Alter dabei recht deutlich an. So unterstützt es keinerlei 3D-Karten, und Transparenz ist für die Grafik (wie so oft bei Sega-Titeln) ein Fremdwort. Dazu kommt, daß der geforderte P166 MMX bereits die absolute Untergrenze darstellt. Erst ab einem P2-Rechner werden flotte und flüssige SVGA-Polygone im Hintergrund geboten. Auch die sauber gezeichneten und animierten Vektor-Kämpfer reagieren dann deutlich williger auf Steuerbefehle.

Kurzum, Virtual On ist ein klassisches Nischenprodukt: durchaus unterhaltsam für den Fan des Spielhallenoriginals, aber relativ weit ab vom Massengeschmack. (mz)



Die drei Waffenanzeigen verraten, welche Kanone feuerbereit ist

Virtual On (Sega)

Technisch etwas antiquierte Robo-Prügelei für japanophile Multiplayer

GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	69%



67%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 MMX mit Win 95
SPEICHER:	32 MB RAM, 15 bis 95 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gegeneinander am Split-screen, über (Null-)Modem und im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com

Ganz persönlich

...hasse ich klobige Battlemechs, wie sie sich am PC so großer Beliebtheit erfreuen: vorrücken, stehenbleiben, schießen – wie öde! Da haben die hiesigen Kampfkolosse schon mehr auf dem Kasten. Zwar wäre Virtual On vor allem in der Präsentation mittlerweile stark verbesserungswürdig, doch ist die Spielidee einfach konkurrenzlos. Allerdings werden sich wohl nur vernetzte Freunde japanischer „Mechas“ meiner Meinung anschließen. Solisten dürften sich eher lautstark über den heftig schwankenden Schwierigkeitsgrad und die nur in Ansätzen vorhandene Hintergrundgeschichte beschweren. Und das leider zu Recht.



Markus

ARMY MEN

Spielzeugsoldaten leben in der Phantasie von Kindern, in Walt Disneys Computerfilm „Toy Story“ und dieser Actionstrategie aus dem 3DO-Studio: Kommandieren Sie die grüne Plastikarmee durch gut 30 Missionen.

Im Rang eines Sergeant darf man zu Beginn einen Waffenlehrgang im Trainingscamp absolvieren und sich mit den Möglichkeiten seiner Spielfigur vertraut machen: Im Kampf gegen die „Tans“ gebietet der Plastikheld standardmäßig über einen Karabiner; bis zu zwei von sechs weiteren Systemen wie Flammenwerfer, Bazooka, Handgranaten oder auch mal ein Minensuchgerät kann er aufklauben bzw. ablegen. Außerdem kann unser Scherger vier Fahrzeuge (Jeep, LKW, Panzerwagen sowie Panzer) steuern und Luftunterstützung zwecks Bombardement oder Aufklärung anfordern. Dazu kommen Fallschirmjäger, die sich auch zu Angriff und Verteidigung anhalten lassen.

Wenn es in den drei detailliert gezeichneten Iso-Terrains (Gebirge, Wüste und Sumpf) in Echtzeit an die Befreiung von Gefangenen, das Sprengen gegnerischer Installationen und Feuergefechte mit dem Feind geht, erwacht das Spielzeug zu einem erstaunlich realistischen Leben: Da wird angeschlichen, gerobbt und gesprungen, daß es eine wahre Freude ist. Außerdem lassen sich so ziemlich alle Gebäude, Mauern und Brücken auf der scrollenden Iso-Karte tatsächlich einebnen. Am besten initiiert man das fließend animierte Bewegungsrepertoire seiner Untergebenen mit Keyboard oder Pad, doch

Toy Story für Krieger: Willkommen in der Plastikarmee!

auch per Joystick klappt die Steuerung noch gut. Die Maus ist weniger empfehlenswert, Musik, Effekte und die paar Brocken Sprachausgabe gehen in Ordnung. Zwar verweisen die Programmierer stolz auf eine zwei-jährige Zusammenarbeit mit der echten US-Army, doch ist es mit der Feind-KI trotzdem nicht weit her. Die rund 80 Etappenziele der drei aufeinanderfolgenden Kampagnen verlangen vom Einzelkämpfer vor allem einen trainierten Ballerfinger. Und weil Kunststoff zwar nicht blutet, aber schmilzt oder explo-

diert, sollte man sich von der originellen Grafik nicht einlullen lassen: Army Men ist in der Sache kaum zahmer als manch indizierter Ballerdungeon. (rf)



Die Ölfässer in der scrollenden Umgebung gehen bei Beschuß in Flammen auf – und reißen Umstehende in den Tod



Die einblendbare Karte liefert wichtige Hinweise auf die Feindaktivitäten



Der Sergeant kann schleichen, rennen, sich ducken und fließend umgedreht werden, das Fadenkreuz gibt die Schußrichtung an

Army Men (Studio 3DO)

Actionspektakel im Krieg der Spielzeugsoldaten

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



69%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Fortgeschrittene
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 115 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per Modem, bis zu 4 via Netzwerk/Internet
ONLINE-INFO:	http://www.3do.com

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL

OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE



MECHCOMMANDER

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND...

Produktinfo 013


FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com

FASA
CORPORATION

MICRO PROSE
www.microprose.com

© 1998 FASA INTERACTIVE, Inc. Veröffentlicht durch MicroProse. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Ltd. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen: BattleTech, BattleMech, Mech und Mechwarrior eingetragene Warenzeichen und Mechcommander ist ein Warenzeichen der FASA Corporation. Genutzt unter Lizenz. Das FASA Interactive Logo Design ist ein Warenzeichen der FASA Interactive, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber.

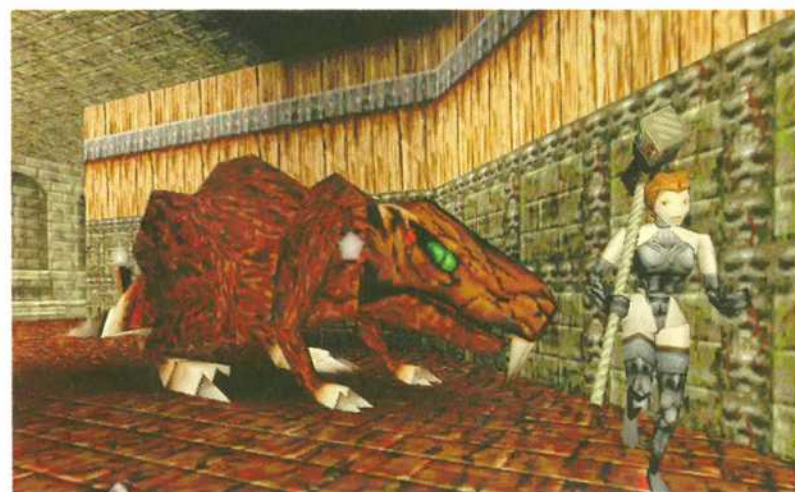
Ian Livingstone's DEATHTRAP Dungeon

Eigentlich wollte Eidos diesen 3D-Ballerdungeon zum gleichnamigen Rollenspielbuch schon letzte Weihnachten eröffnen, doch jetzt erst schwingen die Tore auf. Und während Kämpfen mit Sinn für schwarzen Humor hier hoch willkommen sind, sollten zart besaitete Gemüter besser draußen warten.

Der Hintergrund

Das Actionspektakel basiert auf dem vierten Rollenspielbuch der Fighting Fantasy-Reihe von Steve Jackson und Ian Livingstone – letzterer fungierte bei der PC-Umsetzung nicht nur als Designer, sondern ist sogar Präsident von Eidos Europe. In dieser Doppelfunktion hat er einen Digi-Kerker erschaffen, der vom Besucher keinerlei Kenntnisse der Vorlage erwartet. Die genreüblichen Spielerqualitäten genügen, um in einem Stück durch die titelgebenden Todesfallen zu kommen: gute Reaktionen und flinke Finger.

Das im Stil von „Tomb Raider“ präsentierte Gemäuer umfaßt 10 Abschnitte und darf wahlweise von einem kühnen Recken oder einer tapferen Maid erforscht werden. Das Geschlecht bestimmt allerdings nicht nur das Aussehen der Figur, denn was der Held der Heroine an Muskeln voraus hat, macht diese durch Akrobatik beim Springen und Laufen wett.



Rattenfutter oder Kammerjäger?



Held oder Heldin: Während „Roter Lotus“ besser springen (Überschläge etc.) kann, verursacht ihr Kollege „Kettenhund“ mehr Schaden beim Feind

Die Gegner

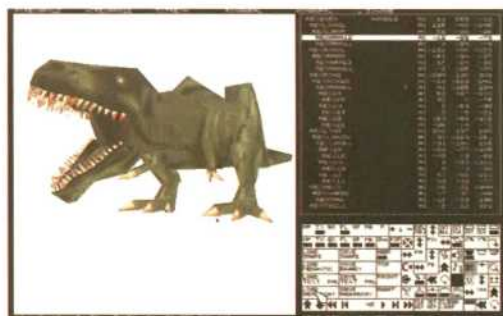
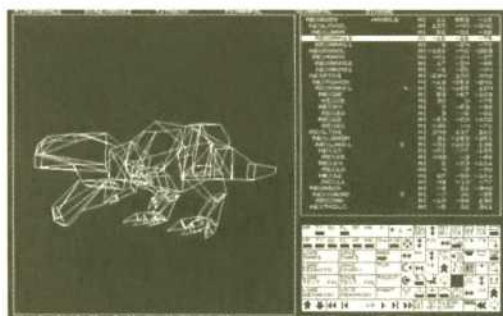
Kraft ist gut und Geschick nie verkehrt, doch ohne Waffen oder Zauberei bleibt man gegen die 55 hiesigen Monstergattungen (Killerclowns, Trolle, Skelette, Amazonen, Drachen, Zombies etc.) trotzdem zweiter Sieger. Ergo liegt ein ganzes Arsenal an Klingen, Ballermännern und Sprengkörpern in den verwinkelten Gängen und Ebenen herum. Wer den Gegnern nicht ständig mit der nackten Faust im Nacken sitzen möchte, der findet Kriegshämmer, Schwerter, Vorderlader und Bomben oder gar Panzerfaust, Raketen- und Flammenwerfer. Doch auch der Feind drischt munter mit Säbeln oder Streitäxten auf des Spielers Alter ego ein. Ähnliches gilt für die Fauna im Deathtrap Dungeon, denn vor den Giftstacheln der Skorpione sollte man sich ebenso in acht nehmen wie vor den Reißzähnen einer Riesenechse. Landen die Gegner einen Treffer, nimmt natürlich die Gesundheit des Protagonisten Schaden. Um den Energiebalken nicht zu gefährden, finden sich diverse Zauber, die neben Heilung auch vorübergehend Unsichtbarkeit, Schildschutz oder Schnellsprints versprechen. Auf Tastendruck kann zudem eine Lichtquelle aktiviert werden, die dem Spieler als fliegender Kugelblitz folgt.

Der Flammenwerfer mag fantasyuntypisch sein, ist aber eine der mächtigsten Waffen im Spiel

Die Technik

Der eben genannte Zauber ist sehr nützlich, bringt er doch Licht ins Dunkel der texturierten Grafik: düstere Gänge und Räume, in denen mittels Gouraud Shading geglättete 3D-Monster ihr Unwesen treiben. Die Kamera verfolgt dabei den ganzen Helden à la „Tomb Raider“. Und dessen Weg ist wortwörtlich mit Leichen gepflastert...

Da die schaurig-schummerige Darstellung nur in der SVGA-Auflösung so richtig zu überzeugen vermag, sollten die Gewölbe auf einem soliden Pentium-Fundament mit 3D-Karte ruhen. Für die Steuerung genügen dagegen ein handelsüblicher Joystick oder die Tastatur sowie viel Konzentration und etwas Einarbeitung. In Sachen Sound sind knackige Stereoeffekte nebst stimmiger Musikbegleitung zu vermelden.



Geburt eines Monsters: Im 3D-Editor entsteht ein Drahtgittermodell, das mit Texturen belegt, über Bewegungsphasen animiert und dann in den Dungeon entlassen wird

„Auch nicht mehr Gewalt als bei Tom & Jerry“

?: Mister Livingstone, vielleicht stellen Sie sich unseren Lesern selbst vor?

IL: Ich kam 1950 in England zur Welt und bin ein absoluter Spielenarr. In meinem Haus sind drei Zimmer nur für Games reserviert: eines für meine rund 600 Brettspiele, eines für Computerspiele und eines für Flipper. Gerade erst habe ich wieder eine Nacht zusammen mit dem ehemaligen Bullfrog-Boß Peter Molyneux durchgezockt.



Ian Livingstone plaudert aus der Kerkerschule

?: Sie haben im Lauf der Jahre zusammen mit ihrem Co-Autor Steve Jackson rund 60 Rollenspielbücher veröffentlicht. Ferner sind Sie ja der Gründer der in Fankreisen so geschätzten Firma Games Workshop („Warhammer“).

IL: Richtig, das war im Jahr 1975. Damals hauste ich noch in einem klapprigen Van und mußte mich jeden Tag in einer Squashhalle waschen! Wir entwarfen Brettspiele und brachten das Fanzine „White Dwarf“ heraus. Dadurch wurde ein gewisser Gary Gygax auf uns aufmerksam. Er schickte uns sechs Exemplare seines neuen Fantasyspiels „Dungeons & Dragons“, die wir über den Postweg verhöckerten. Als Dank für diese riesige Bestellung des ja noch völlig unbekannten Games erhielten wir die exklusiven Verkaufsrechte für ganz Europa.

?: Tja, Schwein muß man haben!

IL: Genau. Denn so konnten wir uns bald einen Laden in London leisten. Und als ich den eines Tages um acht Uhr früh betrat, standen schon über 200 Leute in der Schlange, um sich ein D&D-Abenteuer zu kaufen – dabei wollten wir erst um zehn Uhr öffnen!

?: Inzwischen gibt es rund 30 solcher Geschäfte mit mehr als 250 Mitarbeitern – sicher auch ein Verdienst der Popularität Ihrer Rollenspielbücher?

IL: Nun ja, vielleicht. Bereits unser erstes Werk „The Warlock of Firetop Mountain“ hat sich Anfang der 80er Jahre in nur acht Wochen fast 200.000mal verkauft – allein durch Mundpropaganda! Vom Nachfolger gingen schon 400.000 Exemplare über den Ladentisch; bis heute haben wir an die 14 Millionen Bände in über 23 Ländern abgesetzt.

?: Damit kommen wir zu Ihrem Eintritt in die digitale Welt.

IL: Irgendwann Mitte der 90er traf ich zufällig Eidos-Gründer Charles Cornwall. Mir gehörte damals ein Stück der Softwarefirma Domark; nach der Fusion war ich plötzlich Präsident. Da lag die Idee einer PC-Umsetzung meiner Bücher natürlich nahe. Also programmierten und zeichneten knapp 20 Leute gut zwei Jahre lang an Deathtrap Dungeon – und das Ergebnis kann sich doch sehen lassen?

?: Wenn man Sinn für das Makabere hat...

IL: Persönlich halte ich die hier gezeigte Gewalt für eher comichaft wie bei Tom & Jerry. Und falls mir Fantasy-Puristen den Einsatz von modernen Waffen vorwerfen – Spielbarkeit erfordert nun mal Kompromisse. Denn die düstere Atmosphäre der Vorlage wurde ja trotzdem gut eingefangen. Und gerade im Multiplayer-Modus geht bei Deathtrap Dungeon wirklich die Post ab!

Das Fazit

Wo Fackeln brennen, da ist auch Schatten: Im Gewirr der Flure, Räume und Fahrstühle wird ein Automapping vermißt – als manuellen Ersatz darf man zur Orientierung Kreidepfeile auf den Boden malen. Außerdem ist die Kameraführung zeitweise so eigenwillig, daß im Eifer des Gefechtes die Übersicht unter die Räder kommt. Kurzum, der Ausflug in den umfangreichen Deathtrap Dungeon ist ebenso makaber (etwa eine Folterkammer als Setup-Menü) wie spielerisch anspruchsvoll. (rf)



Es gibt kein Automapping, doch Kreidestriche am Boden erleichtern die Orientierung



Originell: Das Sprengschwein schickt man dem Gegner mit brennender Lunte entgegen

Ganz persönlich

Im Laufe meiner Karriere als professioneller Kammerjäger war ich schon in fast allen 3D-Kellern dieser Welt zu Gast – so harsch wie hier ging es aber nicht häufig zur Sache. Denn mag die Todesfalle auch sehr abwechslungsreich aufgebaut sein, ohne viel schwarzen Humor und noch mehr Genreerfahrung kommt man nicht weit. Wie meinte doch Kollege Steffen, als er von Mr. Livingstones Vergleich mit Tom & Jerry hörte: „Eher Itchy & Scratchy...“



Jack

Deathtrap Dungeon (Eidos Interactive)

Herbe 3D-Action in „monströsen“ Kerkern

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



77%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P200) mit Win 95/DOS
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1025 x 768 Pixel), Direct3D-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem und IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com



Signierter Livingstone zu gewinnen!

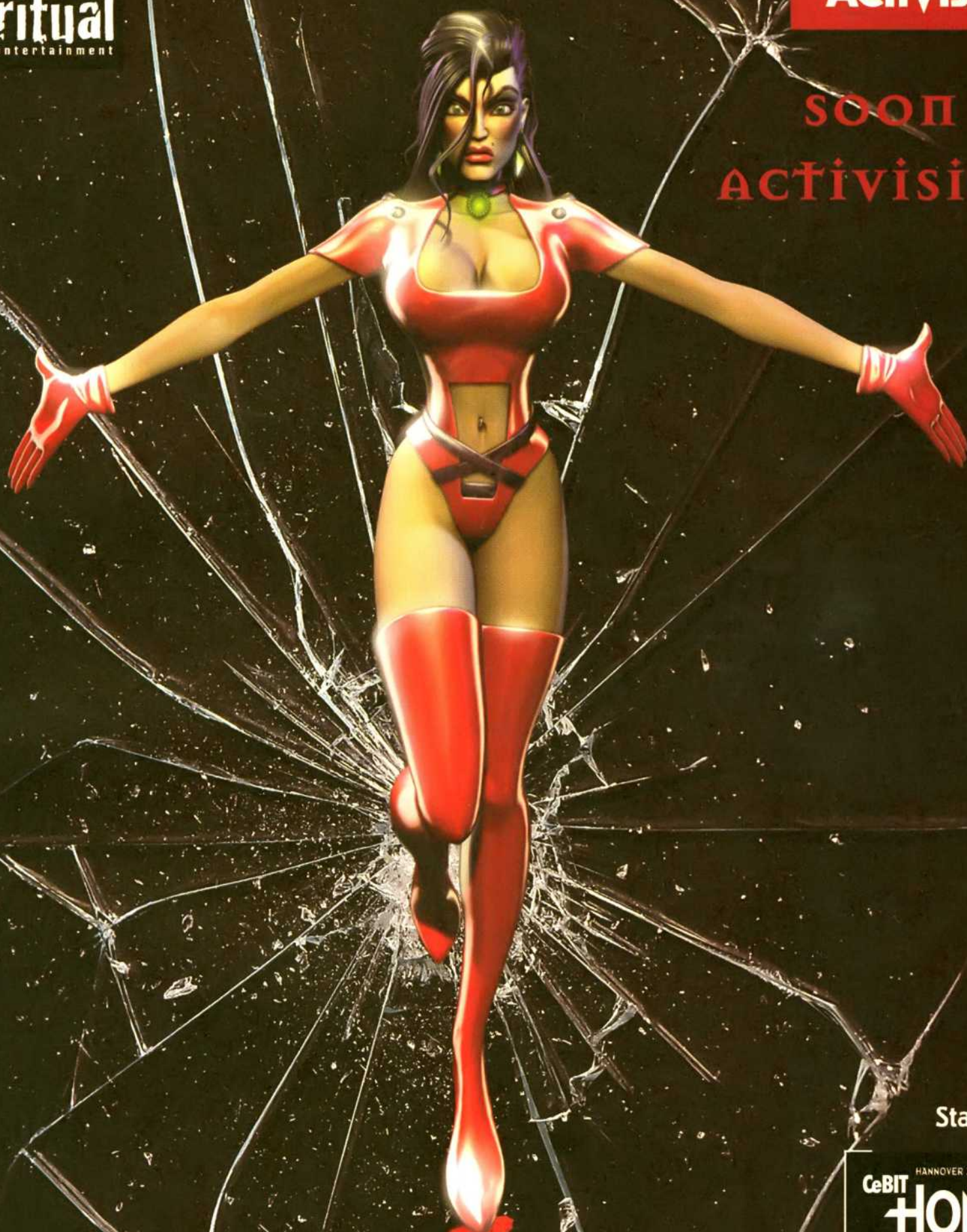
Schnell eine Postkarte schnappen, Absender draufmalen, und ab damit an nachstehende Adresse: Unter allen bis zum 22. 6. 98 eingegangenen Kärtchen werden 3 von Ian Livingstone handsignierte Exemplare des Rollenspielbuches „Das Labyrinth des Todes“ verlost.

Joker Verlag
„Deathtrap Dungeon“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

ritual
entertainment

ACTIVISION

**SOON BY
ACTIVISION**



Halle 3
Stand C54

HANNOVER 26.8.-30.8.1998
CeBIT
HOME
ELECTRONICS

www.activision.de

Produktinfo 016

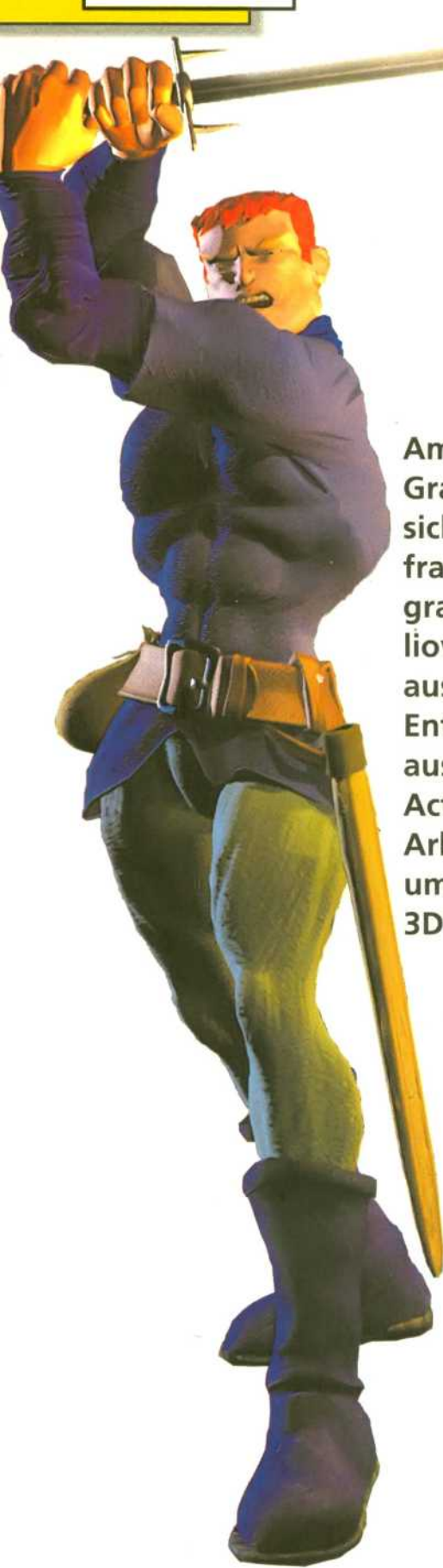
Tel. 09471-70170



Activision Support täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hotline: 0190 - 510055 (DM 1,21/min.) · Technischer Support: 01805 - 225155 · E-Mail: Support.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Sin ist ein Warenzeichen von Ritual Entertainment. © 1997-1998 Ritual Entertainment. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



HEXPLORE

Am Anfang war die Grafikengine – zu der sich die Designer des französischen Info-grades-Ablegers Héliovisions ein Spiel ausdenken sollten. Entstanden ist daraus schließlich ein Action-Rolli, dessen Arbeitstitel nicht umsonst „Gauntlet 3D“ lautete.



Zwischen den Levels gibt es kurze Zeichentrickfilme

Partytime im Monsterland

Monsterhorden, Spukschlösser, Panik unter der Bevölkerung – es ist wieder Heldenzeit: Der Abenteurer Mac Bride zieht aus, um die Schergen des Finsterlings Garkham das Fürchten zu lehren. Anfangs muß dazu ein simpler Säbel genügen, doch schon bald finden sich neue Waffen und Gesinnungsgenossen.

Im Einführungslevel rekrutiert man also aus dem Volk einen Helfer aus jeder Charakterklasse (Magier, Kämpfer, Ranger) für seine Viererparty. Die bekommt es im weiteren Spielverlauf mit Feinden in Hülle und Fülle zu tun, wofür teils auch die aus dem Arcade-Klassiker „Gauntlet“ bekannten Monstergeneratoren sorgen – jedenfalls bis zu ihrer Zerstörung. Sollte in-dessen einmal ein Teammitglied zerstört werden, kann man seinen Geist an einem Altar wiederbeleben. Erst wenn die ganze Party das Zeitliche gesegnet hat, heißt es Game Over.



Jeder Abschnitt umfaßt 12 bis 32 Karten wie diese, mit Fähnchen lassen sich wichtige Punkte wie Teleporter, Wiederbelebungsaltäre usw. markieren

Es war einmal... Gauntlet

Vor Hexplore (wie HEXerei und ExPLOrEr) lautete der Arbeitstitel des Spiels „Gauntlet 3D“. Und in der Tat sind die **Ähnlichkeiten zu Ataris Arcade-Klassiker kaum zu übersehen**: Schon 1985 ging es darum, mit bis zu drei Kampfgefährten in Labyrinthen unzählige Feinde zu plätten; damals noch in Draufsicht. Eine Besonderheit des Automaten war neben Monstergeneratoren die Option, seinem Charakter durch Nachwerfen von Münzen theoretisch unbegrenzte Lebensenergie zu verschaffen.

Monstermetzelei anno '85:
Ataris „Gauntlet“



Teamwork ist alles!

Neben anderen Beutestücken (Waffen, Heiltränke usw.) hinterlassen erschlagene Gegner vor allem Erfahrungspunkte. Pro Spielabschnitt kann jeder Charakter um eine Stufe aufsteigen, was mehr Hitpoints und verbesserte Kampfkraft mit sich bringt.

Ohne etwas Hirnschmalz wird jedoch selbst die stärkste Schlägertruppe nicht den Levelausgang finden, da die vier unterschiedlich befähigten Recken in den zahlreichen Dungeons mit kniffligen Schalterpuzzles konfrontiert werden: Der Magier entziffert Runen, Kämpfer können schwere Hebel bewegen, der Held ist mit Mechanismen vertraut, und Ranger quetschen sich selbst durch engste Spalten. Nur im Zusammenspiel sind also Fallen zu (de-)aktivieren, Türen zu öffnen und magische Brücken zu schlagen.

Jeder Charakter verfügt über maximal sieben, teils begrenzt vorrätige und in ihrer Wirkung steigerbare Waffen oder Sprüche



Steht die magische Brücke erst einmal, suchen sich unsere Recken den Weg zum angeklickten Ziel alleine

Mehr Spaß für mehr Spieler

Zwar kommen hier natürlich auch Solisten auf ihre Kosten, doch den meisten Spaß garantiert ein Netzwerk. Darin teilen zwei bis vier Spieler die Charaktere unter sich auf, was Kämpfe deutlich erleichtert und die Erkundung der zunächst abgedunkelten Gebiete beschleunigt. Überhaupt ist es schwierig, Schwachpunkte im Gamedesign zu finden: Die hektischen Fights sind stets fair, die Kellerlabyrinth angenehm vertrackt, und die Maussteuerung erklärt sich von selbst. Lediglich die Präsentation muß sich Kritik gefallen lassen. So fallen die Kampfschreie und (immerhin abschaltbaren) Befehlsbestätigungen auf Dauer lästig, nur die Begleitmusik ist okay. Auch optisch kann bloß die frei drehbare Voxellandschaft wirklich überzeugen, während die Gegner durch die Bank eher häßlich wirken. So schrammt Hexplore am Ende knapp am Hit vorbei. Dennoch sollte kein Fan actionlastiger Fantasy-Abenteuer achtlos an diesem Spiel vorbeigehen, denn Spaß kann das Teil durchaus machen. (mz)

„Drauflosspielen und sich wohlfühlen!“



Gamedesigner
Marc Albinet (29)

?: Voxel-Technologie kennt man ja vorwiegend aus Simulationen. Wieso nicht gängige Vektorgrafik oder die klassische Iso-Perspektive?

MA: Zum einen war die Engine bereits vorhanden, zum anderen wollten wir eben eine wirklich dreidimensionale Darstellung der Umgebung – was mit Iso-3D schon einmal nicht machbar ist. Auch in Vektorgrafik wären z.B. Bäume nur zweidimensional. So aber erhalten wir plastische Objekte, die sich nach Belieben drehen und von allen Seiten perspektivisch richtig betrachten lassen.

?: Warum sind drehbare Objekte so wichtig?

MA: Nur so lassen sich sonst nicht einsehbare Winkel ins Spiel einbeziehen – hinter einer Wand können sich sowohl Monster als auch ein wichtiger Schalter verstecken. Während man bei normaler Bitmapgrafik auf gut Glück losmarschieren müßte, kann man in Hexplore zunächst einen Blick hinter die Mauer riskieren. Man stelle sich nur einmal vor, bei „Diablo“ wäre das möglich gewesen...

?: Der Vergleich mit „Diablo“ zielt gewiß auch auf die enormen Verkaufszahlen des Blizzard-Hits?

MA: Klar, aber die kamen daher, daß das Spiel einfach Spaß macht – und genau in diese Kerbe wollen auch wir schlagen. Unsere Betatester waren schon nach kurzer Zeit kaum mehr von den Monitoren wegzubekommen, weil Hexplore eben im besten Sinne simpel ist: Hier kann man einfach drauflosspielen und sich wohlfühlen!

Hexplore (Héliovisions/Infogrames)

Actionreiches Abenteuer in drehbarer Grafik

GRAFIK	68%
SOUND	57%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



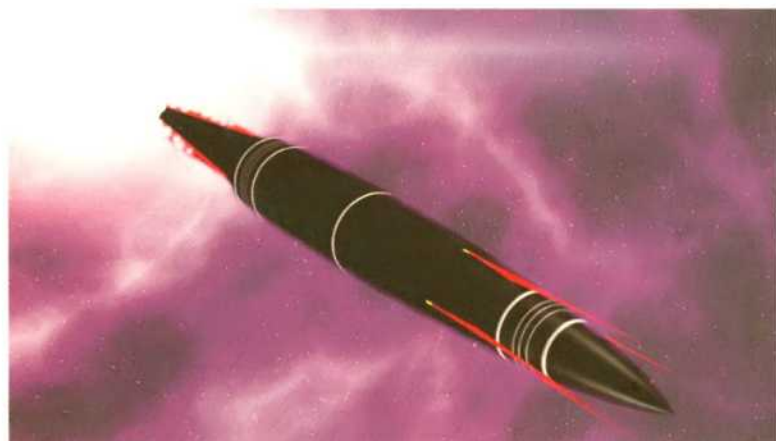
80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 34 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler als Team im Netzwerk

X·COM INTERCEPTOR

Strategie war gestern, heute stehen Raumkämpfe am Programm: Mit dem vierten Teil der X-COM-Reihe wagt sich MicroProse in Dimensionen vor, die noch kein UFOloge zuvor betreten hat – und mischt sich unter die „Wing Commander“.



In zufällig generierten Trainingsmissionen kann die Handhabung der drei Raumjäger und 20 Waffensysteme erlernt werden

Damals im Weltraum

Die Überraschungen für alle Fans der Serie beginnen damit, daß die Story 17 Jahre vor dem Vorgänger angesiedelt ist: Anno 2067 sind die Rohstoffreserven der Erde endgültig erschöpft, die Menschheit greift nach den Ressourcen anderer Planeten. Ihre Förderanlagen im All werden allerdings sehr rasch von bekannten Serientätern wie den Sektoiden, Mutons oder Etherials zerbröckelt, weshalb man die schnelle Eingreiftruppe X-COM an die stellare Front beordert. Daraus ergibt sich ganz zwanglos, daß hier erstmals auf überirdischen Schlachtfeldern gekämpft wird. Am Ziel des Spielers hat sich grundsätzlich wenig geändert: Zerschlage die Streitmacht der Aliens. Freilich werden dazu mindestens acht voll ausgerüstete Raumbasen nebst Jägern und Bombern benötigt. Die erforderlichen Gelder sprudeln nur so lange aus dem Kriegsfonds der benachbarten Planeten, wie die umliegenden Raumsektoren feindfrei gehalten werden – auch dieses Konzept kennt man bereits vom Hersteller, doch muß der Astro-Manager diesmal eben auch und vor allem ein gewiefter Kampfpilot sein.

Die X-Com-Story



Die ersten Aliens ließ MicroProse im Jahre 1994 in **UFO: Enemy Unknown** landen – damals noch auf 386ern mit VGA-Karte. Die Invasion war kurz vor der Jahrtausendwende angesiedelt und sollte vom strategisch versierten Spieler mit acht in Echtzeit zu errichtenden Militärbasen abgefangen werden. Der ausbalancierte Mix aus Forschung und Verwaltung auf der einen Seite und spannenden Iso-Kämpfen im Rundentakt auf der anderen war uns **74 Prozent** wert.



40 Spieljahre bzw. zwölf Monate Realzeit später griffen die Außerirdischen in **X-COM: Terror from the Deep** erneut zur Macht. Sie taten dies aus den Tiefen der Meere heraus, dennoch wirkte der Nachfolger eher wie eine Data-Disk: Weder die VGA-Grafik noch das Spielprinzip erfuhren merkliche Verbesserungen, statt Flugzeugen steuerte man jetzt eben U-Boote. Kein Wunder also, daß die Wertung nicht über **72 Prozent** hinaus kam.



Bis zur dritten Angriffswelle anno 1997 ließen die Aliens zwar weitere 17 Jahre verstreichen, doch war das Spielkonzept mit **X-COM Apocalypse** endgültig ausgereift. Storytechnisch war von Attacken auf irdische Kolonien im All die Rede, welche die titelgebende Eingreiftruppe X-COM niederzuschlagen hatte. Die verbesserte SVGA-Grafik und ein Plus an Spielbarkeit und Atmosphäre hievten Teil drei mit **85 Prozent** endlich auf das Hit-Treppchen.

Astro-Management

Sobald Sie sich für einen der fünf offerierten Schwierigkeitsgrade entschieden haben, stehen Taufe und Bezug der ersten Basis an. Diese verfügt gerade mal über ein paar mickrige Jäger und sollte daher schleunigst ausgebaut werden. Dazu stehen über 30 Module zur Verfügung: Mehr Piloten benötigen mehr Wohnraum, in neuen Landebuchten können neue Flieger parken. Und zur Verteidigung empfehlen sich Deflektorschilde, Kanonentürme oder Lasergeschütze. Auch Traktorstrahler, Tarnkappen und Abschlußrampen für Spionage- bzw. Überwachungssonden sind im Angebot.

Die meisten technischen Gimmicks werden Sie freilich erst mal mühsam aus dem dechiffrierten Funkverkehr der Aliens filtern müssen. Denn erst mit außerirdischem Know-how lassen sich etwa Laserkanonen oder Raketen auf den benachbarten Gestirnen produzieren. Genau wie frisch rekrutierte Piloten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wird das Equipment dann nach Bezahlung per Frachtschiff angeliefert. Weil das in der Regel eine Woche dauert, kann die Uhr in sechs Stufen beschleunigt werden: von fünf Sekunden bis zu 24 Stunden pro Sekunde Realzeit.

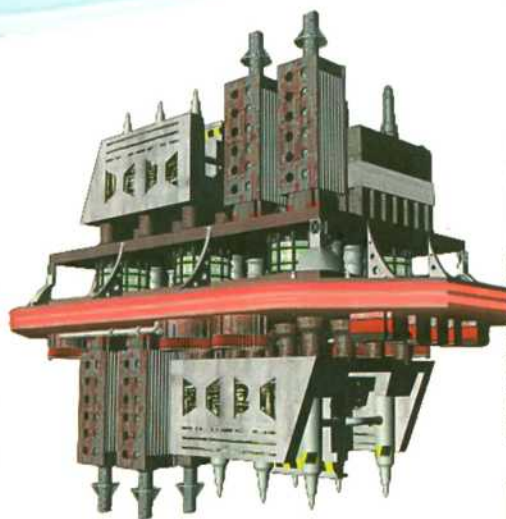
Man kann und sollte die Zwangspausen aber auch dazu nutzen, die ausgiebigen Statistiken über UFO-Aktivitäten, Finanzlage oder Abschlußquoten zu studieren. Zudem sind die wöchentlich eintreffenden Gerüchte und der monatliche Abschlußbericht mit allen Einnahmen und Ausgaben einen Blick wert, ehe die Alarmglocken schrillen.



Der Hauptbildschirm: Um die Sternenkarte im Zentrum sind Icons für Zeitraffer, Kartensteuerung, Logistik, Nachrichten usw. gruppiert



Der Bau teurer Zusatzmodule und Waffen kann nur an markierten Plätzen der dreh- und zoombaren Raumstation in Auftrag gegeben werden



Pro & Kontra



- ausgewogener Mix aus Management und Action
- sehr variable 3D-Grafik
- eingängige Steuerung
- 3 Raumjäger mit 20 Waffensystemen



- lange Einarbeitungszeit



Die Entschlüsselung des Alienfunks dauert zwar, bringt aber wichtige Informationen – hier etwa zur Manipulation eines Schwarzen Lochs

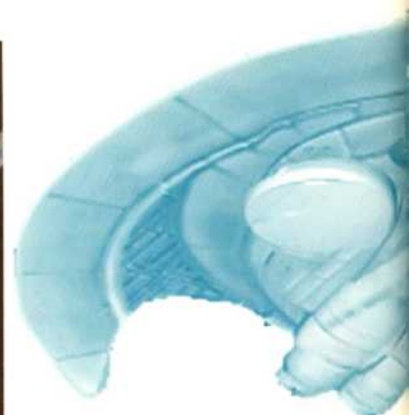
Raumkampf

Sobald die erweiterbaren Scanner oder eine der Sonden ein Alienschiff aufgespürt haben, wird ihm der Spieler nach einem Mini-Briefing eine beliebige Anzahl von Abfangjägern entgeschickt. Für die individuelle Bewaffnung der Staffel stehen vor dem Einsatz an die 20 Ausrüstungsgegenstände parat – die Konfigurationen mit Plasmalaser, Nova-Bomben, Störsender usw. lassen sich auch abspeichern. Sobald die Flotte ihren Einsatzort auf der scroll- und dreifach zoombaren 2D-Raumkarte erreicht hat, wird es Zeit, das Steuer selbst in die Hand zu nehmen...

Besagtes Steuer sollte vorzugsweise ein Flight-Stick sein. Mit einem solchen Eingabegerät läßt sich jeder der drei Raumjäger geschmeidig rotieren und kippen, man kann den Vogel drehen und über das Coolie Hat vertikale bzw. horizontale Ausweichmanöver initiieren. Die Tastatur ist dann mit den Funktionen für Rückwärtsgang, Kommunikation mit den Wingmen sowie der Umverteilung von Energie auf Schilde, Waffen und Antrieb immer noch dicht belegt. Wer nur das Keyboard bemüht, muß daher so viele Hände wie eine Krake haben; die Maus dient allein der Menüsteuerung.



Vor dem Start darf man die Staffel individuell bewaffnen und bemannen



Das aufgeräumte Cockpit zeigt alle relevanten Systeme wie Energieverteilung, Schutzschilde, Waffenstatus und Radarschirm, läßt sich aber wegschalten

Die Raumschiffe



Beim **Lightning II** ist der Name eigentlich Programm: Der wendige, kleine Abfangjäger eignet sich wegen seiner schmalen Bewaffnung aus Kanonen und Raketen nur für Blitzangriffe oder als Bombereskorte.



Die langsame **Firestar** wurde als All-rounder konzipiert: Das Kampfschiff kann fast alle erhältlichen Bomben und Raketen transportieren, während es sich mit seinen Lasergeschützen selbst dickere Feinde vom Hals hält.



Die extrem langsame und träge **Super Avenger** liefert nur als Bomber brauchbare Resultate. Zudem benötigt das Schiff stets Begleitschutz, soll es nicht zur Zielscheibe mit Raketenantrieb verkommen.

Technik & Fazit

Während die animierten Grafiken bei der Verwaltung der Raumstation nur simples SVGA mit 640 x 480 Pixeln bieten, schöpfen die Schlachten auch optisch aus dem vollen: Der optionale Einsatz einer 3D-Karte, drei Detailstufen sowie insgesamt sieben Auflösungen (von 320 x 200 bis 1024 x 768 Bildpunkte) sorgen auf Rechnern aller Güteklassen für zünftigen Zoff im mit Staubbewölkungen verhangenen All. Wenn Lensflares auf die schön texturierten Schiffe fallen und Raketenstrahlen aufglühen, dann ist das schon sehenswert. Auch die Stereobeschallung aus abschaltbarer Musik, regelbaren Soundeffekten und englischen Rückmeldungen kann sich hören lassen. Unter dem Strich sollte es also auch den verschworenen X-COM-Veteranen nicht allzu schwer fallen, sich mit der neuen Action anzufreunden – Komplexität, Optionen und Icons gibt es immer noch genug. Als alternative Käuferschicht für die Raumkämpfe mit Tiefgang bieten sich jene Fans von „Wing Commander“ an, denen das Libretto von Origins Space-Opera schon immer etwas zu seicht war. (rf)



Ob im Asteroidenfeld oder im leeren Raum, die Grafik mit ihren vielen Effekten ist eine Augenweide



Es gibt fünf Cockpit-Perspektiven (mit Rückspiegel!) sowie eine zoom- und drehbare Außenansicht



Während des Kampfes darf man den Wingmen über Hotkeys Befehle erteilen, ansonsten handeln sie nach eigenem Ermessen

Ganz persönlich

...hat mich erst das neue Spiel zum X-COMiker bekehrt – gerade die ersten Titel der Reihe boten in meinen Augen wenig mehr als aufgeblähte Iso-Gemetzel. Ganz anders dieser toll spielbare Space-Shooter mit einem komplexen Wirtschaftspart, der schlüssig und nicht aufgesetzt wirkt. Sicher, die Einarbeitung in das Thema braucht hier Zeit, doch war ich bereits nach kurzem Anspielen von den vielfältigen Möglichkeiten fasziniert. Warum sollte es Ihnen anders ergehen? Und warum sollte bloß ich meine Nächte der Erdverteidigung opfern, hä?!



Jack

X-Com Interceptor (MicroProse)

Grandiose Space-Sim, die Strategen und Action-Fans gleichermaßen zu begeistern vermag

GRAFIK	84%
SOUND	84%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	88%



86%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
5 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 (besser ein P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 100 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt Direct3D- und Voodoo-Karten
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus (nur Menüs), Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 16 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microprose.com

XENOCRACY

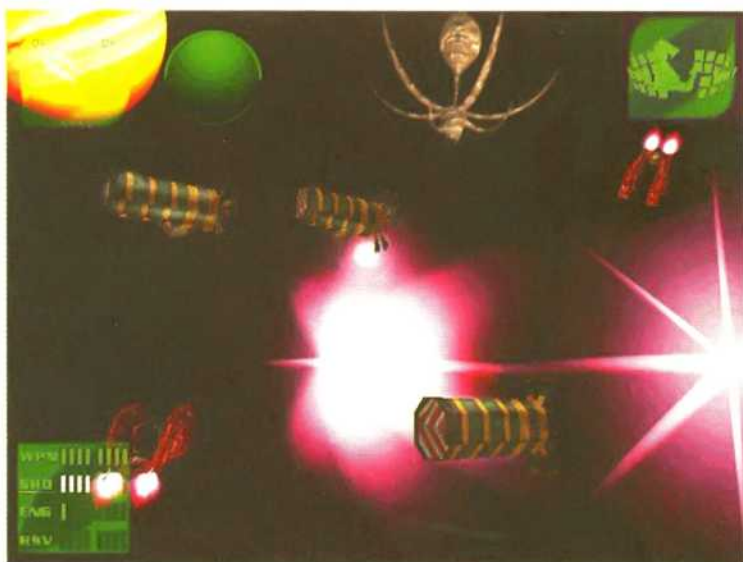
THE ULTIMATE SOLAR WAR

Unbeschwerte Action oder akribisch geplante Kämpfe vor komplexem Hintergrund, man kann nicht alles haben? Falsch, sagt Grolier Interactive und verknüpft hier das Feeling eines Space-Shooters mit der Einsatzplanung einer strategischen Simulation.



Als Geschwaderkommandant der SOE, einer Art Blauhelm-Truppe des Jahres 10.600, ist der Spieler im Auftrag der „United Planet Nations“ unterwegs. Seine Mission ist der Ausgleich zwischen den Interessenskonflikten vierer interstellarer Supermächte, seine Waffen sind aufrüstbare Raumjäger. Die Entdeckung des Minerals Lycosite machte die Besiedlung auch der entlegensten Winkel unseres Sonnensystems möglich. Inzwischen haben sich auf dem Mars, dem Merkur und der Venus unabhängige Nationen etabliert, die untereinander und mit der Erde in ständigem Clinch um Ressourcen und Lebensraum liegen. Ein offener Krieg würde freilich das Ende allen Lebens bedeuten – die

Das Design der Raumer erinnert teilweise an Lakritzstangen, 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenstände stehen zur Verfügung



Solche Transparenzeffekte setzen einen 3D-Grafikbeschleuniger voraus

Kontrolle einer Partei über die Lycositevorräte der Bergbaumonde dagegen Diktatur und Sklaverei. Überfälle von Weltraumpiraten auf Konvois erschweren die ohnehin prekäre Lage zusätzlich, und dann gibt es da noch ein paar aggressive Aliens...

Politisch motivierte Action: Blauhelme im Weltraum

Anhand von politischen, wirtschaftlichen und militärischen Statistiken muß vor jeder der fordernden Missionen ausgelotet werden, wo der Einsatz am dringendsten benötigt wird. Per Sprachausgabe erreichen uns ständig aktuelle Informationen über die stellare Großwetterlage: Viele Krisenherde und Anfragen um Waffenhilfe erfordern die sorgfältige Auswahl des nächsten Auftrags. Ist sie getroffen, geht es an Bord eines von fünf Raumjägern, die nach und nach mit 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenständen bestückt werden.

Pro & Kontra



- motivierende Polit-Kampagne
- abwechslungsreiche Missionen
- spektakuläre Grafikeffekte



- teils träge Steuerung
- Raumschiffdesign oft unglücklich



Das Cockpitlayout kann aus 30 Instrumenten selbst zusammengestellt werden

ANHÄNGLICH?

Der Joker hängt an seinen Lesern –
ab sofort wortwörtlich:

Mit dem exklusiven Schlüsselanhänger aus
gebürstetem Edelstahl stehen Ihnen nicht nur
bei uns alle Türen offen...

NEU nur 29,– DM*

Bestelladresse:
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Joker-Shop
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

* zzgl. Versandkosten: DM 6,50 (Ausland DM 10,–)
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

Abb. nicht maßstabsgetreu



Das Solarsystem im Überblick:
Hier gibt es Informationen zu Al-
lianzen und Kräfteverhältnissen

Auf Planetenober-
flächen muß geschickt
manövriert werden

Schlagkräftigere Systeme wie Zielerfassung usw. erhält, wer seine durch Erfolge angesammelten Ressourcen in Forschung und Entwicklung investiert – einen Wingman nebst Bordschützen (beide mit dynamisch wachsenden Fähigkeiten) gibt es je nach Mission bzw. Schiff gratis. Für die Bedienung des letzteren läßt sich eins von vier vorgefertigten HUDs (Head Up Displays) auswählen, oder man richtet sein Cockpit mit 30 variablen Instrumenten selbst ein.

In Verteidigungsmissionen rollen Wellen von texturierten Aggressoren über den Monitor, Abfangeinsätze direkt über de-

tailliert dargestellten Planetenoberflächen verlangen Geschick am Stick, und das Aufspüren von Piratenverstecken im tiefen Raum verspricht explosive Gefechte mit tollen Grafik- und Soundeffekten. Doch die Steuerung der Waffen wünscht man sich einen Tick direkter, auch das Handling der teils etwas uninspiriert gezeichneten Fighter könnte leichtgängiger sein: Allzu oft bedeutet die Übermacht der gegnerischen Verbände den schnellen Tod, weil manche unserer Raumer einfach zu träge reagieren.

Gut spielt sich Xenocracy trotzdem, schon weil die abwechslungsreiche Action durch

das politische Unterfutter immer wieder neu motiviert – quasi „Wing Commander“ für Fortgeschrittene ohne Spielfilm. Der Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler tut mit Deathmatch, Teamplay sowie Tag- und Base-Defense-Varianten ein übriges, den positiven Gesamteindruck zu unterstreichen. (mt)



Wechselnde Kampfperspektiven: Hier ein feindlicher Jäger in der Rückansicht

Xenocracy (Grolier Interactive/Veritas/Simis)

3D-Action-Sim mit Tiefgang

GRAFIK	81%
SOUND	79%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	80%



79%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
für Geübte
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA, unterstützt alle gängigen 3D-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	8 Spieler via Netzwerk, Modem und Internet
ONLINE-INFO:	http://xenocracy.grolier.co.uk

GEILLER SATTER PRALLER

**DAS
NEUE**



**JETZT
JEDEN
DONNERSTAG**

Young

**64 SEITEN
NUR DM 1,80**

PANZER COMMANDER

Mittlerweile ist man auch bei SSI den Sandkastenspielen entwachsen und degradiert den „Panzer General“ zum schlichten Zugführer. Als solcher wird er hier mit seinen tonnenschweren Stahlsärgen an die Fronten des Zweiten Weltkriegs beordert.

Optionen

...gibt es zuhauf: Da wären zunächst vier Multiplayer-Varianten für bis zu sechs Kommandanten. Und neben insgesamt 41 Solomissionen auf deutscher, russischer, amerikanischer und britischer Seite warten noch sechs Kampagnen mit jeweils rund 20 Kampfeinsätzen für die Wehrmacht bzw. die Rote Armee. Dazu kommt ein Editor für die Gestaltung eigener Schlachtfelder.

Nicht minder beeindruckend ist der gebotene Fuhrpark an Panzern, LKWs, Halbkettenfahrzeugen etc. – 25 Modelle auf deutscher, 15 auf russischer, 14 auf amerikanischer sowie 16 auf britischer Seite. Alle darf man in einer frei rotierbaren Ansicht mit samt ihren technischen Daten und Tarnanstrichen begutachten. Rund zwei Dutzend Panzer lassen sich dabei vom Spieler direkt lenken, der Rest belebt die historischen Schauplätze in Europa, Rußland und Nordafrika. Dazu kommen noch gelegentlich Angriffe der gegnerischen Luftwaffe.



Während der Einsätze auf historisch verbürgten Schlachtfeldern ist auch optisch für Abwechslung gesorgt



Auf Tigerjagd in der Taiga: Hoher Realismus bedeutet niedrige Überlebenschancen



Nicht immer bleiben die CPU-gesteuerten Mitstreiter so brav in der befohlenen Formation

Gameplay

Während der erfolgreiche Spieler im Verlauf der Feldzüge Orden und Beförderungen kassiert, verbessern sich auch die Besatzungen der bis zu drei Tanks unter seinem Kommando. Die Blechbüchse darf dabei selbst gesteuert werden, auch das Zielen und Schießen obliegt optional Ihnen persönlich – die CPU-Mitstreiter lassen sich zudem in punkto Formation bzw. Angriff (Position halten, attackieren, Feuer einstellen) befehlen.

Das Programm kann über die drei vorgegebenen Schwierigkeitsgrade hinaus recht detailliert an individuelle Fähigkeiten angepaßt werden. Das gilt etwa für den Grad der Verwundbarkeit, den Sprit- und Munitionsvorrat, die Feuerrate, Geschwindigkeit, Nachladezeit, mögliche Motorüberhitzung und noch einiges mehr. Gut so, denn bei hoher Realitätsnähe sinken die Überlebenschancen hier rapide gegen Null: Selbst unter optimaler Ausnutzung des Geländes hat man schnell nur noch einen glühenden Haufen Alteisen unter dem Hintern...

Die Steuerung bekommt man am besten via Analogstick und Tastatur in den Griff. Nur bei einzelnen und weit entfernten Zielen empfiehlt sich dabei das Anvisieren in Eigenregie. Im allgemeinen ist man besser beraten, sich auf das Fahren, die Zielzuweisung und Munitionsauswahl (explosiv oder panzerbrechend) zu beschränken und den Rest seinen Untergebenen zu überlassen.

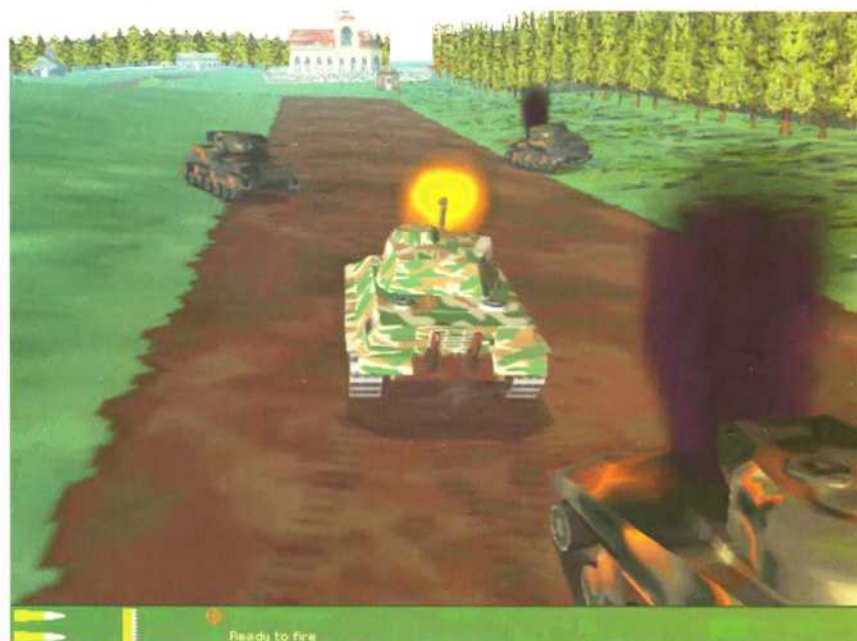
Präsentation

Optisch hat der Panzer Commander deutlich weniger zu bieten als vergleichbare Spiele wie „Armored Fist 2“ oder „M1 Tank Platoon 2“. Das gilt leider nicht nur für die grostenhäßlichen Zwischensequenzen aus Schwarzweiß-Collagen: Zwar sorgen im Spiel Hügellandschaften, Steppen, Wüsten und Schneefelder für Abwechslung, doch Details sind Mangelware – immerhin lassen sich optional Ketten-spuren sowie Rauch- und Nebel-effekte aus dem Rechner kitzeln. Zudem wirken die hiesigen Dörfer und Wälder grafisch arg antiquiert. Wesentlich besser schauen die Fahr-zeuge aus, wobei man das Geschehen aus den diversen Stationen seines Panzers zu sehen bekommt. Aufgrund des selten ebenen Untergrunds und der stets realistischen Fahrphysik sollten Sie aber nicht zur Seekrankheit neigen! Falls doch, verschafft Ihnen eine zoom- und rotierbare Außenkamera den erforderlichen Überblick.

Aus den Boxen dröhnen derweil feine 3D-Effekte. Das Angebot reicht von satten Explosionen über Nachladegeräusche und Befehlsbestätigungen in russisch, englisch und deutsch bis hin zu heroisch-bombastischer Menümusik sowie deutscher Sprachausgabe während der Briefings.



Auf der arg klein geratenen Karte werden optional auch feindliche Einheiten dargestellt



Ein paar wenige D3D-Effekte wie Ketten-spuren oder Rauch-fahnen können zugeschaltet werden



Kritik

Leider finden sich neben den optischen auch spielerische Mängel. So verkeilt sich die Panzertruppe gerne ineinander und läßt sich nur nach mühsamem Rangieren wieder entwirren. Die nervige Kollisionsabfrage macht bei zerstörten Stellungen weiträumiges Umfahren erforderlich und sorgt bisweilen dafür, daß man Gegner nicht trifft, obwohl sie die Kanone bereits touchiert. Auch die KI hat ihre Macken: Eigene Einheiten fahren oft ziellos durch die Botanik. CPU-gesteuerte Feindpanzer erweisen sich dafür hin und wieder als leichte Beute, weil sie ihr Geschütz nicht einen Millimeter in Richtung Angreifer drehen, obwohl dieser unmittelbar neben ihnen steht. Wenn das Spiel dennoch eine Überlegung wert ist, dann wegen der gebotenen Action. Freunde komplexer Simulationen sollten sich dagegen besser mit „M1 Tank Platoon 2“ ins Gefecht stürzen. (st)



Blattschuß aus nächster Nähe? Lag wohl wieder mal an der Gegner-KI!

Ganz persönlich

Es ist zwar wirklich Spaßig, sich hier als unverwundbarer „Tankwart“ durch die unzähligen Missionen zu ballern, doch Shooter habe ich schon schönere gesehen. Andererseits vermißt der Simulant in mir die Komplexität eines „iPanzer '44“ oder „M1 Tank Platoon 2“. Und die kaum erwähnenswerte KI der CPU-Kommandanten ist schließlich der Sand im Getriebe, der den Panzer Commander hinter die Highlights des Genres zurückfallen läßt.

Steffen



Panzer Commander (SSI/Mindscape)

Actionlastige Panzersimulation mit Mängeln

GRAFIK	68%
SOUND	74%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	66%

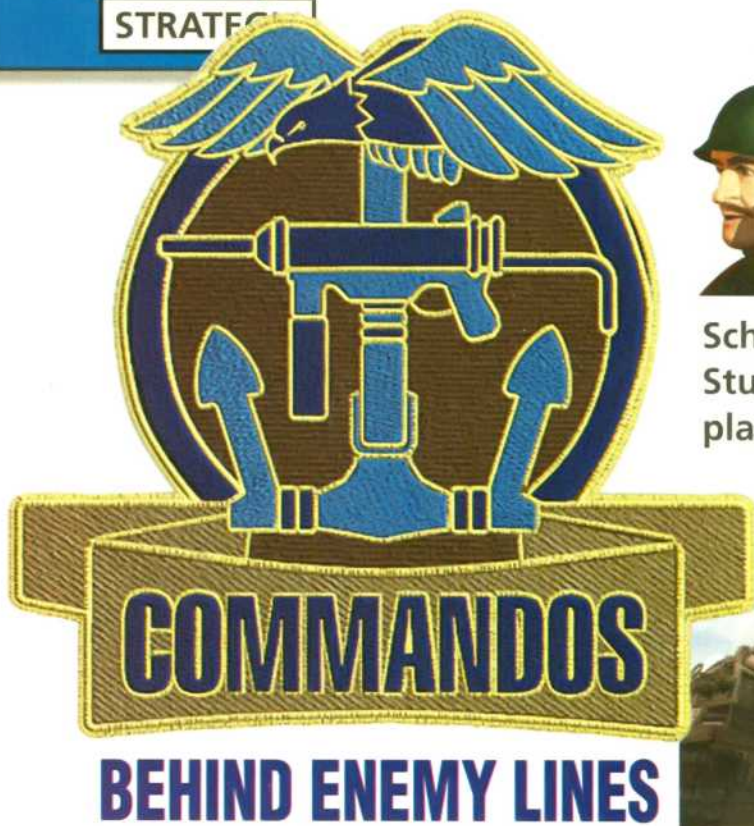


69%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, D3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 6 Spieler gleichzeitig im Netzwerk oder via Internet
ONLINE-INFO:	http://www.panzercommander.com



COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES



Schützengraben statt Sommerloch: Die spanischen Pyro Studios beweisen in ihrem Debüt, daß sechs strategisch platzierte Ballermänner am Monitor viel unterhaltsamer sein können als ein „Ballermann 6“ auf Mallorca.



Zweiter Weltkrieg, Einsatzgebiete Norwegen, Afrika, die Normandie und Deutschland. Hier befehlen Sie eine US-Elitetruppe tief hinter den feindlichen Linien der Wehrmacht. Dabei darf nicht ein Mann fallen: Jedes Mitglied im sechs Kopf starken Team ist wegen seiner speziellen Qualifikationen unersetzlich, soll die Mission nicht fehlschlagen.

Commandos verbindet strategische Einsatzplanung mit der Spannung von in Echtzeit ablaufenden Sabotageakten. Auf Ressourcenverwaltung und die Produktion neuer Einheiten haben die Designer in weiser Voraussicht verzichtet, die genretypische Rechnung „Massenproduktion = Sieg“ geht hier also mal nicht auf. Statt dessen führt in den 24 Einsätzen ausschließlich eine clevere Kombination aller Fähigkeiten der Untergebenen in Verbindung mit der genauen Observation von Gegnerverhalten und Umgebung zum Erfolg.

Zur Praxis: Zunächst wird jeder Einsatz per Sprachausgabe detailliert erläutert, wobei ein Rundflug die Besonderheiten des Terrains aufzeigt. Wenn es dann an die Befreiung von Geiseln, das Sprengen feindlicher Installationen oder Anschläge auf kriegswichtige Instrumente (u.a. das Schlachtschiff „Bismark“) geht, behindert auch kein



Taktisch einsetzbare Gegenstände wie diese Benzin-fässer eröffnen verschiedenste Lösungswege



Das Sichtfeld der Feindtruppen wird durch einen grünen Kegel dargestellt – im hellen Bereich ist noch Deckung durch Ducken möglich, im dunkelgrünen Feld hilft nur mehr die Flucht

Mittendrin statt nur dabei: Die Grafik kann stufenlos von weiter Ferne bis in nächste Nähe gezoomt werden

Die glorreichen sechs

Jack „Butcher“ O'Hara ist ein exzellenter Nahkämpfer und trägt Spritfässer wie tote Feinde gleichermaßen leichtfüßig. Leider hat der Kraftmeier Probleme mit der Disziplin.



Samual Brooklyn beherrscht als Mechaniker jedes Fahr- oder Flugzeug und kennt sich perfekt mit allen Waffen aus. Nachteil: Der Mann ist ein typischer Einzelgänger.



James „Fins“ Blackwood würde sogar in einem Schuhkarton über den Atlantik kommen. Er schwimmt und taucht aber nicht nur wie ein Fisch, sondern säuft auch so – Glücksspiel ist seine zweite Leidenschaft.



Sir Francis T. Woolridge alias „Duke“ hat als Scharfschütze bei der Olympiade 1936 sogar eine Goldmedaille gewonnen. Kühl und kalkulierend, wie er ist, trifft er auf eine Meile den Nagel auf den Kopf.



Thomas „Fireman“ Hancock kennt jeden explosiven Stoff und bastelt noch aus einer Türklingel 'ne Bombe. Freilich leidet er unter berufsuntypischem Leichtsinn.



Rene „Frenchy“ Duchamp ist ein begnadeter Spion: Er spricht akzentfrei fünf Sprachen, darunter Deutsch. Mit Generalsuniform und gefälschten Papieren kommt das Emotionsbündel durch jede Kontrolle.



Schlaue Gegner, tote Gegner



Dieser Soldat hat unsere Fußstapfen im Schnee entdeckt (links), folgt ihnen (Mitte), und tappt in die Falle (rechts)!

„Fog of War“ die Sicht. Am Ende jedes Auftrags steht die spektakuläre Flucht, etwa per LKW oder Flugzeug. Bis es soweit ist, sind Tarnung und Beweglichkeit oberste HeldendPflicht und Schleichgänge, Fallen sowie Stichwaffen daher die probaten Mittel. Da robben die Jungs durch den Schlamm, überklettern Hindernisse oder tauchen im Wasser ab – ihre Entdeckung mindert die Chancen auf Erfolg, unüberlegtes Ballern bedeutet den sicheren Tod. Wer sich durch die zeitweilig etwas träge Maussteuerung sabotiert fühlt, darf alle Aktionen auch mit der Tastatur initiieren. Beim Erkunden der vier Geländetypen erweist sich die Zoomfunktion als hilfreich, wobei die sehr detailreiche Grafik erst im extremen Nahbereich aufpixelt. Zudem sorgen bis zu sechs frei positionierbare Kameras für Übersicht, indem sie jeden Winkel der Karte in einem eigenen Fenster zeigen. Alle Uniformen sowie die über 350 Fahrzeuge, Waffen und Gebäude werden historisch korrekt wiedergegeben, Explosionen verwüsten umliegende Objekte, die Animationen der Soldaten wirken lebendig. Dazu kommt eine plastische Geräuschkulisse mit zackigen Rückmeldungen der Truppe in deutscher Sprache.

Falls es zum Schluß noch eines weiteren Arguments für den Erwerb dieses wirklich gelungenen Strategicals bedarf: Auch und gerade der Multiplayermodus mit der Option für Teamarbeit spielt sich phantastisch. (mt)



Beim Ausschalten von Wachen muß der Scharfschütze die streng rationierte Munition beachten

Sogar das Schlachtschiff Bismarck ist Ziel einer Kommandoaktion



Vier Kameras im Einsatz: Die beiden rechts sind fest installiert, die linken begleiten wie Satelliten jede Bewegung der Wachen

Ganz persönlich

...zähle ich „Jagged Alliance“ zu meinen All-Time-Favoriten, habe ich mich bereits anno Amiga mit dem „Syndicate“ gekloppt und der „X-COM“-Serie schon außerirdisch viel Zeit geopfert – Commandos vereint das Beste dieser Klassiker in einem Spiel: Erfolge sind niemals Zufallsprodukte, sondern müssen stets durch taktisches Geschick erkämpft werden. Was mir hier fehlt, sind Ausstattungsscreens, in denen man seine Männer selbst bewaffnet, und dynamisch wachsende Fähigkeiten. Doch auch mit dem vorgegebenen Team ist das Game für mich eine der Entdeckungen des Jahres!



Trille

Commandos (Pyro Studios/Eidos)

Tolle Himmelfahrtskommandos für Echtzeittüftler

GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	89%



86%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	per LAN oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.eidosinteractive.com

Als Beam Software im Frühjahr '97 die Echtzeitstrategen erstmals zum „Zerschlagen, Töten und Vernichten“ (dafür steht das Kürzel von Krush, Kill'n Destroy) aufrief, konnten die Genrefürsten bei Blizzard und Westwood nur müde lächeln – droht im zweiten Anlauf mehr Gefahr aus Australien?



Vor jeder Mission schwört der Vorgesetzte in einem animierten Porträt den Spieler in englischer Sprachausgabe ein

Im rasanten Renderintro tauchen erstmals die Blechköpfe der „Serie 9“ auf

Postatomarer Dreifrontenkrieg

Im minutenlangen Renderintro geht Explosion vor Information, doch die Story versteht man auch so: 100 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg sowie 40 Jahre nach dem ersten Konflikt zwischen den „Survivor“ und den mutierten „Evolved“ wird munter weitergestritten. Inzwischen bereichern sogar noch revoltierende Kampfroboter der „Serie 9“ die 45 nichtlinearen Missionen. Wie im Genre mittlerweile üblich, hat der Spieler also die Wahl zwischen drei Parteien. Auch das Gameplay ist beileibe nicht unüblich: An einer zuvor errichteten Pumpstation wird als einziger Rohstoff Erdöl gefördert und in bare Münze verwandelt. Innerhalb dieser Finanzmittel und des aktuellen Technik-Levels lassen sich dann Stützpunkte, Kraftwerke, Kasernen, Fabriken sowie Werkstätten aus dem SVGA-Terrain stampfen. Weitere Zuschüsse aus der Kriegskasse versprechen Gebäude-Upgrades sowie natürlich darin produzierte Einheiten von Bodentruppen über Panzer bis hin zu Fluggeräten. Die Truppen werden per Zugrahmen gebündelt oder einzeln über die in variabler Geschwindigkeit scrollenden Iso-Ebenen kommandiert. Dabei darf die Wegstrecke wieder mit beliebig vielen Waypoints abgesteckt werden, außerdem läßt sich die Konfiguration des Heeres jederzeit über Hotkeys speichern und abrufen.



Die Fabriken fertigen bis zu zehn Truppenteile am Stück oder produzieren weiter, bis das Geld alle ist

Wie schon im Vorgänger klappern die markierten Einheiten zuvor gesetzte Waypoints ab; so lassen sich Hindernisse wie der See am flottesten umgehen

Pro & Kontra



- 45 Missionen
- 3 Kriegsparteien
- Waypoints und True-Line-of-Sight
- eingebauter Missionseditor



- zu ähnliche Einheiten
- kaum neue Ideen
- teils unausgewogener Schwierigkeitsgrad



Die Minikarte muß zwar erst mühsam entwickelt werden, liefert aber wertvolle Hinweise auf die Feindaktivitäten – sofern diese von Spähern erkundet werden

Aller guten Krieger sind drei

Die Survivor

setzen auf traditionelle Waffen: Aus den Fabriken rollen Panzer und Motorräder, die Infanterie verwendet MGs und Flammenwerfer. Mit der Ultraschallbombe kann außerdem jedes Lebewesen in Hörweite getötet werden.



Evolved

ist ja das englische Wort für „weiterentwickelt“: Hier verfügt man über Bärenkräfte, Wolfsreiter und Artillerie-Käfer. Zusätzlich können die tierisch starken Mutanten Kampfdämonen heranzüchten.



Die Blechkameraden der Serie

9 vertrauen auf schnelle Infanterie und Grenadiere, vom Fließband kommen solide Kanonentürme sowie Laserkrabben. Und wenn man sich erst den teuren, aber stationären Schildgenerator leisten kann, bleiben die eigenen Truppen in Reichweite vor Schaden bewahrt.



Gleiche Chancen für alle

Die Schlachtfelder hüllen sich bis zu ihrer Erkundung in Dunkelheit und bestehen auf eine realistische Sichtlinie: Was nicht in den Bereich der „True-Line-of-Sight“ fällt, wird automatisch von Kriegsnebel umwölkt. Weniger wirklichkeitsnah sind die allenfalls kosmetischen Unterschiede zwischen den drei Parteien. So gibt es zu praktisch jedem Truppenteil ein gleichwertiges Gegenstück beim Feind, lediglich bei den zu erforschenden Extras ist ein wenig Individualismus angesagt. Getarnte Geschütztürme findet man etwa nur auf Seiten der Survivor, die Evolved haben das Exklusivpatent auf mobile Kampfverstärker, und allein die Robo-Armee darf mit Schutzschilden rechnen.

Schön auch, daß die Einheiten im Kampf an Erfahrung gewinnen. Diese macht sich in den kommenden Schlachten durch mehr Feuerkraft und Zielsicherheit bemerkbar. Ja, die Infanterie verarztet sich ab einer gewissen Erfahrungsstufe sogar selbständig. Am Computergegner gibt es ebenfalls wenig zu mäkeln, er reagiert überraschend flexibel und gewieft auf die strategischen Einfälle des Spielers.



Die Balken über den automatisch feuern Robo-Infanteristen geben Auskunft über den Zustand der Truppe

Die Brücke am Kwai

Die Kampfgebiete wie Wüste, Gras oder Stadtruine sind schön gezeichnet, doch Animationen darf man sich nur von den Gebäuden und Einheiten erhoffen. Dafür sorgen neuerdings Brücken für taktische Überlegungen: wer sie hinter sich abbricht, hat fortan den Rücken frei. Der Sound bietet mit einzeln regulierbaren Musikstücken, Rückmeldungen und Effekten gehobenen Standard, was auch für den durchschaubaren Handhabungsmix aus Maus und Tastatur gilt.

Bleibt die Frage, ob der Markt noch ein grundsolides Echtzeitstrategical ohne neue Ideen braucht. Nun, zumindest bei der von jeher etwas (verkaufs-)stärkeren Konkurrenz wird man das gewiß schadensfroh bejahen. (rf)



Die zerstörbaren Brücken bringen ein neues taktisches Element ins Spiel



Die Iso-Grafik ist ansehnlich, aber nicht mehr ganz up to date

KKND 2 (Beam Software)

Endzeit in Echtzeit: Kaum neue Ideen, aber gut spielbar

GRAFIK	71%
SOUND	70%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	80%

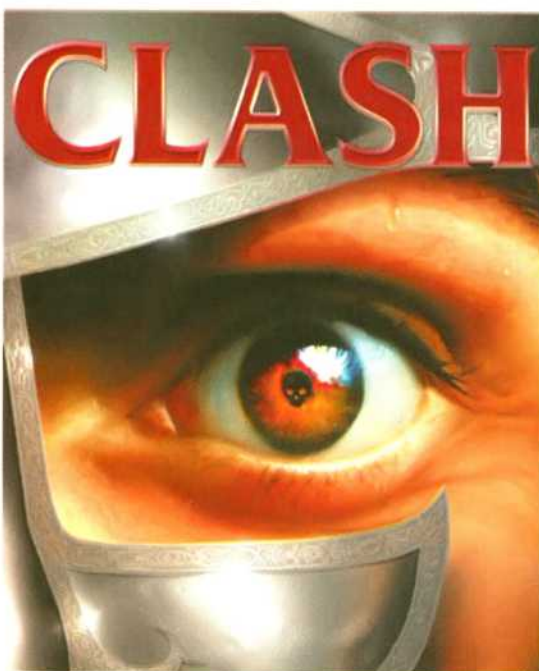


78%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 26 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Karte ab 2 MB RAM erforderlich
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Kontrahenten via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.beam.com



Auf Befehl von Software 2000 liefert Leryx Long Soft hier sommerlich leichte Strategienkost: gut verdauliche Rundenschlachten mit überschaubarem Tiefgang anstelle hektischer Echtzeitgefechte.



Mit jeder ausgebauten Burg steigt die technologische Entwicklungsstufe des Königreichs

Die je zehn Missionen der beiden unterschiedlich schweren Kampagnen im Fantasy-Reich Karkhan haben teils dieselben Ziele, spielen sich aber auf anderen Karten ab. Hinzu kommen 20 Einsätze für bis zu fünf Eroberer. Dabei kann das Quintett beliebig mit CPU-Gegnern aufgefüllt werden, denen man drei verschiedene Fähigkeitsgrade zuweist.

In der Regel wird man sich zunächst dem Ausbau seiner Burg widmen. Wichtig ist eine Produktionsstätte für die rund 30 mit der Zeit verfügbaren Einheiten: Bauern können Steuern, lassen sich aber auch zum Erforschen der Karte einsetzen. Pioniere errichten neue Stützpunkte, Straßen und Brücken, heben Fallgruben aus oder gehen auf Schatzsuche. In der Schule wird die Truppe besser ausgebildet, Werkstatt nebst Schmiede sind Voraussetzung für Kavallerie und Artillerie. Ein Krankenhaus heilt schließlich Krieger und dämmt Seuchen ein.

Hin und wieder stößt der Spieler auch auf Kultstätten, die zufällige Göttergaben wie

Günstiger Schnupperkurs für angehende Rundenstrategen



Es darf immer nur eine Einheit produziert werden

z.B. Verstärkung für die maximal zehn Einheiten seiner Armee gewähren. Nicht minder nett ist die Möglichkeit, zu heiraten und Nachkommen zu zeugen. Die Königskinder stärken dann die Moral der kämpfenden Truppe, können aber auch gefangen genommen werden. In diesem Fall gibt's ein dickes Lösegeld oder Arbeit für den Scharfrichter. Karten- sowie Kampfscreen

machen trotz der teils animierten Landschaften und wechselnden Wetterverhältnisse nicht viel her – die gerenderten Burgen und Zwischensequenzen sind aber nett anzusehen. Der Sound aus mittelalterlichen Klängen, spärlichen Effekten sowie auf Dauer nerviger Sprachausgabe lässt sich optional abschalten. Auch die simple Maussteuerung verdient Lob, weniger die Schlichtheit des Spielkonzepts: Genrekonkurrenten wie „Heroes of Might & Magic 2“ haben einfach mehr zu bieten. (st)



Goldtransporte sind ein gefundenes Fressen für feindliche Wegelagerer

Clash (Leryx Long Soft/Software 2000)

Die kleine Rundenstrategie zum kleinen Preis

GRAFIK	59%
SOUND	56%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	62%



60%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen (Kampagne) bzw. 3 Stufen (Einzelmissionen)
Preis: ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P133 empfohlen) mit Win 95 – Gutschein für kostenlose DOS-Version liegt bei
SPEICHER:	16 MB RAM (24 MB empfohlen), 70 bis 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 5 Spieler nacheinander an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.software2000.de



Die simpel gestrickten Kämpfe werden optional automatisch oder eigenhändig ausgefochten



Auf Playstation und Co. sind sie Stammgäste, am PC eher die Ausnahme: putzige Cartoon-Charaktere in fordernden Knocheleien. In diese Marktlücke stößt das neue Game der Mülheimer Spieleschmiede Virtual X-Citement.

Alte Zockergruftis erinnern sich gerne an nur unwesentlich jüngere Knobelklassiker wie „Chip's Challenge“ oder „Sokoban“ – und werden darüber staunen, wie gut Derartiges in aktuelle 3D-Grafik paßt: Lot-sen Sie Whoofy den Wolf auf vorbestimmten Pfaden durch verzwickte Labyrinth zum Ausgang, sammeln Sie ausreichend Häschen, und hüten Sie sich vor Gegnern und Gefahren!

In den Landschaften bilden Wälder, Hügel oder (nur in einer Richtung befahrbare) Rolltreppen natürliche Hindernisse, deren Umgehung etwas Köpfchen verlangt. Zweitens gilt es, durch geschicktes Timing den tödlichen Körperkontakt mit streunenden Vögeln, Pinguinen und anderen Feinden zu vermeiden. Drittens öffnet sich das Tor zum nächsten der insgesamt 60 Abschnitte eben erst, wenn eine vorbestimmte Anzahl versteckter Karnickel eingesackt ist. In der Praxis sind daher etwa Felsen aus dem Weg oder in einen Fluß zu schieben, um so eine Brücke zu bilden. Man muß verschiedenfarbige Schlüssel für die entsprechenden Türen finden und kommt am Wasser nur mit Rettungsreifen und auf Eis bloß mit Stollenschuhen voran – genau wie anno „Chip's Challenge“.



Das komplexe Leveldesign verlangt nach Logik, Timing und Geschick



Optional zeigt die Kamera das Knobellabyrinth aus Heldensicht

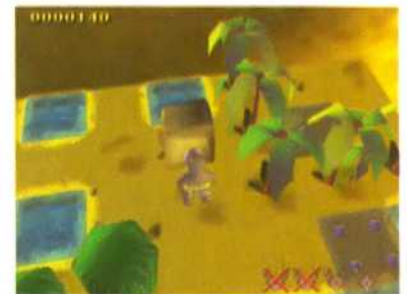
Erstaunlich, wie sehr die alten Ideen im neuen 3D-Gewand immer noch zu fesseln vermögen. Dagegen verblassen die wenigen unfairen Augenblicke im Spieldesign.

Alte Ideen im neuen 3D-Gewand

Zumal die Steuerung nur anfangs gewöhnungsbedürftig erscheint, denn bald schon erweisen sich Tastatur oder Joystick/Pad als gleichermaßen zuverlässige Navigatoren durch die bonbonbunte Farbenpracht. Zum Genuß der kariesfördernden Optik genügt übrigens ein „nackter“ P133; mit Direct3D-Beschleuniger gibt's obendrein ein paar zusätzliche Grafik-FX wie transparentes Wasser. Fazit: Eine nette 3D-Knochelei mit dezenten Musikstücken und Sounds, die Puzzle-Wölfen jedes Alters unterhaltsame Stunden vor dem Monitor verspricht. (rl)

Pro & Kontra

-  • stimmiges Leveldesign
- ansprechende Grafik auch ohne 3D-Beschleuniger
- fairer Preis
-  • etwas steife Animationen
- Aufguß teils sehr alter Ideen



Jede der vier Welten umfaßt 15 Abschnitte

Tiny Trails (Virtual X-Citement)

Retro-Knochelei in aktuellem 3D-Look

GRAFIK	70%
SOUND	64%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	73%



71%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Fortgeschrittene
ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick und Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.vxsoftware.com

JUDGE DREDD PINBALL

„PC-Flippersimulation, Auflösung bis 1024 x 768 Pixel, 8 bis 24 Bit Farbtiefe, vier Levels mit Geschicklichkeitsspielchen am Scoreboard, 3D-Draufsicht ohne Scrolling und CD-Soundtrack sucht ledigen Pinball Wizard mit P90 oder besser.“ So könnte die Kontaktanzeige für diese Silberkugelschleuder zum (mit Sylvester Stallone verfilmten) Comic-Helden lauten. Und wie jedes Inse-

rat dieser Art würde es die Schwächen des Bewerbers zugunsten der Vorzüge dezent verschweigen. Denn was sind schon vier Levels, wenn der Spieler stets auf einen einzigen (zugegeben, hübsch gerenderten und interessant aufgebauten) Tisch beschränkt bleibt? Noch dazu, wo die Ballphysik so ihre Tücken hat: Häufig scheint die Kugel am Tableau kleben zu bleiben. Nein, das Genre hat schönere Söhne zu bieten als diesen Futuro-Richter in der Budget-Robe.



Judge Dredd Pinball (Pinball Games Ltd.)

Ein Flippertisch mit ungenauer Ballphysik

URTEIL: **52%**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: 60,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 50 MB auf der HD

OF LIGHT AND DARKNESS: THE PROPHECY

Ein Auserwählter versucht, die zur Jahrtausendwende fällige Apokalypse doch noch abzuwenden: Das Spiel versetzt Sie in surreale Renderwelten, wo verdammte Seelen, wie die von Ivan dem Schrecklichen, der Rettung harren. Erlösung verspricht dabei das Aufsammeln von magischen Bällen, Teleportersymbolen und Artefakten, die dann in anderen Standbildern anzuwenden bzw. zu deponieren sind.

Das Esoterik-Adventure muß unter Zeitdruck absolviert werden („noch eine Minute bis zum Weltuntergang!“) und bietet einen Übungsmodus. Hier kann man die einzelnen Abschnitte vor dem Ernstfall auswendiglernen. Daß die Methode noch weniger Spaß verspricht, als dieses krude Spiel ohnehin macht, ist klar. Schade um die opulente Grafik von Gil Bruvel und die druckvolle Musik, doch unserthalben kann diese Welt gerne untergehen.



Of Light and Darkness: The Prophecy (Interplay)

Esoterisches Renderabenteuer: schön anzusehen, öde zu spielen

URTEIL: **39%**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: 79,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 75 MB auf der HD

BUBBLE PUZZLE PLUS

Der Packungstext nimmt kein Blatt vor den Mund: Dieses Game „für den kleinen Spielehunger zwischendurch“ sei „so genial wie Tetris“ und darüber hinaus noch „quicklebendig“ – für schlappe 20 Steine ein echtes Sonderangebot, oder?

Okay, schießen wir also bunte Bälle per Mausklick in die Höhe, während sich die obere Spielfeldbegrenzung schrittweise absenkt. Sinn der Übung ist es, die Kuller mit zumindest zwei gleichfarbigen Brüdern zu verbinden, was das Gebilde platzen läßt. Die Seitenwände dürfen mit einbezogen werden, und wenn keine Kugeln mehr übrig sind, ist eine von 100 Aufgaben gelöst. Sollte ein Rundling dagegen zuvor die rote Zone im unteren Bildschirm Drittel berührt haben, heißt's Game Over. Das ist bald ebenso öde wie die Grafik; da vermag auch der Level-Editor nichts mehr zu retten.



Bubble Puzzle Plus (Kelly-Data)

Eintönige Hektik-Knochelei

URTEIL: **27%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: 20,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 12 MB auf der HD

SOLDIERS AT WAR

Europa, Zweiter Weltkrieg: Eine achtköpfige US-Kampfeinheit überfällt in 15 Missionen deutsche Einrichtungen wie eine V2-Raketenbasis, befreit Gefangene und räumt ganz allgemein den Weg für den D-Day frei. Die Soldaten dieses rundenweise ablaufenden Iso-Strategicals werden im Stil der „X-COM“-Serie individuell bewaffnet, dann geht es laufend, kriechend oder

schießend durch die dreistufig zoombaren Schlachtfelder. Jede Aktion kostet Punkte, doch werden die Pixel-GIs mit wachsender Erfahrung immer fester an ihren historischen Waffen.

Die Missionen sind spannend aufgebaut, die Präsentation ist hübsch, Editor und Multiplayermodus sorgen für anhaltende Motivation. Allerdings nur, wenn man sich grundsätzlich mit der etwas umständlichen Bedienung und der recht schwachen Gegnerintelligenz anfreunden kann.



Soldiers at War (Random Games/SSI)

WWII-Rundenstrategie im Iso-Look

URTEIL: **64%**

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: 89,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 170 MB auf der HD

BEAST WARS – TRANSFORMERS

Irgendwo im (TV- und Spielzeug-)Universum der „Transformers“: Maximals und Predators kämpfen um eine Energiequelle. Weil das begehrte Energon stark strahlt, wird die einheimische Fauna flugs mit robotischen Kampfmaschinen gekreuzt. Ergo darf sich der Spieler dieser 3D-Action nun jederzeit vom Kampfroboter in einen Gorilla, Dino oder eine ähnlich organische Bestie verwan-

deln. Damit ist er zwar seiner Fernwaffen (Raketen, Strahler usw.) beraubt, braucht sich im Nahkampf aber nicht mehr um die destruktiven Folgen der Strahlung zu sorgen. Insgesamt 24 trotz 3Dfx-Unterstützung häßliche Außenwelten dienen als Arenen, zwölf auf jeder Seite. Weil auch die unpräzise Steuerung den Spaß am simplen Ballern und Sammeln (Power-ups) verleidet, kann selbst der Multiplayermodus das Game nicht retten – wer will hier schon mitmachen?



Beast Wars – Transformers (Hasbro Interactive)

3D-Action mit TV-Lizenz

URTEIL: **39%**

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 60 MB auf der HD

SPEC OPS: RANGER ASSAULT

Hinter den feindlichen Linien: Zwei Elitekämpfer schlagen sich in 16 Einsätzen durch fünf Krisengebiete mit jeweils eigenem Grafikset. Das Ganze ist ein 3D-Shooter vor militärischem Hintergrund, es müssen also Geiseln befreit und Gegner vernichtet werden. Doch ist das Konzept nicht unoriginell. Einer der Ranger wird nämlich im Stil von „Tomb Raider“ direkt, der andere von der CPU gesteuert. Dabei darf und muß ständig zwischen den beiden Kämpfen umgeschaltet werden. Auch ihre Funktion (MG- oder Scharfschütze, Grenadier, Späher) und vorgegebene Bewaffnung wechselt mit jeder Mission.

Die 3D-beschleunigte Polygongrafik ist schnell, Beleuchtungseffekte adeln die Tag- und Nachtszenarien. Dennoch verzichten wir auf eine Benotung: Da in Spec Ops eindeutig auf Menschen geschossen wird, ist eine baldige Indizierung nicht unwahrscheinlich.



Spec Ops: Ranger Assault (Zombie/BMG)

3D-Shooter im militärischen Tarndreß

URTEIL: **?**

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: 89,- DM

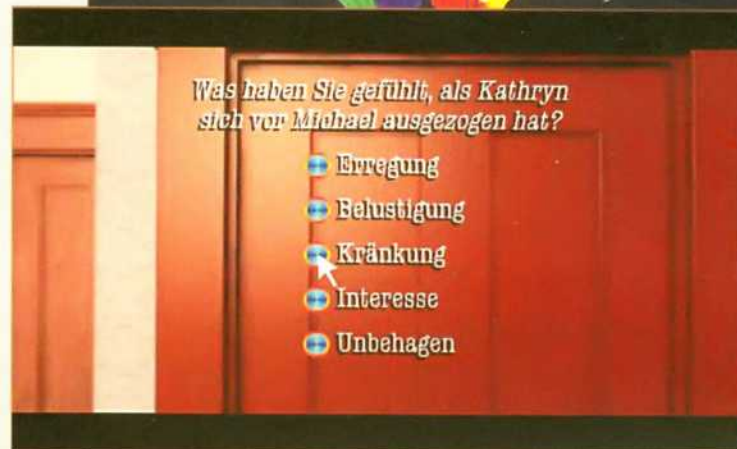
SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P166 mit Win 95, 16 MB RAM und 60 MB auf der HD

DIE VERSUCHUNG

Ein „Movie Adventure“ mit dem Charaktermimen John Hurt? Warum nicht: Erste CD-ROM von vieren eingelegt, ein Video startet. Okay, jetzt das Spiel. Nö, erst noch ein Video. Und noch eins. Nach rund 15 Minuten richtet Mr. Hurt in der Rolle des Psychiaters Dr. Turner endlich das Wort an mich und fordert meine Mitwirkung ein – ha, können vor lachen...

Als wir das Spiel vor exakt einem Jahr unter dem Originaltitel „Tender Loving Care“ erstmals vorgestellt haben, war von einem zeitgleich produzierten Film die Rede. Warum den niemand kennt, erklärt sich aus der klischeehaften und verworrenen Story um das junge, reiche und schöne Ehepaar Overton, den Tod ihrer Tochter und die titelgebende Versuchung durch eine attraktive Therapeutin. Vor dem Computer werden Sie nun am Ende jeder der 16 selbständig ablaufenden Spielfilmsequenzen von Dr. Turner nach Ihrer Einschätzung der Geschehnisse gefragt: Steht man den Reizen der Therapeutin Kathryn (zu sehen in einer Nacktszene) beispielsweise eher prüde oder geil gegenüber? Nur wer sich als Spanner outet, bekommt dann mehr nackte Tatsachen zu Gesicht.

Zwischen diesen Psychotests darf sich der Spieler per Maus von einer mäßig gerenderten Lokation zur nächsten klicken, um Schränke und Taschen zu durchsuchen. Beim Lesen von Tagebüchern und E-Mails wird dabei schnell klar, daß nicht nur Kathryn etwas zu verbergen hat. Geheimnisse, die in sieben unterschiedlichen Endsequenzen gipfeln. Das größte Geheimnis scheint mir jedoch, wie ein Konkurrenzmagazin diese trotz deutscher Sprachausgabe und professioneller Schauspieler sehr widerstehliche Versuchung mit 81Prozentpunkten adeln konnte – und dabei selbst zugibt, daß Interaktion hier nur in therapeutisch wertlosen Dosen offeriert wird.



Die Versuchung

(Aftermath Media/Funsoft)

Fader Psychotest, als Spiel-Film getarnt

URTEIL:

27%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: 99,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P60 mit Win 95, 8 MB RAM und 5 MB auf der HD; DVD-Version erhältlich

FIREWALL

In ferner Zukunft tobt auf der Erde mal wieder Krieg, was Echtzeitstrategen die Gelegenheit gibt, ihr Geschick auf Seiten der Alpha-Ranger oder X-Rebells zu beweisen. Wie gewohnt, haben die insgesamt 30 Missionen meist die Vernichtung aller Feinde zum Ziel – der Weg dorthin führt über die Eroberung strategisch wichtiger Gebäude bzw. den Schutz spezieller „VIP-Einheiten“. Ungewohnt ist, daß ein Aufbauteil fehlt: Sämtliche Produktionsstätten sind vorgegeben, zwecks Expansion müssen feindliche Anlagen übernommen werden. Die Maussteuerung folgt dann wieder klassischen Point & Klick-Mustern und ermöglicht die Zusammenfassung von Truppen im Zugraben. Es gibt verschiedene und bis zur Erkundung abgedunkelte Terrains, deren Beschaffenheit auch das Vorankommen der Armeen beeinflusst. Diese hinterlassen in sandigen Gebieten sogar ihre Spuren, dennoch wirkt die Iso-Grafik ziemlich altbacken. Daß die KI der Computergegner ausreicht, um etwa gefährdeten Kameraden zu Hilfe zu eilen, kann dieses Fließbandprodukt angesichts fehlender Multiplayer-Optionen auch nicht mehr vor dem Sturz in die Bedeutungslosigkeit retten. (mt)



Firewall

(Ari Games)

Echtzeitstrategie für Preisbewußte

URTEIL:

39%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: 49,95 DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 154 MB auf der HD

Test the Best

ÜBER
60%
SPAREN!



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

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



SCHNUPPERCOUPON



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

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum/2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 6/97 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Billard	3/98	Simulation	60%	DSF Ski	5/98	Sport	33%	Madden NFL '98	2/98	Sport	74%	Shadow Master	3/98	Action	63%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%	Dungeon Keeper	7/97	Genre-Mix	91%	Mageslayer	1/98	Action	64%	Shadows of the Empire	11/97	Action	87%
3D Ultra Mini Golf	7/97	Sport	49%	Dunkle Manöver	4/98	Strategie	87%	Man of War	6/98	Strategie	33%	Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
3D Ultra Pinball:				Earth 2140	7/97	Strategie	57%	Marx TT SuperBike	12/97	Sport	78%	Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%	Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%	Mass Destruction	11/97	Action	59%	Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
688(l) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%	Emergency	6/98	Strategie	64%	Mastermind	6/98	Strategie	55%	SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
7th Legion	11/97	Strategie	52%	Enemy Nations	6/97	Strategie	58%	Max Montezuma	1/98	Action	72%	Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%	Erachacha	10/97	Action	55%	Mäxi	11/97	Action	60%	Speedster	7/97	Sport	45%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%	Evidence	10/97	Abenteuer	39%	Meat Puppet	9/97	Action	53%	Spunky Duffie's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%	Evolution	4/98	Strategie	64%	Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%	Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%	Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%	Metalizer	6/98	Strategie	66%	Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%	Extreme Assault	6/97	Simulation	87%	Micro Machines V3 Multi	3/98	Sport	85%	Star Trek: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%	F-15	6/98	Simulation	75%	Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%	F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%	Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%	Starcraft	6/98	Strategie	86%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%	F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%	Might and Magic 6	6/98	Abenteuer	88%	Starfleet Academy	12/97	Simulation	86%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%	F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%	Mind Grind	7/97	Strategie	27%	Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%	Monkey Island 3	1/98	Abenteuer	85%	Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%	F1 Racing Simulation	1/98	Sport	87%	Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%	Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%	F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%	Monster Trucks	9/97	Sport	67%	Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Anno 1602	5/98	Strategie	87%	Fallout	6/98	Abenteuer	81%	Morgana	7/97	Multimedia	59%	Street Racer	12/97	Sport	74%
Anstöß 2	9/97	Sport	87%	FIFA 98	1/98	Sport	85%	Motor Mash	5/98	Sport	63%	Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%	FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%	Motorhead	6/98	Sport	76%	Sub Culture	12/97	Genre-Mix	86%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%	Fighting Force	5/98	Action	70%	Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%	Super Bubsy	10/97	Action	60%
Armor Command	5/98	Strategie	79%	Final Impact	6/98	Action	42%	My Friend Koo	3/98	Action	48%	Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%	Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%	Myth	12/97	Strategie	71%	Swing	10/97	Strategie	69%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%	Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%	Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%	Syrah	12/97	Strategie	36%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%	Floyd	12/97	Abenteuer	88%	NBA Action '98	2/98	Sport	74%	Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Atomic Bombberman	10/97	Action	65%	Flying Saucer	4/98	Simulation	85%	NBA Live 98	1/98	Sport	83%	Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%	Formel 1 '97	4/98	Sport	86%	Need for Speed II	6/97	Sport	74%	Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%	Formula Karts	8/97	Sport	70%	NetStorm	1/98	Strategie	85%	Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%	Forsaken	5/98	Action	87%	NHL 98	12/97	Sport	90%	Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%	Frogger	2/98	Action	72%	NHL Open Ice	2/98	Sport	57%	Terracide	7/97	Action	56%
Battlezone	4/98	Genre-Mix	87%	Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%	NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%	Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%	Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%	Nightmare Creatures	3/98	Action	74%	Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Bedium 2	8/97	Strategie	58%	Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%	No Respect	9/97	Action	55%	Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%	G-Police	2/98	Action	87%	Nuclear Strike	1/98	Action	78%	Tex Murphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
Birthingright	11/97	Genre-Mix	81%	Grand Theft Auto	2/98	Action	82%	Obsidian	1/98	Abenteuer	76%	The Golf Pro	6/98	Sport	73%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%	Granny	3/98	Abenteuer	70%	Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%	The Intruder	8/97	Action	49%
Blade Runner	1/98	Abenteuer	88%	Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%	Outlaws	6/97	Action	78%	The Last Express	6/97	Abenteuer	87%
Blaster!	3/98	Action	64%	Hannibal	1/98	Strategie	65%	Outpost 2	12/97	Strategie	74%	The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%	Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%	Outwars	6/98	Action	79%	The Reap	1/98	Action	68%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%	Heavy Gear	1/98	Simulation	73%	Overboard	12/97	Action	69%	The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%	Helicops	6/97	Action	61%	Pandemonium!	7/97	Action	86%	Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Boggle	2/98	Strategie	65%	Hercules	12/97	Action	75%	Pandemonium 2	4/98	Action	79%	Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%	Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%	Panic Soldier	10/97	Strategie	60%	TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%	Hitman	10/97	Genre-Mix	58%	Panzer General 3D	12/97	Strategie	87%	Tomb Raider 2	1/98	Action	87%
Bug Tool	6/97	Action	69%	I-War	1/98	Simulation	89%	Pax Imperia 2	1/98	Strategie	85%	Total Annihilation	12/97	Strategie	85%
BugRiders	4/98	Sport	35%	iF-22	10/97	Simulation	86%	Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%	Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%	Imperialismus	10/97	Simulation	85%	Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%	Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%	Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%	Perry Rhodan:				Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%	Incoming	5/98	Action	86%	Operation Eastside	3/98	Strategie	85%	Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%	Incubation	11/97	Genre-Mix	82%	Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%	UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Caveland	11/97	Simulation	63%	Independence Day	8/97	Action	58%	PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%	Ultimate Race Pro	3/98	Sport	79%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%	Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%	Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%	Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%	International Rally Championship	1/98	Sport	75%	Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%	Uprising	1/98	Strategie	76%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%	Interstate '76	6/97	Genre-Mix	71%	Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%	V-Explosion	3/98	Action	44%
Close Combat:				Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%	Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%	Virtua Fighter 2	11/97	Sport	85%
Die Brücke von Amheim	2/98	Strategie	62%	iPanzer '44	6/98	Simulation	56%	Power Chess	11/97	Strategie	72%	Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%	Iron & Blood	6/97	Action	59%	Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%	Virus	12/97	Action	70%
Comanche 3	6/97	Simulation	86%	Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%	Powerboat Racing	4/98	Sport	59%	Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%	Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%	Premier Manager 97	8/97	Sport	80%	Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%	Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%	Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%	War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Constructor	10/97	Simulation	80%	Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%	Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%	WarBreeds	4/98	Strategie	73%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%	Jedi Knight	12/97	Action	86%	Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%	Warhammer: Dark Omen	4/98	Strategie	87%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%	Jet Moto	3/98	Sport	58%	Rayman's World	1/98	Action	62%	Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%	John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%	Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%	Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%	Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%	Red Baron 2	3/98	Simulation	80%	Waterworld	10/97	Strategie	64%
Dark Reign	11/97	Strategie	88%	Journeyman Project 3				Redline Racer	5/98	Sport	83%	We are Angels	9/97	Action	18%
Dark Rift	3/98	Sport	53%	Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%	Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%	Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%	Julius Caesar	5/98	Strategie	64%	Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%	Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Das Grab des Pharo	3/98	Abenteuer	77%	Jurassic War	10/97	Strategie	62%	Riot	8/97	Sport	65%	Wing Commander Prophecy	2/98	Simulation	87%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%	Karl Race	10/97	Sport	42%	Rising Lands	4/98	Strategie	59%	WipEout 2097	8/97	Sport	72%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%	Kick Off '98	2/98	Sport	41%	Riven	12/97	Abenteuer	86%	World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%	Krazy Ivan	11/97	Action	68%	Roland Garros 97	10/97	Sport	70%	Worldwide Soccer	9/97	Sport	85%
Demonworld	12/97	Strategie	75%	Lands of Lore 2	11/97	Abenteuer	87%	Sabre Ace	1/98	Simulation	73%	Worms 2	12/97	Strategie	80%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%	Last Bronx	3/98	Sport	79%	Sandwarriors	7/97	Action	57%	X-Com: Apocalypse	8/97	Strategie	85%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%	Leviathan	12/97	Strategie	72%	Scarab	6/97	Action	38%	X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%	Liberation Day	5/98	Strategie	67%	Seafight	9/97	Strategie	52%	X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%	Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%	Sean Dundee's World Club Footb.	7/97	Sport	60%	You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
D.O.G.	10/97	Action	51%	Links LS 1998 Edition	10/97	Sport	85%	Sean Dundee's World Club Footb.	8/97	Sport	65%	You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%	Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%	Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%	Zap!ism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%	Lomax	6/97	Action	77%	Semper Fi	5/98	Strategie	39%	Zombieville	4/98	Action	8%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%	Longbow 2	1/98	Simulation	73%	Sentient	3/98	Abenteuer	13%	Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	62%
Drilling Billy	12/97	Action	55%	Lords of Magic	2/98	Strategie	82%	Seven Kingdoms	12/97	Strategie	85%				
Droijan	5/98	Genre-Mix	76%	M1 Tank Platoon 2	5/98	Simulation	85%	Seven Years War	4/98	Strategie	58%				
				Machine Hunter	9/97	Action	60%								

REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA



TINY TRAILS

BUBBLE PUZZLE PLUS



JACK



X-COM INTERCEPTOR

BEAST WARS



JÖRG



COMMANDOS

FIREWALL



MARKUS



VIRTUAL ON

SENSIBLE SOCCER WM ED.



MICHAEL



XENOCRACY

OF LIGHT AND DARKNESS



RICHY



UNREAL

JUDGE DREDD PINBALL



STEFFEN



FRANKREICH '98

SUPER MATCH SOCCER



TRILLE



COMMANDOS

DIE VERSUCHUNG



Sie kennen die Regeln, wir sowieso. Also können wir uns kurz fassen: Um an der monatlichen Verlosung dreier schicker PC-Spiele teilzunehmen, genügt eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen an unsere Adresse. Aktuelle Nennungen werden bevorzugt, indizierte Games nicht berücksichtigt und noch nicht erschienene Titel von vornherein disqualifiziert. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist dabei völlig gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen Voraussetzung für eine Siegchance.

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

Die Gewinne

Total HEAVEN



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

LESERCHARTS



1. (2) AGE OF EMPIRES

2. (5) DIE SIEDLER 2
3. (–) ANNO 1602
4. (1) TOMB RAIDER 2
5. (6) MONKEY ISLAND 3
6. (16) DUNGEON KEEPER
7. (12) JEDI KNIGHT
8. (3) COMMAND & CONQUER 2
9. (18) LANDS OF LORE 2
10. (9) CIVILIZATION 2
11. (13) GRAND THEFT AUTO
12. (10) BLADE RUNNER
13. (–) INCUBATION
14. (8) WING COMMANDER 5
15. (4) FIFA 98
16. (15) WARCRAFT 2
17. (11) DIABLO
18. (7) ANSTOSS 2
19. (–) THEME HOSPITAL
20. (–) WORMS

VERKAUFSCHARTS



1. (7) ANNO 1602

2. (–) STARCRAFT
3. (5) BATTLEZONE
4. (4) MYSTERIES OF THE SITH
5. (2) ANSTOSS 2: VERLÄNGERUNG
6. (–) AGE OF EMPIRES
7. (–) FALLOUT
8. (–) HEXEN 2 MISSION PACK
9. (6) GRAND THEFT AUTO
10. (–) FORMEL 1 '97
11. (–) RED BARON 2
12. (–) PANDEMONIUM 2
13. (–) LORDS OF MAGIC
14. (3) TOMB RAIDER 2
15. (–) M1 TANK PLATOON 2
16. (16) WING COMMANDER 5
17. (18) MONKEY ISLAND 3
18. (13) YOU DON'T KNOW JACK
19. (8) GOLD GAMES 2
20. (–) AOE: NEUE EPOCHEN

Qualität statt Quantität lautet diesmal das Motto: Aus den Tiefen des gefürchteten Sommerlochs konnten wir ein paar echte Schätzchen unter den Add-ons, Compilations, Schnäppchen und Neuauflagen ans Tageslicht holen.

ADD-ONS

Hexen 2 Mission Pack

Mit „Portal of Praevus“ bietet Activision nun das **erste offizielle Add-on** zu Raven Softwares 3D-Shooter an. Allzu viele Innovationen darf man für die geforderten **39,95 DM** allerdings nicht erwarten: In Burggewölben und tibetanischen Tempelanlagen sind gerade mal **15 neue Missionen** zu absolvieren. Dabei können Sie den zwei bisher nicht gekannten Monsterarten nun auch in der Rolle der Demoness mit Magie kommen.



FS '98 Cockpit Collection

Gegen eine Startgebühr von **49,95 DM** stellt Ari Data passionierten Piloten **zehn neue Cockpit-Panels** für Microsofts Flight Simulator '98 zur Verfügung. Die fotorealistisch dargestellten Instrumente von Boeing 747, Airbus A320, DC9 etc. wurden zudem um vollkommen neu programmierte Funktionen erweitert. Dazu zählen u.a. authentische Autopiloten oder Radarhöhenmesser im „Tape-Style“. Neben diesen im Hauptprogramm nicht enthaltenen Extras, gibt es noch ein Upgrade für den FSCOM 4.0, um via Flight Management System selbst erstellte Flugrouten ideal abfliegen zu können. Ein Progi zur Verwaltung der Panels und ein dickes Handbuch gehören ebenfalls zum Lieferumfang.

BUDGET

Preiswerte Pfefferkörner

Novitas erweitert die Reihe „Green Pepper Best Entertainment“ um vier komplett deutsche Titel von Electronic Arts. Jeweils nur **19,95 DM** sind da für FIFA Soccer '96 (90%) und Bullfrogs fliegende Teppiche aus Magic Carpet 2 (86%) zu berappen. Und das spannend-düstere Abenteuer Noctropolis (79%) sowie Bullfrogs rasante Gleiterhatz Hi-Octane (77%) kosten gar bloß **9,95 DM** pro Scheibe.



Klassisches von Blue Byte

Auch die Classic-Line von Blue Byte hat zwei Neuzugänge zu vermelden: Für nur noch **29,95 DM** stehen jetzt das Rundenstrategical Battle Isle 3 (73%) und das Rollenspiel Albion (89%) in den Händlerregalen.

COMPILATIONS

The Best of MicroProse Strategy

Der **89,95 DM** teure Dreierpack von MicroProse verspricht eine geballte Ladung Strategie mit der rundenbasierten Alienhatz X-Com: Apocalypse (85%), Sid Meiers Klassiker Civilization 2 (88%) sowie der Sammelkarten-Versoftung Magic: Die Zusammenkunft (75%).



ÜBERARBEITETES

Seven Kingdoms Ancient Adversaries

Das Echtzeitstrategical „Seven Kingdoms“ von Interactive Magic konnte im Dezember immerhin satte 85 Prozentpunkte und einen Joker-Hit einheimen. Verbesserungsvorschläge seitens der Fans hat man nun in der **Neuauflage** mit dem Untertitel Ancient Adversaries verwirklicht – nachzuprüfen für **89,- DM**.

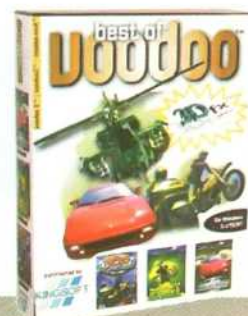


- * 1 neues Terrainset
- * 3 neue Völker: Zulus, Ägypter und Mughul
- * je 3 neue Kapitale der Macht bzw. Überwesen
- * 1 neue Waffengattung
- * über 30 Szenarien



TOP TIP: Best of Voodoo

Ein recht aktuelles Spieletrio von Electronic Arts hält Kingsoft ab sofort für Besitzer von 3Dfx-Turbos mit **69,- DM** im Tank bereit: Mit Need for Speed 2 SE geht es hinter dem Steuer von elf Edelkarossen ins Rennen, während Biker auf ebenso schwere wie temporeiche Moto Racer (83%) steigen. Und flinke Bal-lerfinger kommen bei Nuclear Strike, dem fünften Teil der kultigen Iso-Shooter-Serie, auf ihre Kosten. Alle drei Titel sind übrigens auch ohne 3D-Beschleuniger spielbar.



LARA-DOUBLES GESUCHT

<http://www.tvtoday.de>

Sie sehen aus wie Lara Croft aus „Tomb Raider“? Dann würde Sie jeder unserer (männlichen) Redakteure gerne kennenlernen! Alternativ könnten Sie aber auch am **Lara-Look-Alike-Contest** teilnehmen, den die Zeitschrift „TV Today“ derzeit auf ihrer Webpage im Internet veranstaltet. Neben einigen wirklich verblüffend ähnlichen Porträts, zeigt die Auswahl der bisherigen Einsendungen, daß die Sache von den meisten Models (darunter auch Männer) mit einer erfrischenden Portion Humor angegangen wurde – ein Muß-Besuch für Fans!



VOLLVERSIONEN UMSONST

<http://www.vollversion.de>



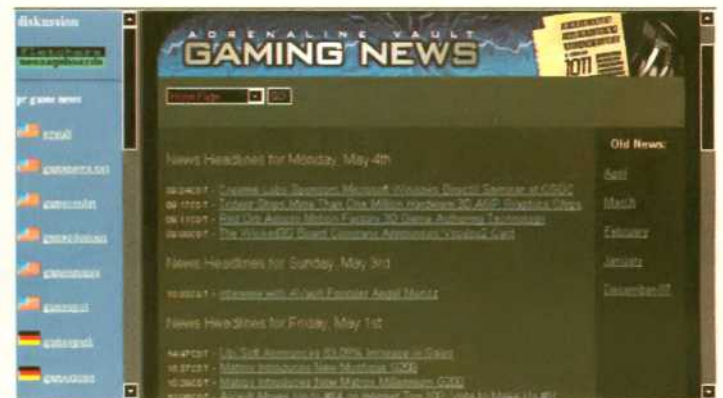
Die schlicht gestaltete Seite von Mediart-Software stellt **gratis lizenzierte Vollversionen zum Download** zur Verfügung – allerdings ist das Angebot noch im Aufbau be-

griffen und umfaßt vorläufig bloß drei Titel. Der interessanteste davon ist **Bureau Classic**, ein kompaktes Office-Paket aus simpler Textverarbeitung, Adreßverwaltung, Formulardruckerei usw. Zwar bietet die gerade mal 745 KB große Sammlung nicht die Funktionsvielfalt ähnlicher Produkte, aber dafür auch keine lästigen Sharewarehinweise. Und für einen kurzen Brief oder ein schnelles Fax ist damit bestens gesorgt. Neben diesem Nützling sind derzeit noch ein **Terminplaner** und mit dem **Cybergotchi** ein virtuelles Haustier für die Festplatte erhältlich. Doch morgen kann es schon mehr sein, regelmäßige Besuche der Adresse mögen also durchaus lohnen.

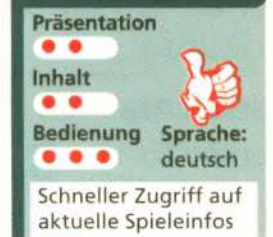


DIE SPIELE-DATENBANK

<http://195.185.28.90/fletcher/gnh>



Fletcher's (private) Homepage bietet über eine praktische Framenavigation **Zugriff auf relevante Internetseiten zum Thema Computerspiele**. Aufgeteilt in englisch- und deutschsprachige Onlinemags, führt ein Klick in der links platzierten Navigationsleiste direkt zur News-Abteilung des entsprechenden Anbieters. Die Ladezeiten halten sich in Grenzen, und die komfortable Bedienung machte die Seite auch in der Redaktion schnell zu einer beliebten Anlaufstelle in Sachen Neuigkeiten. Zumal sich Besucher auch in einem gut gemachten Forum über die jüngsten Entwicklungen austauschen können.



ONLINE-GAMING IM CAFE

<http://www.netzwerk-gamecafes.de>

Internetcafés gibt es mittlerweile in nahezu jeder Stadt, doch die auf dieser Homepage vorgestellten sind etwas Besonderes: Die „Netzwerk Game Cafés“ in Köln, Kassel, Wiesbaden, Frankfurt und Darmstadt verstehen sich nämlich als **Treffpunkte für Actionspieler**, die ihre Lieblingsgames im Netzwerk auf neuester Hardware zocken wollen!

Geboten werden diverse 3D-Shooter, Strategicals wie „Starcraft“ und „Command & Conquer 2“, das abenteuerliche „Diablo“ sowie Tempomacher vom Schlage eines „F1“ oder „Redline Racer“. Die Spiele laufen auf 3Dfx-beschleunigten MMX 233 oder P2-Boliden, u.a. auch in Wettbewerben, wo es Soft- und Hardware zu gewinnen gibt. Die Stundenpreise erfährt man vor Ort oder durch Anruf, die Telefonnummern und Adressen auf dieser spartanisch gestalteten Page.



ALIENS ONLINE

<http://www.gamestorm.com>

Für Kesmais Ego-Shooter dient nicht der aktuelle Kino-streifen „Alien: Die Wiedergeburt“, sondern James Camerons „Aliens“ aus dem Jahre 1986 als Vorlage. Pas-send, bot Teil zwei der SF-Saga um die geifernden Killer aus dem All doch Action pur.



Wir erinnern uns: Jahre nach ihrer ersten Alien-Be-gennung bricht Ellen Ripley alias Sigourney Weaver mit einer Handvoll Marines zur Rettungsaktion auf – man hatte auf dem alienverseuchten Gestirn inzwi-schen doch tatsächlich eine irdische Kolonie errichtet, mit der der Funkkontakt nun abgebrochen ist... Für den Spieler ist vor dem Abflug ein mühseliger Download von satten 13 MB fällig. Mit der Startsoft-ware und den Programmdateien auf der Festplatte dür-fen Sie sich beim Gamestorm-Server anmelden, wozu trotz Gratismonat eine Kreditkartennummer über das Netz geschickt werden muß. Ist das Konto dann per Namenseintrag und Paßwort gesichert, stehen die Steuerung (Maus oder frei belegbare Tastatur) sowie die Beschallung (Effekte und/oder Musik) zur Disposi-tion, außerdem muß man sich für eine Seite entschei-den: Entweder Sie greifen zu Bewegungsmelder, MG und Flammenwerfer, um als Soldat, Techniker oder Sanitäter das Aliennest auszurauchern, oder Sie ge-hen als außerirdischer Face-Hugger bzw. Drohne in die Verteidigung. Die kampfstärke Alienkönigin darf nur mimen, wer bereits genügend Punkte erspielt hat.

Freie Jobwahl: Werden Sie Marine oder Alien!

Wer sich zum Militär berufen fühlt, kann sein Alter ego noch individuell einkleiden und mit einem von zwölf Ge-sichtern versehen, ehe er sich in die zehn Kampfgebiete

wagt. Auch spielerisch ergeben sich aus der Wahl der Identifikationsfigur Unterschiede im Raumschiff und der Kolonie: Waffen und vorsichtiges Anschleichen auf der einen, wieselflinke Attacken mit Klauen, Zäh-nen und Schwanzspitze auf der anderen Seite. Ein schönes Konzept also, leider nicht ganz so schön realisiert. Die Darstellung der teilweise animierten Räumlichkeiten verzichtet auf den Einsatz von 3D-Karten, Freund und Feind zeigen sich in simpler Bit-map-Grafik – insgesamt wirkt die Optik nicht ganz zeitgemäß. Dafür ist die Steuerung mit der der po-pulären id-Titel identisch und somit über jeden Zweifel erhaben. Zumindest die 30 kostenfrei-en Tage sollte man den Online-Kampf (pro Ter-rain und Partei treten bis zu zehn Leute an) also mal probeweise aufnehmen. (rf)



Standbilder mit Motiven aus dem zweiten Alien-Film machen Appetit auf mehr



Erfolgreiche Aktionisten dürfen auch in die Haut der Alien-Queen schlüpfen



Als Außerirdischer manövriert man via eingeblen-deter Karte durch die etwas enttäuschende 3D-Gra-fik, Marines greifen zum Bewegungsmelder

Präsentation

● ●

Bedienung

● ●

Motivation Sprache:

● ●



englisch

3D-Shooter zum Film „Aliens“ für bis zu 20 Online-Spieler gleichzeitig, benötigt zumindest einen P90 mit Win 95, 16 MB RAM, 30 MB auf der HD und ein 14.000 Baud Modem. Erster Monat gratis, danach 10 Dollar pro Monat

LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

<http://www.sierra.com/titles/lslcasino/bot.html>

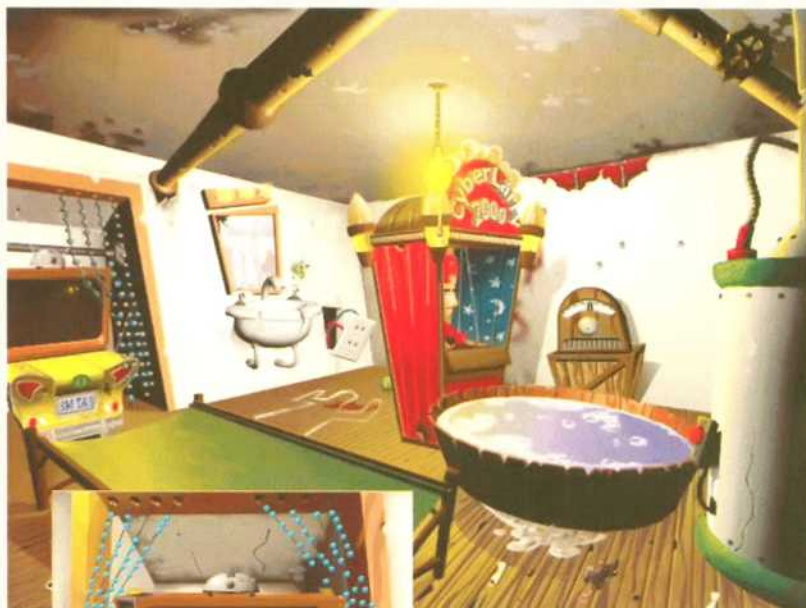
Al Lowes legendärer Schwerenöter Larry Laffer hat genug vom Pech in der Liebe und sucht das Glück nun im Spiel. Demnächst eröffnet er sein eigenes Internet-Casino – die Lizenz von Sierra hat er bereits in der Tasche seines weißen Polyesteranzugs.



Der Weg zum virtuellen Reichtum beginnt im heruntergekommenen Null-Sterne-Hotelzimmer. Dort wählt der Besucher sein Alter ego unter diversen Charakteren, die man allesamt aus den Larry-Adventures kennt. Wer mag, läßt sich beim Baden noch vom „Cyber Larry 2000“ mit schlüpfrigen Witzen in Stimmung bringen oder betrachtet sein grimassierendes Online-Konterfei im Spiegel. Im Erdgeschoß finden passionierte Zocker dann von Black Jack über Roulette, Poker und Slot Maschines bis hin zum Würfeln (Craps) alles, was ihr verspieltes Herz begehrt. Dabei stehen die gängigen Regelwerke zur Wahl, auch verfügen die Tische über unterschiedliche Limits. Denn die Gewißheit einer prall gefüllten Geldbörse hat man bloß beim Offline-Training – in der netzbetriebenen Spielhöhle werden Pechvögel wohl die eine oder andere Bankrotterklärung abgeben müssen. Dann kann der Kontostand aber mit launigen Partygames wieder auffrisiert werden. Da läßt man etwa im Comedy Club Kalauer vom Stapel, die der Rest der Anwesenden bewertet, um vom Casino gestiftete Geldpreise abzustauben. Nach dem gleichen Prinzip werden coole Anmachsprüche umgemünzt, oder man versucht sich an witzigen Wortspielereien.

Himmlische Spielhöhle für Online-Zocker

Auch fernab von den Spieltischen gibt es reichlich Gelegenheit, mit „Larrybucks“ (eine rein virtuelle Währung) um sich zu werfen. So kann man seine Mitspieler in diversen Restaurants und Bars unterschiedlichster Preisklassen freihalten. Als exklusiver Chatroom bietet sich für Banksprengmeister etwa das mehrgängige Menü im „Molto Dinner-O“ an. Die Gewinne werden zudem im Geschenkshop auf den Kopf gehauen oder an der Rezeption in luxuriösere Ausstattung für das Hotelzimmer investiert. Immerhin könnte man damit ja vielleicht eine(n) Auserwählte(n) beim intimen Tête-à-tête beeindrucken – so ganz hat Larry der Liebe nämlich nicht abgeschworen. Und sollte der One-Night-Stand mit lebenslänglich bestraft werden, stellt das Online-Vegas sogar eine Hochzeit in der Wedding-Chapel in Aussicht. Wir stellen indessen einen Test in der kommenden Ausgabe in Aussicht: Wenn die Wertungswürfel fallen, wird sich zeigen, ob das Programm sein Geld (rund 60,- DM) wirklich wert ist – die Benutzung des Servers soll ohnehin kostenfrei bleiben. (st)



Im (ausbaubaren) Hotelzimmer wählt man sein Konterfei



Acht „Emoticons“ sorgen beim Sprechblasen-Chat für ausdrucksvolle Unterhaltung



Kleine Geschenke aus dem Giftshop erhalten die Online-Freundschaften



Slotmachines mit unterschiedlichem Einsatz dürfen nicht fehlen

Präsentation

• • •

Inhalt

• • •

Bedienung

• • •



Sprache:
• • •
englisch

Vorabinfos zur schlüpfrig-unterhaltenden Online-Spielhöhle, Frame-fähiger Browser erforderlich

EVERQUEST

<http://www.everquest.com>

Das Online-Debüt der Sony Interactive Studios America geriet zum Debakel: Die im Februar vorgestellte 3D-Panzerschlacht „Tanarus“ war ein gewaltiger Flop. Ab Spätsommer soll nun ein aufwendiges 3D-Rollenspiel verlorene Maschen im Netz gutmachen.



Spielbares ist auf der Homepage zwar noch nicht zu finden, doch die reichhaltigen Infos versprechen ein spannendes Fantasy-Abenteuer: Die fünf Kontinente der Welt Norrath sollen über 1.000 Besuchern gleichzeitig offenstehen, wobei die Betreiber nach und nach neue Regionen freischalten wollen. Ein 3D-Beschleuniger wird beim Marsch durch die sehenswerten Gefilde Pflicht sein, zumal sich auch alle Bewohner (seien es nun Spielercharaktere, Monster oder NPCs) im prächtigen Polygon-Gewand präsentieren. Unterschiedliche Kameraperspektiven rücken die Highcolor-Optik dabei stets ins rechte Licht.

Ein Blick ins randvolle Screenshot-Archiv oder auf das saugbare Quicktime-Video macht also Lust auf mehr. Bezüglich Komplexität und Features gilt das auch für die ausführliche FAQ-Liste und die umfangreiche Enzyklopädie mit Hintergrundinfos. Man wird sein Alter ego nämlich aus zwölf genreblichen Fantasy-Rassen wie Elfen oder Zwergen wählen und sich dann für eine von 14 Charakterklassen (Krieger, Barde, Mönch, Priester

Eine echte Alternative zu Ultima Online?

etc.) entscheiden können. Umfassende Weiterbildungsmaßnahmen versprechen dabei Dutzende von speziellen Talenten; dazu kommen fünf Magieschulen mit jeder Menge Zaubersprüche. Auch an Items wird nicht gespart: Von den Tausenden Gegenständen werden viele als Ausrüstung an die sage und schreibe 21 verschiedenen Körperpartien des Helden gepackt. Und im Gegensatz zu „Ultima Online“ wird man sich den hiesigen Gegnern und Aufgaben auch mit einer gemischten Party stellen dürfen; Einzelkämpfer sind freilich ebenfalls willkommen.

Seit kurzem kann man sich online für den Beta-Test anmelden, dessen erste Phase demnächst mit rund 100 handverlesenen Recken anlaufen soll. Im Lauf der Zeit dürfen dann weitere Helden einsteigen. Bis es soweit ist, können sich Interessenten unter dieser Adresse anhand von News, Pressestimmen und Links zu Gilden, Foren sowie Live-Chats auf das Abenteuer vorbereiten. Wir warten jedenfalls schon gespannt auf die Fertigstellung von Programm-CD und Client-Software, um Ihnen baldmöglichst einen ausführlichen Erfahrungsbericht aus Norrath liefern zu können. (st)



Schickes Terrain und Polygon-Akteure machen eine 3D-Beschleunigerkarte bei Everquest zur Pflicht



Antonica ist der größte unter den fünf Kontinenten der Spielwelt Norrath



Die Zaubersprüche werden effektiv in Szene gesetzt



Vom Ohr bis zur Fußspitze lassen sich über 20 Körperpartien des (bzw. im Falle einer Party der) virtuellen Alter egos mit Equipment bestücken

Präsentation

● ● ● ● ●

Inhalt

● ● ● ● ●

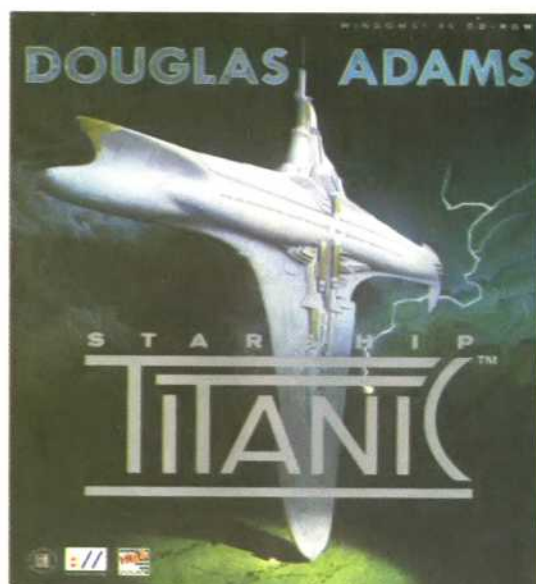
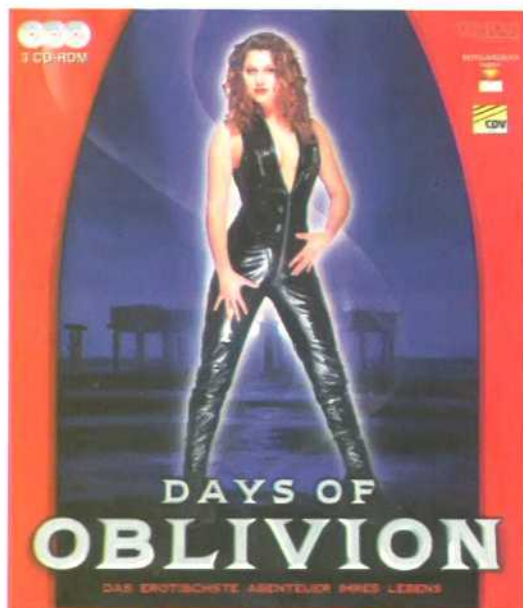
Bedienung

● ● ● ● ●



Sprache:
englisch

Umfassende Infos zu einem vielversprechenden Online-Rollenspiel, Netscape 3.0+ bzw. Internet Explorer 3.0+ enhanced, optimiert für 800 x 600 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe



Gelöst

Days of Oblivion
Starship Titanic

Tips und Tricks



Andretti Racing
Anno 1602
Army Men
Dark Earth
Fallout
Forsaken
Incoming
Interstate '76:
Nitro Riders
Joint Strike Fighter
Lords of Magic
Metalizer
Might and Magic 6
Outwars
The Reap
Triple Play 99

Gelöst: Days of Oblivion

Warum bewerten wir eigentlich Spiele schlecht, wenn sie anschließend doch gekauft (und sogar gespielt) werden? Wie auch immer, René Zenker hat die Zeichen der Zeit erkannt und beschlossen, uns von unserem allmüttwöchentlichen Hotline-Leiden zu erlösen. Hier also seine Komplettlösung zu Orions abgedrehtem Adventure...

Erst mal ein Cheat...

Die auf der Festplatte im DOS-Unterverzeichnis „S“ abgelegten Spielstände können mittels eines Texteditors aufgerufen und wie folgt verändert werden:

Charisma	(2. Stelle, nach Dateinamen):	9
IQ	(3. Stelle):	9
Gesicht	(4. Stelle):	4
Oberkörper	(5. Stelle):	3
Unterkörper	(6. Stelle):	4
Credits	(7. Stelle):	99.999

Nach dem Speichern und Laden des Spielstands stehen die veränderten Werte zur Verfügung, natürlich kann man sich aber auch den Spaß machen, die Körperwerte „von Hand“ zu verändern, indem man nur die Credits erhöht und sich im Hospital unters Skalpell begibt...

Allgemeine Hinweise:

Der hier beschriebene Lösungsweg bezieht sich auf ein Spiel ohne Verwendung der Cheats. Für hartnäckige Mogler können durchaus einige Aktionen entfallen. Es empfiehlt sich, die vorgeschlagene Reihenfolge einzuhalten, da im Spiel einige Fallen eingebaut sind, welche man ohne die richtigen Gegenstände nicht überwinden kann. Die auf der Karte eingetragenen Örtlichkeiten sind erst nach und nach begehbar. Im fortgeschrittenen Spiel sollte man jedoch nicht in bereits abgegrasten Gebäuden umherirren, da dort oft Wongs Schergen warten.

Twin Town

Bereits im Hospital hat man die Wahl, auf Onkel Dagoberts Spuren zu wandeln oder 400 Credits für erhöhte Intelligenz zu opfern. Im letzteren Fall wird der Personal Assistant (Mel) im TechWare-Shop repariert, anderenfalls muß man im Taxi

auf dem Weg zum Bates-Shop wie Elvis singen und Trinkgeld geben. Nur dann rückt der Fahrer ein **Elvis-Mikrofon** heraus, das von Gill Bates als Gegenleistung für die Reparatur des PA akzeptiert wird. Jetzt ist der Shotuma-Tower, Jake Boones Zuhause, anwählbar. Dort geht es in Jakes Etage, wo ganz lässig der drohende

Countdown der Computerstimme abgewartet wird. In der Wohnung öffnet man den Schrank mit den roten und grünen Knöpfen, entnimmt die **Sleepy-Packung**, die obligatorischen **Hefte**, die künstliche **Vagina** sowie die **Holo-Einheit**.



Twin Town im Überblick

Nach Einnahme der Liquison-Probe erinnert sich Jake an die „Dream 'N' Lazy“-Bar. Nachdem er sich mit Odin eingeloggt hat, werden der PA neu konfiguriert (PA-Link), die Notepad-Aufzeichnungen gelesen (Stowes Haus wird anwählbar) und ein **Odin-Printout** von Oezgür angefertigt (Archiv „nice and easy“, bei Oezgür „Hardcopy to Inventory“ drücken). Nun begibt sich der heldenhafte Schnüffler zur „Dream 'N' Lazy“-Bar, wo er zunächst jedoch nicht eingelassen wird. Also zitiert man umgehend den Chef herbei, welcher sich als Oezgür entpuppt. Der vorgezeigte Odin-Ausdruck öffnet denn auch prompt den Weg nach drinnen.

In der Bar wählt man den Weg nach links, wobei Mel eine **Batterie** entdeckt (wer von der Blondine abgewiesen wird, sollte seinen Charismawert auf 4 erhöhen). Dank des Stromspenders ist die Holo-Unit nun einsatzbereit. Shorty (an der Bar) bevorzugt den Drink Nr. 11, hat aber nichts Interessantes zu erzählen. Als nächstes wird eine Lokalrunde bestellt, woraufhin der Barkeeper einen am Verlassen der Bar zu hindern versucht. Sein Angebot, einen **Koffer** zu Waker zu bringen, nimmt man zwar an, allerdings ist Elvis der Transport des Gepäckstücks zu heiß. Also wieder 'raus aus dem Taxi, das Teil mit Hilfe des Holo-Geräts unsichtbar gemacht und wieder eingestiegen. Eine Polizeikontrolle später befindet man sich bei Waker, dem der Koffer jedoch nicht übergeben wird. Statt dessen läßt man sich von der winkenden Hand eine **Autogrammkarte** von Waker zukommen und fliegt zurück zu Jakes Wohnung.

Dort wird der Koffer von Odin gescannt. Mel äußert Bedenken hinsichtlich des Kofferinhalts, also zeigt man Odin auch

noch Wakers Autogrammkarte. Danach läßt sich Jake zu den Stowes fliegen, wo er dem Bruder des toten Bob die künstliche Vagina nebst Koffer anbietet. Als Bezahlung erhält er eine rote **Code-Karte** sowie 2.000 Credits und begibt sich wieder nach Hause. Dort stellt er fest, daß eine E-Mail eingegangen ist, also auf zu Pandoras Love-Box. Dort wird als erstes der Abfallplatz mit dem Schrottauto aufgesucht. Den angreifenden Penner stellt man mit einer Packung Sleepy ruhig und läßt ihn von Mel untersuchen. Die **Cartridge** wird selbstverfreilich von Odin überprüft und die darauf enthaltenen Credits auf das eigene Konto verfrachtet, um alle Körperteile (Unterleib auf Stufe 3) im Hospital erneuern zu können.

Nun steht einer erfolgreichen Zusammenkunft mit Pandora nichts mehr im Wege. Ihr wird das Amulett gezeigt, anschließend ruft man die neu bei Odin eingegangene E-Mail ab. Unser Held ist bei einer Gameshow im Wong-Tower eingeladen! Dort trifft er in einer Werbepause auf Tara, die er ebenfalls durch das Amulett kennt. Sie sollte zunächst heftig umworben werden, bevor man sich ihr zu erkennen gibt. Eine hektische Flucht später verkriecht man sich im Fahrstuhl des Shoutuma-Towers. Jetzt vertauscht man die Namensschilder von Jake Boone und A. Pechlivanidis auf folgende Weise: Auf Jake Boone klicken und festhalten, das Schild über A. Pechlivanidis ziehen und loslassen. Dann fährt man in das oberste Stockwerk (Jakes Wohnung). Dort wird die Verbindung zwischen Odin und Mel gekappt (in Odin „Shutdown“ anwählen). Im Lift aktiviert Jake den Holo-Generator und fährt in den Keller. Dort ist die Verriegelung der TechWare-Etage mit der roten Keycard zu deaktivieren, bevor man mit dem Lift in das TechWare-Lager fährt. An Ort und Stelle findet sich eine Kiste, die ein **Eisspray** enthält. Abermals unter Verwendung der Holo-Unit geht es wieder in den Keller, wo sich nun dank des Sprays die Bodenluke öffnen läßt. Nach der folgenden Zwischensequenz begibt man sich wieder zur Universität. Der Computer gibt Hinweise auf die Kombination des **Safes**. Zuletzt sucht man die



Twin-Townsche Müllhalde auf (Rubbish). Hier gilt es, die **Eisenstange** schnell wegzunehmen, bevor man in die Kapsel steigt und erneut vor Wongs Killern flüchtet.

Das Labyrinth

Springen Sie im Labyrinth in die Lore, und nehmen Sie zunächst den Weg geradeaus, rechts, links und wieder gerade. An dieser Stelle wird entschieden, welches Ende man miterleben möchte:

Das absolute Happy-End in der Pyramide:

Man fährt mit der Lore weiter, und zwar gerade, gerade, gerade, rechts. Neben dem Skelett findet sich (ein Bild weiter) eine Textzeile aus Wongs Bibel. Das große Tor läßt sich öffnen, indem man am Terminal auf die Negativ-Abbildung klickt. Jetzt ist Eile angesagt: Auf einer Plattform liegt ein nicht zu erkennendes **Messer**, welches eingesackt werden muß. Der Shiveran-Code für das Terminal lautet: „Wong ist die Wahrheit“, wobei auch der Druck auf die OK-Taste nicht vergessen werden darf! Jetzt schnell ein Bild zurück und den Gleiter angewählt, welcher Jake zur Pyramide bringt.



Das Schwimmermesser ist kaum zu erkennen

Dort angekommen, öffnet man das Tor, indem der goldene Ring genau getroffen wird. Dazu verschiebt man entweder

fünfmal den oberen Riegel *oder* fünfzehnmal den unteren (für begabte Mathematiker ist es mit Sicherheit ein leichtes, ihre Zuschauer mit deutlich verwirrenderen Lösungswegen zu beeindrucken). Danach drückt man den linken Knopf. Wenn man sich auf die Tafel mit der Hand zubewegt, fallen die Angreifer in ein Loch, in welchem Tara nach dem Amulett angeln will. Jake hält sie jedoch zurück und aktiviert gemeinsam mit ihr die Tafel.

Das schmerzhaft Happy-End in der Pyramide:

Zunächst geht man genau wie beim absoluten Happy-End vor, vor allem spielt das Messer eine zentrale Rolle. Nachdem Tara nämlich nicht zurückgehalten, sondern dem Amulett hinterhergeschickt

wurde, muß Jake seine rechte Hand mit dem Messer der rechten Form auf der Tafel „anpassen“, um den Kometen abzuwehren.

Das zweifelhafte Happy-End auf der Arche:

Man biegt mit der Lore rechts ab und begibt sich zu den Kisten bei der Arche, in welche man einsteigt. Auf der Arche sollte man sich ganz vorsichtig von links dem grün erleuchteten Gang nähern, um den ID-Code des Soldaten ablesen zu können. Danach wird der Gang rechts daneben erkundet und die Sicherheitstür wie folgt überwunden: Der ID-Code „661208b/c1/31115“ wird eingegeben, das runde Metallstück von Wong stört die Steuerung der Tür. Mit der Metallstange wird sie endgültig blockiert. Nun

sollte man die Cockpit-Luftzufuhr erst aus- und dann wieder einschalten, wonach man tapfer den grünen Gang zum Cockpit beschreitet. Links kann Tara dann die Arche in den Kometen steuern.



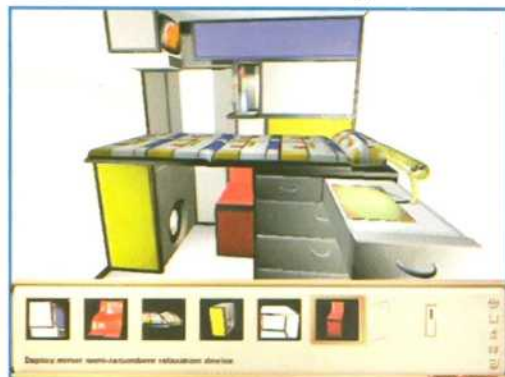
Der Weg zur Arche ist gut getarnt

Lösung: Starship Titanic

Wie durchgeknallt hätten Sie Ihr Adventure denn gern? Völlig? Da haben wir genau das Richtige für Sie, brüllend heiß serviert von Markus Wollny/Gamesmania. Bitte die Serviette zurechtzupfen, wir beenden hiermit die Hors d'oeuvres und kommen direkt zum Hauptgang!

Aus heiterem Himmel

Legen Sie die CD in das Laufwerk ein, und erhöhen Sie Fentibles Bitte mit einem simplen „Yes“. Das **Bild** wird noch mitgenommen, und auf geht's an Bord. Dort betätigt man den Knopf für die Eingangscards, danach begibt man sich an die Rezeption zu Marsinta. Marsintas Fragen sind belanglos, sie hat ohnehin nicht vor, einem das zu geben, was man wünscht. Also zieht man sich in sein Zimmer zurück (evtl. Mini-Aufzug benutzen) und fährt die Einbaumöbel so aus, daß man fernsehen kann. Sobald die Glotze läuft, sucht man einen Kanal, der einem mitteilt, daß man vielleicht schon ein Upgrade zur zweiten Klasse gewonnen habe. Man verläßt den Raum wieder und begibt sich



Erst wenn der Fernseher betriebsbereit ist, gibt's den nächsten Hinweis

zum nächstgelegenen Succ-u-Bus, welchem man sein **Reisemagazin** mit dem **Gutschein** entnimmt. Den Gutschein legt man Marsinta vor und erhält so das Upgrade.

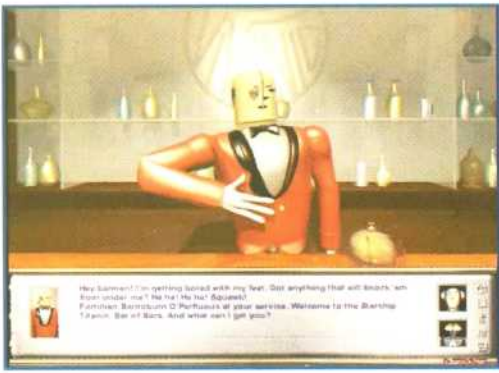
Lassen Sie die Rezeption jetzt wieder links liegen, und schlendern Sie hinüber in den Raum mit dem Papagei. Dieser wird so lange festgehalten, bis er entkommt und eine **Feder** zurückläßt. Verlassen Sie den Raum, betreten Sie ihn wieder und greifen Sie sich das Vieh abermals. Diesmal kommt es in den Succ-u-Bus, die Zimmernummer-Plakette gleich hinterher, und beides wird per Knopfdruck abgeschickt. Bevor man dem Raum den Rücken kehrt, besorgt man sich noch die **Sitzstange**, die zwischen den Säcken in der Ecke steckt, und schiebt die aktuelle Zimmernummer-Plakette (Parrot-Room) in sein Inventory. Traben Sie erneut zur Rezeption, dort durch die Tür rechts neben dem großen Portal und mit dem Aufzug hinunter in den Bilge-Room. Man schaltet „Mother“ ein und gibt ihr die Feder. Der Succ-u-Bus ist allergisch gegen Federn (oder vielleicht gegen Papageien?) und spuckt Brobstigon aus. In dessen Taschen findet man Titanias **Riechzentrum** und die **blaue Sicherung**. Jetzt fährt man mit dem richtigen Aufzug zu seinem Zimmer, nimmt den Papagei aus dem Succ-u-Bus und rührt ein wenig in der Schüssel mit

den Pistazien (rechts neben dem rechten Bett). Der Papagei frißt die Pistazien, und man kann sich Titanias **Ohr** unter den Nagel reißen.

Papagei des Grauens

Es empfiehlt sich, jetzt etwas fernzusehen. So stellt man fest, in welchem Stockwerk Nobby Nummer 4 festhängt. Man nimmt sodann den Aufzug Nummer drei ins 39. Geschoß (Grund des Brunnens), liest dort **Nobbys Kopf** auf, fährt mit dem 3. Aufzug rauf in das erwähnte Stockwerk und tauscht im vierten Aufzug Nobbys Kopf gegen Titanias **Auge**. Beim Fernsehen ist uns ferner ein Bild aufgefallen, welches eine Zimmernummer zeigt, die auf dem Kopf steht. Man merke sich diese Nummer, es sollte das Zimmer in der 1. Klasse, Aufzug Nummer 2, 7. Stock, Nummer 3 sein. Dies nur für später.

Man besteigt nun den Pellerator in Richtung Bar, wo man sich kurz mit dem Barbot unterhält, das **Glas** nimmt und sich das Rezept für den Titanic Titillator auf dem Bildschirm links notiert. Weiter geht's zum Aussichtsdeck, wo mit der Sitzstange wiederholt auf den Notfallhammer-Spender geklopft wird, bis der **Hammer** zum Vorschein kommt.



Barkeeper sind doch alle gleich: Immer nur reden, reden, reden...

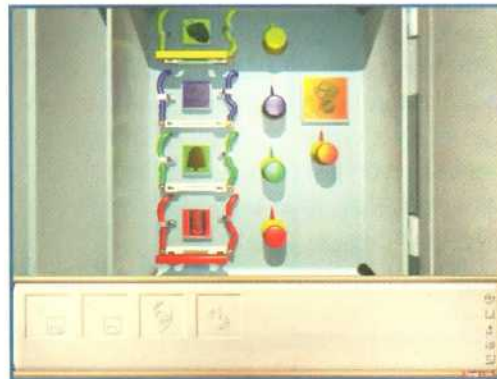
Wieder im Papageienraum, ruft man Krage, den Bellbot, und fragt ihn, ob er gerne den Fernseher zu Klump hauen würde. Krage bejaht begeistert, so daß man ihn beauftragt, den Fernseher in den Brunnen hinabzuwerfen. Es folgt eine kurze Aufzugfahrt, woraufhin ein **kaputtes TV-Set** das Inventory schmückt. Anschließend sucht man im Raum mit den Statuen nach Marsintas Statue und fummelt so lange an den Hebeln herum, bis Marsintas Cell-Settings und Stimmung im gelben Bereich liegen (die ersten beiden Anzeigen links im PET). Zur Rezeption zu laufen und Marsinta um ein Upgrade zu bitten (das natürlich auch gewährt wird), ist eins. Daraufhin ist es an der Zeit, mit dem Aufzug in den geheimnisvollen Raum zu fahren, der vorher auf dem Monitor zu sehen war. Es geht 'rein, die Treppe hoch, man dreht sich um, löscht das Licht, klickt auf die vordere rechte Lampe und ruft den Bellbot. Krage soll uns gefälligst das **Auge** geben, und schwupps, hätten wir das auch schon.

Mit dem Pellerator fährt man in den Musikraum. Dort sieht man sich das Muster auf den Bezügen der beiden Stühle genau an und stellt die Schalter am Pult entsprechend ein. Wenn man auf den roten Knopf drückt, sollte jetzt eine hinreichend gefällige Melodie von Boppy Headcase und den Laid-Back-Loafers erschallen. Diese wird wieder abgestellt, woraufhin man zum Grammophon geht, den **Trichter** (Titantias zweites Ohr) abnimmt, zuerst auf „Stopp“ und dann auf „Aufnahme“ drückt. Am Pult wird danach der rote Knopf gedrückt, bevor man zum Grammophon zurückkehrt, es wieder stoppt und den **Zylinder** entnimmt. Mit diesem in der Tasche läßt man sich vom Pellerator ins Restaurant zurückbringen. Dort wird zunächst der Maitre D'Bot belästigt, bis man seinen **Arm** bekommt. Danach wird die Quengelei fortgesetzt, und man landet zu guter Letzt am Tisch des verbliebenen Scraliontis. Diesem nimmt man das supersaugfähige **Tüchlein**, den

anderen **Arm** mit dem **Schlüssel** sowie die **grüne Sicherung** ab. Mit dem Schlüssel öffnet man im Vorzimmer zum Restaurant das Musikschränkchen und ersetzt dort den vorhandenen Zylinder durch den selbst produzierten. Der Maitre D'Bot ist begeistert und entspannt sich, so daß wir nicht nur den **Schlüssel**, sondern auch Titantias **Hörzentrum** seinen Händen entreißen können. Jetzt wieder in den ersten Stock, dort in den „geheimen“ Raum, welcher über die Treppe gegenüber dem Erste-Klasse-Kanal zu erreichen ist.

Rettet den Schiffsscomputer!

Dort liegt Titania, der wir schon einmal die beiden Augen und Ohren geben. Jetzt in den Raum mit dem Sicherungskasten. Die blaue und die grüne Sicherung werden hineingesteckt, die Knöpfe zur Seite gedreht, das gleiche macht man mit dem gelben Knopf. Zurück zum Ausichtsdeck (via Pellerator). Der Ventilator dort sollte jetzt funktionieren. Anschalten, auf schnelle Geschwindigkeit stellen und entspannt zurücklehnen...



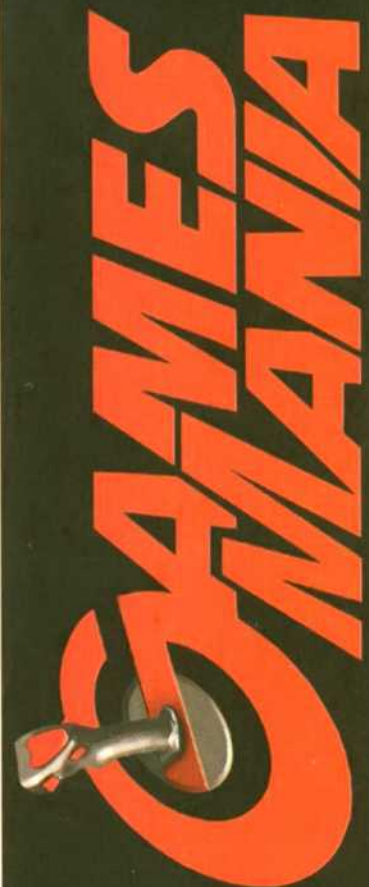
Falls die Einstellungen nicht stimmen, einfach die Sicherungen herausnehmen und nochmals versuchen

Im Anschluß fährt man mit dem Aufzug zu irgendeinem Dritte-Klasse-Deck, wo man die kleine Lounge mit dem seltsam lächelnden Bild aufsucht. Mit dem Hammer wird das Glas vor der langen **Stange** eingeschlagen und diese daraufhin mitgenommen. Jetzt zum SGT-Restaurant, wo man am Hebel der Hühnchenmaschine zieht. Sollte es jetzt zu schnell herausflutschen, stimmen die Einstellungen im Sicherungskasten nicht – also noch einmal Sicherung 'raus, wieder 'rein und die Schalterstellung ändern. Jetzt wird das Glas ein gutes Stück unter den linken Soßenspender gehalten, um das **Hühn-**

**Wir sind
nicht käuflich.**

Gamesmania -

**kostenlos &
unbestechlich**



www.gamesmania.com
**Reviews, Previews,
Demos, News,
Cheats & mehr.**

Produktinfo 046

chen zwischen Spender und Glas zu bringen. Das Sperlingspüree sollte sich nun im Glas befinden. Das heiße Hühnchen mit dem Tuch abwischen und mit Senf überziehen (mittlerer Spender). Dann Hühnchen an Succ-u-Bus, Zimmernummer des Papageis hinterher und abschicken. Mit dem Aufzug zum Papagei fahren. Sichern.

Hier entnimmt man das Hühnchen dem Succ-u-Bus, wischt es ab und lockt den Papagei damit vorsichtig nach links (!). Sobald er mit dem Hühnchen beschäftigt ist, wird schnell seine **Stange** entwendet, die natürlich der Hauptintelligenz-Kernel von Titania ist. Falls das Hühnchen kalt oder sonst irgendein Mißgeschick passiert ist, genügt es, im Sicherungskasten die Sicherung kurz zu entfernen und wieder einzustecken, ein neues Hühnchen zu organisieren und die ganze Prozedur (mit dem Senf usw.) zu wiederholen.

Die Wettermaschine

Jetzt geht es mit dem Pellerator zu Arboretum. Auf der anderen Seite befindet sich etwas, das ebenfalls wie ein Pellerator aussieht. Darin liegt ein **Schlauch**, den wir natürlich mitnehmen. Das nächste Ziel ist das Tor des Arboretums. Wenn die Einstellungen im Sicherungskasten richtig sind, kann man jetzt das Wetter verändern. Doch Moment! Erst einmal schlägt man im Sommer mit der langen Stange auf die Zweige und sackt die **Zitrone** ein. Dann läßt man es Herbst werden. Die rote „Frucht“ ist Titantias

Sprachzentrum. Wieder wird mit der Stange draufgeklopft, bevor man es einsammeln kann. Jetzt auf Winter stellen. Wenn man sich nun umdreht, stellt man fest, daß der Kanal zugefroren ist. Also nach rechts zu dem einsamen Gondoliere, der so gräßlich singt, daß dringend etwas dagegen getan werden muß. Also entfernt man die Brustplatte und hängt jeweils einen der Arme des Maitre D'Bot an einen der Hebel. Er verstummt, und man kann das **Mundstück** (Titantias Mund) mitnehmen.

Sichern und zurück zur Bar (jetzt wird es etwas lästig, weil in der Bar CD 3 benötigt wird, der Papagei aber auf der zweiten quakt, was zu einer Endlos-Wechselschleife führen kann; wohl dem, der die Vollinstallation gewählt hat!). Man gibt Fortillian nacheinander die Zutaten und fordert ihn zuletzt auf, den Wodka hinzuzufügen. Woops, der Drink ist anscheinend etwas zu stark geraten... Na, wenigstens ist er noch in der Lage, uns Titantias **Sehzentrum** vom Regal auszuhändigen. Danach sollten wir ihn allein lassen und uns wieder auf den Weg zum Papagei machen. Rechts neben dem Succ-u-Bus niest etwas, zumindest, wenn wir mit der Papageiefeder darüberstreichen. Ohne viel Federlesens wird das eine Schlauchende daran befestigt, das andere gehört an den Succ-u-Bus. Der bläst automatisch, so daß wir der Lampe umgehend Titantias **Nase** entnehmen können. Jetzt kehrt man zu Titania zurück und bringt Mund und Nase an. Dann werden zuerst die Central Intelligence Core, und hernach (von links oben nach rechts unten) der gelbe, rote, blaue und zuletzt der

grüne Kristall eingesetzt. Titania spricht jetzt zu uns, wenn wir alles richtig gemacht haben. Falls nicht, sollten die Einzelteile noch einmal entfernt und neu eingesetzt werden (die Reihenfolge könnte eventuell von der hier angegebenen abweichen).

Die Tür an Titantias Kopfende kann jetzt passiert werden. Man marschiert auf der Brücke nach rechts zum Helm. Dort wird das Bild in den Schlitz „F“ eingesetzt und sodann per PET die Navigationskontrolle aktiviert. Auf dem Bild suchen wir uns jetzt einen Stern, klicken diesen an, so daß er gelb aufleuchtet, und wechseln in die Helmsicht. Jetzt setzen wir unsere 3D-Brille auf, suchen den markierten Stern (er erscheint auch hier gelb) und sichern ihn mit „L“, sobald das Licht unten links im PET blinkt. Jetzt sollte es ständig leuchten. Diese Prozedur wiederholen wir mit zwei weiteren Sternen, bis alle drei Lämpchen leuchten. Dann drücken wir den Knopf „Set Destination“, verlassen die Navigationskontrolle und begeben uns zum Steuerrad. Dort drücken wir den „Go“-Knopf und lassen uns treiben...

Endlich fliegt sie wieder...



Tips und Tricks

Anno 1602

Da die Beliebtheit der Sunflowers-Simulation nach wie vor ungebrochen ist, wollen wir an dieser Stelle die zahlreichen Leute zu Wort kommen lassen, die uns in letzter Zeit so fleißig mit Tips versorgt haben.

Den Anfang macht Thomas Karl mit seiner Anleitung zum schnellen Geldschnefeln: Wer gleich zu Beginn seinen (abgespeicherten) Kontostand in Hexadezimalzahlen umrechnet (beispielsweise 15.000 beim Endlosspiel in 3A98), dann die einzelnen Bytes vertauscht (z. B. von 3A 98 in 98 3A) und das Savefile nach dieser Zahl durchsucht, ist dem Ende aller finanziellen Probleme greifbar nahe. Die gefundenen Werte können nun einfach in „FF“ umgewandelt werden, was sich

ganz nach Belieben auch auf das folgende Byte übertragen läßt. Mit einigen Millionen Credits im Rücken stellt der Handel höchstwahrscheinlich kaum noch ein Problem dar, und schon ist ein stetiger Nachschub an Grundstoffen garantiert.



Mit über 16 Millionen auf die erste Insel: Da heißt es klotzen, nicht kleckern!

Daniel Kerscher sandte uns diese grundlegenden Strategien:

1. Kleine Handelsschiffe eignen sich für die meisten Strecken am besten, da sie zwar nur 200 Tonnen Ladekapazität haben, aber schneller sind als die großen. Am schnellsten und besten sind natürlich die großen Kriegsschiffe, nur muß man sich die erst einmal leisten können...
2. Indianerdörfer bieten zwar nur Tabakwaren oder Gewürze, sind aber am Anfang gut zum Handeln geeignet (bis eigene Produktionsstätten aufgebaut sind), da sie für wenig Stoffe viel von ihren Waren herausgeben. Ist das Dorf auf einer anderen Insel als der eigenen, müssen die Häuptlingshütte oder das Haupthaus aber in der Nähe des Wassers liegen, um den Handel per Schiff zu ermöglichen. Es gibt bei jedem Dorf meist nur eine Stelle,

wo der Handel möglich ist. Eventuell muß man mit dem Schiff das ganze Küstenstück vor dem Dorf abfahren.

3. Jeder Aufstieg der Einwohner und ihrer Häuser braucht Werkzeuge, Holz und Ziegel. Sind also bei einem Siedler alle Bedürfnisse befriedigt und er wird kein Bürger, so liegt es daran, daß auf der Insel keine Baumaterialien mehr vorhanden sind.

4. Bei einem Angriff auf einen Gegner sollte man immer zuerst die Hauptinsel angreifen. Am besten bringt man die eigene Flotte vor dem feindlichen Hauptkontor in Stellung und beseitigt als erstes eventuell vorhandene Wachtürme. Nach und nach treffen nun die gegnerischen Schiffe ein, die man nacheinander versenkt (manchmal wehrt sich nur das Schiff, welches beschossen wird, während die anderen zusehen; man muß eventuell jedes Schiff einzeln auswählen, um es zum Angriff zu animieren). Auch die gegnerischen Landstreitkräfte werden sich zur Verteidigung des Kontors dorthin begeben. Sie können leicht von den Kriegsschiffen aus beseitigt werden. Die Flotte begibt sich nun zur feindlichen Werft und zerstört sie. Mit zwei bis drei Kriegsschiffen sollten Werften auf anderen Inseln zerstört werden, um den Gegner vom Schiffsbau abzuhalten.

Ist die Werft eingäschert, steht die Burg auf dem Programm. Steht sie in Küstennähe, so kann sie meist direkt von der Flotte erledigt werden. Falls nicht, schießt man sich eine Landungszone frei und bringt die Armee in Stellung. Während sich die Flotte um Wachtürme an der Küste kümmert, räumt die Armee im Landesinnern auf. Zuerst sind Holzfäller, Steinmetze und Minen zu beseitigen, dann die Produktionsstätten, da dann kein Nachschub mehr geliefert werden

kann. Wachtürme sind eine effektive Verteidigungswaffe und schwer zu besiegen. Die Artillerie schießt zuerst eine Bahn zum Turm frei und beseitigt Marschhindernisse (immer außerhalb der Reichweite bleiben). Dann greifen einige Kavalleristen den Turm direkt an. Dahinter folgen die Kanoniere (mind. 10 Stück) und beschießen den Turm. Säbelkämpfer und Musketiere sind dazu weniger geeignet, da sie zu langsam sind und eine zu geringe Reichweite haben.

Der Turm schießt auf die Kavallerie und vernachlässigt dabei die Kanoniere. Ist ein Reiter getroffen, zieht er sich aus der Feuerreichweite zurück. Nach ein bis zwei Salven der Kanoniere kracht der Turm zusammen. Nach diesem Muster werden alle Türme, die von der Flotte nicht erreicht werden können, beseitigt. Nebenbei kann man Marktplätze demolieren, die allerdings erst verschwinden, wenn kein Baumaterial mehr vorhanden ist. Die Flotte kann das gegnerische Kontor beschießen, das immer wieder neu aufgebaut wird. So gehen die Baumaterialien noch schneller zur

Neige. Wenn auf der Insel ein Stück Land frei wird, da ein Marktplatz aufgelöst wurde, kann man ein Kontor und eigene Marktplätze errichten. Ist man schnell genug, fallen einem sogar noch

einige gegnerische Gebäude in die Hände!

Einen netten Gag am Rande bemerkte Andreas Kerbstat: Vermutlich zufallsgesteuert, oft jedoch in Tabak-, Weinbau- und Zuckerrohr-Gebieten finden sich beim Umgraben des Landes Schätze von 1.000 Talern oder mehr. Findige Buddler dimensionieren ihre Felder also erst einmal etwas größer, um eventuell versteckte Juwelen aufzuspüren.



Wer grabet, der findet (Schätze) – oder auch nicht...



Bei Geldknappheit ist es ratsamer, kurz und drastisch die Steuern zu erhöhen, als seine Untertanen über längere Zeit darben zu lassen

AMIGA

Restbestände superbillig!

AMIGA JOKER

Ausgaben 9/92 bis 11/96
(ab 10 Heften beide Cheat Disks inklusive)



DM **5.-**
pro Heft

Cheat Disk 2 oder 3

jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks
und Freezer Adressen

DM **5.-**
pro Stück



* plus Versandkosten DM 6,50

Telefonische Bestellannahme: 08106 / 89 96 01

Ab einem Bestellwert von DM 100,- versenden wir nur per Nachnahme.

Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

Andretti Racing

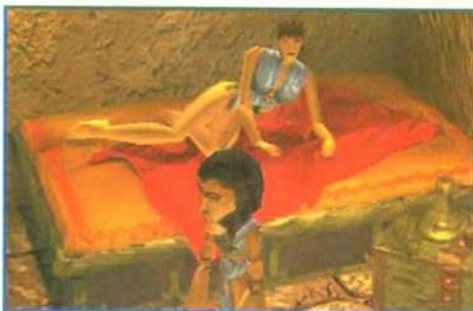
Für zusätzliche Autos sollte man seine Karriere unter einem der untenstehenden Namen beginnen:

CHAO BROS Indycars
PEACEFUL OCEAN Stockcars

Dark Earth

Im Pausenmodus werden die Cheatcodes (klein) eingetippt und mit Return bestätigt.

fortytwo Easy-Modus (muß zuerst aktiviert werden)
dwarf kleiner Charakter
baffe große Hände
bigfoot große Füße
bighead großer Kopf
normal normaler Charakter
muchbetter Arkhan „erleichtert“ sich
StrG+D Arkhans Lebensbalken auffüllen
D Lebenspunkte des Gegners auf 1 reduzieren



Ein Großteil der Cheats ist nur für Lacher gut

Interstate '76:

Nitro Riders

Wer in der Fahrzeugauswahl den „Phaedra Rattler“ anwählt und in der Konfiguration die folgenden Namen eingibt, erhält interessante (Flug-)Varianten seiner Maschine:

HOTAIR Heißluftballon
THETRUTHISHERE Ufo



Vorsicht: Auch Flugobjekte können miteinander kollidieren!

Army Men

Auch (grüne) Plastiksoldaten brauchen dann und wann Hilfe. Nach einem Druck auf die Escape-Taste können folgende Cheats (für jede Mission neu) eingegeben werden:

SUCCUMB Szenario gescheitert
TRIUMPH Szenario bestanden
OMNISCIANT umschalten zwischen normaler und Allsicht
PYROMANCER rechter Mausknopf löst Explosionen aus (auch in Übersicht)
AEROBALLISTICS füllt Air Support auf
INVULNERABLE macht den Sergeant unverwundbar
PARALYSIS läßt Feinde erstarren
TELEKINETIC teleportiert den Sergeant zum aktuellen Bildausschnitt
PLETHORA volle Munition
OCCULTATION Stealth Modus
KAHUNA Explosionen, Unverwundbarkeit und Allsicht

Im Textfenster links unten wird die richtige Eingabe bestätigt



Fallout

Probleme mit der Anfangskonfiguration? Nicht mit Daniel Huth: Er schlägt vor, die eigene Figur mittels eines Hex-Editors nachhaltig zu trainieren. Wie? Ganz einfach: Im Ordner „Data“ öffnet man die Spielstanddatei (Endung „gcd“) und verändert sie gleich zu Beginn wie unten beschrieben – schon verfügt der Held über jeweils 10 Punkte bei Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Intelligenz, Beweglichkeit, Charisma und Glück!

Offset 0000000 00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A
Offset 0000010 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A

Incoming

Natürlich darf auch Holger Dotzauer nicht fehlen: Wird im Hauptbildschirm „NUMBERONEDACRESTREET“ eingetippt, so darf man in einem Cheatmenü den Startlevel, Unverwundbarkeit, unendliche Leben, unbegrenzte Munition, Smart Bombs, Cheattasten und die Zielhilfe anwählen. Angeblich aktiviert „MASTEROFTHEUNIVERSE“ (ebenfalls Hauptscreen) alle diese Hilfen direkt, leider funktionierte dieser Code in unserer Version (noch?) nicht.

Hier die Cheatkeys:

F2 Easyshoot
F3 unverwundbar
F4 unendlich Leben
F5 unbegrenzt Munition
F6 Smart Bomb
F7 nächste Mission
W wechselt zwischen den Darstellungsmodi

Um die Cheats während des Spiels zu aktivieren, tippt man einfach

INVULNERABILITY unendlich Energie
INFINITELIVES unbegrenzte Anzahl Leben

INFINITEWEAPONS unendlich Sekundärwaffen

HAVEALL God Mode (alle Cheats)

SUPERSHOOT

Smart Bomb als Schuß

EASYSHOOT

leichteres Zielen

WIREWEAITING

Wireframe-Optik

WHATSTHEPOINT

Punkt-Grafik

SOLIDASAROCK

normale Darstellung

FLATBROKE

simple Polygone

GOURAUD

Gouraud-Schattierung

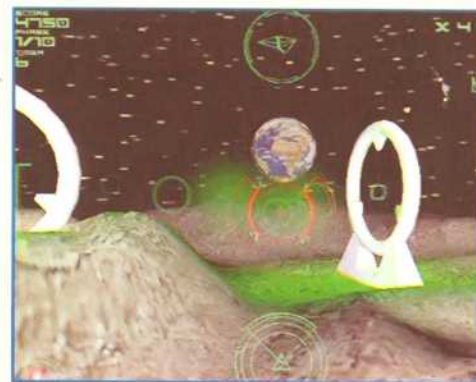
In zwei Geheimlevels gelangt man, wenn man während einer Geschützmission

„OLDMACDONALD“

bzw. in einem mobilen Einsatz

„FLYMETOTHEMOON“

eintippt.



Der Mondlevel entpuppt sich als eine Art Rennspiel

Forsaken

Echte Cheats sind zwar bislang nicht bekannt, mittels dieser kleinen HEXerei lassen sich aber zumindest alle Levels direkt anwählen. Dazu öffnet man einen beliebigen Spielstand (im Ordner „Savegame“) mit einem Hex-Editor. Dort wird der Levelname geändert, welcher an der

neunten Dezimalstelle beginnt. Wird ein längerer Name durch einen kürzeren ersetzt, müssen zusätzlich **Null-Bytes** am Wortende eingetragen werden, um den vorherigen Level komplett zu überschreiben. Beispiel: Beim Sprung von Mission 3 auf Mission 4 muß ein hexadezimaler „00“ angehängt werden, weil

„nps-sp01“ um ein Byte länger ist als „thermal“. Das gilt übrigens auch bei größeren Level-Sprüngen, da (normalerweise) zwischendurch unterschiedlich lange Levelcodes eingetragen worden wären. Hier eine komplette Liste der Missionsnamen:

vol2	Level 1	pship	Level 6	space	Level 11
asubchb	Level 2	spc-sp01	Level 7	high	Level 12
nps-sp01	Level 3	bio-sphere	Level 8	military	Level 13
thermal	Level 4	nukerf	Level 9	azt-sp01	Schlußlevel
fedbankv	Level 5	capship	Level 10	azchb	Geheimlevel

Might and Magic 6

Nachdem diesen Monat aus einer Komplettlösung (verständlicherweise) noch nichts geworden ist, hilft vielleicht diese Liste aller möglichen Tränke dem einen oder anderen Hobby-Alchimisten auf die Sprünge. Achtung: Niemals schwarze Tränke mit gelben vermischen, das Ergebnis wäre stets ein Todestrank!

Farbe: rot	Wirkung: Steinhaut für 6 Stunden	Farbe: schwarz	Wirkung: erhöht Intelligenz um 15 und senkt Kraft um 5
Name: Cure Wounds	Farbe: weiß	Name: Divine Cure	Farbe: schwarz
Bestandteile: Widowweep Berries + leere Flasche	Name: Bless	Bestandteile: Restoration + orange	Name: Essence of Luck
Wirkung: regeneriert 10 Lebenspunkte	Bestandteile: violett + blau	Wirkung: erhöht Lebenspunkte um 100 und Alter um 1 Jahr	Bestandteile: Super Resistance + violett
Farbe: blau	Wirkung: Segnen für 6 Stunden	Farbe: schwarz	Wirkung: erhöht Glück um 15 und senkt Genauigkeit um 5
Name: Magic Potion	Farbe: weiß	Name: Divine Magic	Farbe: schwarz
Bestandteile: Rhina Root + leere Flasche	Name: Extreme Energy	Bestandteile: Super Resistance + grün	Name: Essence of Might
Wirkung: regeneriert 10 Spruchpunkte	Bestandteile: orange + gelb	Wirkung: erhöht Spruchpunkte um 100 und Alter um 1 Jahr	Bestandteile: Heroism + rot
Farbe: gelb	Wirkung: erhöht Eigenschaften kurzzeitig um 20	Farbe: schwarz	Wirkung: erhöht Kraft um 15 und senkt Intelligenz um 5
Name: Energy	Farbe: weiß	Name: Divine Power	Farbe: schwarz
Bestandteile: Poppysnaps + leere Flasche	Name: Haste	Bestandteile: Extreme Energy + violett	Name: Essence of Personality
Wirkung: erhöht Eigenschaften kurzzeitig um 10	Bestandteile: grün + gelb	Wirkung: erhöht Rang kurzzeitig um 20 Levels und Alter um 1 Jahr	Bestandteile: Restoration + blau
Farbe: violett	Wirkung: Eile für 6 Stunden	Farbe: schwarz	Wirkung: erhöht Persönlichkeit um 15 und senkt Geschwindigkeit um 5
Name: Cure Poison	Farbe: weiß	Name: Essence of Accuracy	Farbe: schwarz
Bestandteile: rot + blau	Name: Heroism	Bestandteile: Bless + gelb	Name: Essence of Speed
Wirkung: Gegengift	Bestandteile: orange + rot	Wirkung: erhöht Genauigkeit um 15 und senkt Glück um 5	Bestandteile: Haste + rot
Farbe: grün	Wirkung: Heldenmut für 6 Stunden	Farbe: schwarz	Wirkung: erhöht Geschwindigkeit um 15 und senkt Persönlichkeit um 5
Name: Resistance	Farbe: weiß	Name: Essence of Endurance	Farbe: schwarz
Bestandteile: blau + gelb	Name: Restoration	Bestandteile: Supreme Protection + gelb	Name: Rejuvenate
Wirkung: erhöht Widerstandskraft kurzzeitig um 10	Bestandteile: violett + grün	Wirkung: erhöht Ausdauer um 15 und senkt alle anderen Eigenschaften um 1	Bestandteile: Extreme Energy + grün
Farbe: orange	Wirkung: heilt alle Zustände außer tot und versteinert	Farbe: schwarz	Wirkung: behebt alle magischen Alterserscheinungen und senkt alle sieben Eigenschaften um 1
Name: Protection	Farbe: weiß	Name: Essence of Intellect	
Bestandteile: rot + gelb	Name: Super Restoration	Bestandteile: Stone Skin + blau	
Wirkung: erhöht Rüstklasse kurzzeitig um 10	Bestandteile: grün + blau		
Farbe: weiß	Wirkung: erhöht Widerstandskraft kurzzeitig um 20		
Name: Stone Skin	Farbe: weiß		
Bestandteile: blau + orange	Name: Supreme Protection		
	Bestandteile: orange + grün		
	Wirkung: erhöht Rüstklasse		

Joint Strike Fighter

Jaja, das Spiel ist schon etwas älter, aber wenn man die Cheats direkt vom Hersteller bekommt, kann man schon einmal ein Auge zudrücken, oder? Im Piloten-Auswahlscreen sollte man **beide Strg-Tasten** gedrückt halten, wenn man ein Flugzeug auswählt. Auf diese Weise erhält man Zugang zu allen Jägern und Hubschraubern im Spiel. Die restlichen Cheats werden einfach während der Missionen eingegeben:

Strg+C+O	Kampagne erfolgreich beenden
Strg+G+O	Kampagne sofort verlieren
Strg+S	farbiger Rauch

Metalizer

Direkt von den Programmierern stammen folgende grundlegenden Tips zur endzeitlichen Robo-Strategie:

- Vergessen Sie bei Arena-Kämpfen nie das Wettbüro. Indem Sie auf sich selbst setzen, können Sie immer noch etwas zusätzliches Kapital einfahren (wenn Sie den Kampf verlieren, laden Sie einfach den Spielstand neu...).
- Nachdem Sie die Gefängniswelt erobert haben, landen Sie in der vereisten Welt von Taurus A. Lassen Sie Ihre Metalizer nur normal gehen, um Stürze zu vermeiden! Langstreckenwaffen sind hier der größte Trumpf.
- Sie werden mit Ihrem Team auf einem Planeten landen, um einen Spionagesatelliten zu bergen. Leider werden Sie gleich zu Beginn übel unter Beschuß genommen. Aus diesem Grund ist es ratsam, die eine oder andere Waffe zu Hause zu lassen und zunächst auf

Panzerung zu setzen, da das Landungsschuttle über eine längere Zeit verteidigt werden muß.

– In der Wüstenmission, in welcher es die eigene Freundin zu befreien gilt (Rettet Mena!), versucht ein feindlicher Metalizer, sich durch ein Wadi abzusetzen. Lassen Sie sich nicht durch die angreifenden Mechs täuschen, sondern halten Sie den Einzelgänger auf! Die nachfolgenden Missionen würden sonst ungleich schwerer.

– Beim „Waffenfabrik“-Einsatz ist pure Geschwindigkeit gefragt. Lassen Sie Ihre schnellsten Metalizer sofort losrennen, egal, ob die Gegner schießen oder nicht! Um die kann sich die Nachhut kümmern, während die vorderste Front innerhalb von 25 Tics das Feindraumschiff einnehmen muß.

Zum Abschluß hier noch eine Waffenübersicht. Die Hitzewerte spiegeln die Prozentzahlen wider, um welche die Reaktortemperatur pro Schuß steigt, wenn 10 Plasmastabilisatoren zur Verfügung stehen.

Waffenart	Gewicht in t	Reichweite	Hitze	Schaden
Leichter Laser	0,5	2	10	3
Mittlerer Laser	1,0	6	40	5
Schwerer Laser	2,0	10	90	8
Partikelkanone	7,0	12	110	10
Maschinengewehr	0,5	2	0	2
Kz st rak w. (2)	1,0	6	30	2
Kz st rak w. (4)	2,0	6	40	4

Waffenart	Gewicht in t	Reichweite	Hitze	Schaden
Kz st rak w. (6)	2,0	6	50	6
La st rak w. (5)	2,0	14	30	5
La st rak w. (10)	5,0	14	50	10
La st rak w. (15)	7,0	14	60	15
La st rak w. (20)	10,0	14	70	20
Magnetgeschütz	8,0	12	50	10

Lords of Magic

Diese Tricks stammen von Marco Stolle: Durch Eingabe von **Strg-** (Steuerung-Backslash) aktiviert man den Cheat-Modus. Dann kann man Folgendes eingeben:

JACKPOT	200 Einheiten gold, crystal und ale
MARATHON	1000 Bewegungspunkte für die gewählte Party
PUFF	ein Drache
HOCUSPOCUS	alle Zauber und 1000 Mana für die gewählte Gruppe

The Reap

Diese Paßwörter erleichtern das harte Spielerleben (zum Teil) doch gewaltig:

DIESHEEPDIE	bessere Anfangsbewaffnung
ABSOLUTENOT	Unverwundbarkeit
SDIVINORUM	unbegrenzt Leben
TOUGHGUY	fiesere Gegner

Level Codes:

QBKCBEDB
CCLCBUDC
5CMCB4FSB

Outwars

Nach unseren ersten Cheats in der letzten Ausgabe schickte uns Holger Dotzauer diesmal die komplette Liste:

MACLEOD	unsterblich
KEYMASTER	unerschöpflicher Jet Pack
DIRTYHARRY	unbegrenzt Munition
BUZZ	Gleiter
FRAMERATE	zeigt Framerate an
PHANTOM	mit F11 und F12 wird zwischen den Charakteren umgeschaltet
SNIPSNIP	Spielergeschlecht im Spiel wechseln
GOHOME	Missions-Neustart
THRASHER	alle Gegner auf dem Radar

TIMEWARP	Zeitlimit an/aus
WEAPONCAM	Geschoßansicht
SINGLETRAC	Nachricht
JUMPxxx	springt zu Level xxx; für „xxx“ kann eingesetzt werden: „oasis“, „anubis“, „ragnarok“, „jugernaut“, „dead“

Cheats, die sich nicht zuordnen ließen, aber durch ein Geräusch bestätigt werden:

bigears	warpme
sneakers	nocd
derek7	baumer
bigbrother	showall

Triple Play 99

Auch diese Cheats gehen auf Marco Stollens Konto und lassen sich nur mit dem Side-winder Gamepad ausführen (sehr schwierig). Während des Spiels „T“ drücken und folgende Padkombinationen ausführen:

X, A, X, C, B, A, links, rechts	Homerun
oben, unten, X, A, X, C, B, A	Strikeout
links, A, rechts, C	Sponsor-kommentar
C, rechts, A, links	Spitznamen
hoch, X, rechts, C	Geschichtliches
unten, B, rechts, C	Stadion-Info
X, oben, oben, X	Applaus
A, links, links, A	Jubel
B, unten, unten, B	Enttäuschung
C, rechts, rechts, C	Buhrufe

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

Und so wird's gemacht: Sie schicken uns Ihre Cheats, Lösungen und Karten, welche wir nach Aktualität, Nutzwert und nach dem verwendeten Format (längere Texte *unbedingt* als DOC-File oder ASCII-Text!) sortieren. Genaue Eingabe-Hinweise und aussagekräftige Screenshots werden ebenfalls gern gesehen. Wird ein Beitrag 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 (<http://www.pcjoker.de>) und auf die Heft-CD zu übernehmen oder aber ohne Rücksprache in den Papierkorb zu verbannen. Wer nun seinerseits bei einem Spiel feststeckt, dem steht **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere Hotline unter der Nummer 08106/89 96 02 bzw. -03** 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 12/95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats	Fallout	6/98	Lösung	Powerboat Racing	6/98	Codes
Age of Empires	1/98	Cheats	FIFA 98	4/98	Cheats	Prisoner of Ice	4/98	Tip
Age of Empires	3/98	Cheats	FIFA Soccer 96	8/96	Cheats	Privateer 2	4/97	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats	Floyd	1/98	Lösung	Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Formel 1	1/98	Cheats	Rayman	1/97	Cheat
Akte Europa	1/98	Cheats	Frogger	3/98	Cheats	Rayman	3/97	Cheats
Albion	4/96	Cheats	Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Rebel Assault II	1/96	Codes
Albion	6/96	Lösung	Gene Wars	4/97	Cheat	Rebel Assault II	8/96	Cheats
Albion	8/96	Lösung	Gex	4/97	Codes	Resident Evil	12/97	HEXerei
Albion	11/96	Cheat	G-Nome	6/97	Cheats	Reunion	10/97	HEXerei
Alien Earth	5/98	Lösung	G-Nome	8/97	Cheats	Ripper	10/97	Tip
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Riven	2/98	Lösung
Anno 1602	6/98	Tip	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Apache Longbow	11/96	Cheat	Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Archibald Applebrook	5/98	Tips	Grand Prix 2	10/96	Tips	Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Armored Fist 2	6/98	Cheat	Grand Prix 2	11/96	Cheat	Schleichfahrt	2/97	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips	Granny	4/98	Lösung	Scorched Planet	6/97	Codes
Atlantis	9/97	Lösung	Granny	5/98	Lösung	Seek and Destroy	6/96	Cheats
Atlantis	4/98	Tip	Granny	6/98	Lösung	Sega Rally	11/97	Cheats
Bad Mojo	9/96	Lösung	GTA	3/98	Cheats	Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Balls of Steel	5/98	Cheats	GTA	5/98	Cheat	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	6/98	Tip	Heavy Gear	5/98	Cheat	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Helicops	9/97	Cheats	Shannara	4/96	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Shattered Steel	2/97	Cheat
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Sim Copter	2/97	Cheat
Battle Beast	1/96	Tips	Hexen	1/96	Cheats	Sim Copter	4/97	Cheats
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes	Hind	12/97	Cheats	Sim Park	8/97	Cheats
Battlezone	6/98	Cheats	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Space Quest 2	11/97	Tip
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Hyperblade	4/97	Cheats	Space Quest 4	11/97	Tip
Bling!	10/96	Cheat	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Birthright	12/97	Cheat	Incubation	6/98	Cheats	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Blade Runner	3/98	Lösung	Industriegigant	9/97	HEXerei	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Blade Runner	5/98	Tips	Interstate '76	7/97	Cheat	Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Bleifuß	8/96	Cheat	Interstate '76	10/97	Tip	Starcraft	6/98	Cheats
Bleifuß 2	2/97	Cheat	Isnogud	9/97	Codes	Starfleet Academy	5/98	Cheats
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	I-War	5/98	Cheats	Stonekeep	4/96	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Street Fighter Zero	5/98	Tip
Bleifuß Rally	4/98	Cheat	Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats	Street Racer	7/97	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats	Jedi Knight	12/97	Cheats	Streets of SimCity	4/98	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Sub Culture	2/98	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat	Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Jet Moto	3/98	Cheats	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Caesar 2	3/96	Tips	KKND	7/97	Hex Code	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Capitalism Plus	9/97	Cheat	KKND	9/97	Tip	Synnergist	6/98	Tip
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Larry 7	3/97	Lösung	Talisman	3/96	Lösung
Chevy - ESC from F5	2/96	Lösung	Larry 7	6/97	Cheats	Terminal Velocity	1/96	Cheats
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes	Legacy of Kain	12/97	Cheats	Terra Nova	8/96	Lösung
Comanche 3	9/97	Cheats	Lemmings Paintball	1/97	Codes	Test Drive 4	2/98	Cheats
Command & Conquer	12/95	Lösung	Lighthouse	1/97	Lösung	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	The Crow	7/97	Codes
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Little Big Adventure 2	2/98	Cheats	The Dig	1/96	Lösung/Karte
Command & Conquer 2	3/98	Tip	Lomax	7/97	Codes	The Last Express	6/97	Lösung
Constructor	5/98	Tip	Lost Vikings 2	6/97	Codes	The Space Bar	10/97	Lösung
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	Madden 97	11/97	Tip	Theme Hospital	6/97	Tip
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Mag!	8/96	Tips	Theme Hospital	10/97	Cheats
Croc	4/98	Code	Mag!	8/97	HEXerei	Tigershark	11/97	Cheats
Crusader: No Regret	1/97	Tip	Mageslayer	1/98	Cheats	Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Magic Carpet 2	9/96	Cheats	Time Commando	11/96	Codes
Cyberia 2	10/96	Cheat	Maniac Mansion	6/98	Tip	Time Commando	1/97	Codes/Codes
Dark Reign	12/97	Lösung	Mass Destruction	3/98	Cheats	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Dark Reign	1/98	Lösung	Master of Orion II	2/97	Cheat	TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
Dark Reign	3/98	Tip	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Max Montezuma	2/98	Cheats	Tomb Raider 2	2/98	Tips
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	MDK	8/97	Cheats	Toonstruck	2/97	Lösung
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	MDK	11/97	Cheats	Toonstruck	6/98	Tip
Deadlock	8/97	Cheats	Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat	Torin's Passage	2/96	Lösung
Death Rally	6/97	Cheats	Megarace 2	3/97	Cheats	Total Annihilation	1/98	Cheats
Deep Space Nine - Harbinger	11/96	Lösung	Men in Black	2/98	Cheats	Transarctica	10/97	Tips
Demonworld	1/98	Codes	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Turok	12/97	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tips	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Turok	4/98	Cheats
Der Produzent	10/97	HEXerei	Monkey Island 3	5/98	Cheat	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Descent II	3/96	Cheats	Moto Racer	8/97	Cheats	Tyrian	6/96	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip	Myth	2/98	Cheat	Uprising	2/98	Cheats
Destruction Derby 2	2/97	Cheat	NBA Live 97	6/97	Tips	Uprising	5/98	Cheats
Diablo	7/97	Hex Codes	NBA Live 98	2/98	Cheats	Urban Runner	9/96	Lösung
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Vermeer 2	9/97	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	Need for Speed	1/96	Cheats	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes	Need for Speed 2	7/97	Cheats	Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Die Siedler 2	9/96	Karten	Need for Speed 2	8/97	Cheats	Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Die Siedler 2	10/96	Karten	Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats	Warcraft II	4/96	Cheats
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	NHL 98	12/97	Cheats	Warcraft II	9/96	Cheats
Discworld	8/97	Tip	NHL 98	3/98	Tip	War Wind	2/97	Cheat
Discworld 2	4/97	Lösung	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	Normality	10/96	Lösung	Wet!	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	Wing Commander IV	4/96	Tip
Dungeon Keeper	10/97	Tip	Nuclear Strike	4/98	Cheats	Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Dungeon Master II	12/95	Karten	Offensive	9/96	Codes	WipEout 2097	10/97	Cheats
Earth 2140	8/97	HEXerei	Orion Conspiracy	2/98	Tip	Worms	1/96	Tips
Earth 2140	9/97	HEXerei	Outlaws	6/97	Cheats	Worms	6/96	Cheat
Earth 2140	2/98	Cheats	Outwars	6/98	Cheats	Worms 2	3/98	Codes
Earthworm Jim	6/96	Codes	Overboard!	1/98	Codes	Worms 2	5/98	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tip	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes	Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
Elisabeth	9/96	Cheat	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Elisabeth I	1/97	Tips	Panzer General 3D	5/98	HEXerei	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Evidence	10/97	Tip	Panzer General 3D	6/98	Tip	XS	4/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Pazifik Admiral	12/97	Tip	"Z"	11/96	Lösung
Extreme Assault	9/97	Cheats	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes	Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Phantasmagoria II	2/97	Lösung			
F-22 Raptor	5/98	Cheats	Pod	6/97	Tip			
Fade to Black	1/96	Lösung	Pod	8/97	Cheats			

Alle Karten im Vergleich

MARKTÜBERSICHT: VOOODOO 2

3Dfx oder nix: Kaum eine Hardwareschmiede, die derzeit nicht zumindest ein Voodoo 2-Board in Vorbereitung hätte. Wir haben alle chipsfrischen 3D-Turbos für Sie getestet – die Unterschiede sind klein, aber fein!

In die Zukunft investieren?

Zur Zeit buhlen vier Hersteller mit Add-on-Boards auf Voodoo 2-Basis um die Gunst der deutschen Spieler. Weitere Modelle wie etwa Guillemots „Maxi Gamer 3D 2“ und in den USA sowie Asien bereits erhältliche Karten werden in Kürze hinzukommen und einen Preistruck herbeiführen – die aktuellen Einstandstarife ab rund 500 Mark sollten nicht von langer Dauer sein. Wer bereits heute seine 2D-Karte im Rechner um ein Zusatzboard mit dem momentan leistungsfähigsten 3D-Chip ergänzt, wird bei der vorhandenen Software außerdem kaum Unterschiede zur ersten Voodoo-Generation erkennen können. Doch brandneue Titel wie „Incoming“ und „Unreal“ sind die ersten Vertreter des nächsten Spielejahrgangs mit Hires-Auflösungen (meist 800 x 600, seltener 1024 x 768 Pixel), detailreichen und räumlicher wirkenden Texturen, etwa via Bump-Mapping.



Als einer der ersten Vertreter der neuen Spielergeneration unterstützt „Unreal“ Voodoo 2-Features wie eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten

Speicher & Probleme

Begnügten sich Voodoo-Karten bisher zumeist noch mit 4 MB Speicher, machen sich auf den Nachfolgermodellen 8 bis 12 MB RAM breit. Die Mehrkosten von rund 100 DM für das besser ausgestattete Modell lohnen dabei. Die Spielehersteller werden nämlich dem allgemeinen Trend zu üppiger RAM-Ausstattung folgen und den zusätzlichen Speicher mit Grafikdaten füllen. Was nicht ins RAM der 3D-Karte paßt, muß dann eben von der Festplatte oder aus dem Hauptspeicher nachgeladen werden – das kostet Tempo. Außerdem ist eine Nachrüstung des Kartenspeichers nicht möglich.

Die Kehrseite der Medaille: Bei älteren Programmen mag das Speicherplus vereinzelt zu Grafikfehlern führen. Jedoch kann RAM über die Option „Limit Texture Memory“ in den Voreinstellungen der Karte deaktiviert werden. Als weiterer Stolperstein erweist sich der alte Treiber, falls zuvor ein 3Dfx-Board der ersten Generation installiert war. Um so verursachten Abstürzen vorzubeugen genügt es, das File GLIDE2X.DLL im Spielverzeichnis zu löschen – es wird dann automatisch der aktuelle Treiber aus dem Windows-Verzeichnis benutzt. Weitere **Patches zur Fehlerbehebung** bei einzelnen Spielen sind im Internet unter der Adresse www.voodoo2.com zu finden.

Der Testdurchgang

Um einen direkten Vergleich zwischen den aktuellen Voodoo 2-Karten von Creative Labs, Diamond, Miro und Orchid zu ermöglichen, haben wir jeweils die Varianten mit 12 MB RAM mit den beiliegenden Standardtreibern in einem P2/266-System mit Win 95 und 64 MB RAM installiert. Zum Leistungsvergleich liefen außerdem ein Voodoo-Board der Vorgängergeneration, ein (nicht käufliches) Voodoo 2-Referenzboard des Chipherstellers 3Dfx sowie ein SLI-Paar mit – mehr zum Thema SLI in einer Extrabox.

Praxisbezogene Benchmarks geben Aufschluß über die 3D-Performance im alltäglichen Spieleinsatz: „G-Police“ von Psygnosis mißt an einer definierten Position die Zahl der Bilder, die Direct3D pro Sekunde aufbaut. Der Wert wird in Frames per Second (fps) angegeben; je höher er ist, desto besser. Und Rages „Incoming“ ermittelt beim automatischen Direct3D-Rundflug einen fps-Durchschnittswert. Ähnliches gilt für Acclaims „Turok“, das den 3Dfx-Chipsatz aber direkt nutzt. VNUs Direct3D-Benchmark „Final Reality“ prüft außerdem die Bildqualität. Die Auflösung liegt stets bei 640 x 480 Highcolor-Pixel.



Die Testsoftware von links nach rechts: G-Police, Incoming, Turok und das Benchmark-Tool Final Reality

Die Unterschiede

In punkto Bildqualität gab sich kein Kandidat eine Blöße: Alle Karten schnitten unter „Final Reality“ mit dem Maximalwert von 100 Prozent ab, unterstützen also sämtliche Direct3D-Features bei brillanter Optik. Probleme aus alten Voodoo-Tagen wie schlechte Kabelverbindungen und Moiré-Streifen im Bild sind passé. Auch legen alle vier Voodoo 2-Boards ein nahezu identisch hohes Tempo vor, arbeiten weitgehend zuverlässig und spielen ihre ganze Stärke erst ab einem P2/266 aus. Die entscheidenden Unterschiede sind folgerichtig Preis und Ausstattung – mehr dazu auf der folgenden Doppelseite. (rl)

Die SLI-Pleite

Die ultimative Spielmaschine ist laut 3Dfx ein Rechner mit **zwei gekoppelten Voodoo 2-Boards**, da das Scan Line Interleaving (SLI) genannte Verfahren dabei verdoppelte Leistung garantieren soll. In der Redaktion sorgte die Probe aufs Exempel aber für lange Gesichter. Okay, GT Interactives „Unreal“ und Acclaims „Forsaken“ lieferten mehr Tempo und Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel, doch **die meisten aktuellen Spiele liefen nur unwesentlich schneller als mit einer einzigen Voodoo 2-Karte** – darunter auch unsere Benchmark-Kandidaten. Bis zum Beweis des Gegenteils durch neue Software ist ein immerhin knapp 1.000 Mark teurer Doppelturbo also nicht zu empfehlen.

3D-Tuning leicht gemacht

Die vom Hersteller voreingestellten Voodoo 2-Treiber liefern meist einen Kompromiß aus Bildqualität, Geschwindigkeit und Kompatibilität zu jedweder Software. Doch **mehr Tempo ist kein Problem**: Das Optionsmenü enthält ein oder zwei „Don't sync buffer swaps“ bezeichnete Unterpunkte. Werden diese mit einem Häkchen versehen, schiebt die Karte das 3D-Bild schnellstmöglich zum Monitor, statt dazu das Kommando des Spielprogramms abzuwarten.

„Force Trilinear Texture Mode“ bedeutet **höhere Bildqualität ohne Leistungsverlust** und sollte ebenfalls aktiviert werden. Weiterhin läßt sich der Kartentakt via Einstellmenü oder über im Internet verbreitete Tools um ein paar MHz heraufregeln. Wer hier übertreibt, riskiert freilich den Hitzetod der Voodoo 2-Schaltkreise. Effektiver ist es, die beiliegenden Treiber immer wieder durch aktuelle von den Herstellerhomepages zu aktualisieren.

Benchmarktest: Incoming

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	50,7 fps
Diamond Monster 3D 2,	52,7 fps
Miro Hiscore 2 3D,	50,4 fps
Orchid Righteous 3D 2,	48,7 fps
3Dfx Voodoo-Board,	27,9 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	50,3 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	52,5 Fps

Benchmarktest: G-Police

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	24,3 fps
Diamond Monster 3D 2,	23,4 fps
Miro Hiscore 2 3D,	22,0 fps
Orchid Righteous 3D 2,	23,8 fps
3Dfx Voodoo-Board,	18,6 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	22,9 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	23,7 Fps

Benchmarktest: Turok

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	94,0 fps
Diamond Monster 3D 2,	93,7 fps
Miro Hiscore 2 3D,	90,6 fps
Orchid Righteous 3D 2,	99,6 fps
3Dfx Voodoo-Board,	44,3 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	93,8 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	102,6 fps

Benchmarktest: Final Reality

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	51,0 fps
Diamond Monster 3D 2,	50,9 fps
Miro Hiscore 2 3D,	51,0 fps
Orchid Righteous 3D 2,	45,5 fps
3Dfx Voodoo-Board,	43,0 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	50,6 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	51,2 Fps

Testsystem: P2/266 mit Win 95, 64 MB RAM, Voodoo 2-Boards mit 12 MB RAM, Auflösung 640 x 480 Pixel Highcolor, Vsync: aus, Trilinear-Filtering: an, voreingestellte Taktfrequenz mit ca. 93 MHz

CREATIVE LABS 3D BLASTER VOODOO 2

Hardware und Treiber des Voodoo 2-Modells der kreativen Laboranten sind praktisch identisch mit dem Referenzdesign von Chiphersteller 3Dfx – welches die meisten Publisher zur Produktion kommender Spielehits nutzen wollen. Diese Kompatibilitätsgarantie will allerdings mit Einbußen beim Komfort erkauft werden: Das Installationstool und die Voreinstellungs-Menüs sind extrem spröde gestaltet, auch ist eine Justierung der Taktfrequenz hier nicht möglich.

Immerhin liegt der Packung das SLI-Kabel zur Koppelung zweier 3D Blaster gleich bei; bei den meisten Mitbewerbern muß es nachbestellt werden. Große Pluspunkte sind der gute Support und das Spielepaket mit den brandaktuellen Vollversionen von „Incoming“, „Ultimate Race Pro“, „G-Police“ sowie „Actua Soccer 2“. Und wer bereits stolzer Besitzer einer der ersten 12 MB-Karten ist, die kurzzeitig ohne Spiele verkauft wurden, kann die CD-RÖMer via Hotline (089/95 79 081) gar kostenlos nachbestellen!



Leistung: ● ● ●

Lieferumfang: ● ● ●

Installation: ●

Preis: ca. 499,- DM (8 MB)
oder 599,- DM (12MB)

Online-Info: www.cle.creaf.com



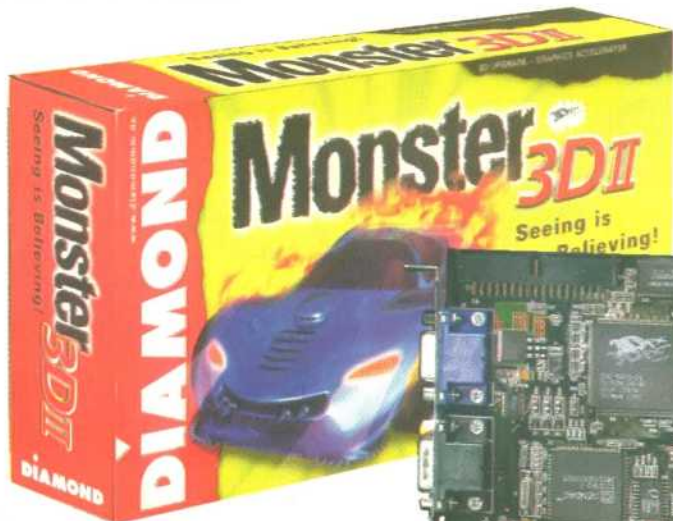
- * hervorragendes Spielepaket
- * hohe Kompatibilität
- * guter Support, deutsche Homepage



- * spartanisches Voreinstellungsmenü
- * keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells

DIAMOND MONSTER 3D 2

Bei Diamond ist Vielfalt Programm, denn das Grafikmonster der zweiten Generation gibt es gleich in vier Ausstattungsvarianten – mit 8 oder 12 MB RAM, jeweils mit oder ohne 40,- DM teures Spielepaket. Die offerierten Games sind dabei unterschiedlich: Käufer der 8 MB-Karte erhalten Vollversionen von „Heavy Gear“, „Interstate '76“ und „Need for Speed 2 SE“, vier Levels aus „Tomb Raider 2“ sowie diverse Eidos-Demos. Mit der 12 MB-Variante kommen dieselbe Eidos-CD (samt der vier Lara-Levels) sowie die Vollversionen von „Incoming“ und eine exklusive, um zahlreiche Optik-FX aufgewertete Special Edition von „Battlezone“. Das Optionsmenü läßt hier ein Justieren des Bausteintaktes zwischen 90 und 95 MHz zu, ist ansonsten aber bescheiden ausgestattet. Die Tempotests wurden mit den voreingestellten 92 MHz durchgeführt. Ein preiswertes Update des Vorgängermodells auf den Nachfolger sieht Diamond freilich ebensowenig vor wie andere Kartenhersteller.



Leistung: ● ● ●

Lieferumfang: ● ● ●

Installation: ● ●

Preis: ca. 480,- DM (8 MB)
oder 610,- DM (12MB)
Spielepaket jeweils zzgl.
40,- DM

Online-Info: www.diamondmm.com



- * 12 MB-Ausführung mit tollen Spielen lieferbar
- * guter Support, laufend Treiber-Updates
- * Die „nackte“ 8 MB-Ausführung ist die preiswerteste Karte im Test



- * optionales Spielepaket für 8 MB-Ausführung schwach
- * SLI-Kabel muß nachbestellt werden
- * keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells

MIRO HISCORE 2 3D

Miro geht andere Wege als der Rest der Voodoo 2-Welt und übernimmt das originale Kartendesign von 3Dfx nicht nahezu unverändert. Das bringt auch Vorteile mit sich: Das ausschließlich mit 12 MB RAM lieferbare Board läßt sich als einziges im Test über Videoanschlüsse mit TV oder Videorekorder verbinden, was seinen Besitzer u.U. in den Genuß tatsächlich formatsprengender Großbilder bringt. Auch die Installation geht komfortabler vonstatten als bei den Mitbewerbern. Außerdem stiehlt Miro's verspieltes Einstellmenü namens „Pinboard“ der Konkurrenz die Schau: Über ein Karteikartensystem lassen sich Auflösungen und Farbtiefe, Voodoo 2-Chipinternia sowie Taktfrequenzen komfortabel justieren. Schade bloß, daß die CD-ROM statt Vollversionen und Spieledemos nur Grafikdemos und Voodoo 2-Patches für rund 30 Games enthält. Dafür arbeitet der 3D-Beschleuniger vorhandene Direct3D- und Glide/3Dfx-Spiele in der Regel zuverlässig ab – was doch wieder eine Gemeinsamkeit aller Voodoo 2-Karten ist.



Leistung: ● ● ●

Lieferumfang: ● ●

Installation: ● ● ●

Preis: ca. 649,- DM (12 MB)

Online-Info: www.miro.de



- * einziger Voodoo 2-Beschleuniger mit TV-Ausgang
- * umfangreiches und durchdachtes Optionsmenü
- * guter Support

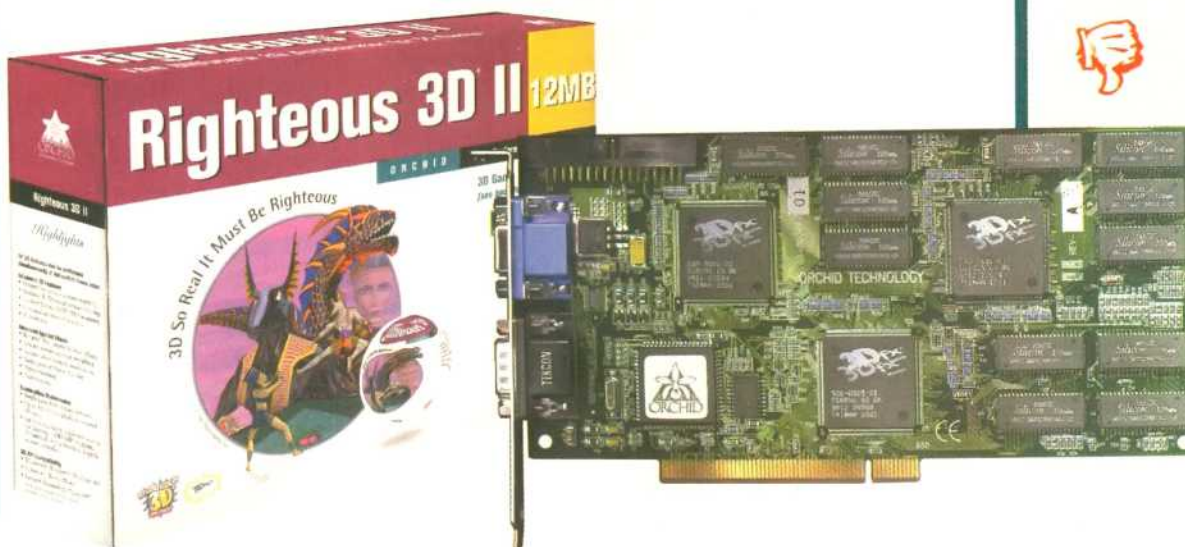


- * weder Vollversionen noch Spieledemos anbei
- * relativ hoher Anschaffungspreis
- * keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells

ORCHID RIGHTEOUS 3D 2

Der Hersteller mit der Orchidee im Firmenlogo war bei Erscheinen des ersten Voodoo-Chips an vorderster Front und ist es auch diesmal. Der Righteous-Nachfolger ist mit 8 oder 12 MB RAM sowie jeweils inklusive einem dicken Spielepaket mit Vollversionen von „Incoming“, „Battlezone“, „G-Police“ und „Jedi Knight“ erhältlich. Die Installation wirft keine Probleme auf, bloß läßt das komfortabel und übersichtlich gestaltete Orchid-Menü weder Änderungen der Taktfrequenz noch die Umschaltung des Direct3D-Betriebs auf einen eventuell außerdem im Rechner installierten 3D-Beschleuniger zu.

Apropos Direct3D: Im Vergleich zur Konkurrenz ist bei Verwendung der Win 95-Grafikschnittstelle ein geringes Leistungsdefizit festzustellen, während das Tempo bei speziell auf Voodoo angepaßten Programmen wiederum merklich höher ausfällt. Ein SLI-Kabel liegt im Unterschied zu einem deutschen Handbuch bei – wohl dem Käufer, der der englischen Sprache mächtig ist.



Leistung: ● ● ●

Lieferumfang: ● ● ●

Installation: ● ●

Preis: ca. 579,- DM (8 MB)
oder 749,- DM (12 MB)

Online-Info: www.orchid.com



- * aktuellstes Spielepaket im Test
- * SLI-Kabel im Lieferumfang



- * 12 MB-Variante relativ teuer
- * kein deutsches Handbuch
- * keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells

Die Intel-Offensive: Neue Prozessoren für jeden Bedarf

Der Branchenriese dreht mit ungebremsster Begeisterung am Hardware-Karussell: Superschnelle Pentium 2-Chips mit 350 bzw. 400 MHz sollen die neue Leistungsspitze markieren, während Celeron-Prozessoren mit 266 MHz das Angebot nach unten hin abrunden. Nach den ersten Ankündigungen auf der CeBit nun die ersten Praxiseindrücke.

Das neue Flaggschiff



Seit Ende April ist die jüngste Generation von Mikroprozessoren auf Pentium 2-Basis lieferbar. Und wie erwartet, bricht sie alle gängigen Temporekorde: Bei Taktraten von 350 oder sogar 400 MHz wirken die derzeit noch üblichen Modelle wie P233 und P266 vergleichsweise müde – von Zahlen unterhalb der 200er-Marke spricht heutzutage ohnehin kein Mensch mehr.

Um zukünftigen Standards wie neuen Betriebssystemen, 3D-Internet-Browsern und Spielen mit Unterstützung für AGP-Grafikkarten sowie DVD-Laufwerken Vorschub zu leisten, werden die neuen Chips auf Hauptplatinen mit neuen Features gelötet. Beispielsweise wird der neue P6-Systembus mit 100 MHz bereits vom Intel 440BX AGPset unterstützt, was den Datenfluß zwischen CPU und den restlichen Bauteilen gegenüber dem alten 66 MHz-Systembus nochmals erhöht. Vor allem macht sich dies bei speicherintensiven Texturen bemerkbar, die extrem von der reibungslosen Zusammenarbeit zwischen (AGP-)Grafikkarte und Prozessor bzw. Hauptspeicher abhängen.

Der aktuelle Chipsatz unterstützt zudem bis zu 8 Gigabyte Hauptspeicher auf dem Motherboard und erhöht die Systemleistungsfähigkeit im Einsatz als Server bzw. Workstation laut den verschiedenen Benchmarktests von Intel um mehr als 30 Prozent. Derlei Tests sind freilich mit Vorsicht zu genießen, denn im Praxisbetrieb mit verfügbaren Spielen sind die Unterschiede subjektiv nicht sooo gewaltig. Zumindest ohne AGP-Grafikkarte...

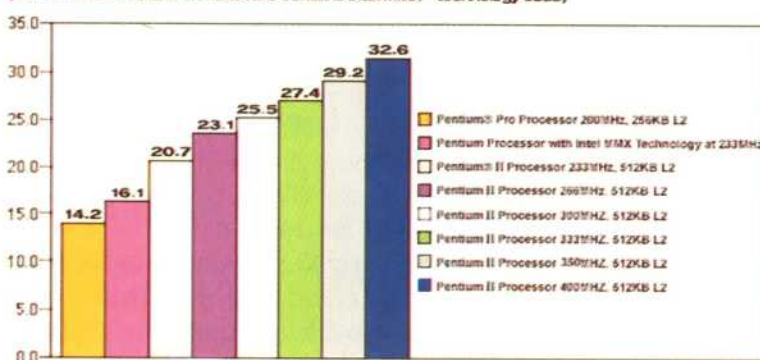
Wie die bisherigen P2-Prozessoren verfügen auch die neuen Top-Chips mit ihren 7,5 Mio. Transistoren über MMX-Technologie und den L2-Cache von 512 KB. Die gesamte Pentium 2-Familie umfaßt damit nun Taktfrequenzen von 233, 266, 300, 333, 350 und 400 Megahertz und wird zu Preisen zwischen rund 150 und 1.200 Mark offeriert.



Klein, stark, schwarz: die Pentium 2-CPU der Zukunft ist mit 350 MHz bzw. 400 MHz getaktet

Norton® Multimedia Benchmark v3.0 Performance Comparison

(Norton Multimedia Benchmark v3.0 contains Intel MMX™ technology code)



Norton Multimedia Benchmark v3.0

	Pentium® Pro processor 200MHz -- 256KB L2	Pentium processor with MMX™ Technology 233MHz	Pentium II processor 233MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 266MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 300MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 333MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 350MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 400MHz -- 512KB L2
Overall	14.2	16.1	20.7	23.1	25.5	27.4	29.2	32.6
Video	7.0	11.2	13.0	14.7	16.3	17.3	18.0	20.3
3D Graphics	23.8	17.8	28.4	31.7	34.6	37.5	40.4	44.9
Audio	17.1	25.7	27.5	30.7	35.0	38.3	40.6	45.4
CD-ROM	9.2	9.1	8.8	8.9	8.9	8.5	8.9	8.9
Imaging	17.0	30.8	39.9	44.3	48.9	52.7	59.0	66.4

Pentium processor with MMX Technology is measured with 512K L2 cache

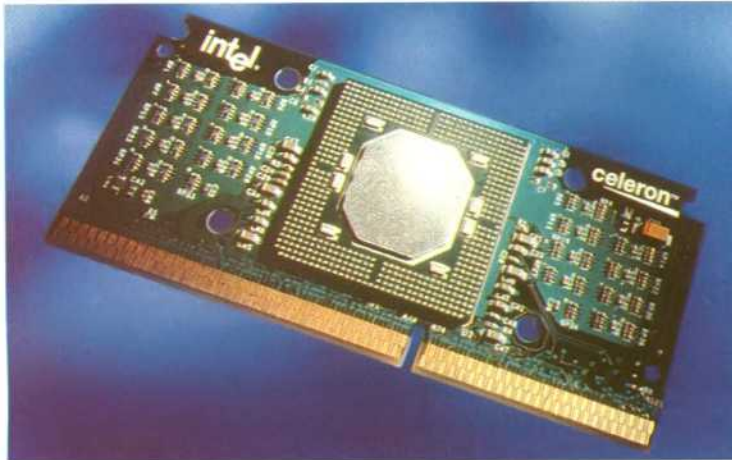
Die P2-Familie im Vergleich zeigt den Leistungsschub der neuen CPUs hier im Norton Multimedia Benchmark v3.0 – vor allem die Leistungsunterschiede im 3D-Grafikbereich sind zu beachten (Quelle: Intel)

Das neue Sparmodell



Im Hinblick auf kostengünstige Basis-PCs wurde eine komplett neue Prozessorenfamilie ins Leben gerufen, deren erstes Mitglied der Celeron mit 266 MHz ist. Weil der Chip auf der gleichen P6-Architektur wie der Pentium 2 basiert, kann er im direkten Vergleich den Pentium 1 MMX schlagen. Doch was ist das schon, wenn im Unterschied zur P2-Schwestergeneration der wichtige L2-Cache fehlt? Die Grafik des „iCOMP-Index 2.0“ weist das daraus resultierende (und relativ drastische) Leistungsdefizit aus.

Zusammen mit dem eigens entwickelten Chipsatz 440EX AGPset garantiert Intel in der Celeron-Reihe ein preiswertes Motherboard-Design für Low-Cost-Rechner, das zudem einen Hauptspeicher von bis zu 256 MB unterstützt. Und das zu Preisen ab derzeit etwa 250 Mark, was im Vergleich doch etwas teuer erscheint. Produziert werden aber alle aktuellen Intel-Prozessoren mittels der 0.25 Mikrometer-Technologie, was hohe Stückzahlen ermöglicht. Bis Ende dieses Jahres sollten die Preise daher wieder deutlich nachgeben.



Ein Herz für preiswerte Basis-PCs: der Celeron-Prozessor mit 266 MHz, aber ohne wichtiges Level 2-Cache

Im direkten Vergleich mit einem herkömmlichen P1 233 MMX schneidet der Celeron deutlich besser ab (Quelle: Intel)

Norton Multimedia Benchmark v3.0

	Celeron™ Processor 266MHz	Pentium® Processor with MMX™ technology 233MHz
Overall	20.5	17.5
Video	11.0	12.0
3D Graphics	30.9	22.5
Audio	26.8	24.8
CD-ROM	7.1	7.1
Imaging	43.1	30.9

Pentium processor with MMX Technology is measured with 512K L2 cache

Weitere Aussichten

Inzwischen kommt die Software der rasanten Entwicklung der Hardware kaum noch nach: Bis zum Herbst will Intel die P6-Mikroarchitektur speziell für Server und Workstations der Mittelklasse zur Verfügung stellen, darüber hinaus sind Pentium 2-Prozessoren mit 450 MHz für Desktop-PCs sowie eine Version mit 300 MHz für mobile Rechner bereits geplant. Zusammen mit den aktuellen Trends im Grafikbereich (etwa AGP-Port und Voodoo 2-Beschleunigerkarten) und der Etablierung der DVD als Nachfolger der CD-ROM dürften sich selbst die rührigsten Spieleschmieden schwertun, das Leistungspotential in absehbarer Zeit auszureizen.

Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, wie lange der Celeron in überwiegend für Spiele gedachten Computern noch Sinn macht – da sich Games traditionell gerne an der jeweils besten Hardware orientieren, mag ein Chip, der langsamer ist als jeder Pentium 2, auf Dauer trotz aller Preisvorteile keine gute Wahl sein. Uns Konsumenten bleiben daher wieder nur zwei Möglichkeiten: abwarten und sparen. (js)

Anzeige

KOMPLETTLÖSUNGEN

9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM
Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der **aktuellsten Hintbooks** (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen – ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssey: Oddworld Ace Ventura & I have no mouth Age of Empires Albion Alien Trilogy Amber & Neverhood Anno 1602 Ark of Time Atlantis & Safecracker Baphomet's Fluch 1 & 2 Betrayal in Antara Black Dahlia Blade Runner & Net:Zone Cheatsbuch (PC) - 14.80 DM Cheatsbuch (Konsolen) - 14.80 DM C & C 2 + Gegenangriff D' & Evocation Daggerfall Dark Colony Dark Earth Dark Reign Days of Oblivion Deathtrap Dungeon Descent to Undermountain Diablo Die by the Sword Discworld 1 & 2 Dogday & Men in Black Dungeon Keeper 11th Hour & 7th Guest Earth 2140 Ecstasia 1 & 2 Evidence & Star Trek: Generat. Excalibur 2555 AD Fallout Final Fantasy VII (Playstation) Floyd Gabriel Knight 1 oder 2 G - Police	Grab des Pharaos & Leg. Of Time Granny Harvest of Souls (Shivers 2) I have no mouth & Ace Ventura Indiana Jones 3 & 4 Incubation Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye Jedi Knight Jewels of the Oracle King's Quest 5 & 6 oder 7 Koala Lumpur & Terra-Gon Lands of Lore 1 oder 2 Last Express & Opera Fatal Legacy of Kain (PC & PSX) Legacy of Time & Grab des Pharaos Legend of Kyrandia 1, 2 & 3 Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7 Lighthouse Little Big Adventure 1 & 2 Maniac Mansion 1 & 2 MDK Men in Black & Dogday Monkey Island 1 & 2 Myst Nightmare Creatures Obsidian & der vergessene Gott Orion Burger & Bud Tucker Outlaws Pax Corpus Perry Rhodan: Thoregon & Gnap Phantasmagoria 1 Pilgrim & Titanic Rätsel des Master Lu Realms of the Haunting Rendezvous im Weltraum Resident Evil 1 oder 2 Ripper Riven Sam und Max & Vollgas	Simon the Sorcerer 1 & 2 3 Skulls of the Toltecs Sherlock Holmes 2 Secrets of the Luxor Shannara Shine Siedler 2 Simon the Sorcerer 1 & 2 SPQR & Stadt der verl. Kinder Stadt der verl. Kinder & SPQR Starcraft Star Trek 1 & 2 Star Trek: Generations & Evid. Star Trek: Final Unity Stonekeep Suikoden (Playstation) Superspy & Versailles 1685 Synnergist & Affäre Morley Terra-Gon & Koala Lumpur The Note (Playstation) Time Lapse Titanic & Pilgrim Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Toonstruck Total Annihilation Turok Ultima (7, 8, oder Underworld) Vandal Hearts (Playstation) Versailles 1685 & Superspy Warhammer: Dark Omen Wing Commander IV & Prophecy Wizardry Adventure: Nemesis Zork: Der Grossinquisitor Zork Nemesis
--	--	---

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot – täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur **9.95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE Ladenverkauf Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Provinzstr. 117 Fax.: 030/491 17 85
13409 Berlin Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

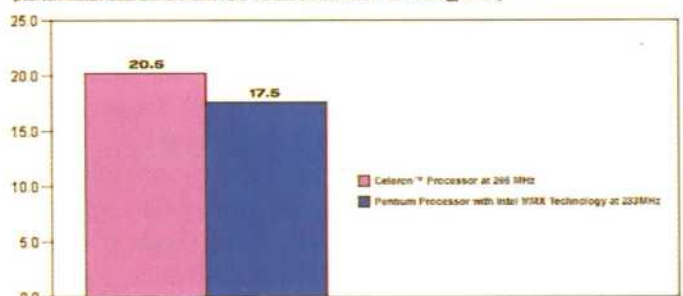
Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 005

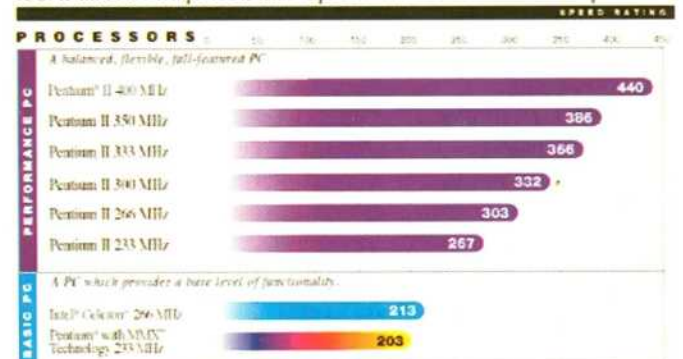
Norton* Multimedia Benchmark v3.0 Performance Comparison

(Norton Multimedia Benchmark v3.0 contains Intel MMX™ technology code)



iCOMP Index 2.0

iCOMP Index 2.0 compares the relative performance of different Intel microprocessors.



Der „iCOMP Index 2.0“ zeigt die Vormachtstellung der P2-Chips

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Dank neuer 3D-Technologien sehen Rennspiele immer realistischer aus. Doch gesteuert wird wie zu Großmutter's Zeiten mit Tastaturen, Sticks und Pads, die keinerlei Fahrbahnkontakt vermitteln. Eine neue Generation von Lenkrädern mit Force-Feedback-Technik soll die virtuelle Straße nun fühlbar machen – wir haben ein erstes Vorserienmuster auf Praxis-tauglichkeit getestet.



Das Sidewinder FF-Wheel ist samt Pedalerie ab Oktober lieferbar; Spielebeigaben stehen noch nicht fest

Anders als im wahren Leben oder in der Spielhalle erhält man als PC-Pilot bislang keine Resonanz vom Fahrwerk seines virtuellen Boliden – bestenfalls warnt bei Berührung des Fahrbahnrandes ein Geräusch vor dem drohenden Ausritt ins Kiesbett. Die schon länger erhältlichen Force-Feedback-Sticks geben zwar Erschütterungen weiter, doch sind deren Hebelwege und Reaktionszeiten zu lang für Fahrten auf das Siebertreppchen.

Lenkräder mit eingebauter Kraftrückkopplung (Force Feedback) sind nun die logische Ergänzung: Elektromotoren reagieren auf Kommandos der Software und bewirken Vibrationen am Räderack, eine verrissene Lenkung beim Crash oder Widerstände in Kurven. Zubehörhersteller wie Vidis, Thrustmaster, Jöllenbeck oder Act-Labs arbeiten derzeit an solchen FF-Richtungsreglern; gesammelte Informationen hierzu finden sich auf der Homepage www.force-feedback.com. Bei Microsoft war ein Exemplar bereits vorführbereit.



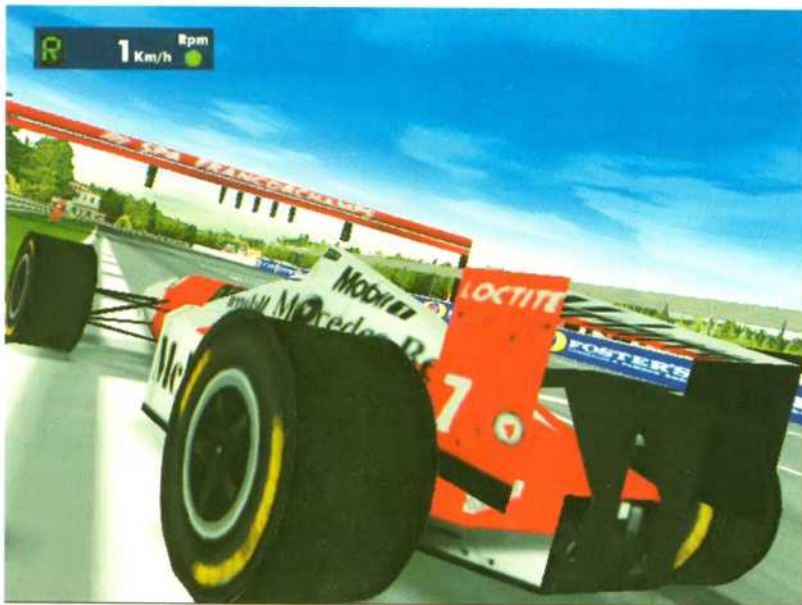
„Es sind die kleinen Details, die ein gutes Lenkrad von einem schlechten unterscheiden!“

(Brett Schnepf, selbsternannter „Technical Evangelist“ bei Microsoft Gaming Devices)

Auf den ersten Blick handelt es sich beim Sidewinder um ein Steuer wie viele: sechs Front-buttons und zwei rückwärtige für die Schaltung. Doch das schnittige Design des Volants würde manch realem Coupé gut zu Cockpit stehen, ist handlich und griffig. Durch die äußerst robuste Bauweise nimmt es auch hohe Belastung nicht übel. Ist das Gerät erst mit dem Schreibtisch verschraubt, weicht es keinen Millimeter mehr aus seiner Position. Durch ein Hebelsystem an der Halterung ist die sekundenschnelle De- und Wiedermontage aber trotzdem jederzeit möglich. Die platzsparend konstruierte Bodeneinheit samt Gas- und Bremspedal krallt sich unterdessen mit breiten Gummipollen in den Teppich. Ihr Netzteil ist mit dem des Sidewinder FF-Joysticks identisch und austauschbar. Anders als bei dessen ersten Exemplaren nervt hier aber kein Ventilator das Trommelfell. Die momentan noch hörbaren Motorengeräusche werden bis zum Verkaufsstart im Oktober gedämpft.

Im Testbetrieb mit der „F1 Racing Simulation“ und „CART Precision Racing“ stellte das Wheel dann seine Alltagstauglichkeit unter Beweis: Der spürbare Lenkwiderstand vermittelt in der Tat deutlich mehr Gefühl für die Situation auf der Straße. Freilich hat aber

längst nicht jedes Rennspiel die erforderlichen Software Routinen ab Werk eingebaut – gerade Oldies vibrieren bestenfalls per Patch. Bleibt zu hoffen, daß der Support bis zum Verkaufsstart im Oktober auf Hochtouren läuft. (rl)



Aktuelle Software wie die „F1 Racing Simulation“ hat Force Feedback-Unterstützung bereits eingebaut

Sidewinder Force Feedback Wheel

1	HERSTELLER:	Microsoft
	FUNKTION:	Lenkrad mit Force Feedback, Gas- und Bremspedal
	ERSCHEINT:	Oktober, Preis ca. 350,- DM

Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

- 1.1 ☐ bis 14 Jahre
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1 ☐ nur privat
2.2 ☒ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung

- 3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Einsendeschluß: 22. Juni 1998

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Der Blender

Ich kann Andreas Bertits' Ultima-Schelte aus der letzten Ausgabe nur zustimmen: Nach allem, was ich im Internet über „Ultima Ascension“ gelesen habe, scheint das Ding wirklich ein ziemlicher Blender zu werden. Naja, warten wir's mal ab. Viel mehr freue ich mich im Moment auf „Wizardry 8“, das endlich mal wieder das klassische Rollenspiel in den Vordergrund stellen soll. Das wilde Herumgeklacke von „Lands of Lore 2“ (ich hasse Echtzeitkämpfe!) zerstört doch jegliche Spielatmosphäre schon im Ansatz – und Eure Bilder von „Might and Magic 6“ konnten mich auch nicht so recht überzeugen.

E-Mail: fuzzie@cu-muc.de, Adresse liegt der Redaktion vor

So was habe ich schon gerne: Ein noch gar nicht erschienenen Game als „Blender“ bezeichnen, aber einen Joker-Hit wegen der Bilder ablehnen!

Der Talkmaster



Grafische Chat-Welten für Plaudertaschen: The Palace

Dungeon er sich gerade aufhält. Ich halte dieses Spiel für absolut genial. Und das Beste: Es ist komplett deutsch!

Mirko Timm, E-Mail: mirko.timm@leipzig.netsurf.de

Man kann über alles reden, muß aber nicht: Der Reiz von UO liegt doch im hohen Realismus der virtuellen Welt – und der verbietet natürlich die von Dir geforderten „Ferngespräche“. Wenn es Dir überwiegend um nette Plauderei geht, empfehle ich reine Chatwelten wie „The Palace“ (<http://www.thepalace.com>) oder einen guten alten Text-MUD vom Schlage eines „Unitopia“ (<http://www.unitopia.de>).

Chat mit Joker

Ich finde Eure Zeitschrift super: Seit über einem Jahr kaufe ich mir den PC Joker regelmäßig, und er gefällt mir immer besser. Allerdings bin ich (wie einige andere Leser auch) der Meinung, daß Ihr Eure Tests wieder etwas fetziger gestalten solltet – ungefähr so wie den Ghost-Comic, der einfach klasse ist. Meinetwegen könntet Ihr gern zwei der genialen Bildgeschichten in jede Ausgabe quetschen oder zumindest die eine verlängern.

Ich würde mich übrigens freuen, wenn man sich gelegentlich zum Chat im Internet treffen könnte. Wollt Ihr nicht mal eine entsprechende Aktion starten: Einfach im Heft ankündigen, welcher Redakteur wo wie lange für ein Gespräch zur Verfügung steht!

Christian Tode, E-Mail: RTode@aol.com

Noch mehr „fetzig“ Abenteuer jeden Monat?! Nur, wenn ich dafür künftig weniger Briefe beantworten muß, hehe. Die Chat-Idee gefällt mir allerdings sehr gut – laß mir nur noch ein paar Wochen, in denen ich unsere maulfaulen Redakteure (Trille kriegt schon einen mittleren Herzinfarkt, wenn er bloß mal über das interne Netzwerk freundlich begrüßt wird) überzeugen kann. Derweil empfehle ich einen Besuch auf der CeBit Home in Hannover, wo Steffen und Jörg zwischen dem 26. und 30. August leibhaftig am Joker-Stand zu bewundern sind. Aber bitte nicht füttern!



Willkommen zu einer neuen Ausgabe der Ghost-Show: Seien Sie dabei, wenn erfolgreiche Spieleserien in den Schmutz gezogen werden! Erleben Sie, wie höfliche Anfragen brutal abgeschmettert werden! Staunen Sie, wie leicht sich ahnungslose Leser verschaukeln lassen! Kurzum, hier wird mehr Schmutz aufgewirbelt, als Arabella unter den Fingernägeln hat!

Ab durch die Mitte

Ist die Aktion „Verlegt den Lösungsteil in die Heftmitte“ schon wieder abgebrochen? Den Ordner hätte ich nämlich schon fertig, nur 'rausschneiden will ich die Seiten nicht. Abgesehen davon: Weiter so, dann klappt's auch mit dem Abo!

P.S.: Was ist der Unterschied zwischen Microsoft-Produkten und den „Wing Commander“-Spielen? Na, bei „Wing Commander“ weiß man nie, was der nächste Teil an Features bringt. Bei MS-Produkten will man's lieber gar nicht wissen...

Markus Barth, E-Mail: mar.5d@new.wen.baynet.de

Unterjochen ist nicht abgebrochen: Noch überlegen die geknechteten Verlagssklaven, ob es nicht eine sammelbare Lösungslösung gibt, die der Heftstruktur besser zu Gesicht steht. Bis dato ließe sich Dein Ordner doch prima zum Abheften der Abo-Rechnungen nutzen.

P.S.: Wie viele Microsoft-Techniker braucht man... ach nö, der kommt ja im nächsten Leserbrief!

Der Lachsack

Wie wäre es mit einer neuen Rubrik: Microsoft-Witze. Den Anfang mache schon mal ich:

- Was ist der Unterschied zwischen Bill Gates und Gott? Nun, Gott glaubt nicht, Bill Gates zu sein!
 - Wie lange dauert es, bis ein NT-Netzwerktechniker eine defekte Glühbirne ausgewechselt hat? Das hängt ganz davon ab, wie viele kaputte Glühbirnen er mitgebracht hat.
 - Wie wechselt ein Windows 98-Betester eine defekte Glühbirne aus? Gar nicht. Er notiert nur, daß der Raum dunkel ist – für Problemlösungen sind andere zuständig.
 - Wie viele Microsoft-Mitarbeiter braucht man, um eine Glühbirne auszuwechseln? Genau drei. Der erste ersetzt die Birne, der zweite ändert die Fassung so, daß Netscape-Glühbirnen nicht hineinpassen. Und der dritte überzeugt das amerikanische Justizministerium davon, daß das fairer Wettbewerb ist.
 - Und wie wechselt Bill Gates die Birne aus? Überhaupt nicht: Er erklärt Dunkelheit zum Standard.
- ein anonymes Joker-Leser aus Österreich – Angst vor Billys Rache?

Okay, einen hätte ich auch noch: Sagt J.R. Ewing zu Bill Gates: „Ich bin so reich, ich könnte die ganze Welt kaufen.“ Antwortet Mr. Microsoft: „Tut mir leid, ich verkaufe nicht!“

Microzoff

Sparen wir uns das Lob, kommen wir gleich zu wirklich wichtigen Sachen: Nach der Installation eines dusseligen Spieles (keine Raubkopie!) verabschiedete sich mein DirectX-Treiber. Alle Versuche, ihn per Re-Installation wieder zu animieren, verliefen im Sand, erst nach der einstündigen Neuinstallation von Win 95 sprach der Compi wieder mit mir. Ist das normal? Ich meine, wenn mein Spielkamerad wegen so einer Kleinigkeit gleich schlapp macht, was erwartet mich dann erst mit Win 98?!

Simone Niederreiner, Adresse liegt der Redaktion vor

Wenn es um DirectX-Treiber geht, ist Windows 95 in der Tat pingelig: Für das Problem, daß es auch bei versehentlicher Installation einer älteren Version (etwa DirectX 3.0, wenn bereits DirectX 5.0 auf der Festplatte war) unter Direct3D ärgere Troubles gibt, weiß man selbst bei Microsoft keinen anderen Rat als die totale Neuinstallation des Betriebssystems. Und von dieser Option mußten wir hier schon allzu häufig Gebrauch machen, da unsere Vorab-Testmuster alle nase lang irgendwelche Treiber bei mysteriösen Systemabstürzen ins digitale Nirwana befördern. Tröstet Dich das?

Wer nicht fragt, bleibt dumm

Als erstes muß ich Euch mal kräftig loben: Euer Heft ist einfach (und zweifach) perfekt! Ich gehöre zwar zur Gilde der 486er-User und kann mit den ganzen Spielen, die Ihr so testet, daher nicht viel anfangen, trotzdem komme ich nicht von Euren Seiten los. So, jetzt habe ich Euch gelobt, da könnt Ihr mir bestimmt auch einige Fragen beantworten:

- 1) Ich bin bei T-Online angemeldet, benutze aber eigentlich nur den Internetzugang. Wäre da AOL, MSN oder einer der vielen kostenlosen Anbieter eher zu empfehlen? Und was hat es mit Germany.net auf sich?
- 2) Ihr schreibt, daß der bisherige 56 Kbit/s-Modemstandard X2 überholt sei. Was bedeutet das für mich als Besitzer eines US Robotics Sportster Flash 56K?
- 3) Ihr hattet früher massig Gewinnspiele, wo sind die hin?
- 4) Ghost, was ist das eigentlich für ein Gefühl, in einer gottesähnlichen Position zu stehen? Wie ist das mit der Einkommensteuer?
- 5) Wie viele Leserbriefe/Mails bekommst Du so nach jeder Ausgabe?
- 6) Stelle ich zu viele Fragen?

Björn Zimmermann, E-Mail: family.zimmermann@t-online.de

Ha, da könnte ja jeder kommen! Ein bißchen 'rumloben, und schon erfüllt einem der nette Ghost drei Wünsche – das hättest Du wohl gern? Was, „gottesähnlich“? Okay, vielleicht kann man ja doch über ein paar Antworten reden...

- 1) Wenn Du die übrigen Serviceleistungen von T-Online nicht nutzt, sind Provider ohne zusätzlich anfallende Gebühren natürlich günstiger. Germany.net bietet beispielsweise Internet zum Nulltarif, allerdings sind über diesen Anbieter nur deutsche Domains mit der Endung „.de“ erreichbar.
- 2) Am besten wendest Du Dich an den Modemhersteller bzw. dessen Webseite, um ein Bios-Update auf den aktuellen und markenunabhängigen V.90-Standard zu erhalten.
- 3) Die Gewinnspiele von früher sind, wo sie hingehören: in der Vergangenheit. Wir werden uns aber zukünftig gerne verstärkt um neue bemühen.
- 4) Meine Position ist „gottesähnlich“? Komisch, ich stehe doch voll HINTER den Lesern! Und für Einkommensteuer bedarf es immer noch eines Einkommens...
- 5) Hm, reden wir jetzt von den paar rhetorisch brillanten Abhandlungen, welche durch scharfsinnige Analyse und bestechenden Wortwitz meinen Erfahrungsschatz Monat für Monat um neue, fundamentale Erkenntnisse bereichern? Oder von den Postsäcken voller Fragebögen wie Deinem?
- 6) Gebe ich zu wenig Antworten?

Noch mehr Fragen

Zunächst mal einen herzlichen Glückwunsch: Meine Lieblingszeitschrift ist nach der Frühjahrskur noch attraktiver geworden, ohne Objektivität und Nachvollziehbarkeit bei den Tests zu vernachlässigen – bravo! Soviel zum Wesentlichen, außerdem hätte ich da noch ein paar Anregungen und Fragen. Da dies mein erster Leserbrief ist, hat sich doch einiges angesammelt...

- 1) In den letzten Monaten sind etliche Schachprogramme erschienen, z.B. „Core Chess“, „USCF Chess“ oder „Mephisto Meisterschach“. Warum wurden sie nicht getestet?
- 2) Heutzutage werben fast alle Hersteller mit angeblich äußerst piffigen CPU-Kontrahenten. Wäre das Thema „Künstliche Intelligenz in Computerspielen“ nicht mal einen eigenen Artikel wert? Mich würde etwa wirklich interessieren, wie sich der Intellekt des Computers in verschiedenen Games auswirkt und wer eigentlich die Superhirne sind, die so etwas programmieren.
- 3) Die Wertungskästen im Joker sind ja recht übersichtlich, könnten meiner Meinung nach aber etwas flexibler gehandhabt werden. So dürfte doch klar sein, daß das Kästchen „Multiplayer“ bei Adventures und Rollenspielen bis auf wenige Ausnahmen kaum Sinn macht. Statt dessen könnte man es durch Punkte wie „Komplexität“ oder „Sackgassengefahr“ ersetzen.
- 4) Hoffentlich wird die Grafik von „Command & Conquer 3“ noch überarbeitet – auf einem Eurer Screenshots zeigten die Schatten der Einheiten in eine andere Richtung als die der Bäume!
- 5) Wie heißen eigentlich die definitiven (also ständigen) Lieblingsspiele der Joker-Crew?

Olaf Kühl, E-Mail: okuehl1@aol.com

- 1) Vermutlich liegt es daran, daß die gesamte Redaktion zusammen gerade mal einen ELO-Wert von 17 und ein paar Zerquetschten auf die Beine bringt. Oder daran, daß wir die Seiten für „echte“ Spiele gebraucht haben. Oder daran, daß... okay, wir bringen mal wieder Schach-Tests, versprochen!

- 2) Ohne hier aus Platzgründen näher auf das Thema „Superhirne“ (seien sie nun digital oder analog) eingehen zu wollen, gefällt uns der Vorschlag eines Artikels über KI sehr gut – wird realisiert!

- 3) Zwecks Übersichtlichkeit empfiehlt sich bei den Wertungskästen schon eine gewisse Standardisierung. Aber mit etwas Glück bzw. Pech bleibt uns im Sommerloch genug Zeit, über ein sinnvolles Tuning der Boxen nachzugrübeln.

- 4) Gut beobachtet! Ich nehme mal schwer an, daß die Probleme mit dem Schattenwurf in der Endversion behoben sind.

- 5) Das willst Du gar nicht wissen! Falls doch: Während Jack regelmäßig eine Runde mit „Asteroids“ dreht, träumt Markus noch immer vom eigenen „Virtua Fighter 3“-Automaten. Trille gibt offen zu, noch heute „Battle Isle 2“ auf seinem Privat-PC installiert zu haben, und Jörg erinnert sich gern seliger „Ultima 4“-Tage. Bei Steffen wiederum dürfte es sich um den passioniertesten „Resident Evil“-Spieler jenseits des Zentralfriedhofs handeln, wohingegen Richy alles zockt, was Krach macht – angefangen bei Oldies wie „R-Type“ bis hin zum brandneuen „Unreal“. Die Chefetage hingegen schwört auf „Warcraft 2“ (Brigitta) bzw. alles, was leicht zu bedienen ist und gut aussieht (Michael).



Hätten Sie's gemerkt: Bei den ersten Bildern von „C&C 3“ werfen die Landschaftsobjekte noch andere Schatten als die Einheiten

Das Exempel

Ich habe ein Problem, genauer gesagt den Scanner Mustek MFS-6000CX. Allerdings erkennt mein Computer meine Mustek Interface Karte nicht. Was soll ich jetzt machen: Mein Scanner steht schon seit einem halben Jahr nur so 'rum. Ich weiß auch gar nicht mehr, was so alles an Treibern dabei war...

Simon Ley, Adresse liegt der Redaktion vor

Diese Frage kann ich leider nicht beantworten – und genau deshalb ist der Brief auch beispielhaft abgedruckt. Aufmerksamen Lesern wird nicht entgangen sein, daß Scanner und ähnliche Hardware jenseits des Spielehorizonts in unserem Heft so gut wie keine Erwähnung finden. Bei derart spezifischen technischen Fragen ist es daher bedeutend sinnvoller, sich direkt an die Kundenbetreuung des jeweiligen Herstellers zu wenden. Dort wird man allerdings nichts über den Troll im siebten Dungeon eines zwei Jahre alten Rollis wissen. Will sagen: Nicht böse sein, aber es gibt so was wie Zuständigkeiten...

Versandhändler

Weil die deutschen Versionen von Spielen meistens katastrophal schlecht übersetzt bzw. synchronisiert sind, kaufe ich lieber die englischen Originalen. Gibt es in Deutschland einen Versand, der diese Versionen vertreibt? Oder muß man immer erst ins Ausland fahren, um in den Genuß atmosphärischer Sprachausgabe bzw. fehlerfreier Texte zu kommen? Von der hierzulande üblichen Blutzensur ganz zu schweigen. Michael Sattler, E-Mail: 0814126179-0001@t-online.de

Sofern Importspiele nicht vom Versandhandel (siehe die Inserate in dieser Ausgabe) oder lokalen Softwareshops offeriert werden, kann über das Internet auch bei amerikanischen oder englischen Versendern geordert werden. Entsprechende Adressen finden Sie über Suchmaschinen; bloß ist in den meisten Fällen eine international gültige Kreditkarte erforderlich. Davon abgesehen: Also, ich finde ja, daß die Spielesynchronisation in den letzten Jahren im allgemeinen überraschend gut geworden ist. Stehe ich mit dieser Meinung etwa alleine da?

Messe-Getrödel

Seit dem Relaunch von PC Joker als Heft und Spiel bin ich treuer Abonnent. Eigentlich ist mit Eurem Mag auch alles okay, ein paar Anregungen hätte ich aber trotzdem:

- 1) Ein neues Layout ist ja schön und gut, aber doch nicht in jeder Ausgabe! Dazu kommt, daß das Cover immer so mit Bildern und Text vollgestopft ist, daß man den Wald vor lauter Bäumen bzw. den Joker vor lauter Buchstaben nicht mehr sieht.
 - 2) Warum wird die Seitenzahl pro Rubrik so starr festgelegt? Wenn es keine neuen, interessanten Spiele gibt, könntet Ihr doch den Online- oder Hardwareteil vergrößern.
 - 3) Neuigkeiten von der CeBIT in der Juni-Ausgabe, also zwei Monate später? Entweder Ihr nennt das Heft Mai '98 (wann es auch erscheint), oder es sind eben keine Neuigkeiten! Meine Monster 3D 2 hatte ich jedenfalls schon drei Wochen vor dem Heft!
- Joachim Hoof, E-Mail: hoof@fuessner.de

- 1) Neues Layout in jeder Ausgabe, wie kommst Du darauf? Das Heft wurde mit der letzten Folge seit Anfang 1997 zum ersten Mal überarbeitet. Außerdem scheint uns die neue Cover-Gestaltung erheblich informativer.
- 2) Auch hier irrst Du: Die Seitenzahl pro Rubrik steht keineswegs fest, noch nicht einmal die für Previews, Tests oder Hardware. Genau genommen, handhaben wir die Sache schon immer, wie von Dir vorgeschlagen.
- 3) Wahr ist, daß der „vorgezogene“ Erscheinungstermin heutzutage nun mal Usus ist – das machen unsere Mitbewerber auch nicht anders. Wahr ist auch, daß ein Heft nun mal Produktionszeit benötigt; der Joker ist schließlich keine Tageszeitung. Wahr ist außerdem, daß die CeBit knapp den Redaktionsschluß der Vornummer verpaßt hat. Und wahr ist schließlich auch, daß Deine Grafikkarte trotz unseres Erscheinungstermins noch nicht veraltet ist.

Neuer Look

Dem anonymen Langweiler, der sich in Eurer letzten Ausgabe über das Layout beschwert hat, möchte ich Folgendes sagen: Ich persönlich finde es gut, daß der Joker nicht den gleichen faden Look hat wie alle anderen Zeitschriften. Spannender ist es allemal, wenn nicht

ein Test wie der andere, eine Seite wie die nächste und alles zusammen dann wie ein Infoblatt meiner Krankenkasse aussieht! Schließlich geht es doch wohl um Entertainment, oder? Störend finde ich da eher, daß die Seiten immer so dicht gedrängt und vollgepackt sind. Ab und zu ein bißchen freie Fläche schadet sicher nicht, andererseits darf der Inhalt natürlich nicht darunter leiden. Wie wär's also mit ein paar Seiten mehr? Ansonsten macht weiter so, und nicht einschlafen! Jörg Meier, E-Mail: meier@fh-brandenburg.de

Zwar bemühen wir uns verstärkt um eine „luftigere“ Seitengestaltung, doch am Ende geht der Informationsgehalt vor – das ist doch hoffentlich in Deinem Sinne? Mit zusätzlichen Seiten ist spätestens ab Herbst zu rechnen, wenn auch der Spielenachschub wieder verstärkt rollt. Darauf ein Täbchen Ektoplasma mit Extra-Koffein!

Saubere Methoden

Bevor ich mit der großen Schleimerei beginne, daß Ihr das beste, tollste, aktuellste, preisgünstigste, informativste und coolste Magazin seid, möchte ich die Vermutung äußern, daß Ihr selbst zu den von Michael angeprangerten „unsauberen Methoden“ in Sachen Exklusivitätswahn



Keine Wertungsabsprachen: Flying Saucer von Software 2000 hat seinen Hit redlich verdient

(Editorial 5/98) greift. Als ich im Joker 4/98 den Test zu „Flying Saucer“ gelesen hatte, freute ich mich zuerst, daß das Spiel meinen hohen Erwartungen standhielt – immerhin gab's einen Hit. Einige Zeit später las ich jedoch zu meinem Entsetzen in einem Konkurrenzblättchen, daß dieses Mag nur einen Vorabtest brachte, weil Software 2000 eine Mindestwertung für einen Exklusivtest forderte. Sollte das etwa bedeuten, daß Ihr auf das fragwürdige Angebot eingegangen seid?

Jan Haupt, Am Bleek 2, 38304 Wolfenbüttel

Wie Du selbst schreibst, hat die originelle UFO-Sim ihren Hit verdient – warum also den Behauptungen irgendwelcher Kollegen Glauben schenken, die es offenbar nicht verkraftet haben, mal wieder die Zweiten zu sein? So, nachdem das nun geklärt wäre: Wo bleibt der versprochene Schleim, unser Mag wäre das tollste, coolste usw.?!

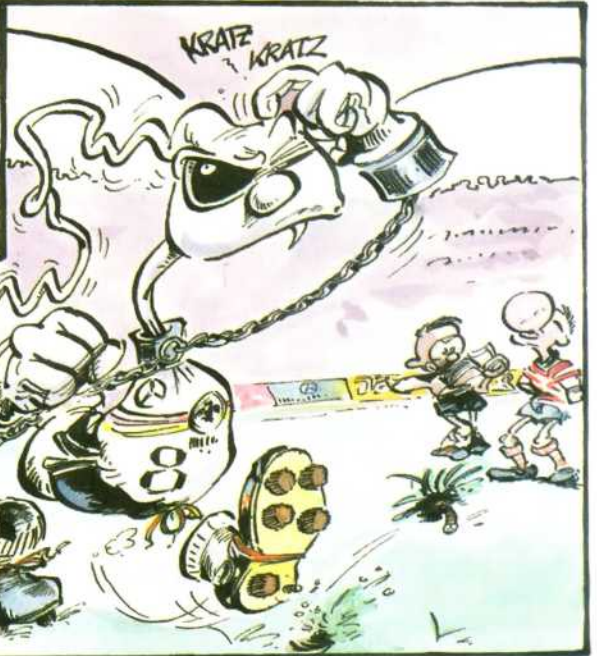
Schalten Sie auch nächsten Monat wieder ein

...wenn Sie Doktor Ghost sagen hören: „Ich operiere (Sie) auf diesen Seiten auch gerne anonym!“ Wer unter chronischem Mitteilungsdrang, an akuter Lobhudelei, schwerer Kritikis oder gar unter Fragen leidet, liegt hier richtig – die interessantesten Zuschriften werden, falls nicht ausdrücklich anders gewünscht, zwecks Leser/Leser-Kontakt mit postalischer und E-Mail-Adresse veröffentlicht. Alle übrigen Zuschriften beantworte ich schnellstmöglich persönlich. Allerdings nur, sofern der Absender zu entziffern ist und bei Briefen RÜCKPORTO (außerhalb Deutschlands verwenden Sie bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

NATIONAL KICKING GHOST-ACTIVITIES

WM '98, DAS ERSTE
SPIEL DER DEUTSCHEN
MANNSCHAFT: 56. MINUTE,
DEUTSCHLAND LIEGT 4:0
ZURÜCK - KRISENSTIM-
MUNG - DER BUNDES-
TRAINER IST ZUM
ÄUSSERSTEN BEREIT...



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 Laubenberg



Nicole Laubenberg

Tel: 08106/899603

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel

„Panzer Commander“
Mindscape
Prolit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung

Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage 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 Abonne-
ment gilt für mindestens ein Jahr. Es verlän-
gert sich automatisch um ein weiteres Jahr,
falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum
Ende des Bezugsjahres möglich). Ein-
zahlungskonto: Postbank München,
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

Manuskripte werden gerne von der Redakti-
on angenommen. Sie müssen frei von Rech-
ten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muß das angegeben werden. Mit
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-
stimmung zum Abdruck in PC Joker Heft &
Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte wird keine
Haftung übernommen. Der Verlag behält
sich das Recht vor, Einsendungen im Falle ei-
ner Veröffentlichung ohne Angabe von
Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gut-
dünken 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 Datenverar-
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftli-
chen Genehmigung des Verlages.

Haftung

Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel
unzutreffende Informationen oder in veröf-
fentlichten 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 Pa-
pier 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.pcjoker.de>

Internet: jokerpost@aol.com

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

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe Game Boy mit Licht und
5 Spielen für DM 150,-. Michael
Paller, Mahdauweg 5, 89171 Iller-
kirchberg. Bitte Rückporto DM
1,10 beilegen.

Nintendo 64 + 32 Spiele + Zu-
behör extrem günstig zu verkauf-
fen. Tel.: 040/71095077

Verk. Pentium 133 mit 16 MB
RAM, 2 MB Grafikkarte, Sound-
blaster, 1,6 GB Festpl., 8 x CD-
ROM, Floppy, 15 Zoll Monitor, Ca-
non Tst Drucker + vieles an Soft-
ware für DM 1.300,-. Tel.:
06382/6680

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: Close Combat - Die
Brücke von Arnheim, Starfleet
Academy je 50,-, Demonworld,
Napoleon in Rußland je 40,-, Max,
Interstate 76, Industriegigant, Fly-
ing Corps je 30,-, Silent Thunder,
PGA Tour Golf 96, Win Cleaner,
M1A2 Abrams, Descent 1 + 2 +
Mission Builder, Baphomets Fluch,
Terra Nova je 18,-. Tel.: 04503/
75423

Verkaufe die PC-Spiele Madden
NFL 97, FIFA 96, Jack Orlando,
Chasm, Nuklear Strike und Tomb
Raider 2 für je 20 DM oder zu-
sammen für 100 DM. 14 Zoll Mo-
nitor für 100 DM. Tel.: 05241/
75754

Verk. Beast & Bumpkins, Cyber
Mage, BM 97 V. 1.30, Formel 1,
The Last Express je 35,-; Indu-
striegigant 40,-, FIFA 97, NFL 97
je 28,-, Siedler 2, Earth 2140 je
20,-, 15 weitere Games; Tausch
möglichkeiten. Tel.: 038378/
32219

CD-ROM: F1 Manager Profession-
al 50 DM, Madden NFL '97 25
DM, Pole Position, Nascar, Indy
Car 2, Syndicate Plus je 8 DM,

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Comanche 3 gewinnt
Bogdan Sobainski, Berlin

Flipper Mania geht an
Liane Scazzari, Dietzenbach

Croc bekommt
Liane Babilon, Mömlingen

inkl. NN, Chris Engl, Zur Eisernen
Hand 5, 94315 Straubing

Turok, Monkey Island 3, Super EF
2000, I War, Jedi Knight, Long-
bow je 40 DM; LBA 2, The Beast
Within, Sub Culture, Dark Earth,
Imperialismus, Ecstatica 2, Kreuz-
zug ins Ungewisse je 30 DM;
Tomb Raider 1, Hexen 2, Bleifuß
2, Have a nice Day je 20 DM, Spa-
ce Quest 6 (Roger Wilco) 10 DM.
Alles kompl. Dt., Win 95 u. orig.
Verpackung! Hyper Blade, Mech
Warrior beide engl. u. 3Dfx je 10
DM, Lenkrad m. Pedals: V3 Racing
Wheel (NP 160 DM) kaum ben.
für 80 DM. Tel.: 06226/7066

Verkaufe: Dungeon Keeper, Le-
gacy of Kain, Little Big Adventure,
Ecstatica 2. Tel.: 09191/65482

Incubation, Panzer 3D je 30 DM:
NFS2, Evidence, Motoracer je 20
DM. Cybermage, Mad TV 1+2,
Alien Trilogy, Return Fire, Assassin
2015 je 10 DM, und weitere. Tele-
fon: 069/4980347. Suche: Gnap,
YDKJ

Verk: Dark Reign, Starfleet Aca-
demy, Dark Colony, Conquest
Earth, The Dig, Max, Sim Isle,
Larry Collection, BMH, Star Con-
trol 1,2,3, Fun Pack 2 (4 Games),
U.S. Navy Fighter, Wing C. 3.
Preis: VB. Tel.: 06181/20170

Original PC-Spiele zu verkaufen:
Imperialismus 20,-, FIFA '97 20,-,
Star Control III 20,-, Jagged Allian-
ce 20,-, Ascendancy 20,-, Terrano-
va 20,-, Anvil of Dawn 20,-, Dark
Sun 10,-, Zehnkampf 10,-, Inferno
15,- u.a. Tel.: 0711/6407620 ab
19 Uhr

Rebellion, Dark Omen, Pademon.
2, Dark Rift usw. Viele Action,
Sport und Strategie Games. Liste
gratis von: Franz T. Mayer, The-
resienbadg. 4/34, A - 1120
Wien; E-Mail: [T_Mayer@HOT
MAIL.COM](mailto:T_Mayer@HOTMAIL.COM)

Verkaufe CD-ROM Spiele: FIFA 98,
Fighting - Force, jeweils 70 DM;
Flying Corps 15 DM, Test Drive
Off-Road 20 DM, Baphomets
Fluch 2 50 DM, Command & Con-
quer Vergeltungsschlag 10 DM.
Alles per Nachnahme! Tel.:
06566/8766

Cindy Crawford, Christina Apple-
gate, Shannon Doherty u.v.a. auf
Diskette. Bestellt Euch für nur 15
DM diskret dieses Angebot. Be-
stellungen an postlagernd, 29221
Celle - 3, Stichwort "Pamela"

Battle A. Toshinden; Pin. Dre-
ams/Fantasies Deluxe; Grav.
Game P. Pro, ET4000, W32P 2
MB PCI, CR562b 2xCD, 14"
Moni., div. A500 Games, div.
Compi Mags 89-98. Suche:
Priv.2, S2 Gold. Tel.: 05199/367
(Jörn)

JOKER-SHOP

je **29.-**
oder
49.-
im Set



CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds

EXKLUSIV!
Nur hier von Chris Hülsbeck
handsigniert!



nur noch
5.-

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga“ auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



24,95

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.



15.-

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für
12 Scheiben

nur noch
je **9,80**



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien“ oder „Baby T-Rex“



nur noch
7.-

MAUSPAD

NEU!!



11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler

5er Pack nur 4,50



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,-

29.-

SCHLÜSSELANHÄNGER
exklusiv für Joker-Fans aus hochwertigem Edelstahl



ONLINE KOMPAKT je DM 5.-
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.-

je **5.-**
oder **20.-**
im Set

JOKER-SHOP



5.-

MULTIMEDIA JOKER



9.-

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

PC Joker

☐ 2/98 ☐ 3/98 ☐ 4/98 ☐ 5/98 ☐ 6/98

☐ 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)

Joker-Schlüsselanhänger

☐ Stück

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.

**Ausgabe
8/98**

PC Heft & Spiel VORSCHAU

erscheint am 30. Juni mit WM-CDs: 3 sportliche Vollversionen und Demos bis zum Schlußpfiff!

Joker vor, noch ein Tor! Zur nächsten Ausgabe liefern wir drei starke Fußballspiele für die Weltmeisterschaft vor dem PC, dazu natürlich die neuesten Demos, Patches und Goodies auf zwei Begleit-CDs. Also nichts wie „ran“, denn obendrein gibt's ja noch das Heft mit aktuellen Tests, Previews, News, Specials und Lösungshilfen. Und das alles zum Preis aus der Kreisliga: **nur 8,50 DM** am Kiosk, für Abonnenten sogar noch etwas preiswerter und schneller.

VOLLVERSION ranTrainer

Hier trainieren Greenwood und die TV-Profis von SAT1: Bis zu vier PC-Coaches dürfen einen Bundesligisten mit allen Mitteln zum selbstbestimmten Saisonziel führen. Es gibt Aufstellung, Transfers, Interviews, Begegnungen sowie die ran-Show mit anwählbaren Höhepunkten, Ergebnissen und Tabellen.

- * **komplett deutsch**
- * **4 Spielsysteme, 14 Techniken wie Paßspiel, Dribbling etc.**
- * **automatisches Notizbuch**
- * **Transfers, Pokalspiele, Interviews**
- * **integrierte TV-Show**
- * **Multiplayer: 4**



VOLLVERSION ranSoccer

Die Actionvariante läßt 44 Nationalteams mit je acht Eigenschaften in sieben Iso-Perspektiven auflaufen: Bis zu 20 vernetzte Spieler dürfen gegeneinander antreten, an einem Rechner vier. Kommentiert werden die schick präsentierten SVGA-Matches von keinem Geringeren als Jörg Wontorra.

- * **deutsche Kommentare von Jörg Wontorra**
- * **44 Nationalmannschaften mit je 8 Eigenschaften**
- * **Namenseditor**
- * **Replaymodus**
- * **7 frei justierbare SVGA-Perspektiven**
- * **Multiplayer: 20**



VOLLVERSION ranTrainer 2

Greenwoods zweite Trainingseinheit aus dem SAT1-Studio bringt noch schickere Videos mit Johannes B. Kerner sowie verschönte Rasen-Action. Dazu gesellen sich ein Namenseditor, der Jugendkader, Ko-trainer und vieles mehr – natürlich wieder im Wettstreit mit bis zu drei menschlichen Kickern.

- * **komplett deutsch**
- * **Videos mit Johannes B. Kerner**
- * **Aufstellung und Taktik während der Begegnungen abänderbar**
- * **neue Features wie Jugendkader und Kotrainer**
- * **Namenseditor**
- * **3D-Höhepunkte der Begegnungen**



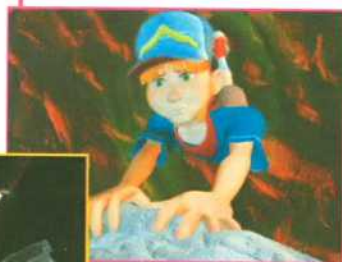
SPIELBARE DEMOS & GOODIES

...können wir in großer Zahl versprechen, doch die Titel stehen noch nicht fest: Um Ihnen brandaktuellen Stoff zu garantieren, packen wir erst nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe die ersten Highlights unter unsere praktischen Install-Oberflächen für DOS und Win 95.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Dune 2000 * Freespace * Heart of Darkness * M.A.X. 2 * Mech Commander * Police Quest: SWAT 2 * Team Apache und viele mehr



Messe

Live aus Atlanta: E3 1998

Hardware

Alternativen zu Voodoo 2

Online

Kostenlose Internet-Zugänge



Manche Fans übertreiben etwas ...



Testsieger Computer Gaming World 1/98, USA



ELSA VICTORY ERAZOR

... aber wir können das verstehen!

ELSA VICTORY ERAZOR

Crazy For The Best - Graphics In 2D/3D

★
Perfekte
Abstimmung
auf
AGP bzw. PCI

★
Highspeed
Direct3D-
Support mit bis zu
1024 x 768
Bildpunkten

★
Komplettes
Video-In
und
TV-Out
onboard

★
Brillante
Leistung
unter
Windows® 95/98

★
Brandneue
Bundle-
Software
auf CD



ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

„Ich habe fertig“

DER TRAINER TOBT ... TORSKANDAL UND AUS FÜR DIE DEUTSCHEN ... WM STEHT VOR DER TÜR ... STADION IST AUSVERKAUFT ... HEKTIK IM PRESSEKABUFF ... HOCHSPANNUNG IN DER FANKURVE ... JETZT BIST DU DRAN ... ZEIG DEM GEGNER DIE ROTE KARTE ... FÜHR DEN VEREIN ZU UNSTERBLICHEM RUHM ... HOL DIR DEN TITEL

-  Beschleunigte 3D-Darstellung
-  Freundschaftsspiele im WM Modus
-  Mannschafts-Prämiensystem
-  32 Bit Windows 95 Version

**AKTUELLE
SAISONDATEN
'98 UND '99**



Produktinfo 003

SOFTWARE 2000

