

2 CDs • spielbare Demos • 6 Vollversionen • PC Joker 11/98 Jubiläumsausgabe

PC JOKER Heft & Spiel

11/98
November

B 12623 E
4 394225 408908 11

6 Spiele auf 2 CDs

Air Warrior 2

Wing Commander Secret Ops
Boston Bomb Club • Storm Master
Warbirds • Crystals of Arborea

spielbare Demos: Grand Prix 500ccm • V 2000
Jagged Alliance 2 • Railroad Tycoon 2 u. a.

Erster
Test

DIE SIEDLER
Die Pioniere der Aufbau-
strategie schlagen zurück!

AIR WARRIOR II
Messe-Special
Video-Rundgang
über die
CeBIT Home '98

deutsche
Vollversion
für Windows 95

Plus 32-Minuten
Bekorder von 181
ATA STORAGE
DISC

11/98

CeBIT Home & ECTS
Alle Messeneuheiten, Trends & Facts

Jubiläum
mehr Seiten,
mehr Spiele



JETZT TESTFAHREN
Grand Prix Legends
Racing Simulation 2
Grand Prix 500ccm

INS HEFT GEBEAMT
Star Trek: New Worlds
Star Wars:
X-Wing Alliance
Babylon 5

PHOENIX, der REST IST ASCHE!

MAXI GAMER
PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™

• AUßERGEWÖHNLICHE 2D QUALITÄT

ENORME LEISTUNGSSTÄRKUNG DURCH 2D Voodoo BANSHEE™
100 MHz / 128-Bit ARCHITEKTUR.
100% HARDWAREBESCHLEUNIGUNG.

• KOMPROMIßLOSE 3D LEISTUNG FÜR DEN 3D-SPIELE KICK

Voodoo BANSHEE™ PROZESSOR, AUF Voodoo2™
TECHNOLOGIE BASIEREND.
100% KOMPATIBEL ZU ALLEN 3D SPIELEN: Glide™,
Direct3D™ und OpenGL®.

AGP

16MB

PCI



GUILLEMOT GmbH

ZIMMERSTR. 19

40215 DÜSSELDORF

TEL. 0211/338000 - FAX 0211/3380020

WWW.GUILLEMOT.COM

Produktinfo 001

Die glorreichen 7

Exakt sieben Jahre gibt es diese Zeitschrift mit vorliegender Ausgabe nun schon, Wahnsinn. Denn der Joker ist ja nicht nur das dienstälteste Magazin für PC-Spiele in Deutschland, es ist auch eines der erfolgreichsten. Dafür liebe Leser, Abonnenten und Käufer gebührt Ihnen mein Dank – und jetzt her mit den Geschenken!

Wie, Sie wollen von uns beschenkt werden? Jeden Monat aus ehrlichem Redaktionsschweiß geborene Tests und Previews mitsamt gleich zwei CD-ROMs voller aktueller Demos und starker Vollversionen sind Ihnen nicht genug? Jaja, Undank ist der Welten Lohn! Aber bitte, ich habe damit gerechnet und für das „kleine“ Jubiläum gleich sechs tolle Vollspiele besorgt: „Air Warrior 2“ hat erst ein gutes Jahr auf dem Buckel, dazu gibt es die Online-Schmankerln „Wing Commander: Secret Ops“ und „Warbirds 3D“ sowie drei eher klassische Games als Dreingabe. Und dann natürlich ein dickeres Heft. Immer noch nicht genug? Okay, was ist mit dem Knaller „Die Siedler 3“, den wir aus gegebenem Anlaß für jeden neuen Abonnenten springen lassen? Noch zu wenig? Wie wäre es dann noch mit inhaltlich weiter verbesserten Beilagscheiben? Zum Beispiel, indem Sie darauf die Folgen der neuen Joker-Show „Level X“ auf SAT 1 als Videos finden, beginnend mit dem aktuellen Rundgang über die CeBit Home '98 – mehr zu dieser wahrhaft multimedialen Kooperation in den Redaktionsinterna.

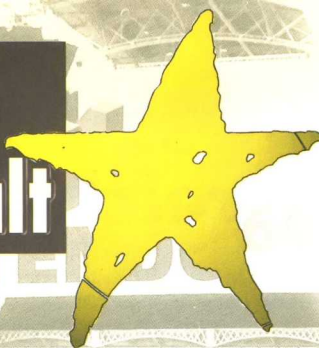
Klaro, ein Hundertmarkschein am Cover wäre Ihnen noch lieber gewesen, das verstehe ich durchaus. Weil ich aber (wie böse Zungen behaupten, trotz charakterlicher Ähnlichkeit) nicht Dagobert Duck bin und sich die Mitarbeiter standhaft weigern, für die Ehre, hier schufteten zu dürfen, zu bezahlen, muß diesmal das Zweitbeste genügen. Aber nächstes Jahr feiert der Verlag sein zehnjähriges Jubiläum, vielleicht klappt's ja dann?

Was diesen, wie jeden anderen Monat auch wieder geklappt hat, das ist ein unterhaltsames und informatives Heft rund um die neuesten Games für Ihren Rechner. Damit wünsche ich Ihnen nun jede Menge Lesespaß – und uns sieben weiterhin so erfolgreiche Jahre. Mindestens...

Ihr Michael Labiner
im Auftrag des gesamten
Joker-Teams



PC Joker Inhalt



Messefieber hoch 2

Zwei Wochenenden, zwei Messen, zwei Städte, über 200.000 Besucher: Auf der **CEBIT HOME** in Hannover und der Londoner **ECTS** zeigten mehr als 730 Aussteller verspielte Neuheiten – genug Stoff für ein großes Hot-Spot-Special.

Ab Seite **28**

CeBIT HOME ECTS 98



Babylon 5



Star Trek: New Worlds

Hot Spot

Messen

CeBit Home 98 **28**

ECTS 98 **30**

News

Branche 24

Hardware 26

Spiele 20

Previews

Babylon 5 **39**

Dethkarz 44

Earth 2150 48

Kurt 46

Shadow Company 52

Star Trek: New Worlds **38**

Star Wars: X-Wing Alliance **40**

Tomb Raider 3 32

Warzone 2100 50

X – Beyond the Frontier 41

Lösungshilfen

Komplettlösungen

Captain Gysi: Galaxis Futura 128

Reah 124

Tips & Tricks

Crystals of Arborea 130

Dominion: Storm over Gift 3 130

Last Bronx 130

M.A.X. 2 130

Mayday 130

Mech Commander 130

Might and Magic 6 130

Need for Speed 3 131

Storm Master 130

X-COM: Interceptor 131

100 Top-Games zu gewinnen!

Dazu noch Grafik- und Soundkarten, Joysticks, Lenkräder, Lösungsbücher, T-Shirts, Mützen und und und! Wer bei unserer aktuellen **LESERUMFRAGE** mitmacht, kann in großem Stil abräumen – und hilft mit, das Heft zukünftig noch besser zu gestalten.

Ab Seite **133**

Interviews

Beam Software (Dethkarz) 45

Blue Byte (Die Siedler 3) 55

Online Guide

Spiele

2000: The Quest 123

Legal Crime 122

Wing Commander

Secret Ops 120



Schon angesiedelt

Neue Grafik, neue Spielelemente und neue Taktiken versprechen die Pioniere der Aufbaustrategie für **DIE SIEDLER 3**. Weil wir als Berufsskeptiker immer erst mal gar nix glauben, haben wir den Weihnachtshit von Blue Byte einem knallharten **VORABTEST** unterzogen!

Ab Seite **54**

Voll abgefahren

Das beliebteste Genre derzeit sind und bleiben Rennspiele: Ist die **RACING SIMULATION 2** tatsächlich noch besser als der farnose Vorgänger? Ist **GRAND PRIX LEGENDS** wirklich der erhoffte Meilenstein am digitalen Streckenrand? Warum wehen bei **GRAND PRIX 500 CCM** Jokerbanner über den Nürburgring?



Grand Prix Legends Test ab Seite **78**



Grand Prix 500ccm Test ab Seite **88**



Spieletests

ABENTEUER

Antigotchi – der Kanzler	110
Captain Gysi: Galaxis Futura	110
Rocky Horror Interactive Show	108

ACTION

Ashes to Ashes	109
Barrage	98
Das fünfte Element	94
H.E.D.Z.	92
O.D.T.	96
Shogo	100
Small Soldiers: Globotech Design	109

GENRE MIX

Rage of Mages	106
Rainbow Six	104
CD V 2000	102

SIMULATION

Apollo 18: The Moon Missions	108
Bonn Ouvert	108
Deer Stalker	109
European Air War	70
F-16 Multirole Fighter	67
F-22 Total Air War	64
Mig-29 Fulcrum	66
Spearhead	72

SPORT

CD Grand Prix 500ccm	88
Grand Prix Legends	78
Need for Speed 3	86
Newman/Haas Racing	84
Racing Simulation 2	82
Sports TV: Boxing!	90
CD Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	74

STRATEGIE

101. Airborne	62
Die Siedler 3	54
Dynasty General	60

Rubriken

Abo Service	34
Begleit-CD	
CD Air Warrior 2	11
CD Boston Bomb Club	12
CD Crystals of Arborea	12
CD Demos, Patches & Goodies	16
CD Storm Master	10
CD Warbirds 3D	10
CD Wing Com. Secret Ops	16
Charts	112
Comic	143
Editorial	3
Gewinner	119
Hardware	
Saitek Cyborg 3D Stick	138
Impressum	146
Inserenten	113
Interna aus der Redaktion	6

Joker Shop	148
Kleinanzeigen	146
Kostenlose Produktinfos	145
Leserbriefe	140
Leserumfrage	133
Lösungsindex	132
Messen und Termine	124
Preisaußerschreiben	
Boxausstattung zu gewinnen!	21
Special	
PC-Tuning leicht gemacht	136
Stadtgespräch	8
Testindex	144
Top Tip	
Best of Games Vol.1	114
Gold Games 3	115
Update Service	116
Vorschau	150

CHAT & WEBCAM

Neu für Surfer: Ab sofort finden Sie **täglich ein bis zwei neue Live-Bilder aus der Redaktion auf der Homepage**. Da mögen dann interessante Begebenheiten bildlich festgehalten sein, oder man sieht einfach bloß dumm grinsende Redakteure. Aber auch Branchenpromis auf Besuch werden natürlich den Kopf für unsere Webcam hinhalten müssen. Außerdem arbeiten Steffen und Markus derzeit daran, die Adresse um ein **Chat-Protokoll** zu bereichern. Sobald diese Funktion auf www.pcjoker.de implementiert ist, wird man hier jederzeit mit Gleichgesinnten plaudern dürfen. Dann findet auch der monatliche Chat mit den Redakteuren (Termine auf der Homepage) nicht mehr im IRC, sondern quasi direkt vor Ort statt.



NEU AN BORD

Verstärkung ist eingetroffen, Frauen und Kinder zuerst: Leider nicht direkt in der Redaktion, sondern im Anzeigenverkauf tätig ist die charmante **Christiane Schober**. Und ehe nun jemand auf dumme Gedanken kommt: Die 31jährige ist verheiratet und hat einen acht Jahre alten Sohn. Zur Freude unserer Damen versprüht ab sofort auch **Manfred Huber** Wiener Charme im Münchner Umland. Der Blondschoß wird am 16. November 26 Jahre alt und hat bereits beim Fernsehen gearbeitet sowie für die Computer-Beilage von Österreichs größter Tageszeitung geschrieben. Zukünftig soll der begeisterte PC-Gambler nun über Spieletests brüten und unsere Begleit-CDs betreuen – na, küß die Hand!



DIE KELLY FAMILY

...kann einpacken, denn einer ihrer Stars arbeitet jetzt bei uns als Redakteur! Oder ist es doch nur **Markus mit neuer Frisur**, der aus Versehen in einen Topf voll Henna geplumpst ist?



NET NANNY NICHT NETT

Kurios: Beim wöchentlichen Versand von Test-Zitaten via E-Mail für die Hersteller war letztthin versehentlich die Jugendschutzsoftware „Net Nanny“ aktiviert. Das Programm soll das Netz von schlimmen Wörtern säubern, nahm seinen Job aber etwas zu ernst und **zensierte einen total harmlosen Spruch** zu „X-Com: Alliance“. So kam „Waffenhand, statt Strategienhändchen: innovativer Ego-Shooter aus dem X-Com-Universum“ in Form lauter Sonderzeichen bei Microprose an. Geschichten, die nicht zu erklären sind...

GENUSS AUF ST. PAULI

Die **CDV-Fete zu „Wet Attack“**, dem neuen Game mit sexy Lula (Nachfolger zu „Wet: The sexy Empire“) war ein voller Erfolg. An einem lauen Sommerabend genossen Trille und Steffen am Dach des Hamburger „Bunker“ den Blick auf St. Pauli und die süßen **Go-go-Girls von „Dollhouse“**. Dank Kaviar und Austern war auch das Essen ein Genuß, dank luxuriöser Suite im Hotel Astor das Schlafen ebenso.

Allerdings wurde nicht viel geschlafen, denn Anita Gallitzendörfer und Claudia Rieflin von CDV hatten neben Presse, Publishern und Programmieren auch **Bastian Pastewka alias Brisco Schneider** (Wochenshow, „Liebe Liebenden“) zu zwei genialen Kurzauftritten eingeladen. Und ein Besuch der Reeperbahn durfte ja ebenfalls nicht im Programm fehlen.



Partytime in Hamburg: Gastgeberinnen Anita Gallitzendörfer und Claudia Rieflin von CDV, Komiker Brisco Schneider zum Thema erotische Computerspiele und die Go-go-Dancer von „Dollhouse“

GASTSPIEL

Eigentlich hatte sie uns bereits aus privaten Gründen verlassen, doch vorübergehend ist Verwaltungsprinzessin **Dorothea von Pronay wieder da**: Wegen Personal-mangel (Urlaub, Krankheit etc.) kehrte Dorli ihrer Wiener Heimat einmal mehr den Rücken, um kurzfristig einzuspringen. Jetzt hoffen natürlich alle, sie zur endgültigen Rückkehr zu überreden – vielleicht können sie ja ein paar Leser-Petitionen überzeugen?



FERNSEHKRITIK

Am 12. August strahlte die ARD um 21.45 Uhr einen kritischen Bericht über Computerspiele aus. Titel: „Todes-Spiele“. Innerhalb der Redaktion wurde die Sendung kontrovers diskutiert – innerhalb Ihres Freundeskreises womöglich auch? Dann

schreiben Sie uns Ihre Meinung zum Thema, wir sind gespannt!

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

E-Mail: leserbriefe@pcjoker.de

NEUE NACHBARN

Ebenfalls im Münchner Osten, genauer gesagt in Isma-ning, findet man ab sofort **die neuen Büroräume von Activision**. Zur Einweihungsfeier hat man neben uns Journalisten auch Programmierer, Pressesprecher und Promis anderer Firmen eingeladen – etwa Reza Memari von Acclaim, Tom Putzki von Piranha Bytes oder Holger Dickmann von Greenwood. Und für das leibliche Wohl sorgte mit Phil und Jill gar der Nachwuchs von Wolfram von Eichborn, seines Zeichens deutscher Oberaktivist.



Kinderarbeit bei Activision: Wolfram und Elvira von Eichborn können auf ihren fleißigen Nachwuchs stolz sein

JOKER-TV: LEVEL X

Wir sind unter die Fernsehproduzenten gegangen: Zusammen mit den TV-Produktions-gesellschaften Mo' Media und Taurus entstehen unter dem Titel „Level X“ **redaktionelle Beiträge rund ums PC-Gaming, die alle zwei bis drei Wochen auf SAT 1 ausgestrahlt werden**. Dabei handelt es sich um Spiele-Vorstellungen, Charts, Verlosungen sowie Reportagen (Messen, Interviews usw.) von etwa dreieinhalb Minuten Länge, die im Rahmen des „Clubhouse“ samstags vormittag zwischen Action-Trickfilmen wie „Batman“ oder „Captain Future“ laufen. **Der Startschuß fällt am 31. Oktober** mit Berichten zu Highlights wie „Siedler 3“ und einem Interview zu „Racing Simulation 2“.



Die klugen Köpfe hinter der TV-Produktionsfirma Mo' Media: Redaktions-leiter Marcus Ertl (29) und Geschäftsführer Reto Schimann (31)

Praktisch hat man sich das etwa so vorzustellen: Die beiden Moderatoren Katharina Schwarz (26) und Sebastian Hahn (24) schalten aus ihrem Studio zu uns in die Redaktion, wo Michael „Trille“ Trier (gelegentlich auch ein anderer Redakteur) die Neuheiten präsentiert. Darüber hinaus sollen die vorläufig 20 Sendungen im Jahr zukünftig ganz oder zumindest teilweise und in einer speziellen Schnitfassung **als Videos auf unserer Begleit-CD** abgelegt werden – der Messerundgang auf der Beilagscheibe dieser Ausgabe ist ein erstes „Abfallprodukt“ der Co-Produktion.

Als weitere Sendetermine sind der 14. und 28. November angepeilt, jeweils vormittags zwischen 8 und 11 Uhr. Und selbstverständlich werden wir zukünftig noch ausführlich über die Dreharbeiten und das ganze Drumherum berichten – so wie es umgekehrt eine TV-Folge geben wird, wo wir den Redaktionsalltag darstellen.



Die Moderatoren aus dem SAT 1-Clubhouse: Katharina Schwarz und Sebastian Hahn

Sendetermine 1998

Samstag, 31. Oktober, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 14. November, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 28. November, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 12. Dezember, zwischen 8 und 11 Uhr

An den übrigen Samstagen befaßt sich Level X zur selben Sendezeit abwechselnd mit Playstation und Nintendo 64

Wieviel darf der Spaß kosten?

Trotz Joker-CD, Budget-Serien und Compilations klagen Spieler immer wieder über die Preise für Originalsoftware – und Hersteller über Raubkopien. Aus aktuellem Anlaß haben wir uns dazu auf der ECTS in London unter Entwicklern und Profigamern umgehört.



John MacCambridge (27), Spielegrafiker
„Hätten die Leute auch nur den Hauch einer Ahnung, was für ein Aufwand für so ein Computerspiel betrieben wird, würden sie nicht solchen Stuß reden!“



Natalie Vullon (24), Informatikstudentin
„Also, ich finde manche Spiele in der Tat arg teuer – aber das rechtfertigt noch lange keinen geistigen Diebstahl durch Raubkopien.“



Richard Burns (31), Kameramann
„Ich halte Raubkopien jedenfalls nicht für ein Kavaliersdelikt. Und auf die heute ohnehin niedrigeren Spielpreise kann sich da keiner rausreden.“



Viola Campbell (34), Geschäftsführerin
„Ein CD-Brenner kostet nur noch so viel wie fünf Spiele, zum Kopieren kommt dann jede Ausrede recht.“



George Matheus (26), Softwareentwickler
„Raubkopierer schneiden sich ins eigene Fleisch: Müssen wir halt wieder nervige Kopierschutzmechanismen einbauen!“



Vimi Seewoorlithun (24), Pressesprecherin
„Das ist doch absurd: Die steigende Zahl der Raubkopien macht Software doch wieder teurer!“



Frank Seebourgh (24), Spieldesigner
„Von den Kosten für ein Spiel könnte ruhig mehr ins Gameplay und weniger ins Marketing fließen. Aber das ist wohl ein anderes Thema?“



Sahra Upton (25), Publisherin
„Spiele sind nicht zu teuer, aber wirksame und anwenderfreundliche Kopierschutzfunktionen machen sie natürlich auch nicht billiger.“



George und Martha (30 und 32), Animatoren
„Die Apokalypse ist nah. Also beschäftige dich nicht mit unwichtigen Dingen, sondern gehe in dich, tue wie dir geheißt und übe Buße vor dem Herrn!“



Jack Burroughs (29), Journalist
„Preis und Gegenwert stehen manchmal in keiner Relation. Wenn man so ein Teil in vier Stunden durchgezockt hat, war der Spaß doch arg teuer!“



Linda Carith (21), Promoterin
„Jeder findet sicherlich irgendeine Ausrede für seine Kopien, aber es ist und bleibt nun mal illegal. Und man schädigt ja auch die Leute.“



Kazuko Tanaka (34), Pressesprecherin
„In Japan und anderen Ländern sind Raubkopien kein großes Thema, in Deutschland schon. Scheint also wenig mit dem Preis zu tun zu haben...“



Albert Muhadi (33), Spieltester
„Klar ärgert man sich, wenn man Schrott für teures Geld gekauft hat! Da muß man eben vorher die richtigen Magazine lesen...“



Diane Smith (19), Messehospiteß
„Ich finde diese Dinger auch zu teuer – oder noch zu billig, weil mein Freund stundenlang vor dem Kasten hockt!“



Timon Herzog (26), Multimediadirektor
„Unter den Raubkopien leidet vor allem die Qualität der Spiele. Billiger werden sie dadurch natürlich auch nicht, eher im Gegenteil.“

Nächstes Thema

Die ECTS hat es wieder deutlich gezeigt. Es kommt eine Flut an 3D-Games auf uns zu; überwiegend Rennspiele, Shooter und Actionadventures. Die Frage lautet daher: **Gehen den Herstellern die Ideen aus?** Werden originelle Konzepte womöglich von der 3D-Walze schon im Keim erstickt? Dazu werden wir uns bis zur nächsten Ausgabe auf der Straße umhören, während wir von Ihnen gerne weitere Themenvorschläge an nebenstehende Adresse hätten. Bis dann!

Joker Verlag
„Stadtgespräch“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: jokerpost@aol.com

MAYDAY

Tag der Entscheidung

erst planen

Sie haben es satt,
daß immer dieselbe
Taktik zum Ziel führt?
Sie können die ewig gleichen
Massenschlachten nicht mehr sehen?

Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen!

Dann steigen Sie ein bei MAYDAY.
Nur die richtige Strategie
wird Ihnen den Sieg bringen.
Erleben Sie das prickelnde Gefühl,
wenn Ihre wenigen Einheiten
die gegnerische Übermacht besiegen.

Wo andere nur Echtzeitkampf bieten,
bringt MAYDAY Echtzeitstrategie!



Spionage und Forschung!
Zahlreiche Spezialausrüstungen!
Land-, Luft- und Marineeinheiten!
Auflösung bis 1024x768!



dann ballern!

Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogrames.de>

Exklusivvertrieb
Österreich & Schweiz



Published by



<http://www.jowood.at>

Developed by



Vollversion Warbirds 3D

Luftkämpfe im virtuellen Hoheitsgebiet des lokalen Netzwerks, bis zu 400 Piloten gleichzeitig im Tiefflug über der Datenautobahn Internet – dank Unterstützung aller gängigen 3D-Karten bringt Warbirds eine neue Grafikdimension ins Online-Gaming.

Nicht umsonst wurde der Multiplayer-Flug von Interactive Magic in Amerika **als Online-Spiel der Jahre '97 und '98 ausgezeichnet**.

Natürlich können Sie zu Trainingszwecken mit dem Programm auch offline abheben,

hierzu stehen 5 Kategorien wie Dogfights oder Bombardements bereit. So oder so sind 50 authentische Flugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg geboten; nach und nach werden über das Internet auch historische Luftschlachten zur Verfügung stehen.



Der erste Düsenjäger der Welt über den britischen Inseln: eine Me-262

Warbirds 3D (Interactive Magic)

WW2-Onlineflugi mit Turbografik und Übungsteil

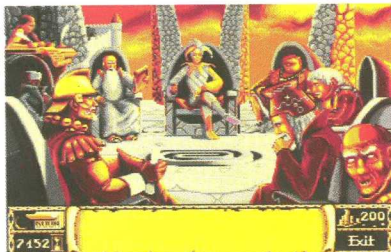
Features	Auflösung bis 1024 x 768 Pixel, unterstützt alle gängigen 3D-Karten. 50 authentische Flugzeuge, 4 Nationen, Funkverkehr, feindliche Flughäfen können erobert werden. Zugangssoftware für den Netplayer-Server mit auf der CD Nr. 2
Steuerung	Tastatur, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P90 mit Win 95, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, zu Win 95/98 kompatibler Soundkarte und 27 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	In das Spiel integrierte Online-Hilfe, automatische Installation über das Joker-Menü für Windows

Vollversion Storm Master

Silmarils' außergewöhnlicher **Cocktail aus Wirtschaftssimulation und Militärstrategie** fordert das Geschick des Spielers auf vielfältige Weise: Im Kampf der beiden verfeindeten Inseln Eoliä und Sharkaania wollen Steuern eingetrieben,

die Landwirtschaft auf Vordermann gebracht, der Gegner ausspioniert und die Luftflotte mit immer besseren Kampfschiffen ausgerüstet werden. Zu direkten Auseinandersetzungen kommt es in einem 3D-Actionmodus – sechs Szenarien mit

sechs Schwierigkeitsgraden führen zum Sieg.



Das Hauptmenü: Durch Anklicken der Hofschranzen gelangt man in das Untermenü des jeweiligen Ressorts

Storm Master (Silmarils)

Fantasy-Sim zwischen Wirtschaft und Militär

Features	6 Szenarien, 3D-Actionteil, 6 Schwierigkeitsgrade, Spielstand jederzeit abspeicherbar (für einen Dukaten aus der Staatskasse)
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	DOS 5.0, Grafikkarte, Soundblaster-Standard und 1 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	Anleitung im Verzeichnis „Handbuch“ auf der CD Nr. 2, Online-Hilfe im Spiel, Installation über das Joker-Menü für Windows oder unter DOS

Die Handbücher

Die Anleitungen zu den Vollversionen finden Sie auf beiden CDs im Ordner „Handbuch“ **komplett deutsch**. Die Programme „Crystals of Arborea“ und „Warbirds 3D“ verfügen über ein integriertes Handbuch bzw. eine Online-Hilfe.

Der Problemlöser

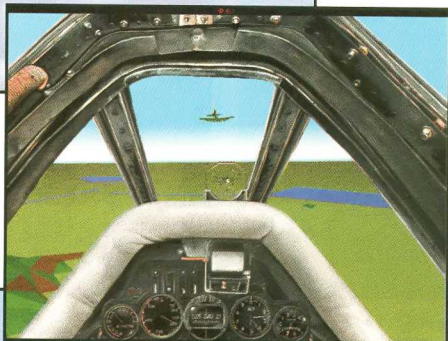
Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95/98 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit den Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KByte 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.



Vollversion Air Warrior 2



56 Jagdflugzeuge und Bomber sämtlicher Kriegsparteien sind bis ins Detail nachgebildet



Freiheit für Himmelhunde: Instant-Action oder Multiplayer-Dogfights

Unser Top-Titel des Monats: Den Kultflugi für Win 95/98 hat Interactive Magic **erst Mitte 1997 zum Vollpreis für 99 Mark veröffentlicht!** Hier nun die **deutsche Vollversion mit allen 350 Missionen** plus grenzenlosem Online-schlachtfeld. Die packendsten Luftgefechte des Ersten und Zweiten Weltkriegs lassen sich damit nochmals auf beiden Seiten der Front schlagen.

Ein integrierter Editor sorgt für selbst kreierten Missionsnachschub ohne Ende, und das ist gut so: Diese SVGA-Dogfights für Multiplayer machen einfach süchtig. Legendar sind die Online-schlachten mit unbegrenzten vielen Piloten, auch wegen des dabei möglichen Funkverkehrs. Nicht grundlos ist Air Warrior **der weltweit beliebteste Online-Flugsimulator** – wahlweise über Modem, Netzwerk, AOL, CompuServe oder das Internet.

Air Warrior 2 (Interactive Magic/Kesmai)

Der weltberühmte Online-Flugsimulator mit Solopart

Features	4 historische Szenarien, 350 Missionen, 53 bis zum Cockpit originalgetreue Maschinen, Auflösung bis zu 1024 x 768 Pixel, Instant-Action plus Multiplayerspiel, Missioneditor, Funkverkehr mit Staffeln bzw. Online-Piloten, 3 Schwierigkeitsgrade
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	486 DX-100 (Pentium empfohlen) mit Win 95/98, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, alle von Win 95/98 unterstützten Soundkarten sowie 60 bis 180 MB auf der HD
Handbuch & Installation	Komplettes Handbuch auf der CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch“, automatische Installation unter Win 95/98

Installation und Start unter Win 95/98

Allgemein: Wählen Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen“ den gewünschten Titel an, lesen Sie bitte die Infos und klicken dann auf „Installation“.

Airwarrior 2 (CD 1): Wählen Sie den Menüpunkt „Installation“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Frage, ob „Direct X3“ installiert werden soll, auf jeden Fall verneinen. Falls Direct X noch nicht auf Ihrem Rechner installiert sein sollte, installieren Sie bitte eine aktuelle Version von CD 2.

Warbirds 3D (CD 2): Wählen Sie den Menüpunkt „Installation“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Optional können zwei Packs mit zusätzlichen Grafiken, Cockpits und Texturen installiert werden. Vorliegende Version von Warbirds eignet sich leider **nicht für Win 98**; sobald eine entsprechende Fassung verfügbar ist, reichen wir sie auf einer der kommenden Heft-CDs nach.

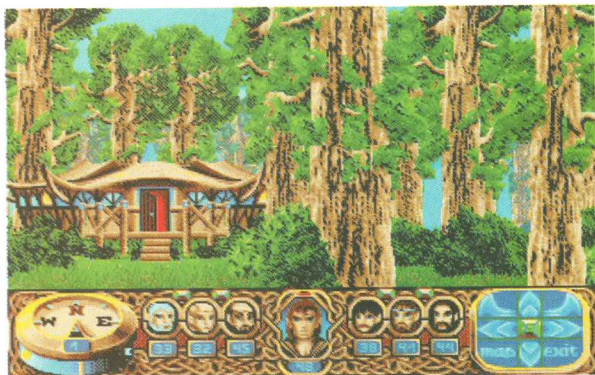
Crystals of Arborea, Storm Master, Boston Bomb Club (CD 2): Jeweils im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen“ den gewünschten Titel anwählen. Ein Klick auf „Installation“ kopiert das Programm dann in ein entsprechendes Unterverzeichnis. Wir empfehlen, diese Titel rein unter DOS zu spielen, was korrekt konfigurierte DOS-Treiber für Soundkarte, Joystick und Maus voraussetzt. Bitte lesen Sie unbedingt die jeweiligen Info-Texte auf der CD!

Vollversion Crystals of Arborea

Mit Silmarils' Rollenspielklassiker bieten wir eine Sammlerrarität: Der Vorläufer der legendären „Ishar“-Reihe hatte bereits anno 1991 3D-Grafik aufzuweisen – für damalige Maschinen eine echte Herausforderung! Storytechnisch begibt sich Prinz Jarel in

Begleitung von sechs Getreuen auf die Suche nach den sagenumwobenen Kristallen von Arborea. Ganz im klassischen Genrestil legt der Spieler dabei die Charaktereigenschaften (per Punkteverteilung), Berufe und die Kleiderordnung der Party fest. Kämpfe werden runden-

weise auf einem strategischen Bildschirm ausgetragen, denn Schwarz-Elfen und andere Schergen der Finsternis sind nicht minder an den mächtigen Klunkern interessiert. Fazit: ein Fantasy-Klassiker mit eingängiger Icon-Steuerung.



Als 3D-Rollenspiele noch ohne zusätzliche Grafikkarte auskamen...

Crystals of Arborea (Silmarils)

Rollenspielklassiker mit 3D-Grafik und rundenbasierendem Kampfsystem

Features	3D-Ansicht, Rundenkampf auf strategischem Bildschirm, 3 Charakterklassen, Online-Handbuch, Spielstände und Parties abspeicherbar
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	DOS 2.1, 640 KB RAM, Grafikkarte, Ad-lib-Standard und 1 MB auf der HD
Handbuch	Das Handbuch ist im Spiel integriert, Installation über das Joker-Menü für Windows oder unter DOS
Lösung & Installation	

Vollversion Boston Bomb Club

Das abgedrehte Freizeitvergnügen der durchgeknallten Wissenschaftler des Boston Bomb Clubs: Man schickt schwarze

Knallbonbons über Hindernisstrecken – mit brennender Lunte! In den 30 Labyrinthn dieser Actionkno-

belei wimmelt es von Fallen, morschen Brücken, Sprungfeldern, Drehschaltern und anderen manipulativen Gimmicks, die die Bahnen der explosiven Kugeln umleiten, aufhalten oder sie vorzeitig zur Detonation bringen. Wer die Kullerbomben durch indirekte Steuerung mittels Drehscheiben, Weichen und Sperren in möglichst kurzer Zeit und großer Anzahl durch den Parcours bringen will, braucht Geschick und Cleverneß!



Ein bombiger Spaß: 30 immer vertracktere Labyrinthn müssen per indirekter Steuerung bewältigt werden

Boston Bomb Club (Silmarils/Palace)

Actionknoebel mit Knalleffekt

Features	30 abwechslungsreiche Labyrinthn, Bestenliste
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	DOS 2.1, 640 KB RAM, Grafikkarte, Ad-lib-Standard und 1 MB auf der HD
Handbuch	Anleitung auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch“, Installation über das Joker-Menü für Windows oder unter DOS
Lösung & Installation	

Installation und Start unter DOS

Wechseln Sie auf der CD 2 in das Verzeichnis „Vollvers“. Hier wechseln Sie bitte in das jeweilige Spielverzeichnis von **Crystals of Arborea**, **Storm Master** oder **Boston Bomb Club** und geben je nach Spiel ARBOREA, BOSTON oder STORM ein und drücken „Return“. Eine Batch-Datei legt auf der von Ihnen gewählten HD ein gleichnamiges Verzeichnis an. Zum Starten eines Spiels wechseln Sie in das jeweilige Verzeichnis und geben START ein.

Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Unsere neue, umweltfreundliche Covergestaltung stieß auf breite Zustimmung, doch die Platzierung der CD-Inlays im Heftinnenteil wurde von einigen Lesern kritisiert. Damit Sie auch weiterhin die Möglichkeit haben, Ihre Joker-Softwaresammlung übersichtlich und komfortabel zu archivieren, ohne das Heft zerschneiden zu müssen, haben wir die Inlays zusätzlich **auf CD 1 im Verzeichnis „CDInlet“** als Bitmaps abgelegt. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Bin ich denn hier der Larry?

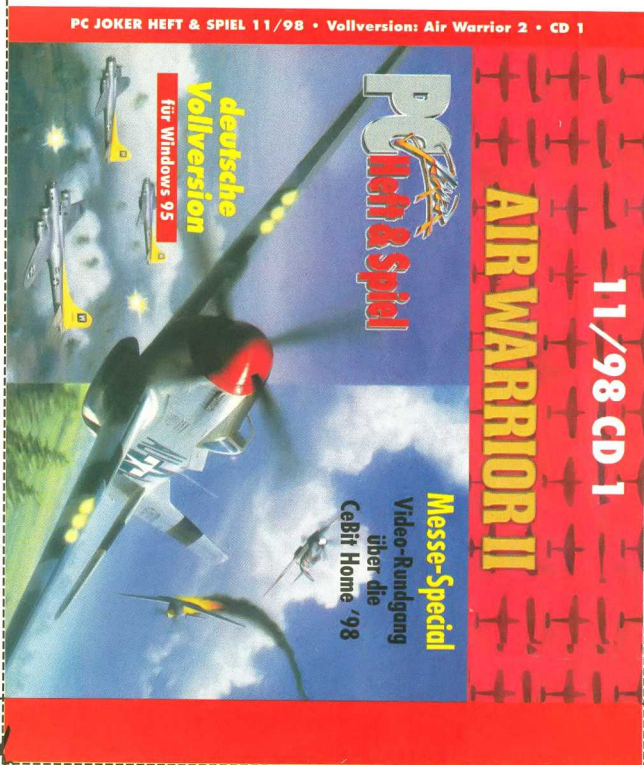
Oder sind die vom Joker völlig neben der Spur? Das mag sich mancher Leser angesichts einer scheinbaren **Paßwortabfrage in Larry 5** auf der letzten Vollversions-CD gefragt haben. Weit gefehlt, die Spur halten ist eine unserer Paradedisziplinen – und für die Wahl Ihres Vornamens können wir ja nun nix...

Vielmehr ist die Eingabe eines Paßwortes in „Larry 5“ als Option zu verstehen. Können können Sie also schon, aber müssen müssen Sie nicht. Soweit die Theorie, nur hat die Sache einen Haken: Auf manchen Rechnern (vornehmlich P2-Systemen) rauscht das Programm an der Möglichkeit, die Paßwortabfrage zu umgehen, vorbei. Hier die Lösung des Problems: Auf der CD 1 finden sich diesmal im Verzeichnis „LL5Patch“ vier Dateien, die Sie bitte in Ihr „Larry V“-Verzeichnis kopieren. Nun starten Sie das Spiel wie gewohnt, klicken auf den oberen Bildschirmrand, wählen das Optionsmenü (Schieberegler) und den Punkt „Restore“ aus. Jetzt bitte *unbedingt* den Knopf mit der Aufschrift „Why bother“ anklicken, „Restore“ wählen und den Spielstand „Joker“ laden. Siehe da, Sierras Schwerenöter tritt völlig unbehindert in Aktion!

Messe-Special
Video-Rundgang
über die CeBit
Home '98

plus
T-Online Software von 1&1 (Win)
Larry 5-Patch

VOLLVERSION
Air Warrior 2



Über 2,3 Mio. T-Online Kunden sind begeistert!

**Jetzt supergünstige 5 Pfennig pro Minute,
24 Stunden am Tag, bei nur 8,- DM monatlichem
Grundentgelt. Bundesweite Einwahl zum CityCall-
Tarif der Deutschen Telekom AG. Echt günstig
– das kann Ihr Konto locker verkraften!**

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

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!

T-Online inklusive Onlinebanking!
Erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus – und dabei **supergünstig** durch Offline-Vorbereitung und **blitzschnelle Online-Übertragung**. Eine Idee, die **ankommt**: Rund 4 Millionen T-Online Konten bei mehr als 1.500 Geldinstituten sprechen für sich!

**eMail – elektronische Post in alle Welt,
in Sekundenschnelle um den Globus! Jetzt
können Sie mehrere Text-, Grafik- oder
Video-Dateien anhängen!**



Jetzt starten!

Anmeldung, Software
und Freieinheiten
auf der
Heft-CD!

Ihr Direkteinstieg

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

Inklusive:

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

Extra!

Die T-Online Software 2.0x, mit der
Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie
gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!



Mindest inkl. Software
und T-Online Anmeldung
nur 66,-

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

Super-Service: 12 Monate Garantie!

ISDN Karte inkl. Software
und T-Online Anmeldung
nur 122,-

AVM FRITZ!Card mit Kommunika-
tions-Software für alle, die T-Online
in rasanter ISDN-Geschwindigkeit
mit bis zu 64.000 bit/s nutzen wollen.

5 Jahre Garantie!

Systemvoraussetzungen für die Hard- und
Software:
Windows 3.1x und Windows 95/98.
486-Prozessor, 16 MB RAM
WindowsNT 4.0 Workstation:
Pentium Prozessor, 32 MB RAM

T-Online Bestellcoupon - jetzt schnell per Fax (0180-5 67 28 29) oder per Post versenden!



Ja, ich melde mich zu T-Online an.

Bitte senden Sie mir die T-Online Software und das Internet-
Fachbuch „NetBook“ versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375).

Ich bestelle folgendes Modem oder die ISDN-Karte:

- ☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 66,- DM (Best.-Nr. 9375)
 - ☐ AVM FRITZ!Card inklusive Software für nur 122,- DM (Best.-Nr. 9426)
- ... und Zubehör:
- ☐ Verlängerungskabel (5m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)
 - ☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:

- ☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)
- Die T-Online Software und das Internet-Fachbuch „NetBook“ sind versand-
kostenfrei.

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 Geschäftsbedin-
gungen sowie den Preislisen der Deutschen Telekom Online Service
GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preislise
monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfa-
ngende Verbindungsentgelt. Das Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt.
Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.



Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

50 Mark gespart!

Name, Vorname	
Straße, Hausnummer, (kein Postfach)	
PLZ, Ort	
Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)	

1&1

1&1 Direkt GmbH
Verlagskooperation PC Joker
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur
<http://www.online.de>

DT Deutsche
Telekom
Partner

Kennziffer: 002 118 H

PC Heft & Spiel



VOU I VERSIONEN

Dance eJay 2
Evil Core
Get Medieval
Grand Prix 500ccm
Israeli Airforce
Jagged Alliance 2
Railroad Tycoon 2
Tiger Woods
99 PGA Tour Golf
V 2000

**Crystals of Arborea
Boston Bomb Club
Storm Master
Warbirds 3D**

SPECIAL

Wing Commander: Secret Ops.
(deutsche Grundversion)

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

GOODIES

Accubrot Reader (DOS & Win)
Clean Center 4.0
DirectX 5.0 deutsch
DirectX 5.2 deutsch
Elsa Grafikkartentreiber für Victory-
Winner und Erazor
Hexeditoren für DOS und Win
mIRC V5.3f
okunzip
quicktime 3.0
gvp 1.7e
Savagegame Editor Construction Kit
Universa-Treiber (DOS & Win)
Winzip 95

PATCHES

-Inulien (tscheisch Absturz in Battle 19)
 -16 Fighting Falcon (Vondan 2-Update)
 -22 ADF (Direct3D-Update v1.1 nach 1.544)
 -22 ADF (Glide-Update v1.1 nach 1.544)
 -Jagged Alliance 2 (Version 1.0.0.6)
 -Jazz Jackrabbit 2 (Version 1.23)
 -Kingbox 2 (Display-Driver Update für 3D-Karten)
 -Xp Imparita: Eminent Domain (Version 1.06)
 -Rainbow Six (Version 1.01)
 -Rusted Baron 2 (3D-Patch 3.0 engl. Version)
 -The Great Escape (engl. Version)
 -Unreal (Open GL Beta 0.91)
 -Worldwarmer: Dark Omen (MatchMaker v1.2)

SPECIAL

Wing Commander: Secret Ops
(deutsche Grundversion)

SHAREWARE

Cheeta
Game Commander
Giant Sisters
Little Worm
Sojus 86

DEMOS

Dance eJay 2
Evil Core
Get Medieval
Grand Prix 500ccm
Israeli Airforce
Jagged Alliance 2
Railroad Tycoon 2
Tiger Woods
99 PGA Tour Golf
V 2000

VOLLVERSIONEN

Crystals of Arborea
Boston Bomb Club
Storm Master
Warbirds 3D

PC JOKER HEFT & SPIEL 11/98 • Vollversionen, Demos und Goodies • CD 2

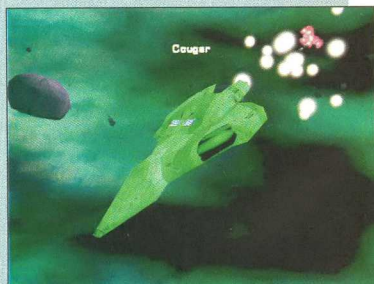
Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

SPECIAL BONUS

Wing Commander: Secret Ops

Test
in dieser
Ausgabe



Wozu fast 75 MB aus dem Internet laden, wenn Origins brandneuer Gatis-Commander als Voll spielbare deutsche Version (wenn auch ohne Sprachausgabe) auf der Joker-CD im Menüpunkt „Special“ liegt? Einfach auf Installation klicken, sich dann zwecks Paßwort-erhalt über die Adresse <http://www.secret-ops.com> kostenlos registrieren lassen, und schon kommen immer neue Missionen aus dem Internet frei Haus!

GENRE: Space Opera

UMFANG: deutsche Grundversion mit erstem Missionspaket ohne Speechpack

BESONDERHEIT: kostenlose Registrierung via Internet erforderlich

SYSTEM: P133 mit Direct3D-Karte (ohne: P166), 32 MB RAM, Win 95/98 und 85 MB auf der HD

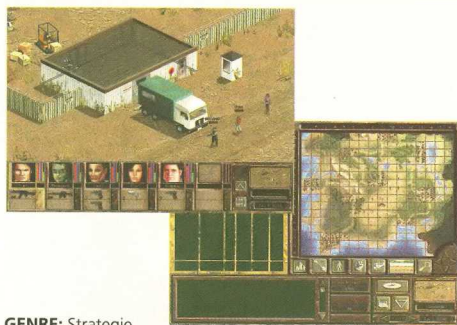
Die neue Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit tollen Funktionen: **Screen-shots** zu jedem Programm bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start** bzw. **Installation** aus dem Menü

heraus. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf Homepages oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel. Dazu kommen **Specials**, wie diesmal ein Video-Rundgang über die CeBit Home '98 und die voll spielbare Version von „Wing Commander: Secret Ops“

Jagged Alliance 2



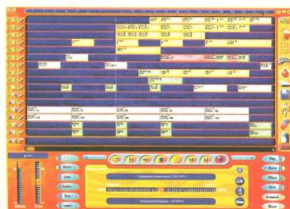
GENRE: Strategie

UMFANG: exklusiver Spezialauftrag

BESONDERHEIT: endlich SVGA-Grafik, komplett deutsch

SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 115 MB auf der HD

Dance eJay 2



GENRE: Musikprogramm

UMFANG: eingeschränkt funktionsfähige Version (z.B. kein Speichern)

BESONDERHEIT: 16 Spuren, Effektstudio, Groovegenerator

SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und 40 MB auf der HD

Evil Core



GENRE: 3D-Actionadventure

UMFANG: 3 spielbare Abschnitte

BESONDERHEIT: optionaler Zwei-Spielermodus, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 32 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Dateien 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 95/98.

Droiyon

(behebt Absturz in Battle 19)

F-16 Fighting Falcon

(Voodoo 2-Update)

F-22 ADF

(Direct3D- und Glide-Update Version 1.1 nach 1.544)

Jagged Alliance 2

(Update der englischen Demo auf Version 1.0.0.6)

Jazz Jackrabbit 2

(Update Vollversion und Shareware auf Version 1.23)

Longbow 2

(Update für 3D-Karten)

Pax Imperia: Eminent Domain (Update auf Version 1.06)

Rainbow Six

(Update auf Version 1.01)

Red Baron 2

(3D-Patch für engl. Version)

Total Soccer

(Version 1.32)

Unreal

(Open GL Beta 0.91)

Warhammer: Dark Omen

(MatchMaker Version 1.2)

Goodies

Acrobat Reader 3.0

Dokumentbetrachter für DOS/Win

Clean Center 4.0

Installationsmonitor

DirectX 5.0/5.2

Windows-Gerätetreiber

Elsa-Treiber

Treiber für Elsa-Grafikkarten

Hexedit

Hexeditor für DOS/Win

mIRC v5.31

Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

pkunzip

DOS-Entpacker

QPV 1.7e

Bildbetrachter für DOS

QuickTime 3.0

Videoplayer für Win 95/98/NT

Savegame Editor Construction Kit

Tool zur Manipulation von Spielständen

T-Online Zugangssoftware von 1&1

kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden

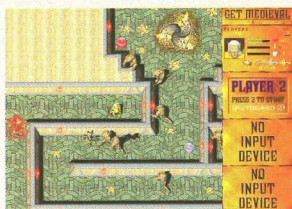
Univesa 2.0

Univesa-Treiber für Grafikkarten

Winzip 32

Packer/Entpacker für Win 95/98

Get Medieval



GENRE: Action

UMFANG: voll spielbares Labyrinth

BESONDERHEIT: bis zu 4 Spieler gleichzeitig an einem Rechner oder über Netzwerk

SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 18 MB auf der HD

Grand Prix 500ccm



GENRE: Motorradrennen

UMFANG: spielbare Strecke plus Demokurs

BESONDERHEIT: Special-Edition mit Joker-Brücke auf dem Nürburgring

SYSTEM: P100 mit Win 95/98/NT, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 80 MB auf der HD, Direct3D-Karte erforderlich

Israeli Airforce



GENRE: Flugsimulation

UMFANG: spezielle Solomission

BESONDERHEIT: 7 Maschinen, Landschaftsdarstellung in Form eingescanner Satellitenaufnahmen

SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 70 MB auf der HD

Railroad Tycoon 2



GENRE: Wirtschaftssimulation

UMFANG: 2 voll spielbare Szenarien

BESONDERHEIT: ein Klassiker nach der Schönheitsoperation

SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 65 MB auf der HD

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf



GENRE: Golfsimulation

UMFANG: voll spielbares Par 3 in Sawgrass

BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Karten werden unterstützt

SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 15 MB auf der HD

V 2000



GENRE: 3D-Action

UMFANG: voll spielbarer erster Abschnitt

BESONDERHEIT: unterstützt alle 3D-Karten via Direct3D

SYSTEM: Pentium 133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

Shareware von Lesern

Cheeta

Manipulieren von Spielständen

Game Commander

Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Giant Sisters

Jump & Run

Little Worm

Geschicklichkeitsspiel

Sojus 86

Mondlande-Simulation

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: mtrier@pcjoker.de

JÄGER — GEJAGTER



Fahren Sie auf beiden Seiten des Gesetzes. Erwischen Sie die Raser oder entweichen
Sie der Polizei in dieser außergewöhnlichen Fahrsimulation für den PC.



automobili
Lamborghini
Diablo

III
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
III
ELECTRONIC ARTS™

PC
CD



Software © 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen oder eingetragte Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Coupé 25th und alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A. 3Dix © 1998 3Dix Interactive, Inc. Das 3Dix-Interactiv-Logo ist ein Warenzeichen von 3Dix Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Turboflotter Spielzeugracer von Acclaim: Revolt



Waffenstarrende Panikraserei von Psynosis: Rollage

FREIE FAHRT

Für die kommenden Monate ist jede Menge neuer Treibstoff für Bleifüße angekündigt! So packt Sierra ab November die von Papyrus für das in dieser Ausgabe getestete „Grand Prix Legends“ verwendete Entwicklungseingabe unter die Haube von **Viper Racing**. Zu erwarten sind schicke GT-Wettstreife abseits vorgegebener Wege sowie Stopps in der gut ausgerüsteten Tuninggarage.

Acclaim und Psynosis bereiten jeweils für den kommenden März ein außergewöhnliches Rennspiel vor. Die skurrilen Gefährte in **Revolt** und **Rollage** sind bewaffnet und turboflott. Beide Games nehmen sich selbst nicht eben bierernst und wollen insbesondere im Netzwerk Spaß machen.

Gemeinsam mit Elite schiebt Empire noch dieses Jahr **Grand Touring** aus der Programmierwerkstatt – es warten dann

Rennen zwischen GT-Sportwagen aus aller Welt, die feines Handling und glänzendes Aussehen vereinen sollen. Außerdem bald am Start: Rage mit **Midnight GT** und Euro-press mit der **Rallye '99**



Star in Sierras Viper Racing wird natürlich Chryslers gleichnamiger V10-Bolide

STRATEGIE VON MORGEN

Der Newcomer Novastorm möchte mit seinem ersten 3D-Echtzeitstrategical **Genesis – Aperia 7** gleich Maßstäbe setzen: Canons und Berge werden im 3D-beschleunigten Terrain des Planeten Aperia 7 von taktischer Bedeutung sein, die Computergegner sollen im Spielverlauf ständig dazu lernen. Auch die Unterstützung des Spielers durch selbständig agierende Alliierte klingt interessant – wir sind gespannt!



Konkurrenz für C&C 3: Genesis – Aperia 7

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...daß Westwoods **offizielle Homepage zu Command & Conquer 3** ab sofort Screenshots und jede Menge Infos zum Download bereithält? Adresse: <http://www.tiberiansun.com>

...daß Psynosis einen futuristischen 3D-Shooter mit vierfach geteiltem Bildschirm vom Amiga auf dem PC wiederbeleben will? **Hired Guns** wird derzeit mit „Unreal“-Technik umgesetzt.

...daß Looking Glass erste Eckdaten zu **Fight Unlimited 3** veröffentlicht hat? Geplant sind neue Flugmodelle, bewegliche Bodenobjekte und eine neue Metropole.

...daß findige Spieler auf der Homepage <http://www.jh-m.demon.co.uk> ein via Editor erstelltes **Unreal-Movie** abgelegt haben?

...daß Eclipse Entertainment unter der Internet-Adresse <http://www.genesis3d.com> eine **kostenlose Betaversion des firmeneigenen Spielentwicklungs-Tools** zum Download bereithält?

...daß Vivid Image ein **3D-Update** des klassischen Fernost-Hüpfers **First Samurai** plant?

DER PRINZ SCHLÄGT ZU

Codemasters hat den Federgewichts-Champion „Prince“ Naseem Hamed als Werbeträger für ein neues Boxgame gewonnen. **Prince Naseem Boxing** will ab April mehr als 100 verschiedene Prügelknaben und 16 3D-Ringaren auffahren. Die Techniken klingen so originell wie der Stil des „Titelträgers“: Intelli Punch, Mood Manager und Ring Crafter sollen in Ligafights mit bis zu 16 Teilnehmern und einem Karrieremodus über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nur Schlagworte?



3D-Kämpfe mit dem amtierenden Federgewichts-Weltmeister der WBO: Prince Naseem Boxing

Boxausstattung zu gewinnen!



Wer sich durch diesen Wettbewerb boxt, braucht sich um seine Kondition fortan keine Sorgen mehr zu machen! Anlässlich der tollen Sportsimulation „Sports TV: Boxing!“ (Test ab Seite 90) tauscht Silver Style die Boxershorts gegen Spenderhosen und verlost:

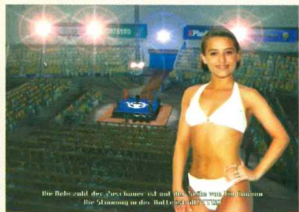
Hantelbank mit Langhantelstange und Gewichten plus Boxhandschuhe und T-Shirt

3 Paar Profi-Boxhandschuhe aus Leder

3 exklusive T-Shirts zu „Sports TV: Boxing!“

Jetzt aber die Ohren und den Bleistift gespitzt, denn es folgt die alles entscheidende Frage: **Wer hat Schwergewichtsweltmeister Evander Holyfield bei der Titelverteidigung ein Ohr abgekaut?** Die Preise werden unter Ausschluss des Rechtsweges unter allen richtigen Einsendungen verlost. Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter des Joker Verlags und von Silver Style Entertainment. Einsendeschluß ist der 30. Oktober 1998 laut Poststempel; die Zieladresse lautet:

Joker Verlag ■ Kennwort: Sports TV: Boxing! ■ Max-Loidl-Weg 4 ■ D-85598 Baldham



LARAS MÄNNER

...sind von Eidos zu Interplay gewechselt, wo sie an einem neuen, monumentalen 3D-Actionabenteuer arbeiten: Bis Mitte 1999 wollen Toby Gard und Paul Douglas, zwei der Originaldesigner von „Tomb Raider“, **Galleon** fertiggestellt haben. Dann wird sich Held Rhama mit Schwert und Köpfchen den Weg durch Horden von Piraten, Untoten und sonstigen Monstern bahnen. Dabei soll eine völlig neue Animationstechnik wieder Maßstäbe im Genre setzen.

3D-Piratenabenteuer der Lara-Macher: **Galleon**



KALTE KRIEGER

Unter dem Arbeitstitel **Poseidon** strickt Interactive Magic derzeit an für April '99 avasierter 3D-Actionstrategie. Hier taucht der Spieler in ein Paralleluniversum ab, um auf Seiten der USA oder Sowjetunion den fehlgeschlagenen Atomkrieg doch noch zu gewinnen. Zu erwarten sind komplexe Kämpfe aus einer Egoperspektive, bei denen Einzel- und Netzwerkkommandanten u.a. Panzer, Hubschrauber und Jeeps befehligen.



Wenn der kalte Krieg heißläuft: **Poseidon**

KÖLN ist anges@gt ..

13.-15. November 1998

KÖLN Messe Gelände



computer '98

Produktinfo 045

RAD DER ZEIT

Was für eine Kombination: GT Interactive vereint eine Story von Fantasy-Autor Robert Jordan mit „Unreal“-Optik, 3D-Echtzeitstrategie und Rollenspielelementen! In **Wheel of Time** erhält der Spieler den Oberbefehl über Volk und Militär, baut Festungen, managt Ländereien und verteidigt diese gegen drei feindliche Armeen. Dafür wird ein ganzes Arsenal an magischen Waffen zur Verfügung gestellt – Feuerbälle, Blitze, Windhosen, Erdbeben und und und



3D-Gaming quer durch alle Genres: **Wheel of Time**

DER WELTRAUM BRENNT

Auf der Playstation ist THQ schon länger eine große Nummer, am PC will sich die Firma jetzt gemeinsam mit GameFX einen Namen machen. Das Mittel zum Zweck wird im April nächsten Jahres veröffentlicht und ist eine optisch fulminante Weltraumballerei mit dem Namen **Excession**.

Als Highlights sind 24 Direct3D-Levels in morbiden Alien-Design, über 30 Angreifertypen, sechs Verteidigungsschiffe, mehr als 20 Extrawaffen sowie ein Multiplayermodus angekündigt. Ob „Incoming“ hier seinen Meister findet?



Der Weltraum, unendliche Schlachtfelder: **Excession**

TECHNO-ZAUBER

Ab Mitte '99 frisch aus dem Playstation-Konverter: Mit dem 3D-Actionrolli **Technomage** beschert der Langener Publisher Sunflowers dem PC acht hübsch beleuchtete Isowelten, beinhardt Kämpfe gegen Cartoonmonster, Dialoge mit NPCs und Puzzleleien en masse.



Vorerst noch mit rudimentärer 3D-Optik: **Technomage**

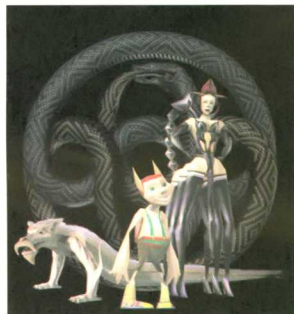


ENDLOSE GESCHICHTEN

In den vergangenen Wochen machte das Münchner Team von Discreet Monsters Schlagzeilen: Als erster Publisher erhielt man von der Deutschen Bank drei Millionen Mark Kredit für die Entwicklung eines Computerspiels! Und zwar nicht irgendeines Spiels, sondern von

The Real Neverending Story – ein Abenteuer, das lose auf Michael Endes bereits mehrfach verfilmtem und verstofftem Fantasy-Roman basiert.

Kommenden April soll es soweit sein, dann wird man in die fünf laut Hersteller optisch atemberaubend gestalteten 3D-Welten Fantasiens abtauchen dürfen. Von intelligenten Dialogen mit 65 NPCs ist da die Rede (intelligente Dialoge mit dem Steinbeißer?), von einer nichtlinearen Story und packenden Rätseln. Dann mal ran, Bastian!



Diesmal aber echt: **The Real Neverending Story**

AUFBAUSTRATEGIE AUS FRANKREICH

Was deutschen „Siedlern“ recht ist, soll dem französischen Hersteller UBI Soft noch dieses Jahr billig sein. Zusammen mit Creative Edge hat man die 3D-Fantasywelt **Solar** entwickelt, wo der Spieler sein Volk gegen den Widerstand anderer Stämme zur Blüte führen soll – ohne dabei auf launige Action-Intermezzi verzichten zu müssen. Wer zudem nicht auf Humor verzichten mag, greift statt dessen zu **Skullcaps**, wo sich ähnliches Gameplay um Piraten und explodierende Kühe rankt.

Last, not least eifert man in Frankreich ab Januar mit **Casino Kit** Bullfrogs Aufbauklassiker „Theme Hospital“ nach. Statt eines Krankenhauses müssen kranke Häuser, sprich Spielkasinos verwaltet werden. Und das mit allen (psychologischen) Mitteln: Wer hätte etwa gedacht, daß die richtigen Teppichfarben den Glücksspieler zum Weitzerocken motivieren?



Fantasyvölker, entwickelt euch: **Solar**

Glücksspieler, verzockt euer Geld: **Casino Kit**

Piraten, prügelt euch: **Skullcaps**



MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

LEBEN OHNE LARA

Selbst für Eidos gibt es mehr auf der Welt als nur „Tomb Raider“: Neben Teil drei der 3D-Saga sollen in den kommenden Monaten zwei starke Lizenztitel die Charts stürmen. So wird gerade das altbekannte „World League Soccer“ mit neuen Motion-Capture-Animationen und Stadien aufgewertet – fehlt nur noch Englands 18jähriger Wunderstürmer auf der Box, und fertig ist **Michael Owen's World League Soccer '99**.

Für die Echtzeitstrategie **Braveheart** (bisheriger Entwicklungstitel: „Tartan Army“) konnte man gar Movie-Hauptdarsteller Mel Gibson höchstpersönlich verpflichten. Ab Mitte 1999 sollen er und seine Highlander sich in angeblich bahnbrechendem 3D-Gelände mit zwölf feindlichen Clans kloppen.



Stürmt ab Januar in die PC-Stadien:
Michael Owen's World League Soccer '99



Aus **Tartan Army** wird **Braveheart** – inklusive Mel Gibson!

LEGO INTERAKTIV

Mit dem neuen Label **LEGO Media** will der Baustein-Pionier ab Oktober die Computerkids begeistern. Erstes Produkt ist **Cybermaster**, ein Komplettsatz aus Steuerungssoftware und Plastikklötzen mit Innenleben – u.a. Mikrochips, Tastensoren, Motoren und Getriebe. Damit werden dann Modelle möglich, die etwa vom PC aus steuerbar sind.



VUD JAGT RAUBKOPIERER

Mit einer groß angelegten Medienkampagne geht der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) gegen Spielepiraten vor: **Anzeigen** in Fachzeitschriften, in Schulinähe platzierte **Plakate** und im Fachhandel ausgelegte **Aufkleber** sollen über die durch Raubkopierer entstehenden Schäden informieren, die Erkennung von illegaler Software erleichtern und das Unrechtsbewusstsein wecken.

DER SPIELE-SENDER

Anfang September ging der gemeinsam von Infogrames und Canal Plus aus der Taufe gehobene **TV-Kanal Game One** auf Sendung. Das Programm dreht sich ausschließlich um Computerspiele, ist jedoch vorerst nur via Satellit und Digitaldekoder zu empfangen – und selbst dann bloß in französischer Sprache. Infogrames sucht freilich bereits nach einem deutschen Partner, um den Sender möglichst noch dieses Jahr auch hierzulande zu etablieren.

„Die deutsche Entwicklungszene wacht auf!“

Derzeit bringen junge Teams frischen Wind in die häufig zu Recht als konservativ verschriene Entwicklungszene hierzulande. Piranha Bytes ist eines davon, doch auch bei Funatics, Tri-



Stefan Nyul, Geschäftsführer bei Piranha Bytes

node oder Massive Development sitzen Leute mit viel Erfahrung und noch mehr Ideen. Die meisten davon haben bereits sehr erfolgreiche Produkte veröffentlicht und besitzen daher das nötige Selbstvertrauen, um sich auch dem internationalen Vergleich zu stellen. Kurzum, die deutsche Szene erwacht jetzt erst so richtig! Bestes Zeichen dafür ist das erste deutsche Developertreffen: das Deutsche Unterhaltungssoftware Forum. Am 19. September (Anm. der Red: und damit leider knapp nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe) werden sich mehr als 40 Teams in Darmstadt treffen, kennenlernen, Erfahrungen austauschen und natürlich ein Faß aufmachen. Dieses Miteinander ist auch erforderlich, um sich den vorwiegend aus dem anglo-amerikanischen Raum stammenden Publishern zu empfehlen. Denn nicht alle unterstützen die Entwicklung einer deutschen Spiele-Szene, so mancher bangt um die Prüfnde der konzern eigenen Studios in den Mutterländern. Doch die Welt wird es zur Kenntnis nehmen müssen: Spielesoftware aus und für Deutschland ist klar im Kommen!

Messen & Termine

Clubhouse: Level X Computer '98

Praktisch PC Joker-TV
31. Oktober, zwischen 8 und 11 Uhr
auf Sat 1

Verkaufsmesse für
Computer-Entertainment
13. bis 15. November 1998 in Köln
Info: www.computer98.de
Tel.: 0234/9 46 88 15

Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik
17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund
Info: www.westfallenhallen.de
Tel.: 0231/120 45 21

Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler
15. bis 19. März 1999 in San José/USA
Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html

Deutsche Spiele für die Welt:



Das Bochumer Hauptquartier



„Auch hier in Deutschland lassen sich Computerspiele für den Weltmarkt entwickeln!“

(Geschäftsführer Stefan Nyul zur Firmenphilosophie)

Der harte Kern von Piranha Bytes von links nach rechts: Stefan Nyul (Geschäftsführung, Projektleitung), Tom Putzki (Grafik), Alex Brüggemann (Animation) und Michael Hoge (Art Director, Gamedesign)

Mangelnde Erfahrung kann man den meisten Neulingen deutscher Prägung kaum vorwerfen: Ob Funatics, Trinode oder Masive, alle diese Firmen verfügen über Leute, die sich bereits bei großen Publishern wie Funsoft oder Blue Byte erste Spuren verdient haben – so auch die Bochumer Piranhabeißer.

Das Label Piranha Bytes wurde am 1. Oktober vergangenen Jahres von fünf ehemaligen Greenwood-Mitarbeitern gegründet. Und deren Karrieren begannen teilweise schon auf frühem Rechner-Urgestein wie dem ZX-81. Noch im grünen Wald von Gütersloh war das Team an rund zwölf Projekten beteiligt, die wie die meisten Greenwood-Titel auf deutsche Verhältnisse abgestellt waren. Ein Hauptziel der Verselbständigung ist nun die Ausrichtung auf den Weltmarkt, um so für eine größere Zielgruppe produzieren zu können.

Gelingen soll das bei allen kommenden Produkten durch Zutaten wie eine fesselnde Story, ansprechende Spieltiefe, innovative Ideen, schlüssiges Handling und vor allem Gamedesign, das den User auf Anhieb in Bann schlägt – loslegen und wohlfühlen, lautet die Devise. So will man den Beweis antreten, daß der Horizont deutscher Developer bei Aufbastrategie und Managementsimulationen noch lange nicht endet. Warum nicht mal ein 3D-Actionabenteuer aus deutscher Produktion, das auf internationalem Parkett Erfolge einheimst? Just das soll gleich mit dem Piranha-Erstling „Gothic“ gelingen. Ein erster Fingerzeig auf die Erfolgsaussichten sind eine ganze Reihe von Homepages zum Spiel, die bereits jetzt im Internet hängen – nicht vom Hersteller (www.piranha-bytes.com) plziert, sondern von erwartungsvollen Spielern! (rl)

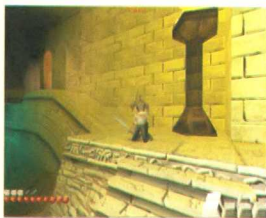
In Sachen Zockware war Deutschland lange Entwicklungsland: Spiele gediehen auf hiesigem Boden nur spärlich, das Gros der Software ist auf den US-Geschmack zugeschnitten. Doch in den letzten Monaten schossen lokale Entwicklerteams aus dem Boden – ein solcher Newcomer will ab dem kommenden Jahr sein Stück vom Umsatzkuchen.

Das kommende Highlight: Gothic

Mit dem kriegerischen Gotenvolk hat die für das erste Quartal 1999 anvisierte Mischung aus 3D-Actiongame und Fantasy-Rollenspiel trotz des Titels wenig gemein – eher schon mit dem Movie „Die Klapperschlange“:

Der Held findet sich als unbewaffneter Einzelgänger in einem gewaltigen Gefängnis komplex wieder, von wo ihm nach zahlreichen Dialogen, Rätseln und Kämpfen schließlich die Flucht gelingen soll.

Der Weg zum Ausgang ist freilich lang und beschwerlich; wer sich einer der zahlreichen Banden anschließt, dürfte es etwas leichter haben. Ob Karrieren als Dieb, Krieger, Magier oder Sektenmitglied angestrebt werden, ist dabei im übrigen Jacke wie Hose: Piranha Bytes will den nichtlinearen Spielverlauf auf alle Eventualitäten vorbereiten. Die Entwickler versprechen abwechslungsreiche Quests, hilfsbereite Einwohner und clevere Monster, dazu Instant-Spielbarkeit durch schlüssiges Handling. So werden die vielfältigen Bewegung- und Angriffsmöglichkeiten des Helden mit einem komplexen Magiesystem kombiniert, ohne daß man durch unübersichtliche Menüs blättern oder zur Bedienung mehr als sechs Tasten heranziehen müßte.



Handling ohne Probleme: In die untere Screenhälfte läßt sich jederzeit die Tastatur- oder Padbelegung einblenden



Kämpfe en gros: Die Labyrinth sind mit cleveren Monstern durchsetzt, deren Design bis zum Release noch kräftig überarbeitet wird



3D-Magie: Aufwendige Motion Capture-Animationen und spektakulär inszenierte Zaubersprüche verwöhnen das Auge

SURFEN LEICHT GEMACHT

Um über die Datenhighways im Internet zu jagen, braucht es nicht unbedingt einen teuren PC-Boliden mit Windows 98. Bei der Firma Schneider hört die Alternative auf den Namen **Surfstation** und besteht aus einer attraktiven Box mit Cyrix-Prozessor, 32 MB RAM, Grafik- und Soundkarte, CD-ROM, ISDN-Modem, 1 Gigabyte-Festplatte, Druckerport sowie Tastatur – alles komplett vorinstalliert. Das kompakte Gerät von der Größe eines Videorekorders wird einfach mit Fernseher und Telefonleitung verbunden, schon geht es ohne weitere Umwege ins Netz.

Die Surfstation dient zudem als Telefon, Anrufbeantworter, E-Mail-Station, Fax und digitaler Terminkalender. Also viele Funktionen und viel Komfort für relativ wenig Geld: Mit knapp **1.400,- DM** will das Surfen jenseits des PC-Zimmers bezahlt werden.



Die Surfstation von Schneider will auch Leute mit Computertang ins Internet bringen

INFRAROT-AMOR

Mit dem **Lovebeamer** von FEM soll jeder den Partner fürs Leben finden: Der kleine Liebesbote im Format eines Scall-Piepers speichert 18 gesuchte Eigenschaften wie Geschlecht, Treue oder Stimmung und strahlt diese via Infrarotsender etwa vier Meter weit. Trifft der Strahl der digitalen Vorsehung nun auf ein Gegenstück mit etwa den gewünschten Parametern (es können Toleranzabweichungen zwischen 30 und 100 Prozent individuell eingestellt werden), schlägt das Gerät akustisch und visuell Alarm. Wem der Spaß **40,- DM** wert ist, der wende sich an folgende Bezugsadresse:

FEM Deutschland Vertriebsgesellschaft
Postfach 133
D-74199 Untergruppenbach
Homepage:
<http://www.lovebeamer.com>



Der Lovebeamer verschießt digitale Liebespfeile

HOUSE-GEMACHTE HITS

Für Heim-DJs hat PXD Musiksoft dem PC-Tonstudio „Dance Machine“ eine Fortsetzung spendiert: Für **90,- DM** dürfen mit **Dance eJay 2** rund 1.300 einzelne Musik- und Sprachsamples der Stilrichtungen Dance und House in 16 Spuren zusammengemischt werden – die Handhabung per Maus und Drag-and-Drop ist kinderleicht. Auch ein Drum-Computer sowie ein Effektstudio sind wieder enthalten.

Vom gleichen Hersteller gibt es seit kurzem auch den artverwandten **Hip Hop eJay**. Zum Preis von **79,- DM** muß man zwar mit acht Spuren vorlieb nehmen, dafür gehören ein stilechter Plattenteller nebst Vinylscheibe zum Lieferumfang. Die Maus wird dabei in eine Halterung auf einem Pseudo-Plattenteller gespannt und liefert bei rhythmischer Drehung die typischen Scratchsounds.

Prinzipiell ist der Nager aber auch ohne diese Hilfsmittel scratchfähig. Wer mehr zum Rap ohne Angst um Nadel und Tonträger wissen möchte, erhält weitere Infos unter der Internetadresse <http://www.ejay.de>



Stileicht scratchen bis zur Schallplatte: Hip Hop eJay



PENTIUM 2 MIT 450 MHZ

Intel hat einmal mehr am Prozessorkarussell gedreht, nächster Halt: 450 MHz. Der bislang schnellste Pentium 2-Chip bringt es laut Hersteller gegenüber dem bisherigen Topmodell mit 400 MHz auf eine Leistungssteigerung um runde zehn Prozent. Mehr Infos zum derzeit **1.100,- DM** teuren Hertzschrittmacher gibt es im Internet unter: <http://www.intel.com>

Dämonisch schnell ...



... und nicht von dieser Welt!

In geradezu unheimlicher Perfektion bringt das neue Top-Grafikboard von ELSA, die **ELSA ERAZOR™ II**, 3D-Realismus pur auf Ihren Monitor. Erleben Sie, was Virtual Reality wirklich bedeutet.

Der neue RIVA-TNT-Grafikprozessor und satte 16 MB synchrones RAM bringen

- **die schnellsten Frame-Raten:**
Zwei unabhängige Rendering-Pipelines für absolut flüssige Spiele und brillante Effekte
- **die höchste Qualität:**
Die Rendering-Engine rechnet in Echtfarben mit bis zu 1600 x 1200 Pixeln
- **die umfangreichsten und neuesten 3D-Features:**
Bump-Mapping, TrueColor- und Multipass-Rendering oder Procedural-Textures!

Noch Fragen? Einfach anrufen: Service-Hotline 0241-606-5113

NVIDIA TNT (AGP)

Execute 1550,0

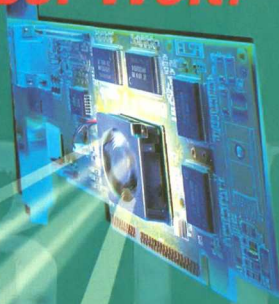
3dfx Voodoo2

Execute 1140,0

ZiF Daves 3D WinBench 98/98 (Quelle: Mercury Research)
getestet auf P II, 400-MHz-System

ELSA ERAZOR II

ELSA



ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · www.elsa.de

CeBIT
HOME

Vom 26. bis zum 30. August waren sechs Hallen des Messegeländes von Hannover für das elektronikbegeisterte Publikum geöffnet – nach 1996 erst zum zweiten Mal, die nächste Show im Herbst 2000 muß wegen der Weltausstellung in Leipzig über die Bühne gehen. Auf 48.370 Quadratmetern Ausstellungsfläche tummelten sich fünf Tage lang rund 180.000 Besucher, insbesondere in der für „Digital Entertainment“ reservierten Halle 3.

Weil es von den 586 Ausstellern zwar tolle Stände und jede Menge Shows, aber wenig echte Spieleneuheiten zu sehen gab, lassen wir hier einfach mal Bilder sprechen: Diese Seiten sollen Ihnen einen ungefähren Eindruck vom Flair und den alltäglichen bzw. allabendlichen Aktivitäten der Veranstaltung vermitteln; ausführliche Previews folgen.



Der Joker-Stand im Wandel der Messe: Am Vorabend der Show noch völlig unberührt, dann von wahren Besucherhorden umlagert und zuletzt... ausverkauft!



Während sich einige Standmaskottchen recht martialisch gaben (hier ein Topware-Söldner für „Jagged Alliance 2“), sorgten die meisten nur für gute Laune: Unübertroffen waren Ernie und Bert



Elementares Messe-Marketing: Leeloo aus „Das fünfte Element“ trafen unsere Jungs allenthalben



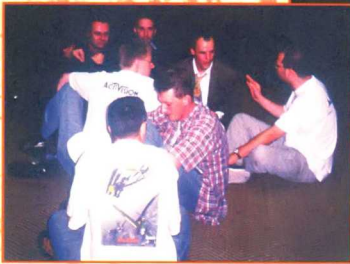
Sonst verleihen wir die Hits, auf der CeBIT Home war's mal andersrum: Eidos Pressesprecherin Sascha Green-Kaiser überreichte Markus stellvertretend eine vergoldete Statue von Lara Croft



Standimpressionen: Mädchen, Massen und Motoren



Kann Jugendschutz Sünde sein? Activision zeigte den neuen Ego-Shooter hinter verschlossenen Türen



Nach bzw. zum Feierabend trafen sich Fachpresse und Pressesprecher zu fröhlichen Diskussionen, die nicht selten bis zum Umfallen geführt wurden: links Steffen inmitten von Marc Trennheuser (EA), Markus Wilding (Activision) und Volker Winter (Interactive Magic), daneben ein geschaffter Hieptrung Tran (Attic) und die Frohnaturen Ingo Horn (Infogrames, jetzt Interplay), Ralf Wirsing (UBI Soft) und ein Activision-Mitarbeiter



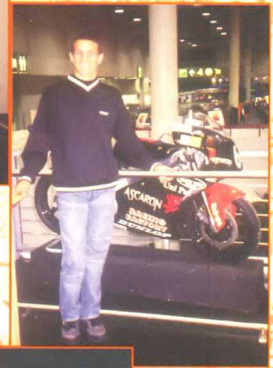
Die Bahn fährt immer – und sei es auf Rollschuhen, wie in der grellen Bühnenshow des Verkehrsbetriebs



Zwischendurch begleitete Steffen das Sat 1-Filmteam bei den Dreharbeiten für unser neues (Sorgen-)Kind „Joker-TV“ bzw. das Messe-AVI auf der aktuellen Begleit-CD



Stellvertretend für die zahlreich vertretene Prominenz seien hier Smudo (Mitte) von den Fantastischen Vier...



...Rennfahrer Alex Hofmann...



In all dem Trubel gab es für die gequälten Redakteure stets zwei sichere Häfen: von 10 bis 18 Uhr den kulinarischen ARD-Medientreff und abends die allseits beliebte Zapfanlage am Activision-Stand, hier mit Markus und Deutschland-Chef Wolfram von Eichborn



...und VIVA-Moderatorin Enie van de Meiklokjes genannt, die den Infogrames-Stand auf Trab hielt

HOT SPOT
Messe

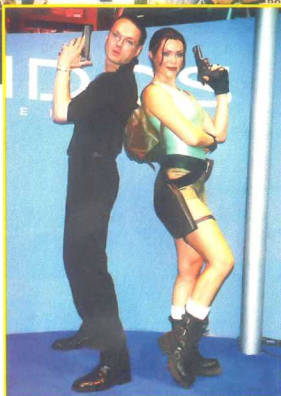
European Computer Trade Show 1998

ECTS 98



Was die amerikanische E3 für die Welt ist, das ist die ECTS für Europa: Eine bedeutende Handelsmesse, auf der alle kommenden PC-Spiele präsentiert werden. Zwischen dem 6. und 8. September hat die Branche im Londoner Olympia-Messe-gelände die Weichen für 1999 gestellt – daß ein paar Publisher fehlten, fiel im Getümmel kaum auf.

Electronic Arts, Activision und eine Handvoll weiterer Companies hatten die Zelte dieses Jahr gar nicht oder abseits des Trubels in messenahen Hotels aufgeschlagen – schließlich wäre eine Woche zuvor auf der CeBit Home schon alles Wesentliche gesagt und gezeigt worden. Für Sierra, Ubi Soft und Lucas Arts galt das freilich nicht, denn diese Hersteller unterstrichen mit Weltpremieren die nach wie vor große Bedeutung der ECTS. Mehr dazu im News-Teil und natürlich auf den folgenden Preview-Seiten. In den beiden zweigeschossigen Hallen konnten die über 21.000 Besucher aus 55 Ländern bei rund 250 Ausstellern außerdem fortgeschrittene Versionen der bereits auf der E3 erstmals vorgestellten Software sehen. Im immer härteren Kampf um Marktanteile waren dabei nahezu alle Mittel recht, um Aufmerksamkeit zu erregen: Bei Acclaim und Konami hatte man leicht bekleidete Tanztruppen zu lautstarkem Technogestampfe aufgeboden, Interplay fing die Besucher schon am Messeingang mit einem Gospelchor ab, und allerorten liefen sexy Mädels und knuffige Plüschkameraden Reklame.



Lara Croft und ihr männliches Joker-Gegenstück: Trille beim Fotoshooting mit Eidos-Model Nell McAndrew



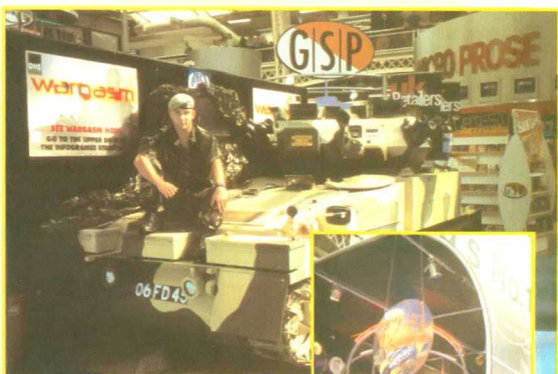
Rennspiele waren ECTS-Toptrend: kaum ein Aussteller, der nicht mindestens eine neue Raserei ankündigen konnte und aufwendig dafür warb

Choräle vor dem Chaos: Interplays Gospeltruppe fing die Besucher schon am Eingang zur Messe ab





Girls, Girls, Girls: Knapp bekleidete Mädels und Tanztruppen sollten auf neue Produkte aufmerksam machen



Das große Fressen

Wohin man auf der ECTS auch hörte, überall ging es um **Firmenaufkäufe und -zusammenschlüsse**.

So hat sich Eidos den US-Entwickler Crystal Dynamics einverleibt, die Simulationsschmiede Microprose gehört ab sofort zu Hasbro, und Virgin verliert nach dem Developer Westwood („Command & Conquer 3“) auch noch die gesamte Produktpalette (u.a. „Mana“, „Superbike World Championship“) an Electronic Arts. Digital Integration hat seine Unabhängigkeit an Titus verkauft, ähnliches weiß die Gerüchteküche auch von Activision und Sierra zu berichten: Beide Unternehmen sind vakant, es gilt nur noch, alle Interessenten abzuklopfen.

Die Folgen des Fusionstrends für Otto Normalzocker: Durch steigende Kosten und wachsenden Erfolgsdruck sind auch und gerade kleine Spielerschmieden gezwungen, kommerziell erfolgreiche Massenware zu entwickeln – originelle Konzepte können da leicht auf der Strecke bleiben...

Teure Hochbauten, aufwendige Technotempel und dicke Hingucker – alles, was Aufmerksamkeit erregte, war gefragt



Im großen Aufgebot an PR- und Marketingleuten ging die Entwickler-Prominenz fast unter: die Remedy-Crew von „Max Payne“...



...und der Macher von „Prince of Persia 3D“, Jordan Mechner, links im Bild

TOMB RAIDER III

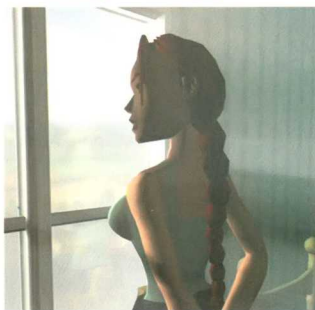
ADVENTURES OF LARA CROFT™



Lara forever: Wenn die bekannteste Digital-Heroine der Welt wieder auf die Suche nach verlorenen Schätzen geht, dann im dezent überarbeiteten Polygonkleid. Am grundsätzlichen Konzept soll sich dagegen wenig ändern – aber welcher Fan dieser 3D-Actionadventures würde das ernsthaft wollen?

Ein Geschenk des Himmels

Ab dem 20. November soll es soweit sein, dann trifft man Miss Croft in Indien wieder. Die fische Archäologin ist dort auf der Suche nach einem Artefakt, dessen Herkunft schier unglaublich ist: Vor Jahrhunderten ist in der Antarktis ein Komet vom Himmel gefallen, der in seinem Inneren vier seltsame Gegenstände barg. Die außerirdischen Souvenirs wurden von Seeleuten über den gesamten Globus verteilt; kürzlich erst hat man zudem den Brocken aus dem Eis geholt und als fremdartige Masse mit der Möglichkeit genetischer Programmierung identifiziert – die größte evolutionäre Revolution seit Darwin bahnt sich an! Zusammenhänge, von denen Lara zunächst noch gar nichts ahnt...



Wartet wie wir auf ihr drittes Abenteuer: Lara Croft

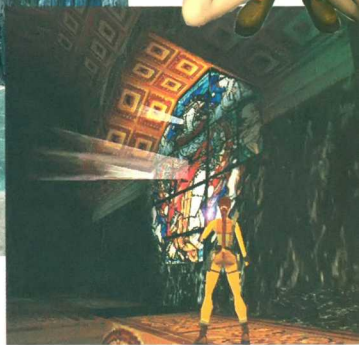


Der Kaiserin neue Kleider

Die Archäologin von Welt trägt diesen Herbst nicht nur **Shorts und Top**: Klar, in der antarktischen Kälte sind lange **Militärhosen** und eine **(knallig orange) Thermojacke** einfach praktischer. In der Wüste Nevada tanzt man sich dieses Jahr mit **blauen Beinkleidern**, in London mit einem engen, schwarzen Dreß. Es gibt auch einen neuen Schwimmanzug, während für den Indien-Trip die Originalklamotten aus Teil eins und zwei der Saga wieder up to date sind.



Stationen einer abenteuerlichen Reise: die pazifische Außenwelt und die St. Paul's Cathedral in London



Die neue Freiheit

Das Spiel beginnt also im dampfenden Dschungel Indiens und führt durch vier weitere Grafikwelten: London mit der St. Paul's Cathedral und einem Wachsfigurenkabinett, die Traumstrände am Pazifik, die Wüste Nevadas mitsamt der ominösen Area 51 (wo UFO-Gläubige nach wie vor die vom Militär gehorteten Überreste eines abstürzten Alien-Raumers vermuten) sowie natürlich die Einschlagstelle des Meteors im ewigen Eis. Hier kann die Heldin nur überleben, wenn sie trotz warmer Kleidung eine vorgegebene Zeit im Freien nicht überschreitet.

Wohin er wann reist, soll dem Spieler überlassen bleiben, denn die Abfolge der Levels wird erstmals frei wählbar sein. Freilich sind insgesamt nur 15 Abschnitte angekündigt, was zunächst nicht viel zu sein scheint. Andererseits wird man sich in Tomb Raider 3 die halbe Zeit durch weitläufige Außenlandschaften schlagen, was eine schöne Abwechslung zum eher klaustrophobischen Höhlendesign der beiden ersten Teile verspricht.

Neue und alte Features

Natürlich hat Lara für ihr neues Abenteuer fleißig im eigenen Übungsraum und dem der Eidos-Entwickler trainiert. Laufen, klettern, springen und schwimmen konnte sie ja schon immer gut, doch jetzt wird sie verstärkt in den verschiedensten Vehikeln unterwegs sein. Da geht es dann im Kanu durch Stromschnellen oder à la Indiana Jones im Lorenwagen durch eine Mine. Gleichzeitig soll das Sequel noch mehr auf Puzzles abstellen als die ohnehin schon nicht unbedingt actionlastigen Vorgänger. Das heißt aber nicht, daß es keine Waffen und Gegner geben wird. Denn ohne Wumme ist etwa wilden Tieren kaum beizukommen – zumal sie sich als lernfähig erweisen sollen und ihre anfängliche Scheu vor Menschen recht bald ablegen, um bei verdächtigen Geräuschen etwa im Rudel anzurücken. Aber auch der eine oder andere Soldat, Agent oder Wissenschaftler wird unserer Polygonprinzessin an die texturierte Wäsche wollen. Nicht zu vergessen, der obligate Obermوت am Ende jedes Hauptabschnitts. Neu ist, daß das gesamte Abenteuer in zwei Spielmodi bewältigt werden kann. Der schwierigere von beiden greift auf das Save-System der Playstationversion zurück: Der Spielstand kann dann nur beim Erreichen spezieller Speicherstellen gesichert werden.

In der Wüste Nevada entdeckt Miss Croft die sagenumwobene Area 51



Das neue, alte Bewegungsrepertoire: per pedes durch antike Tempel, im Kanu über Stromschnellen und mit der Lore durch Minenschächte

Effekthascherei und Wetterumschwünge

Auch wenn Eidos von einer zu 80 Prozent überarbeiteten Grafikengine spricht, vermitteln die ersten bewegten Bilder doch weitgehend das bekannte Lara-Flair. Freilich sind gegenüber den vorangegangenen Spielen schon mehr Details wie etwa Spuren im Sand zu verzeichnen; dazu mehr und bessere Licht- oder Wassereffekte. Dank des renovierten Landscaping-Systems sieht die Umgebung speziell mit einem (nach wie vor optionalen) 3D-Beschleuniger im Rechner einen Tick realistischer aus, wofür zudem Wetterwechsel sorgen: Regen, Schnee und Wind in den Bäumen – bei klirrender Kälte ist sogar Laras Atem zu sehen!

Damit auch die Waffen wie MG und Tränengaswerfer (nicht mehr alle mit Auto-Zielung!) eine optisch überzeugendere Sprache sprechen, fliegen die Patronenhülsen und sind Einschußlöcher an den Wänden zu erkennen. Wir erkennen daran: Beim Hersteller ist man bemüht, den Mythos Tomb Raider am Leben zu erhalten. Wenn Lara dennoch stolpern sollte, dann allenfalls über die von ihr selbst so hoch gelegte Meßlatte. (Gerald Samel)



Derart „feurige“ Abenteuer ist man von der Polygonprinzessin gewohnt, so gelungene Lichteffekte nicht

Tomb Raider 3

HERSTELLER:	Eidos
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	November 1998

Viel Feind, viel Ehr

Mehr Rätsel hin oder her, an beeindruckenden Gegnern wird es auch in Tomb Raider 3 nicht mangeln. Das wehrhafte Digital-Girlie trifft u.a. auf Raptoren und **T. Rex** oder auch Piranhas, die sogar Blut im Wasser riechen können. Zur örtlichen Fauna sollen darüber hinaus Kobras, Hyänen, Alligatoren, Rhinos und Polarbären zählen. Im Duell mit menschlichen Nervensägen wie **Sicherheitsbeamten**, Kannibalen, SWAT-Teams und **Soldaten** muß hingegen nicht immer die Waffe das letzte Wort sprechen – so manche Bekanntschaft soll sich auch zu einem Bündnis überreden lassen.



Neue Siedler für neue Abonnenten!

**SUPER
GRATISPRÄMIE**

**DIE
SIEDLER**



100% ORIGINALER SIEDLER

DAS ORIGINAL: PFIFFIG-LIEBENSWÜRDIG-EINFACH UNDESIEGBAR!



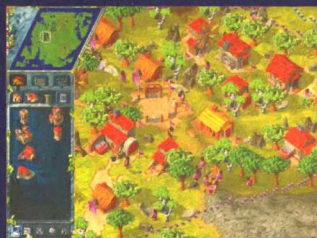
Abonnenten baue

Einfach
Abo-Karte ausfüllen
und einsenden an:

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

Haben Sie noch
Fragen? Dann rufen
Sie doch an:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger



ABO PC JOKER HEFT & SPIEL bringt jeden Monat fundierte Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen. Und jedes Heft kommt mit zwei handfesten CD-ROMs beim Abonnenten an – also mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches und Goodies. Die Lieferung erfolgt beschleunigt sowie portofrei an die Haustüre. Und das für nur 91 Mark* anstatt der kiosküblichen 106,80 DM, **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!**

Wenn Sie diese Vorteile nun jemandem erzählen, wird er gewiß zuschlagen wollen. Und das ist Ihr Vorteil, denn für jeden neu geworbenen Abonnenten erhalten Sie Blue Bytes brandaktuellen Aufbau-Hit **DIE SIEDLER 3 GRATIS!** Besonders vorteilhaft ist es natürlich, sich selbst werben zu lassen, zumal auch Freunde und Familienmitglieder die Prämie erhalten. Und die rücken das Hit-Game ja hoffentlich wieder heraus...

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

*Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM
Bedingungen siehe Impressum

n nicht auf Sand...

STAR TREK NEW WORLDS

Alles in der Schwebel:
Der Antigrav-Fuhrpark
der drei konkurrieren-
den Rassen kommt
ohne Räder aus



Die Gebäude der Föderation, Klingonen und Romulaner sind schon von weitem zu unterscheiden



Laßt Phaser sprechen: Tolle Lichteffekte und pralle Explosionen sind mittlerweile auch bei Strategiespielen Standard

DAS FERNSEHEN,

Die Enterprise ist der Käfer des Welt-
raums: Sie fliegt und fliegt – ab dem
Frühjahr wieder im Auftrag von In-
terplay, wo man die Rechte an Kirk &
Co. besitzt. Die kommende Echtzeit-
strategie ist daher zu Zeiten der Ur-
Crew angesiedelt.

Die Romulaner experimentieren gern, aber nicht immer erfolgreich: Ungewollt haben die Aliens in der neutralen Zone einige vormals tote Gestirne in Planeten mit Lebensraum verwandelt. An den so entstandenen Ressourcen und Siedlungsgebieten sind neben den Romulanern auch die Klingonen und natürlich die Föderation interessiert – der Spieler hat also die Wahl, für wen er das Projekt ausbeutet.

Rein inhaltlich wird diese in drei parteieigene Kampagnen zu je acht Missionen aufgeteilte Zukunftsvision

Faszinierend: 3D- Echtzeitstrategie für Spock & Co.

kaum Neues zu bieten haben. Wie jeder Echtzeitstrategie es inzwischen kennt, müssen auch hier vor den Schlachten die passenden Rohstoffe her-

angeschafft und Gebäude errichtet werden. Die jungen Kolonien werden nach Gärten und Energiekonvertern ebenso verlangen wie nach Geschütztürmen und Fabrikanlagen. Aus letzteren werden dann Aufklärer, Transporter und Kampfeinheiten schweben. Antigravtechnik hüben wie drüben, doch sollen die Unterschiede der aufgegebenen Truppenteile für ausgeklügelte Taktiken gut sein. Da stehen etwa die flinken Phaser-Panzer der Föderation gegen starke Disrupter-Batterien klingonischer Bauart, während sich die Romulaner auf ihre Tarntechniken verlassen.

In Sachen Steuerung hat man sich das 23ste Jahrhundert wie „Command & Conquer“ vorzustellen: Die Einheiten gehorchen der Maus sowohl einzeln als auch im Zugrahmen gebündelt. Stellungswechsel, Angriff oder Verteidigung werden aber in moderner 3D-Grafik über die Bühne gehen. Die zerklüfteten Berggrücken und sandigen Dünen wird man daher stufenlos zoomen und drehen dürfen, während Phasersalven durch transparenten Rauch oder Nebel zucken. Sofern ein 3D-Beschleuniger im Rechner steckt, soll gar ein altertümlicher P100 genügen, um die Polygonarmee ruckelfrei in Marsch zu setzen. Außerdem verspricht Interplay gesprochene Rückmeldungen sowie bombastische Musik und Soundeffekte in Surround-Qualität. An Multiplayer-Optionen für bis zu acht Trekker im Netzwerk oder Internet wird es ebenfalls nicht mangeln, daher: Beam die Testversion rauf, Scotty! (rf)

Star Trek: New Worlds

HERSTELLER:	Interplay
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

UNENDLICHE WEITEN...



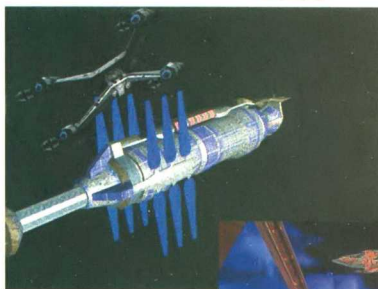
Über zehn Millionen Zuseher in Amerika, jede Menge Fans hierzulande: Die TV-Serie um eine kriegsgebeutelte Raumstation ist ein Hit! Und das soll auch die kernige Welt-raumballerei werden, die Sierra nächstes Jahr zum SF-Epos liefert.

Als Mitglied der Truppe unter Commander Sheridan wird sich der Spieler in die enge Kanzel eines Starfury-Jägers quetschen, um in 25 Missionen gegen die Schatten und Volonen vorzugehen. Diese uralten Alienrassen schienen zwar Mitte der fünften Fernsehstafel endgültig besiegt, dennoch ist die Story *danach* angesiedelt – das Spiel soll quasi zur kommenden Serie „Crusader“ überleiten, die ebenfalls im B5-Universum handeln wird.

Weniger spekulativ fallen während der fortlaufenden Kampagne die Patrouillenflüge, Eskorteinsätze und Kampfmissionen gegen Raumpiraten oder die Erdstreitkräfte aus. Und ein Wiedersehen mit alten TV-Bekanntschaften wie den Minbari oder dem gewaltigen Trägerschiff „Agamemnon“ ist bei einem solchen Lizenztitel ohnehin selbstverständlich. Nicht so die Verwendung der originalen Computerdaten; sie sollen den typischen Look der texturierten und per Gouraud-Shading geglätteten Polygon-Jäger garantieren. Einen davon will Produzent Michael Straczynski im Austausch sogar 1:1 in „Crusader“ unterbringen! Um am PC-Monitor ähnlich komplexe Flugmanöver zu ermöglichen, wie man sie vom Fernsehschirm kennt, wird auf die Steuerung besonderer Wert gelegt – klar, daß unsere sehr frühe Vorabversion diesbezüglich noch nicht *serienreif* war. Sie konnte uns aber bereits vom für die Zwischensequenzen getriebenen Aufwand überzeugen: Dank enger Zusammenarbeit zwischen Programmier- und TV-Team treten da in FM-Videos praktisch alle Stars wie Bruce Boxleitner (John Sheridan) und Jerry Doyle (Sicherheitschef Michael Garibaldi) livehaftig auf. Das gleiche in Laut gilt für die Begleitmusik von B5-Stammkomponist Christopher Franke. Und wo lauschige Synthi-Klänge allein nicht ausreichen, ertönen Explosionen, Triebwerksgeräusche und zur Situation passender Funkverkehr.

Die Zeit bis zum Erscheinen dieser opulenten Space Opera dürfte also nicht nur der Fangemeinde lang vorkommen. Doch bis Frühsommer bleibt uns ja immer noch Pro 7 – und sei es mit Wiederholungen... (rf)

Es war das Zeitalter des Krieges...



Mit fünf Kilometern Länge dürfte die Raumstation Babylon 5 das größte Objekt im Spiel bleiben

Ob Innenansicht oder Außenkamera, die effektreiche Grafik verlangt nach 3D-Beschleunigung



Im Lauf der 25 Missionen sollen bis zu fünf unterschiedliche Laserkanonen verfügbar sein



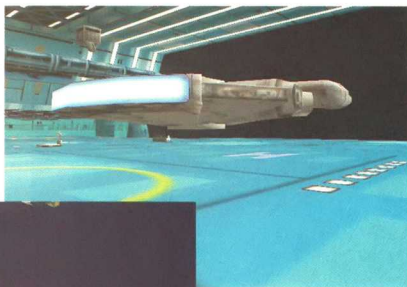
Fast alle Schiffe aus der Serie werden im Spiel vertreten sein, hier die „Agamemnon“ samt Fliegerstaffel

Babylon 5

HERSTELLER: Sierra
GENRE: 3D-Raumschlachten
ERSCHEINT: 2. Quartal 1999

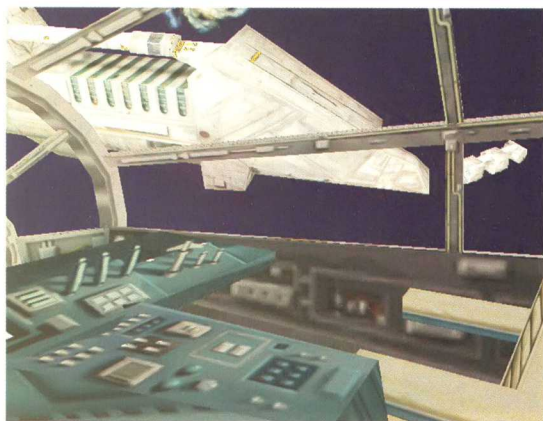
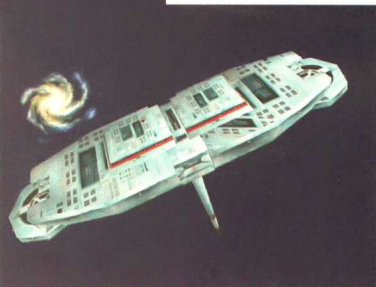
**STAR WARS
X-WING ALLIANCE**

Am Steuer von
Han Solos „Ra-
sendem Falken“



Ein geheimer
Prototyp aus
einer imperia-
len Werft?

Noch ist von
den angekün-
digten Lichtef-
ekten nicht
viel zu sehen –
wie kantenglat-
te Texturen
werden sie eine
3D-Karte im PC
voraussetzen



Die Cockpits können frei geschwenkt werden

Der Krieg der Sterne kennt keine Verlierer: Nach „X-Wing“, „Tie-Fighter“ und der Kombi „X-Wing vs. Tie-Fighter“ läßt Lucas Arts am PC erneut die Laser glühen – noch lange, ehe der neue Film in die Kinos kommt.

Zugegeben, „X-Wing vs. Tie-Fighter“ sah im Juli 1997 nicht unbedingt wie der ganz große Sieger aus: Auch wegen des fehlenden Storymodus gingen die digitalen Sternenkrieger damals mit vergleichsweise schlappen 76 Prozent aus dem Kampf um die Joker-Galaxis hervor. Halb so schlimm, zumal Actionfans zwischenzeitlich mit Hits wie „Shadows of the Empire“ (PCJ 11/97, 87%) und „Jedi Knight“ (PCJ 12/97, 86%) versöhnt wurden – und die kommende Raumkampsim aus gleich zwei Handlungsfäden geknüpft wird.

Als Raumhändler im Krieg der Sterne

Ob man nun die Rebellen bei der Flucht vom Eisplane-ten Hoth unterstützen oder

als Sproß einer Handelsfamilie mit Waffengewalt gegen die Konkurrenz vorgehen möchte, stets empfiehlt sich zunächst ein Besuch der programmeigenen Pilotenschule. Danach dürfen sich Solisten in rund 50 Einzelmissionen austoben, während auf bis zu acht Multikrieger via Netzwerk oder Internet fünf eigene Szenarien warten. Hüben wie drüben werden u.a. Eskortflüge, Angriffe auf ganze Flottenverbände und Bombardements zu absolvieren sein – je nach Auftrag in Standardjägern wie X-Wing, A-Wing, B-Wing, Y-Wing und Z-95. Zudem wird neuerdings auch Han Solos legendärer Schmuggelfrachter „Rasender Falke“ im Hangar bereitstehen.

Auch das Feindbild wird erweitert: Neben dicken Frachtern und der üblichen imperialen Kriegshardware (Tie-Fighter, Assault-Gunboat usw.) sollen sich einige Experimentalschiffe auf der Abschußliste finden. Keine Experimente dagegen bei der standesgemäß texturierten Polygonoptik, die Lensflares und satte Explosionen aus der optionalen 3D-Karte kitzelt. Für Durchblick im Schlachtgetümmel sorgen unterdessen frei schwenkbare 3D-Cockpits sowie eine ganze Reihe dreh- und zoombarer Außenperspektiven. Auch die Funksprüche, markigen Soundeffekte und pompösen Musikstücke werden das aus dem Krieg der Sterne gewohnte (Klang-)Bild vermitteln.

Galaktische Rebellen sollten sich also im kommenden Frühjahr nichts vornehmen, die Schergen des Imperiums haben allerdings noch Verschnaufpause. Sie kommen frühestens beim Nachfolger zu den X-Wing-Allianzen wieder zum Einsatz. (rf)

Star Wars: X-Wing Alliance
HERSTELLER: Lucas Arts
GENRE: Actionsimulation
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999

DER GENERATION X

Nein, den Hersteller muß man (noch) nicht kennen: Das magere Adventure „Imperium Romanum“ war der bislang größte Erfolg von Egosoft. Doch mit dieser SF-Handelssimulation wollen die deutschen Egomanen gar ins All vorstoßen.

Aufgrund eines Computerfehlers wird der Pilot des experimentellen Raumjägers „X-Fighter“ in einen unbekannten Sektor der Galaxis geschleudert. Ohne den abgesprengten Hyperantrieb ist an eine Rückreise nicht zu denken, weshalb der Spieler erst mal mit den sechs örtlichen Alienrassen Kontakt aufnehmen muß. Damit enden die Ähnlichkeiten zur TV-Serie „Voyager“, und die Verwandtschaft mit David Brabens Space-Klassiker „Elite“ beginnt. Zunächst wird man sich als kleiner Raumhändler mit dem An- und Verkauf von Nahrung, Drogen oder Mineralien über Wasser halten, um sich irgendwann eigene Minen, Plantagen und Fabriken leisten zu können. Alternativ dazu winkt die Karriere als freischaffender Söldner, der gegen Bares Aufträge aller Art übernimmt. Oder man wird gleich Raumpirat. Auf allen Berufswegen empfiehlt sich die Hochrüstung des eigenen Schiffes, da Kämpfe nicht ausbleiben – sei es gegen Gesetzeshüter, sei es gegen Konkurrenten oder besonders kriegerische Rassen wie die Robo-Wesen von Xenon und die finsternen Splitianer.

Ist das Raumschiff durch gewinnbringende Geschäfte mit stabilen Schilden und feuerstarken Waffen bestückt, geht es durch Hyperraumtore zu fremden Sonnensystemen. Jeder solche Sprung wird von einem optischen Feuerwerk begleitet, wie die Grafik überhaupt Maßstäbe setzen will: In diesem Sektor der Galaxis wird man auf über 100 verschiedene Schiffsmodelle und Stationen sowie auf alle typischen Features von 3D-Karten treffen – von kantenglaten Polygonen über transparente Wolken bis hin zu Lensflares und Lightsourcing. Auf planetare Rundflüge oder gar Landungen wird man hingegen verzichten müssen; wie beim ursprünglichen „Elite“ sollen Andocksequenzen genügen. Dafür läßt sich der Sound aus knalligen Effekten, diversen Musikstücken und deutsch gesprochenem Funkverkehr nicht lumpen.

Ob sich die Mischung aus Raumkampf und -handel auch so elitär spielt, wie es die Ankündigungen versprechen, soll sich bereits zur nächsten Ausgabe zeigen: Testmuster ready for Take-off? (rf)

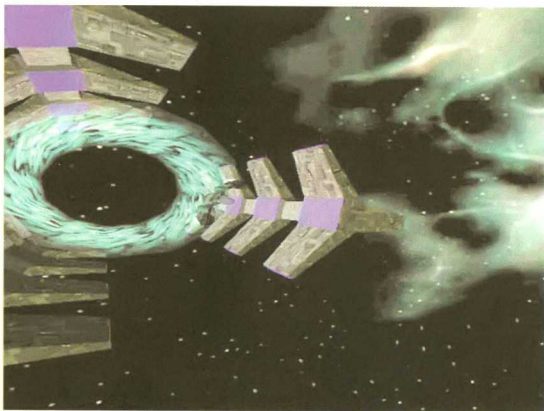
Die Voyager in der Elite-Galaxis

Das knallbunte Grafikfeuerwerk schreitet förmlich nach einer 3D-Karte

Advent, Advent, das Triebwerk brennt: In der dreh- und zoombaren Außenansicht sind alle Schäden am Schiff zu erkennen



Über 100 verschiedene Raumfahrzeuge sollen den X-Sektor durchpflügen, darunter dicke Transporter mit Jäger-Eskorte



Babylon 5 läßt grüßen: Hyperraumtore verbinden die Sonnensysteme miteinander

X – Beyond the Frontier

HERSTELLER: Egosoft
GENRE: Space Opera
ERSCHEINT: 4. Quartal 1998



FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE MAGIC BYTES PRODUKTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS®95/98/NT.

ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,

DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX 0541/122470.



WWW.RENT-A-HERO.COM

FUNSOFT.

Produktion 007

RENT HERO

AB NOVEMBER AUF IHREM PC!



DETHKARZ

Öfter mal was Neues: Nach dem Actionadventure „Alien Earth“ und Echtzeitstrategie mit „KKND 2“ beglückt das australische Traditionslabel Beam Software die PC-Gemeinde demnächst mit einem explosiven Rennspiel.

Mit Vollgas ins nächste Jahrtausend

Ist Ihnen die Formel 1 zu langweilig und alles andere zu langsam? Dann besuchen Sie diese Weihnachten doch einfach das 25. Jahrhundert. Bis dato hat man Autoren nümlich auf hochgelegene Rampen verlegt, verschiedenste Extras auf den Pisten verteilt und die Boliden mit leistungsfähigen Bordgeschützen zu den titelgebenden Dethkarz (phonetische Verballhornung von „Deathcars“, also Todesautos) aufgerüstet.

Grundsätzlich also nichts Neues in der Zukunft des Motorsports, denn das Szenario erinnert stark an das Psygnosis-Game „Wipeout 2097“. Auch das Ligasystem scheint Beam von dort herüberbeamen zu wollen: In drei Divisionen werden jeweils vier Rennen gefahren; je nach Länge der Strecke über drei bis sieben Runden. Jede Liga wird in speziellen Versionen der vier Basismodelle absolviert, darüber hinaus will man für echte Champions noch ein Bonusauto im Spiel verstecken. Und wenn dann 21 Computergegner für schweißtreibende Duelle sorgen, bremst kein Zeitlimit das rasante Gameplay. Dafür wird sich die Konkurrenz nicht nur durch fahrerisches Können ausbremsen lassen. Schließlich unterscheiden sich die hiesigen Fahrzeuge nicht bloß in Geschwindigkeit und Bodenhaftung deutlich voneinander, sondern eben auch bei Bewaffnung und Panzerung.



Gelegentlich führen Sprünge ins Ungewisse zu Abkürzungen



Die gleißenden Lichteffekte stellen die Konkurrenz optisch glatt in den Schatten

Die unbekannten Veteranen: Beam Software

Die australischen Programmierer sind alte Hasen im digitalen Entertainment – so alt, daß sich aus der heutigen PC-Generation nur noch die wenigsten an ihre ersten Erfolge erinnern werden: Bereits in den 80er Jahren entstanden Spiele wie **The Hobbit** (Adventure, 1982) oder **Way of the Exploding Fist** (C-64 Karateprügelei, 1985) für die damalige Computer- und Konsolenlandschaft. Am PC verdiente man sich die ersten Sporen mit dem Krimi „The Dame was loaded“ (deutsch: „Puppen, Perlen und Pistolen“) und einer Umsetzung des Sega-Saturn-Hüpfers **Bug!**, ehe im Frühjahr 1997 das Strategical „KKND“ erschien. Da auch danach immer wieder neue Genres beliefert wurden, darf man auf die kommenden Projekte gespannt sein.





Aus der Cockpitperspektive wirkt das Rennen rasanter, aber auch unübersichtlicher

In der Praxis

...hinterließ die einsteigerfreundliche Steuerung (Stick, Pad oder Tastatur, Force-Feedback-Unterstützung ist angedacht) bereits in der Vorabversion einen guten Eindruck: Manche Fahrzeuge schlittern bestens kontrollierbar um enge Kurven, andere springen todesverachtend über gährende Abgründe. Sollte der Höhenflug einmal außerhalb der Strecke enden, wird der Unvorsichtige unverzüglich auf die Piste zurückverfrachtet. Solche Ausrutscher kosten natürlich wertvolle Sekunden, doch bleibt zumindest der Energiepegel und damit die Leistungsfähigkeit des Boliden erhalten. Ganz anders sieht es bei Kollisionen mit Begrenzungspfählen oder gar feindlichen Geschossen aus. Derlei Begegnungen der unliebsamen Art enden zwar nicht sofort tödlich, doch sind Reparaturzonen speziell in höheren Ligen Mangelware. Genau wie in „Wipeout“ kann übrigens stets nur eine Extrawaffe (gelegentlich auch Schilde und Reparaturkits) aufgesammelt und eingesetzt werden. Ein simples Konzept, das ohne komplizierte Waffenmenüs gutes Handling verspricht.

Unter dem Strich

Bereits in der nächsten Ausgabe wird sich zeigen, ob die effektgeladene und Pfeilschnelle Grafik die Motivation aufrecht zu halten vermag – oder ob außer den Zeitfahrten noch andere Modi, etwa für Netzwerkspieler, realisiert werden (müssen). Die rasanten Probefahrten haben jedenfalls jetzt schon die Killerinstinkte unserer Testpiloten geweckt! (mz)

Die geplante Softwareversion wird wohl auf einige Grafikeffekte (wie diese Farbspielereien) des 3D-beschleunigten Programms verzichten müssen



„Wer immer das gleiche tut, verblödet!“



Art Director Russel Compte und Marketing Managerin Kirsten Beamish von Beam Software zu Gast im Joker Verlag

? Viele eurer Kollegen beschränken sich ja auf ein einziges Genre, Beam Software geht einen abwechslungsreicheren Weg. Hat ein Rennspiel in der Sammlung noch gefehlt?

RC: Ja und nein. Wie überall, so gibt es auch in unserem Team einige fanatische Rennspieler, die seit langem darauf warten, ihr eigenes Game zu programmieren. Doch Vielfalt ist ja generell positiv – wer sich immer nur mit der gleichen Thematik beschäftigt, verblödet irgendwann!

? Hinsichtlich der Modi scheint die Vielfalt von „Dethkarz“ freilich beschränkt. Warum gibt es keine Multiplayer-Optionen wie z. B. die witzige Hasenjagd in „Ultimate Race Pro“?

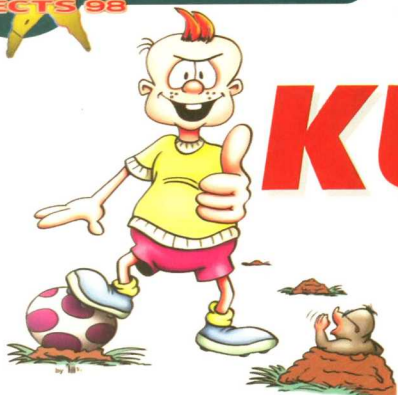
RC: Wir glauben, daß unser Game ohnehin nicht so bald langweilig wird, schließlich ist es weder ein reines Renn- noch ein pures Ballerspiel. Und die Idee eines waffenlastigeren Subspielchens wurde wieder verworfen, da sich kein Mensch mehr darum kümmerte, ins Ziel zu gelangen. Aber noch ist die endgültige Version ja nicht fertig...

? Ist schon ein Nachfolger geplant?

KB: Wir wollen auf jeden Fall die 3D-Engine für weitere Spiele nutzen. Darüber hinaus ist vorgesehen, im Internet regelmäßig neue Strecken und Fahrzeuge zum kostenlosen Download anzubieten.

Deathkarz

HERSTELLER:	Beam Software/Infogrames
GENRE:	Rennspiel
ERSCHEINT:	Dezember 1998



KURT

Sieht verwirrend aus, läßt sich aber prima handhaben: die Mannschaftsaufstellung

Die Bundi-Serie von Software 2000 ist endgültig Geschichte, zumindest für Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier. Die drei Altmeister des Fußballmanagements schnüren jetzt im selbst gegründeten Heart-Line-Team einem Comic-Kicker die Stiefel.

Daß bei derart erfahrenen Vereinschefs kaum ein genretypisches Feature in der Kabine bleibt, versteht sich quasi von selbst. Allerdings wird Kurt die Schwerpunkte auf taktische Eingriffsmöglichkeiten und sportliche Aspekte legen, wirtschaftliche treten in den Hintergrund. Das belegen nackte Zahlen: 430.000 Eigenschaften von über 8.000 Spielern sollen nicht nur verwaltet, sondern auch für die Echtzeitberechnung jeder einzelnen Bewegung während der Partien herangezogen werden!

Ein weiterer Aktivposten dürfte die browserähnliche Steuerung sein. Kein Menüpunkt, den man nicht jederzeit mit maximal zwei Mausklicks auf den Screen zaubert. Und erstellt man keine „Bookmarks“ mit seinen Lieblingsmenüs, stellt das Programm anhand der am häufigsten genutzten Punkte eben selbständig die Favoriten zusammen – bequemer geht es kaum. Außerdem wird sich Kurt völlig frei konfigurieren lassen: Ob Ligastruktur und -regeln, Teamzahlen oder Spielereigenschaften, nix ist fix. Mal eben mit sieben Kumpeln eine Mini-Liga zocken? Kein Problem. Wir freuen uns jedenfalls schon auf das Testspiel in der übernächsten Ausgabe. (st)

Kurt

HERSTELLER: Heart-Line
GENRE: Fußballmanager
ERSCHEINT: Januar 1999



Die Spielerbewegungen auf dem Iso-Rasen werden anhand ungezählter Parameter in Echtzeit berechnet

Auch der obligatorische Stadionausbau wird nicht fehlen



H Konkurrenz für Kurt

Electronic Arts bietet in **Bundesliga '99 – Der Fußballmanager** (4. Quartal 1998) nicht nur die gerade exklusiv erworbene Bundesliga-Lizenz, sondern auch in Echtzeit berechnete Spielszenen auf Basis der tollen Grafikengine von „FIFA '98“. Ascaron schläft derweil nicht und will bei **Anstoß 3** (Mitte 1999) ebenfalls mit 3D-Optik kontern. Und der Ausbau von Stadion und Peripherie soll hier fast schon ein kleines „Sim City“ werden.

Ubi Softs **Fußball Manager International** (4. Quartal 1998) baut auf gigantische Datenmengen: Über 25.000 Spieler in sage und schreibe 1.000 Vereinen aus 50 Ländern werden verwaltet. Doch Ikarions **Hattrick! Wins** (4. Quartal 1998) könnte dasselbe Schicksal ereilen wie die überalterte deutsche Nationalmannschaft bei der WM. Die immer wieder verschobene Neuauflage des leicht zugänglichen Fußballmanagers aus dem Jahr 1995 mag aber auch ein Überraschungserfolg werden, wer weiß?



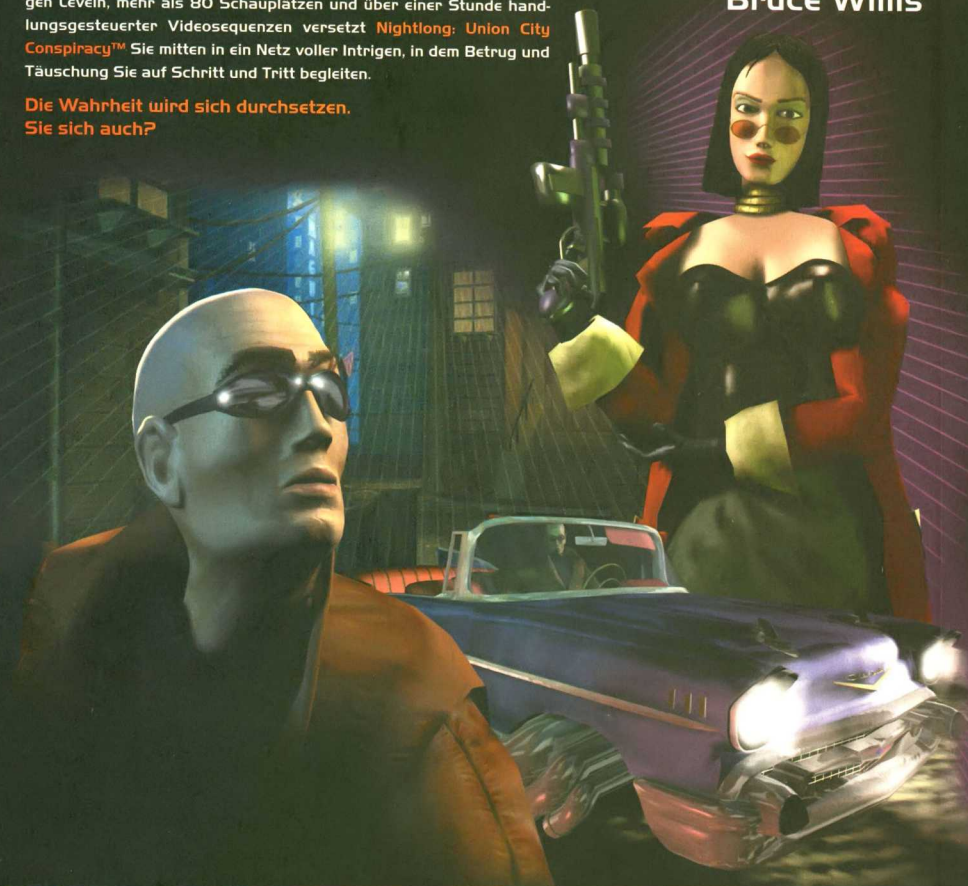
NIGHTLONG

UNION CITY CONSPIRACY™

Tauchen Sie in die Schatten von Union City ein, und stürzen Sie sich in ein episches Grafikabenteuer voller Spionage und Mord. Schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs Joshua Reev, und machen Sie sich auf die Suche nach dem vermißten Agenten Simon Ruby. Mit fünf riesigen Levels, mehr als 80 Schauplätzen und über einer Stunde handlungsgesteuerter Videosequenzen versetzt **Nightlong: Union City Conspiracy™** Sie mitten in ein Netz voller Intrigen, in dem Betrug und Täuschung Sie auf Schritt und Tritt begleiten.

**Die Wahrheit wird sich durchsetzen.
Sie auch?**

Mit deutscher
Synchronstimme von
Bruce Willis



LEISURESOFT GMBH

Robert-Bosch-Str. 1
59199 Bönen
Tel: (0) 2383-690
Fax: (0) 2383-69500



www.team17.com



MICRO PROSE

www.microprose.com

Nightlong Union City Conspiracy™ 1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Spielentwurf Trecision. Spielentwicklung Team17/Trecision. Vertrieb und Marketing: MicroProse. Team17 und Nightlong Union City Conspiracy sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Team17 Software Ltd. Trecision ist ein Warenzeichen von Trecision SRL. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd.

Vor gut einem Jahr erzielte Topware mit „Earth 2140“ einen Verkaufserfolg – trotz Echtzeitstrategie mit Features von der Stange. Der Nachfolger sieht freilich alles andere als gewöhnlich aus!

Die Jahreszahl im Titel macht bereits klar, daß storytechnisch seit dem Vorgänger zehn Jahre ins Land gezogen sind. Offenbar zehn dramatische Jahre: Durch den exzessiven Krieg zwischen der „Eurasischen Dynastie“ und den „United Civilized States“ wurde die Erde aus ihrer Umlaufbahn geworfen und trudelt nun auf die Sonne zu. Da stellt sich die Frage, wer geröstet wird und wer auf einem Außenposten am Mars überleben darf. Die Antwort kann nur ein neuer Krieg bringen... In drei Kampagnen mit je zehn bis 15 Missionen soll die jeweilige Seite (neu ist die „Lunar Corporation“) in drei Schwierigkeitsgraden zum Sieg geführt werden. Dazu wird sich ein „Adaptiv-Modus“ gesellen, wo vor Missionsstart eine schwächere Gegner-KI für zuvor erarbeitete Credits gekauft werden kann. Doch die wahren Innovationen finden sich im Gameplay selbst: Gefechte bei Tag stellen andere Anforderungen als Schlachten bei Nacht, Schneegestöber und Nebel werden lediglich die Sicht einschränken, während bei strömendem Regen schwere Einheiten schon mal im Schlamm steckenbleiben. Mit zunehmender Annäherung an die Sonne drohen außerdem Klimaveränderungen und Naturkatastrophen wie Überschwemmungen und Meteorschauer.

Das Tagesmenü: Erde gegrillt!

Aber nicht allein das Wetter verspricht Echtzeit-Dynamik, sondern auch das Terrain an sich. So wird der Spieler tatsächlich funktionierende Staudämme, Brücken und Tunnelssysteme errichten bzw. wieder zerstören können. Ähnliches gilt für die Truppen: Aus 45 Grundtypen und ebenso vielen Waffensystemen lassen sich theoretisch mehr als 2.000 individuelle Einheiten basteln. Die werden dann einzeln oder im Zugrahmen gebündelt durch zoom-, scroll- und rotierbare 3D-Landschaften geschleucht, deren flotte Optik mit Lichteffekten usw. eine Beschleunigerkarte im Rechner voraussetzt. Und auch hier soll der Spieler das letzte Wort haben, da Topware das Programm samt Missions- und Leveleditor auszuliefern gedenkt. Echtzeitstrategien, denen ob dieser Flut an Neuerungen bereits das Wasser im Munde zusammenläuft, sollten den Speichelfluß allerdings noch drosseln: Erst im Februar nächsten Jahres bricht das Jahr 2150 im Genre an – erst die Endversion wird zeigen, ob sich wirklich alle Ankündigungen realisieren ließen. (rf)

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET



Das Wetter spielt mit: Nebelbänke schränken die Sicht ebenso wie Schneegestöber ein, bei Dauerregen versinken die Panzer im Morast



Per Einheiten-Generator lassen sich aus 45 Typen und ebenso vielen Waffensystemen theoretisch über 2.000 verschiedene Truppenteile generieren



Rendersequenzen wie diese startende Atomrakete sollen die drei Kampagnen storytechnisch umrahmen

Earth 2150

HERSTELLER: Topware
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: Februar 1999



The image shows the front cover of the EA Sports Tiger Woods 99 Pro Golf video game box. It features a large photograph of Tiger Woods in a red polo shirt and a black visor, captured in a celebratory pose with his right arm raised. The EA Sports logo is prominently displayed in the lower-left corner, and the title 'Tiger Woods 99 Pro Golf' is written in a stylized font across the lower-right portion of the cover. The spine of the box, visible on the left, has the text 'TIGER WOODS 99' printed vertically.

[illegible]

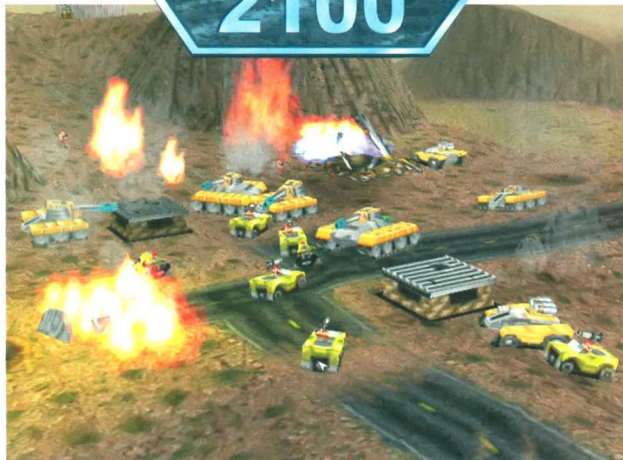
Nach dem Erfolg von „Commandos“ behält Eidos die Echtzeitstrategie im Visier. Die Kriegszone des Jahres 2100 ist dabei traditionellem Gameplay vorbehalten, sieht aber todschick aus – voll 3D versteht sich...

Die Story ist kaum origineller als bei der Konkurrenz: Nach einem Computerfehler brechen die Verteidigungsrechner der Machtblöcke einen Atomkrieg vom Zaun. Die wenigen Überlebenden haben allerdings aus ihren Fehlern nichts gelernt und rüsten zur finalen Schlacht.

In drei Kampagnen mit mehr als 30 fortlaufenden Missionen soll der Spieler als Oberbefehlshaber des Westsektors seine Armee gegen insgesamt sieben von der CPU gesteuerte Feinde führen: In der postnuklearen Wüste, einer ausgebombten Stadt und den Rocky Mountains treiben sich schlecht bewaffnete Barbaren und High-Tech-Truppen gleichermaßen herum. Je nach Zielvorgaben werden die frei zoom- und rotierbaren 3D-Landschaften also mit Kraftwerken und Fabriken bepflanzt, um Kriegsgerät konstruieren zu können: Nach und nach entwickeln die Labors bis zu 100 Waffensysteme, darunter MGs, Flammenwerfer, Laserkanone, Mörser und Haubitzen. Das Arsenal wird sich auf

WARZONE

2100



Aus 100 Waffensystemen und rund 40 Kampfhäuschen sollen sich bis zu 2000 verschiedene Einheiten basteln lassen

einen Fuhrpark aus Geländewagen, Panzern, Luftkissenbooten, Gleitern und mehr pflanzen lassen – insgesamt will man rund 40 Basismodelle auffahren.

Was folgt, ist Genrestandard: Die Truppenteile lassen sich einzeln oder im Zugrahmen gebündelt zu Stellungswechsel und Angriff befähigen, nehmen aber auch Order für Blitzattacken, Rückzug oder Verteidigung entgegen. Das hügelige Gelände soll während der Gefechte ebenso als Deckung dienen wie Kriegsnebel oder elektronische Störssysteme. Und wer sich sündteure „Commander“ zulegt, verstärkt sowohl Kampfkraft als auch Sichtweite seiner Einheiten. Letztere darf man übrigens individuell zu vorsichtigen Frontschweinen oder todesverachtenden Kamikazekämpfern machen.

Wo sich Warzone 2100 von den üblichen Iso-Schlachten tatsächlich absetzen will, das ist bei der Optik. Gewaltige Explosionen und schöne Lichteffekte sollen hier ebenso selbstverständlich sein wie Tages- und Wetterwechsel. Kurzum, es werden alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützt, wenn nicht gar ausgereizt. Ob dem wirklich so ist, bleibt allerdings abzuwarten: Im Hinblick auf das anstehende „Command & Conquer 3“ hat Eidos den Erscheinungstermin sicherheitshalber auf Anfang 1999 gelegt. (rf)

Echtzeitschlacht in 3D-Pracht

Intro und Zwischensequenzen wie dieser Bombenabwurf sollen komplett aus dem Rechner kommen



Die Kampfkollisse rollen nach der Fertigstellung direkt an einen vorgegebenen Treffpunkt oder orientieren sich an vom Spieler gesetzten Waypoints

Warzone 2100
HERSTELLER: Pumpkun Studios/Eidos
GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: Februar 1999

**rennen, schießen, rennen, schießen,
rennen, schießen, rennen, schießen,
rennen, schießen, rennen, schießen,**

Na, und - schon gelangweilt?

**Rennen, schießen, Soldaten im Nacken, Wissenschaftler zu
Netzhautscannern führen, unter Geschützfeuer wegtauchen,
Vorräte plündern, Stromzufuhr abschneiden, Lichtquellen
nutzen, an stockwerk hohen Aliens vorbei schleichen, durch
Fenster springen, Feinde überraschen, ...**

Schießen, um zu überleben! Denken, um zu gewinnen!



www.sierra.de

H A L F - L I F E

SIERRA

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder für Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Entwickelt von VALVE Software.

Wir schreiben das Jahr 2014. Die tielgelbende „Schattenfirma“ ist eine international zusammengewürfelte Söldnerorganisation, die sich prinzipiell vor jeden Karren spannen läßt – Hauptsache, die Bezahlung stimmt. Doch dann läßt ein dubioser Auftraggeber seine Miethelden im Stich, und der Spieler darf die bis zu zwölf Mann starke Truppe durch acht Kampagnen mit insgesamt 64 Missionen der wohlverdienten Rache zuführen.

Jeder der Schattenkrieger wird über ein individuelles Profil verfügen. Persönliche Vorlieben und Abneigungen, cholerische Überreaktionen und Disziplinlosigkeit können das Verhalten der Truppe ebenso bestimmen wie der Humor oder die Führungsqualitäten einzelner Mitglieder. Schon in Sir Techs famosem Rundenstrategical „Jagged Alliance“ faszinierte die Individualität der Söldner, was auch die Entwickler von Shadow Company wissen. Daher wird sich auch hier jeder Kämpfer mit landestypischem Idiom zu Wort melden.

Kein Kampf ohne die richtige Hardware: Zahlreiche Ausrüstungsslots wollen für jeden Auftrag neu bestückt sein. Von Fallen über Tauchausrüstungen bis hin zu Nachtsichtgeräten reicht das Equipment, während die Waffenkammer mit Messern, MPs, Granaten, Kanonen und Flammenwerfern nicht minder prall gefüllt ist. Bei Erfolgen erhält der Spieler Prämien, die gegen effizientere Feuerspucker und Ausrüstungsgegenstände eingetauscht werden. Schließlich will man sich zum Schluß stilvoll am unreuen Auftraggeber rächen können.

Stichwort Stil:

Während

Strategiespiele

einestrockener als die Wüste Gobi präsentiert wurden, sorgt hier die mittlerweile allgegenwärtige (und natürlich frei rotier- und zoombare) 3D-Grafik für feuchte Augen. Fotorealismus statt abstrakter Kartentischatmosphäre lautet die Devise – ein PKW etwa ist da auf den ersten Blick als Saab 900 auszumachen. An Fortbewegungsmitteln werden außerdem Skier, Helikopter oder futuristische Schwebepanzer zur Verfügung stehen. Ja, eigentlich so gut wie alles, was schneller ist als Schusters Rappen.

Blieben nur noch Details wie ein Multiplayerteil für bis zu 16 Spieler, der eingebaute Karteneditor und das einsteigerfreundliche Tutorial zu erwähnen, und der aufmerksame Leser weiß: Mit etwas Glück könnte Shadow Company genau die goldene Mitte zwischen den beiden Genrehighlights „Jagged Alliance“ und „Commandos“ treffen. (mt)

SHADOW COMPANY

LEFT FOR DEAD

In diesem 3D-Strategiespiel will Interactive Magic das Erfolgsrezept von „Commandos“ voll auskosten: Wenige Einheiten, knifflige Missionen plus Sonderfähigkeiten und individuelle Charaktereigenschaften für die Söldner.



Stratego-Shooting mit phantastischen Explosionseffekten

Quasi „Jagged Commandos“ vor perfekter 3D-Kulisse



In der dynamischen 3D-Landschaft hinterlassen mahlende Panzerketten ebenso ihre Spuren wie Granateinschläge



Eines der Schlachtfelder aus der Heli-Perspektive

Shadow Company

HERSTELLER: Interactive Magic/Sinister
 GENRE: 3D-Strategie
 ERSCHEINT: 1. Quartal 1999

Tom Clancy's RAINBOW SIX

coming soon!

ENTWICKLE DEINE STRATEGIE



ERFÜLLE DEINE MISSION



RETTE DIE WELT



PC
CD
ROM

PlayStation

3D PC

TAKE 2

Red Storm
Entertainment

Produktinfo 032

Zwei Jahre nach der Veröffentlichung hält sich Teil zwei der Serie noch immer in unseren Lesercharts, lange war die Aufbaustrategie von Blue Byte so gut wie konkurrenzlos. Doch die Zeiten ändern sich: Erst „Age of Empires“, dann „Anno 1602“ und „Knights and Merchants“ – sind die neuen Siedler noch die alten?

DIE SIEDLER



Es war einmal...

Kein neues Spiel ohne Vorgeschichte, und sei sie noch so dämlich: Die Götter Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu haben sich jahrhundertlang nur Saufgelagen hingeben. Doch nun hat der Oberste aller Götter endgültig die Nase voll vom dekadenten Lebenswandel und bietet dem Trio eine allerletzte Chance. Noch einmal dürfen sie mit dem jeweils Besten ihres Volkes (Römer, Ägypter und Asiaten) ganz von vorn beginnen. Nur derjenige Gott, dessen Nation zuletzt die Oberhand behält, entgeht der laut Presstext „gar grauslichen“ Bestrafung. Ob die Verlierer tatsächlich unser Spielearchiv auf Vordermann bringen müssen?



In Zeichentricksequenzen mit den Stimmen prominenter Sprecher wie Wolfgang Völz (Chih-Yu) und Thomas „Arnie“ Danneberg (Obergott) wird die „göttliche“ Rahmenhandlung fortgeführt

Die Siedler in Zahlen

- * 3 Völker: Römer, Ägypter, Asiaten
- * 3 Kampagnen zu je 8 Missionen
- * 50 Gebäudetypen pro Volk
- * 25 zivile Einheiten
- * 5 militärische Einheiten, teils aufrüstbar



Die schattierten Gebäude geben die möglichen Bauplätze, die Farbe der Punkte die Dauer der Aushubarbeiten an

Erste Schritte

Wie auch immer, alle Nationen haben natürlich besondere Fähigkeiten vom Siedeln auf Sand bis hin zum Reisanbau im Sumpf. Die ersten Schritte sind jedoch hier wie da dieselben. Wie von den beiden Vorgängerspielen gewohnt, werden aus den anfänglich vorhandenen Rohstoffen zunächst ein oder zwei Holzfällerhütten und ein Sägewerk gezimmert. Hinzu kommt noch das Haus des Steinbrechers, der fortan das für alle größeren Gebäude benötigte Granit liefert. Jetzt kann man sich daran machen, durch Türme und Burgen seinen Einflußbereich auszudehnen.

Im Gebirge finden Späher nützliche Bodenschätze, etwa Eisenerz. In verhütteter Form entstehen daraus nicht nur Werkzeuge, sondern auch Schilde und Schwerter für eine schlagkräftige Armee. Daß sich zudem Gold schürfen läßt, ist prima, kann die Münzprägerei damit doch in weiterer Folge für gerechte Entlohnung der Untertanen sorgen. Um die hungrigen Bergleute nicht zu vergraulen, wird ein kluger Anführer aber auch die Landwirtschaft nicht vernachlässigen: Bauernhöfe produzieren Korn, welches entweder der Schweinezucht dient oder gemahlen und zu Brot verarbeitet wird.



Ein typischer Wirtschaftskreislauf: Bauernhöfe (A) versorgen Mühlen und Bäckereien (B) mit Korn. Das fertige Brot ernährt die Kumpel in den Minen (C), welche Rohstoffe für Waffen- und Goldschmieden (D) herbeischaffen

„Erst mal Urlaub und keine Wuselmännchen mehr!“

Ein Gespräch mit Entwicklungsleiter Erik Simon



?: Eine der wichtigsten Neuerungen in Siedler 3 ist zweifellos das neue Transportsystem. Schade eigentlich, wir hatten uns schon so an das alte gewöhnt...

ES: Tja, der Straßenbau in Eigenregie war zwar ein Markenzeichen der ersten beiden Teile, aber eben auch ein Problem. In Siedler 2 benutzten fast alle Spieler die Automatikfunktion, das manuelle Vorgehen wurde vielfach als überflüssig erachtet. Jetzt suchen sich die Träger ihren Weg selbst und sind dabei auch noch schneller.

?: Stimmt, das Gameplay ist insgesamt komfortabler geworden. Doch die Konkurrenz schläft nicht – wo siehst du die Vorzüge eures Titels?

ES: Ein Vergleich fällt generell schwer, da das Siedler-Prinzip ja schon fast ein eigenes Genre darstellt. Wenn ich mich aber schon festlegen muß, würde ich gerade das stark verbesserte Handling mit den vielen Automatikoptionen, die Online-Spielbarkeit und nicht zuletzt natürlich die knuddlige 3D-Optik als Hauptstärken nennen.

?: Weil es immer noch eine Steigerung gibt, liegt die Frage nach Siedler 4 in der Luft. Oder habt ihr irgendwann keine Lust mehr?

ES: Wenn der dritte Teil endlich über die Bühne gegangen ist, will ich erst mal Urlaub machen und keine kleinen Männchen mehr sehen. Das heißt aber noch lange nicht, daß ich nie wieder an einem derartigen Spiel mitarbeiten möchte. Und mit etwas Abstand kommen dann auch wieder neue Ideen...



Kleine und große Neuigkeiten

Ist dieser Produktionskreislauf geschlossen, darf sich der Spieler erst einmal entspannt zurücklehnen und seine Soldaten das Gelände erkunden lassen – womit wir auch schon bei der ersten Neuerung wären. Die Truppe wird im Stil klassischer Echtzeitsstrategie direkt per Mausclick befehligt. Bei Feindberührung treten dann automatisch die gerade aktuellen Instruktionen in Kraft, beispielsweise ein Rückzug aus brenzligen Situationen oder der Angriff auf bestimmte Gegnertypen wie etwa Speerträger. Nach wie vor dürfen freilich nur militärische Gebäude attackiert werden. Diese können nun jedoch mit Bogenschützen besetzt werden, welche den Feind schon von weitem mit Pfeilen eindecken. Wird eine Burg erobert, verschieben sich die Grenzen entsprechend, und die umliegenden Gehöfte gehen in Flammen auf.

Eine weitere Neuerung des Kampfsystems sind die steigenden Erfahrungswerte der Einheiten. Trainiert wird nicht wie früher im stillen Kämmerlein, sondern ausschließlich auf dem Feld der Ehre. Es lohnt sich also, verwundete Krieger zum Heiler zu schicken, da sie anschließend um so kräftiger zuschlagen können. Ach ja, Heiler gehören ebenso wie die Priester zu den neuen Berufen des Spiels. Letztere bringen in Tempeln Opfer dar, um Natur- und sonstige Katastrophen über die unliebsamen Konkurrenten hereinbrechen zu lassen. Wer es nicht ganz so mythologisch mag, darf statt dessen mit einigen neuen Waffensystemen (z.B. Kanonen auf Seiten der Asiaten) in die Schlacht ziehen. Ebenso wichtig wie Kasernen sind jedoch Wohnhäuser, da sich die Siedler seit neuestem nicht mehr selbständig vermehren.



Fahren können mit Soldaten beladen und direkt gesteuert werden



Ganz persönlich

Prinzipiell gefällt mir die „Next Generation“ der Blue Byte'schen Kolonisten gut: Daß man der kämpfenden Truppe endlich direkt Befehle erteilen kann, war einfach überfällig. Da am faszinierenden Spielprinzip festgehalten und sogar noch gefeilt wurde, können auch Schwächen in der B-Note wie die wahrlich trüb-tümpelig aussehenden Sumpfbereiche meine Begeisterung kaum dämpfen. Selbst wenn die Präsentation des Games für die Level-X-Sendung vom 31.10.98 mich fast verzweifeln ließ: Um eine bestimmte Spielsituation im Bild festhalten zu können, bedurfte es bis zu 30 Neustarts! Aber hey, der Doktor sagt, daß ich meine Zwangsjacke vielleicht schon nächste Woche wieder ausziehen darf, hihhi...



Trille

Speed Busters



Gib Gummi bis die Socken qualmen

Cash oder Crash!

Produktinfo 030

ZONE 30, TEMPO 100 - NEIN DANKE! DIE POLIZEI SUCHT UNTER ANDROHUNG HOHER GELDPREISE DEN SCHNELLSTEN RASER! OB AUF WÜSTENSAND, AUF GLATTEN BERGPISTEN ODER NUR IN DER KLEINSTADT NEBENAN - WER BREMS HAT VERLOREN, WENN DU GEWINNST, DANN GIBT'S 'NE MENGE CASH UND NOCH SCHNELLERE AUTOS. SPEED BUSTERS GIBT DIR DEN TOTALEN KICK. ALSO: PACK DEN BLEIFUß AUS!

Features:

GENIALE 3D ANIMATIONEN, 96 VERSCHIEDENE SZENARIEN, 8 FAHRZEUGE AUS DEN 50ER UND 90ER JAHREN, REALISTISCHES FAHRVERHALTEN, 4 SPIELMODI, MULTIPLAYER BIS ZU 8 SPIELERN, FORCE FEEDBACK UND VOODOO²™ UNTERSTÜTZUNG, UND UND UND ...

WWW.UBISOFT.DE





Wie „Command & Conquer“, nur putziger: Militärische Einheiten lassen sich im Rahmen auch gebündelt befehligen

Technik und erstes Fazit

Die technische Seite der Siedelei läßt sich in wenigen Sätzen abhaken: Die Maussteuerung mit ihren Pop-up-Menüs und Tastatur-Shortcuts funktioniert präziser denn je. Und das Fehlen verschiedener Spielgeschwindigkeiten wird im Solomodus durch kurze „Zeitsprünge“ wettgemacht, welche die Wartezeit beim Bau größerer Gebäude nach Belieben verkürzen. Diese wurden wie alle Objekte komplett als 3D-Modelle gerendert, haben sich jedoch den knuffigen Charakter von einst bewahrt. Auch die Soundkulisse aus idyllischen Arbeitsgeräuschen und stimmungsvoller CD-Musik verbreitet sofort das altbekannte Siedler-Flair.

Leider wies in unserem Muster die KI der Computergegner noch arge Lücken auf, weshalb wir natürlich vorläufig auf eine endgültige Bewertung verzichten. Diese wird dann in der kommenden Ausgabe nachgereicht – sollten Sie sich das Spiel schon vorher zulegen wollen (kleiner Tip: gibt's diesen Monat beim Joker exklusiv als Aboprämiel!), wissen Sie ja jetzt, daß das kein Fehler ist. (mz)

Vergleichbare Spiele

Der kommerzielle Erfolg der ersten beiden „Siedler“ (mehr als 1 Mio. verkaufte Exemplare) rief natürlich einige Nachahmer auf den Plan – hier die wichtigsten:

Weihnachten 1997 gelang Microsoft mit **Age of Empires** (Gesamtwertung: **82%**) eine überaus erfolgreiche Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie mit direkter Steuerung – bald erscheint die offizielle Datadisk, der echte Nachfolger dann im kommenden März.

Im Mai dieses Jahres überzeugte **Anno 1602** von Sunflowers durch einen gelungenen Handelsteil sowie sehr ansprechende Präsentation (Gesamtwertung: **87%**). Anfang November ist auch das offizielle Erweiterungs-Set inkl. Landschaftseditor erhältlich.

Gerade erst in der Oktoberausgabe stand **Knights and Merchants** auf dem Prüfstand (Gesamtwertung: **86%**), das von zwei ehemaligen Siedler-Entwicklern für Topware erstellt wurde. Neben der Wirtschaft bildet bei dem äußerst unterhaltsamen Spiel die Kriegstaktik einen zweiten Schwerpunkt.

Für die nächsten Monate dürfen Genre-Fans mit **Caesar 3** von Sierra und **Populous 3** von Bullfrog rechnen.



Nur Asiaten können den ansonsten unbrauchbaren und auch optisch eher unergiebigen Sumpf für den Reisenanbau verwenden

Die Siedler 3 (Blue Byte)

Aufbausim mit vielen taktischen Möglichkeiten und zeitgemäßer Iso-Grafik – ein aufpolierter Klassiker!

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger (Tutorial)
Preis: ca. 99,- DM



Grafik 76%
Sound 80%
Steuerung 87%
Motivation ?

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P166) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, CD-Audiotracks
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 20 Spieler im Netzwerk oder über Internet
Online-Info	http://www.bluebyte.de

AOL-Überschallforum:

"Hat Dich die US-Navy nicht als Piloten einstellen wollen? Macht nichts. Ab September gibt es iF/A-18E Carrier Strike Fighter. Mehr Realität wird man zur Zeit auf dem PC nicht finden."

PC Player 10/98:

"Lob gebührt dem TALON-Kampagnensystem: Die dynamischen Feldzüge verlaufen jedesmal völlig anders, und dank der Einzel-, Trainings- und editierbaren Einsätze ist ein hoher Wiederspielwert gewährleistet."

GameStar 10/98: "... ein spannender Flugsimulator ... vorbildliche Bedienung..."

Gamezone: "In puncto Realismus läßt man die Konkurrenz... weit hinter sich."



STRIKE FIGHTER

F/A-18E

Spielbare Demo gibt's beim Händler oder auf www.imagicgames.de
oder gegen Einsendung von DM 5,- bei Interactive Magic GmbH, Stichwort "F18 Demo",
Postfach 5161, 33279 Gütersloh

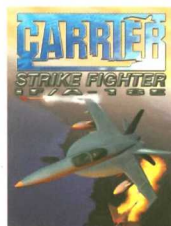


Distribution: Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.



Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottenmann
Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich

Produktinfo 020



PC CD-ROM
Komplett in Deutsch



DYNASTY GENERAL



Die wichtigste Neuerung gegenüber dem vor einem Jahr veröffentlichten „Panzer General 3D“ ist das nunmehr fiktive Szenario Anfang des nächsten Jahrtausends: Die westliche Welt, Rußland und einige ostasiatische Staaten versuchen verzweifelt, den Vormarsch der neuen Supermacht China aufzuhalten – wie zu erwarten, mit heute teils noch futuristischem Kriegsgerät.

Weil die Einheiten der Zukunft über wesentlich größere Reichweiten verfügen als ihre musealen Gegenstücke, muß der WW2-gestählte Panzer General hier umdenken. Besonders die Aufklärung spielt eine weitaus gewichtigere Rolle als bisher. Zudem darf man nun Luftunterstützung anfordern und gezielte Bombardements, Geleitschutz oder Aufklärungsflüge befehlen. Die Helikopter werden

Panzer General 2000: Blitzangriffe statt Grabenkrieg

zur wichtigsten Waffe im Kampf gegen Bodenziele oder beim Verlegen der Infanterie hinter die feindlichen Linien. Städte können überfallartig besetzt oder eine neue Front im Rücken des Gegners eröffnet werden.

Neben 35 Einzelmissionen für Solisten und Multiplayer nebst neun Kampagnen gibt es auch wieder einen Editor für individuelle Szenarien. Der Schwierigkeitsgrad wird über die Zahl der Prestigepunkte angepaßt, welche wie gehabt zum Kauf neuer bzw. dem Aus- oder Verbessern alter Einheiten dienen. Die Schlagkraft der knapp 300 Truppentypen läßt sich zudem durch Anführer mit zwei von 40 möglichen Spezialfähigkeiten, käufliche Boni (größeres Sichtfeld, mehr Munition etc.) und natürlich der gesammelten Kampferfahrung stärken. Die Präsentation blieb serientypisch spar-



Am durch die abgedunkelten Hexfelder visualisierten Bewegungsspielraum ist die deutlich größere Mobilität der Infanterie anno 2000 gut zu erkennen



Luftunterstützung beim Angriff im Flußdelta



Für die altbekannten Prestigepunkte gibt es diesmal High-Tech-Kriegsspielzeug

tanisch. Zweckmäßige Draufsichtsschlachtfelder, spektakuläre Zwischensequenzen und öde Briefings im Textfenster bestimmen das Bild, während heroische Musik und realistische Effekte aus den Boxen schallen. Weil aber auch die Komplexität auf gewohnt hohem Niveau blieb, werden sich zumindest die eingefleischten Fans für den neuen, alten General begeistern können. (st)

Als „People's General“ steht die Nummer sieben der Five-Star-Reihe von SSI seit kurzem an der amerikanischen Hexfeld-Front. Jetzt rekrutiert man unter anderem Namen auch hierzulande Rundenstrategen.

Dynasty General (SSI/Mindscape)

Komplexe Rundenstrategie für passionierte Hexfeldherren

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 89,- DM

80%



Grafik 59%
Sound 76%
Steuerung 80%
Motivation 83%

Datenträger	1 CD, 175 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (800 x 600 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, via Netzwerk, Internet oder Play-by-Mail
Online-Info	http://www.peoplesgeneral.com

WENN IHRE WELT ZU KLEIN WIRD...

Mehr als 40 neue Szenarien für
Einzel- und Mehrspieler

Über 300 neue und größere Inseln
mit neuen Landschaftstypen

Benutzerfreundlicher Editor zum
Erstellen eigener Inselwelten

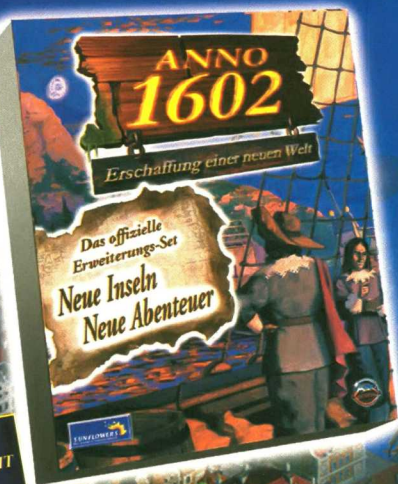
Optimierter Computergegner in
Bezug auf Taktik und Reaktionszeit

Erweiterter Kampfmodus

Noch mehr Details: neue Figuren,
Zwischenereignisse, Cut Scenes

Neuer Soundtrack

INKLUSIVE
BONUS-SZENARIEN MIT
DER POPGRUPPE
die
PRINZEN



„Das Offizielle
Erweiterungs-Set“

ab Ende Oktober

Published by



*vorläufige Verfügbarkeit der Ware im Handel

Developed by



Distributed by



Produktinfo 029

Wer erinnert sich an diese Szene aus dem Film „Der längste Tag“: Ein Fallschirmspringer hängt am Kirchturm und versucht verzweifelt, von den deutschen Truppen nicht bemerkt zu werden. Das könnte hier durchaus auch passieren – doch vor dem Absprung hat man sich im Hauptquartier erst mal für eine von neun Kampagnen mit jeweils bis zu 21 Missionen zu entscheiden. Alle haben sie die Offensive der Alliierten in der Normandie zum Inhalt...

Aus einem Pool von 82 Soldaten mit unterschiedlichen Charakteren und Fähigkeiten wird zunächst eine 18-köpfige Eliteneinheit zusammengestellt und ausgerüstet. Ungeduldige laden dazu fertige Konstellationen, wahre Strategen nehmen sämtliche Einstellungen per Hand vor: Von der Bewaffnung bis zum Putzlappen und den Tagesrationen kann alles selbst bestimmt werden, was die Jungs mitnehmen. Über die Authentizität des Marschgepäckes informiert dabei ein Online-Lexikon. Die Charakter- und Kampfwerte der alsbald liebgewonnenen Einheit ändern sich durch Training, den Kriegsverlauf oder das Equipment. Ohne Gasmaske etwa sinkt die Moral um gleich fünf Punkte.

Über dem Zielgebiet angekommen, heißt es dann Hals und Beinbruch – was oft genug wörtlich zu verstehen ist: In Rendervideos kann der Absprung jedes Fallschirmjägers verfolgt werden, wobei der Einfluss von Wind und Wetter einem Zufallsgenerator unterliegt. Einige GIs werden daher abgetrieben oder brechen sich mit einem hörbaren „Knacks“ das Bein. Solcherart Verwundete müssen dann medizinisch versorgt, die Schirme versteckt und das Terrain gesichert wer-

18 Freunde sollt ihr sein!

den. All diese Aktionen laufen rundenweise ab, jeder Schritt kostet Bewegungspunkte. Die Missionen sind umfangreich und knackig, die Optionen vielfältig. Neben der Komplexität des Programms weiß auch die komfortable Steuerung zu gefallen. Das gilt gleichermaßen für die detaillierte Iso-Grafik und die individuelle Sprachausgabe für jeden Soldaten. Kurzum, liebevoll gestaltete Rundenstrategie jenseits aktueller 3D-Echtzeitgemetzler. (mt)



6. Juni 1944, D-Day: Zug um Zug stellt Empire hier die Invasion der Alliierten in der Normandie nach. Im Mittelpunkt des variantenreichen Strategiespiels steht die legendäre Luftlandeeinheit 101.



Aus 82 Soldaten werden 18 Fallschirmjäger gewählt. Das Porträtfenster enthält detaillierte Infos zu jedem einzelnen



Per simplen Mausklick rechts können bis zu 20 Befehle erteilt werden

101. Airborne (ISI/Empire)

Detailliertere Rundenstrategie für Fallschirmjäger

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,- DM

73%



Grafik 67%
Sound 74%
Steuerung 76%
Motivation 72%

Datenträger	1 CD, 288 oder 590 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via Lan oder Modem
Online-Info	http://www.empire.co.uk



WELCOME TO YOUR NEW RELIGION

Eine spirituelle Offenbarung ohnegleichen: Mitreißende Action, göttliche 3D-Welten, mächtige Waffen und Zaubersprüche und das ehrfurchtgebietende Third-Person-Gameplay sorgen für eine wahrhaft übernatürliche Erfahrung.



Magische Kräfte, Zaubersprüche und Akrobatik
Unterirdische Zivilisationen und versunkene Städte
Third-Person-Action mit der Power der id-Engine
Knallharte Mehrspieler-Deathmatches oder Kooperationen

HERETIC II™

SURRENDER
TO THE HERESY

www.activision.de

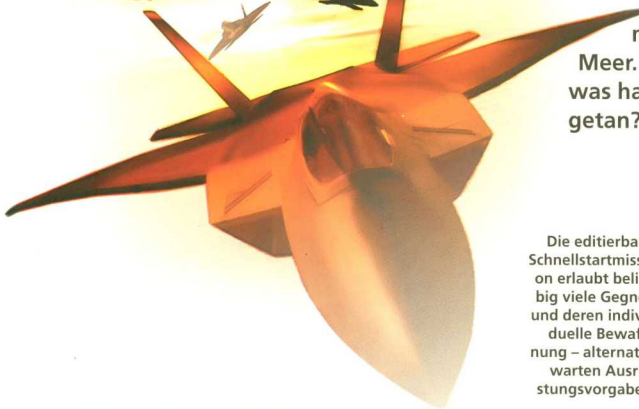
Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. Heretic II ist ein eingetragenes Warenzeichen und Heretic II™ ist ein Warenzeichen der Raven Software Corporation. Entwickelt von der Raven Software Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von 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.



Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Gutenbergstraße 1, 86737 Ismaning

Produktinfo 03

TOTAL AIR WAR

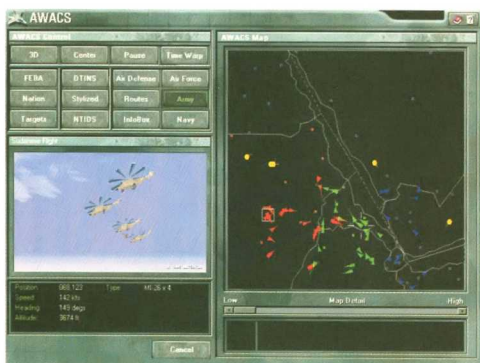


Während die fliegenden Oldies aus dem Zweiten Weltkrieg gerade eine Renaissance am PC erleben, schickt Digital Image Design die hochmoderne F-22 aus „Air Dominance Fighter“ zurück ans Rote Meer. Der letzte Einsatz war im Frühjahr – was hat sich inzwischen über den Wolken getan?

Die editierbare Schnellstartmission erlaubt beliebig viele Gegner und deren individuelle Bewaffnung – alternativ warten Ausrüstungsvorgaben



Wie „A.D.F.“, nur anders: Feinde aus Rußland, China und dem Sudan versuchen erneut, die sandigen Ölfelder am Roten Meer zu erobern



C&C für Luftkuss: Die Übersichtskarte der rein strategischen AWACS-Missionen läßt sich stufenlos mit Informationen zu den Radarbereichen von SAM-Stellungen oder Waypoints der eigenen Staffel füllen

Die Pilotenkarriere

...beginnt einmal mehr mit dem Eintrag von Namen und Rufzeichen. Anschließend dürfen sich Neueinsteiger in 40 Trainingsmissionen mit Starts, Landungen, Luftbetankung und Notfallsituationen wie Triebwerksfehlern vertraut machen. Ungeduldige Naturen können sich danach gleich an der (einzigen) editierbaren Schnellstartmission versuchen und mit bis zu drei Flügelmännern gegen eine beliebige Anzahl von Flugzeugen, Schiffen und Bodenfahrzeugen antreten.

Um ein vielfaches komplexer wird die Simulation innerhalb der rund 100 dynamisch aufeinander aufbauenden Einsätze der insgesamt zehn Kampagnen. In drei Schwierigkeitsstufen wird man da je nach Feldzug wieder Chinesen, Russen oder Sudanesen am Roten Meer Paroli bieten – neu gegenüber „A.D.F.“ ist, daß nun auch NATO-Verbündete wie Frankreich mit Eurofighter, Rafale usw. das Feindbild ergänzen.

Der Strategiemodus

Nach einem ausführlichen Briefing geht es umgehend an die Front, wo traditionelle Aufgabenstellungen warten: Von Patrouillen- und Eskortflügen über Angriffe auf Bunkeranlagen und Fabriken bis hin zum Zerbröseln von Schiffen und Flugzeugen entspricht das Angebot dem Genrestandard. Auch den Befehl, einige der Gefechte gegen Mig-29, SU-37 oder KA-50 Hoku aus dem sicheren Kommandostand eines AWACS-Aufklärers via Mausclick dirigieren zu müssen, gab es zumindest schon beim Vorgänger.

Nach wie vor versprechen derlei Einlagen aber eine strategische Abwechslung zum simulierten Pilotenalltag: Auf einer zoom- und scrollbaren Karte werden die eigenen Flieger erst markiert und dann zu Positionswechsel bzw. Angriff veranlaßt. 2D/3D-Ansichten sowie zuschaltbare Infos über Typ, Radarreichweite und Flugroute der Einheiten gestalten die Echtzeitstrategie im Stil von „Command & Conquer“ trotz der Masse an Kriegsgerät noch übersichtlich. Am Ende der Mission wartet eine ausführliche Statistik zu Gewinnen und Verlusten. Saßen Sie hingegen selbst am Steuerknüppel, greifen Sie statt dessen zur speicherbaren Blackbox-Funktion, um die Luftschlacht in mehreren Ansichten analysieren zu können.



Mehrere Cockpitperspektiven, ein rundes Tutzend Außenansichten und viele Spezialeffekte machen die Fliegerei hier zum Augenschmaus

Technik und Fazit

Die 3D-Optik ist erneut über jeden Zweifel erhaben: Ein P166 mit Grafikturbo genügt, um ohne Angst um das Spieltempo sämtliche Optionen zuschalten zu können. Ohne 3D-Beschleuniger im Rechner muß dann eben eine niedrigere Auflösung gewählt und auf das eine oder andere Extra (Red- und Blackouts, Lensflares, Kondensstreifen, Cockpitreflexionen und kantenglatte Schatten des Leitwerks am Rumpf) verzichtet werden. Das gilt mitnichten für den formidablen Sound aus separat regelbaren Musikstücken, kernigen Stereoeffekten und englischer Sprachausgabe. Ansonsten werden die Texte im Programm übrigens eingedeutscht. Auch die Steuerung verdient Lob, denn Tastatur oder Joystick (mit Force-Feedback-Unterstützung) geben die Richtung der Maschine stets akkurat vor, während sich die Multifunktionsdisplays via Maus sehr komfortabel bedienen lassen.

Dennoch fällt eine abschließende Bewertung nicht leicht. Einerseits ist der totale Luftkrieg ja in der Tat eine sehr gelungene Simulation, andererseits war das der Vorgänger auch – und die Neuerungen beschränken sich nun mal weitgehend auf das Missionsdesign. Sparefrohs warten daher besser auf eine Budgetversion von „Air Dominance Fighter“, Unersättliche legen sich den Nachfolger auch noch zu. Und Digital Image Design sollte darüber nachdenken, ob der nächste Ausflug dieser Art nicht auch mit einer kundenfreundlichen Datadisk zum halben Preis zu realisieren wäre. (rf)



Eine der wenigen Neuheiten: Höhengniveaus, Angriffsformation sowie Start und Luftbetankung können in den programmierbaren Autopiloten eingespeist werden

Die Blackbox bringt es an den Tag: Das (stilisierte rote) Flugzeug wurde in der Kurve von einem MG getroffen

F-22 Total Air War (Digital Image Design)

Grundsolder Nachfolger zu „Air Dominance Fighter“

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 99,- DM

81%



Grafik 86%
Sound 79%
Steuerung 80%
Motivation 80%

Ganz persönlich

Für den totalen Luftkrieg gilt, was eigentlich für jede hochgradig realistische Flugsimulation gilt: Ohne Handbuchbüffelei und praktische Einarbeitung bleibt der Spielspaß auf dem Boden. Andererseits werden Fans des Genres dafür auch mit Komplexität satt sowie eigentlich allen gängigen Features verwöhnt – von weniger gängigen wie dem Strategiemodus ganz zu schweigen. Und da ich mich zu dieser Gruppe zähle, will ich dem für sich genommen tollen Spiel auch mal die unübersehbare Nähe zum Vorgänger verzeihen.



Jack

Datenträger	1 CD, 22, 30 oder 92 MB auf der HD
System	P133 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 800 x 600 Pixel), unterstützt Direct3D sowie 3Dfx-Karten direkt
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick (unterstützt Force Feedback)
Sprache	Handbuch und Screentexte kommen in deutsch, Sprachausgabe bleibt englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 über Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.did.com

OST GEG

MiG-29
F U L C R U M

In zwei von fünf Kampagnen schießt man via (Null-)Modem, Netzwerk und Internet auf bis zu 100 Gegenspieler

MiG-29 Fulcrum
(Novalogic)

Actionorientierte Kampfflugsim mit starkem Multiplayer-Part

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

79%



Grafik 83%
Sound 75%
Steuerung 78%
Motivation 80%

Datenträger	1 CD, 210 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT4
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Windows 95/98/NT4 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	Handbuch und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 16 im Netzwerk/Internet, bis zu 100 auf dem Novalogic-Server
Online-Info	http://www.novalogic.com/

Für Piloten mit Tastaturphobie gibt's ein interaktives Cockpit – schwenkbar und mausgesteuert

Novalogics neue Simulation hat mit dem digitalen Oldie freilich nur noch wenig gemein, dafür um so mehr mit dem acht Monate alten „F-22 Raptor“ aus eigener Produktion. Die Grafikengine wurde aber um 3Dfx-Unterstützung ergänzt – ohne eine solche Beschleunigerkarte sieht die meist gebirgige Landschaft dem Raptorengehege zum Verwechseln ähnlich, ist also immer noch ganz nett, wenn auch langsam.

In den 40 Einspielermissionen und fünf Kampagnen mit jeweils etwa acht Einsätzen schlägt es den russischen Flieger u.a. nach Burma, in den Mittleren Osten und natürlich das Gebiet der ehemaligen UdSSR. Zwei Kampagnen sind sogar eigens darauf ausgelegt, im Multiplayermodus zusammen mit Piloten von „F-16 Multirole Fighter“ gespielt zu werden. Wahlweise mit- oder gegeneinander fliegen Amerikaner und Russen dann im selben Einsatzgebiet. Und während sich die F-16 schwerpunktmäßig auf Bodenziele konzentriert, kann die MiG-29 ihre Überlegenheit in Luftkämpfen ausspielen.

Novalogic wirft dieser Tage gleich zwei neue Himmelsstürmer auf den Markt: Während Kollege Jack nebenan die amerikanische F-16 probefliegt, widmet sich diese Seite dem anno 1991 bereits von Domark versofteten Russen-Vogel.



Voodoo-Magie: Unterstützung für 3Dfx-Turbos macht die dreh- und zoombaren Außenansichten auch nachts zum optischen Genuß

An der Steuerung hat ein
ehemaliger MiG-29-Test-
pilot mitgearbeitet

Generell sind die hiesigen Aufträge so actionlastig, wie von Novalogic gewohnt. Zumal es auch vorgegebene Bewaffnungen gibt, kann exzessives Knöpfedrücken also entfallen. Dabei vermittelt die Steuerung (an der ein ehemaliger MiG-29-Testpilot mitgearbeitet hat) dennoch ein sehr realistisches Fluggefühl. Authentisch auch die Soundkulisse: Zum obligatorischen Dröhnen der doppelstrahligen Triebwerke ertönt Funkverkehr zwischen Piloten und Tower – in englisch mit russischem Akzent! Da kommt Stimmung auf, obwohl oder gerade weil die Sprachausgabe für die deutsche Fassung nicht synchronisiert wurde. (mh)



Ein Online-Fall für zwei: MiG-29 gegen F-16...

EN WEST

Statt östlicher Funktionalität fährt Novalogic hier neueste US-Technik auf. Die verbesserte F-16 hat sogar einen neuen Spitznamen: Viper statt Falke. Ansonsten sind die Unterschiede zum russischen Gegenstück aber gering.



Ob in einer der rund 12 schwenk- und zoombaren Außenansichten oder im interaktiven Cockpit, mit 3Dfx-Karte im Rechner macht die F-16 mehr her



Das alte Feindbild: Überwiegend geht es gegen russische Vögel wie SU-27 und A-5C

Wie nebenan, stehen auch hier 40 Instanteinsätze und fünf Kampagnen (Serbien, Libyen, Kongo, Burma und Somalia) mit je acht Aufträgen am Dienstplan. Und wem die vorgefertigten Patrouillenflüge, Dogfights und Bodenangriffe nicht genügen, der kann ja hüben wie drüben zum eingebauten Missionseditor greifen. Vor dem Start lassen sich optional

Ein Falke wird zur Luftschlange

Waypoints und Waffenlast bestimmen, schon geht es auf die Rampe. Gegenüber „F-22 Raptor“ ist auch hier die wahlweise 3D-beschleunigte Landschaftsgrafik die größte Neuuerung. Mit einem Voodoo-Turbo können sich die dann geglätteten Polygonobjekte auf einem P166 sehen lassen: Schick texturierte und

flott animierte Jets spielen über hügeligem Terrain Fangen, der Himmel hängt voller Wolken, Flakfeuer und rauchenden Raketen. Okay, Spezialeffekte wie Linsflares sucht man so oder so vergebens, aber Schattenwürfe und Luftwirbel wirken

sehr realistisch. Dito der Sound aus separat regelbaren Effekten, Begleitmelodien und englischen Funksprüchen.

Für die Steuerung empfiehlt sich ein Stick mit Seitenruder, da die Tastatur sehr gut bestückt und das interaktive Cockpit im Eifer des Gefechts nicht die erste Wahl ist. Und genau wie bei „MIG-29 Fulcrum“ empfehlen wir für volles Spielvergnügen ein paar Partner zwecks Online-Krieg. (rf)

Novaworld

MIG-29 und F-16 können im lokalen Netzwerk ebenso gegeneinander antreten wie im Internet – am besten aber auf Novalogics Spieleserver Novaworld unter der Adresse <http://www.novaworld.com>. Wo sich bislang nur rund 100 F-22-Piloten tummeln, sind demnächst auch direkte Vergleichsschlachten West gegen Ost möglich – bei freier Seitenwahl und in verschiedenen Modi wie Deathmatch oder Capture-the-Flag.



...und umgekehrt



Missionarisches für Ost und West: 40 Einzelmissionen und fünf Kampagnen

F-16 Multirole Fighter (Novalogic)

Wie „MIG-29 Fulcrum“, nur für F-16 Piloten

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

79%



Grafik 83%
Sound 72%
Steuerung 78%
Motivation 80%

Datenträger	1 CD, 240 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT4
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Win 95/98/NT4 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	Anleitung und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 16 im Netzwerk/Internet, bis zu 100 auf dem Novalogic-Server
Online-Info	http://www.novaworld.com/

Gab es Bäume? Existierte das Stöckchenspiel wirklich?
Nach acht Tagen überkamen Hubschi ernsthafte Zweifel.

Deutschland spielt. *best*



Command & Conquer + FIFA '98 + Dungeon Keeper + Lands of Lore 2 + Induriegigant + FIFA Soccer Manager + Bleifuss Fun + F22-ADF + NHL Powerplay Hockey

Im Exklusiv-Vertrieb von



<http://www.infogrames.de>



of games. 15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.



+ Bleifuss Rally + Krossfire-KKND 2 + Need for Speed II SE + Nuclear Strike + Floyd + Seven Kingdoms

69,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung.

Produktinfo 006



Im Zweiten Weltkrieg kämpften die Piloten noch Mann gegen Mann: Dem Feind ins Auge blickend, ließen die fliegenden Hölle-hunde ihre MGs sprechen. Bei Microprose war diese Pe-riode des Luftkamp-fes die ideale Vorlage für eine der packendsten Si-mulationen seit langem!



Ein hübsches Intro, fünf Movies originaler WW2-Luftschlachten und ein etwas oberfläch-liches Flugzeuglexikon bestreiten das Rahmenprogramm



Die wahr-scheinlich besten Wol-kenformatio-nen des Genres



Dank der optional sehr tole-ranten Kol-lisionsabfra-ge ist die „Fliegende Festung“ B-17 leichte Beute

Nachgestellt werden die Luftschlacht um England anno 1940 und die Offensiven der Alliierten im Zentraleuropa der Jahre '43 und '44. Auf Seiten der deutschen, britischen oder US-Luftstreitkräfte stürzt sich der PC-Pilot da per Quickflight in zu-fallsbestimmte Gefechte oder legt für Ein-zelmissionen solche Parameter wie Tages-zeit (Sonnenaufgang, Mittag, Dämme-rung), Wetter (klar, bewölkt, bedeckt) und Art der Aufgabe (Abfangjagd, Eskor-te, Bombardement etc.) selbst fest. Die Position des Fliegerhorsts und des Zielgebiets läßt sich komfortabel anhand einer auch im Spiel abrufbereiten Karte bestimmen, die mehr als 100 europäische Orte umfaßt. Dort heben RAF-Flieger mit der Typhoon, der Tempest, Hurricane oder einer von drei Spitfire-Varianten ab, während die Amis mit einem von je zwei Mustang-, Thunderbolt- oder Lightning-Typen in die Luft gehen. Deutsche Offizie-re wiederum pilotieren eines der drei BF109-, zwei BF110- sowie zwei FW190-Modelle – oder den Me262-Düsenbom-ber. Um „Kleinigkeiten“ wie die Trim-mung braucht man sich dabei selbst als Absolvent der kompletten Militärkarriere nicht, um die Bewaffnung kaum zu küm-mern: In der Regel stehen bloß Zusatz-tanks sowie eine Handvoll Raketen oder Bomben zur Disposition, ehe man sich nach einem knappen Briefing am Rollfeld wiederfindet. Über den Wolken wird's dann aber eng, denn bis zu 256 Flugzeuge füllen den Luftraum. Nach Gegnern für spannende Duelle braucht man daher nie lange zu suchen, zumal ja noch ein Zeitraffer ver-fügbar ist. Und das überschaubare Hand-ling der Maschinen sollte Greenhorns wie Fliegerassen gleichermaßen entgegen-kommen – Redouts, Stalls, Motor- und Strukturschäden, Windeinfluß, begrenzte Munition und eingeschränkter Nachschub lassen sich ganz nach Bedarf zuschalten. Ansteigende Offiziersgrade mit neuen Verantwortungsbereichen, etwa für die Flügelleute, halten die Motivation auf

Kurs. Ebenso ein dynamischer Storymodus, der die Folgen einer Mission im weiteren Spielverlauf berücksichtigt. Begeistert hat uns auch das tolle Schadensmodell, welches Treffer an Leitwerk, Motoren oder Kanzel unterschiedlich behandelt. Nach einem Schuß in die Treibstoffleitung einer B-17 reißt das brennende Kerosin dann schon mal den Flügel ab...

Die spektakulären Abstürze sind hier kaum mehr von der historischen Realität zu unterscheiden, wenn brennende Wracks beim Abschnüren eine lange Rauchfahne hinter sich herziehen. Aber auch wenn man aus strahlendem Sonnenschein in eine Wolkenschicht abtaucht und auf die vernebelte Küste Englands absinkt, jubiliert das Auge. Dazu verwischen noch die Blätter des rotierenden Propellers vor den authentischen Cockpits, spiegelt sich das Licht in den Fenstern, fliegen die Patronenhülsen und und und. Einzig die Bewegungen des Leitwerks wurden nicht grafisch umgesetzt. Daß es nur relativ wenige Bodendetails wie Gebäude oder Wälder gibt, stört somit wenig – auch weil bei den hiesigen Dogfights die mittlere Flughöhe kaum je unterschritten wird.

Die Lobeshymne gilt freilich für Systeme mit 3D-Beschleuniger ab Voodoo 1-Niveau. Fehlt ein solcher Turbo im Rechner, ruckeln die Wolken selbst auf einem P2/266 noch, pixeln furchtbar auf und sind auch nicht mehr transparent. Daumen runter auch für die Ladezeiten von mindestens einer Minute zwischen Briefing und Einsatz. Daumen hoch wiederum für den Mehrspielermodus. Wenn sich bis zu 16 Piloten über London, Berlin, der Normandie, dem Ärmelkanal, Nord- oder Süddeutschland auf Gebieten variabler Größe bekriegen oder im Rahmen von Eskortflügen und Bombenaufträgen Koalitionen bilden, kommt Freude auf. Nicht zuletzt auch deshalb, weil das Stereodröhnen der Motoren und MGs mitunter die Orientierung erheblich erleichtert. Kurz gesagt: Feine Software für feine Hardware. (rl)



Erst die vielen externen Kameras (Vorbeiflug, Heckansicht usw.) zeigen die Dogfights in ihrer ganzen Pracht

„Der Unterschied zwischen einem guten und einem außergewöhnlichen Piloten ist derselbe wie der zwischen einer Leiche und einem Helden!“
(Zitat aus der Anleitung)



Elf Jäger von RAF, USAF und Luftwaffe stehen im Hangar einsteigebereit, die neun Bomber kommandiert ausschließlich der Rechner



Wird der Feind anvisiert, schwenkt das VR-Cockpit quasi mit ihm mit



European Air War (Microprose)

Ein WW2-Flug in Topgrafik, der einfach Spaß macht

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

85%



Grafik 89%
Sound 78%
Steuerung 80%
Motivation 87%

Ganz persönlich

Selten hat ein Test meine Nerven mehr strapaziert: Beim Graben der Bilder produzierte unsere Betaversion mehr Abstürze als die deutsche Luftwaffe im gesamten Weltkrieg! Dennoch haben mich die schnörkellosen Dogfights nicht mehr losgelassen. Wer einmal, den Feind formatfüllend im Visier, mit seiner Messerschmitt über dem Ärmelkanal direkt in einen Bomberpulk jagte, wird mich verstehen – zumal, wenn er sich dabei um den Treibstoffvorrat und ähnliche Details nicht zu sorgen braucht. Erfrischenderweise will dieser Flug eben nicht um jeden Preis realistisch, sondern in erster Linie unterhaltsam sein. Und sieht dabei noch todschick aus!



Richy

Datenträger	1 CD, ab 15 MB auf der HD
System	P133 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), 3Dfx- und Direct-3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.microprose.com



Der M1A2 Abrams ist nicht nur einfach irgendein Panzer, sondern das meist versofftete Militärgerät zu Lande. Die neueste Gefechts-simulation rund um den stähler-nen Dickhäuter kommt von Inter-active Magic – und konzentriert sich auf dessen ureigensten Be-stimmungszweck: Destruktion.



Ein libyscher Terrorist? Auch bei den Fußtruppen ist exakte Identifikation wichtig: Schüsse auf Zivilisten oder eigene Einheiten können das vorzeitige Scheitern der Mission bedeuten

Das Szenario

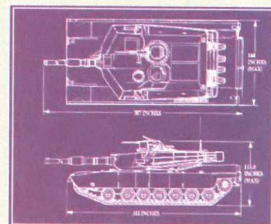
Nordafrika: Vereinigt mit Verbänden der tunesischen Untergrundbewegung Al-Nahda („Die Wiedergeburt“) und ausgerüstet mit modernen Waffensystemen der ehemaligen Sowjetunion, bedroht Libyen den Weltfrieden und die Ölreserven gleichermaßen. Als Zugkommandant der US-Armee wird der Spieler in die Wüste geschickt, um es mit T 72-Kampfpanzern, Hind-Helikoptern und mobilen SCUD-Raketenbasen aufzunehmen. Sollte er versagen, rückt ein dritter Weltkrieg in den Bereich des Möglichen...



Der Blickwinkel des Bordschützen läßt sich in drei Stufen zoomen

Datenblatt: M1A2 Abrams

Gewicht: 69,54 Tonnen
Leistung: 1.500 PS
Leistungsgewicht: 21,6 PS pro Tonne
Höchstgeschwindigkeit: ca. 67 km/h
im Gelände: ca. 50 km/h
Steigfähigkeit: bis 60%
Hauptbewaffnung: 120 mm Kanone
Waffenreichweite: 3 km
Aktionsradius: 435 km
Kosten: ca. 800.000 DM



Das Spiel

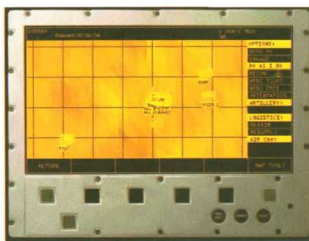
Das Schicksal nimmt in Form einer fiktiven Nachrichtensendung im Halbzeilenmodus seinen Lauf. Da erklärt eine aufgeregte Moderatorin die prekäre Lage in Tunesien, während Bilder von vorrückenden Panzern den authentischen Eindruck verstärken. Auch zwischen den Missionen der zusammenhängenden Kampagne gibt es dann immer wieder Videoschnipsel zu sehen. Alternativ stehen 17 Einzel- und 15 Mehrspielerszenarien zur Auswahl. Per integriertem Editor lassen sich beliebig viele Missionen erstellen.

Die meisten der Aufklärungs-, Geleit- und Eroberungseinsätze laufen nach dem wohlfeilen Muster „Suche & Zerstöre“ ab: Nach einem kargen Textbriefing werden auf der Einsatzkarte die Positionen der Begleitfahrzeuge (meist Flügelleute oder Helikopter und Versorger) gecheckt und Zielpunkte zugeordnet. Feindkräfte erscheinen nach ihrer Entdeckung als Symbole. Per F-Tasten kann nun zwischen Fahrersitz, Geschütz oder Turm-MG des Abrams gewechselt werden. Nach der Identifizierung eines der 28 feindlichen Kriegsgeräte wird der Gegner perforiert – je nach seiner Panzerung wahlweise mit Heat- oder Sabot-Granaten, vom Turm-MG macht man nur sporadisch Gebrauch. In manchen Einsätzen stehen zudem Artillerie- und Luftunterstützung abrufbereit. Das gesamte Geschehen spielt sich auf sieben Karten ab, für die ein jeweils 16 x 24 Kilometer großes Gebiet Tunesiens von Satellitenfotos eingescannt wurde. Die komplette Durchquerung eines solchen (landschaftlich naturgemäß wenig abwechslungsreichen) Terrains kann schon mal bis zu 30 Minuten reine Fahrzeit verschlingen.

Das Fazit

Zwar ist der Abrams selbst über Stick und Tastatur leicht zu kontrollieren, doch die Einsatzkarte nicht: Weil Shortcuts fehlen, muß sich die Maus durch Untermenüs für Darstellungsmodi und Fahrzeugeinsatz nagen. Es mangelt somit oftmals an Übersicht, gerade das Dirigieren der Hilfseinheiten fällt schwer. Dabei sind die späteren Missionen bereits auf der untersten der vier Schwierigkeitsstufen schon für sich genommen nicht einfach. Andererseits lassen die Einstiegsaufträge dem Novizen genug Spielraum, seine Fähigkeiten zu verbessern. Auch der Aufbau der Kampagne darf guten Gewissens als motivierend bezeichnet werden, obgleich die CPU-Gegner nicht immer clever agieren – aber der ansteigende Schwierigkeitsgrad und die massive Feindpräsenz halten den Spieler bei der Stange.

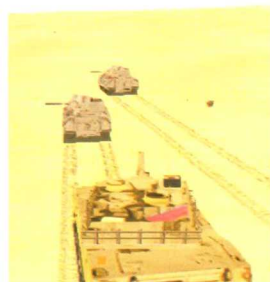
Die Grafik ist generell eher zweckmäßig denn schön, obwohl die meisten 3D-Objekte nette Details wie z.B. rotierende Panzerketten aufweisen. Dafür weiß die Geräuschkulisse um so besser zu gefallen: Originalsounds eines M1A2 garantieren akustische Erlebnisse der schwermetalischen Art, englisch gebellte Statusmeldungen der Besatzung schaffen Atmosphäre. (mt)



Die fummelige Maussteuerung in der Einsatzkarte macht aus dem Abrams schnell den vielzitierten „stählernen Sarg“



Nur zwei Außenperspektiven: Auf visuelle Höhenflüge wie in Microprose' Genrereferenz „M1 Tank Platoon 2“ muß verzichtet werden



„Deine Spuren im Sand“: Solche Grafikdetails lassen sich zur Anpassung der Spielgeschwindigkeit an- und abschalten

Spearhead (Interactive Magic/Zombie)

Actionorientierte Panzersim mit realistischer Atmosphäre

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
4 Stufen
ca. 89,- DM

74%



Grafik 73%
Sound 81%
Steuerung 68%
Motivation 76%

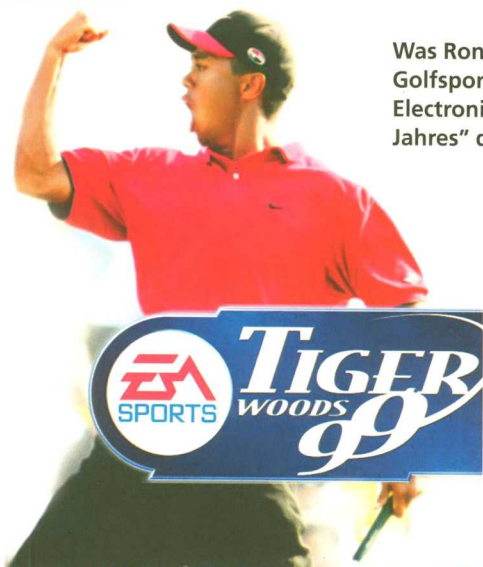
Datenträger	1 CD, 101 bis 174 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 640 x 480 Pixel), unterstützt 3D-Beschleuniger (3Dfx und PowerVR)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 12 Spieler via LAN, (Null-)Modem oder Internet
Online-Info	http://www.imagicgames.de

Ganz persönlich

Titel hin oder her: Die „Speerspitze“ des Genres bleibt weiterhin „M1 Tank Platoon 2“ von Microprose. Doch als stark actionorientierte Sim wird auch Spearhead seine Anhänger finden. Die Stärke des Spiels liegt nicht in der Planung eines komplexen Einsatzes, sondern im direkten Führen des Tanks. Die Beschränkung auf einen Panzer, der sogar im Feld repariert werden kann und muß, schafft eine persönliche Bindung zum Gerät. Obendrein serviert Interactive Magic hier realistische Atmosphäre – natürlich auch Multiplayern, die lieber fahren und feuern statt lange tüfteln.



Trille



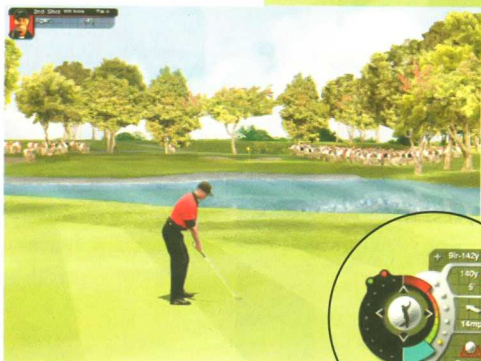
Was Ronaldo im Fußball, das ist Tiger Woods für den Golfsport: ein junger Wilder mit viel, viel Talent. Dank Electronic Arts darf man jetzt mit dem „Spieler des Jahres“ der 97er PGA Tour den Schläger schwingen.

Freilich steht der Shooting Star nicht allein auf weiter Flur, man kann auch in die Golfschuhe anderer PGA-Cracks wie Mark O'Meara (Masters Champion 1998) schlüpfen – oder sich ein individuelles Alter ego basteln. Gespielt wird in neun Modi, darunter auch Schlagtraining auf der Driving Range und Turniere. Mit „Pepple Beach“, „Summerlin“ und „Sawgrass“ verfügt das Hauptprogramm über die drei klassischen 18-Loch-Anlagen der EA-Serie, weitere Plätze bieten zwei bereits zum Preis von je 40 Mark erhältliche Add-ons. Zudem lassen sich mit der beiliegenden Auxiliary-CD ältere PGA-Kurse und Golfer importieren. Über Platz- und Windverhältnisse, Gegnerkennungen, Handicap etc. kann der Schwierigkeitsgrad detailliert angepaßt werden. Auch bei der Steuerung greift die CPU dem Spieler auf Wunsch kräftig unter die Arme, wählt Schläger nebst Schlagart und zielt unter Einberechnung von Neigung, Höhenunterschied usw. selbst. Die Kalkulation kann man neuerdings alternativ für Sicherheits- oder Risikoschläge durchführen lassen. Lediglich der übliche Reaktionstest muß dann noch akkurat gemeistert werden. Und hier gibt es ebenfalls Innovatives zu vermelden: Neben der klassischen Drei-Klick-Methode läßt sich der Ball jetzt auch wahlweise mittels schwungvoller Mausbewegung zur Fahne treiben. Abgesehen von den hübslichen 2D-Bäumen und -Zuschauern kann sich die in Echtzeit berechnete, sehr schnelle 3D-Grafik sehen lassen. Und das aus sieben Kameraeinstellungen oder einer dynamischen TV-Perspektive mit Ballverfolgung. Der Sound aus nerviger Musik und passablen Effekten fällt dagegen etwas ab. Zudem ist die Sprachausgabe (Tiger-Tips und Kommentare) durchweg englisch. Freilich kann man mit dieser komfortabel zu bedienenden Golf-Sim auch ohne Worte seinen Spaß haben – als Neuling und Profi gleichermaßen. (st)

Fairway to Heaven: eine himmlische Golfsim



Häßliche 2D-Bäume, hübsche Wasserspiegelungen



Des Tigers Taktik: auf Nummer Sicher gehen (grüner Button) oder aggressiv spielen (roter Button)



Tiger Woods 99 PGA Tour Golf (Electronic Arts)

Feine Golfsim für jedes Handicap

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

81%



Grafik 76%
Sound 67%
Steuerung 84%
Motivation 82%

Datenträger	2 CDs, 42 bis 505 MB auf der HD plus rund 100 MB für virtuellen Speicher
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel), alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler hintereinander an einem Rechner, via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.easports.com



Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure
- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken
- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen
- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern
- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme



"Surreales 3D-Actionabenteuer mit Topgrafik und Rollenspielelementen"

*Richard Bönenstein
(PC Joker 10/98)*

"Die bei O.D.T. eingesetzte Motion Capture-Technik erlaubt frappierend natürlich wirkende Bewegungsabläufe"

(PC Action 10/98)



www.odt-game.com

**PC
CD
ROM**



O.D.T., Pygnosis and the Pygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Pygnosis Limited. All rights reserved.



Denken, Junge!

Nicht nur ballern.

Wir schreiben das Jahr 2108.

Um Dich herum tobt eine dunkle, grausame Schlacht.
Aber mit Urban Assault hast Du die totale Kontrolle.

Du bist General und gleichzeitig einfacher Soldat.

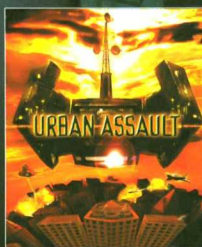
Du planst die Strategie einer ganzen Armee und
kämpfst selbst auch an vorderster Front.

Du fliegst mit dem Jet oder Hubschrauber Deine Einsätze,
rollst im nächsten Moment im Panzer
durch die feindlichen Linien und analysierst die
Kampfsituation jederzeit via Satellit.

Und das alles in apokalyptisch-

perfekter 3-D-Animation.

Wer hier nur blind ballert,
hat schon verloren.



Where do you want to go today?*

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/games

Produktinfo 004

Grand Prix Legends

Schumi Nationale hin, Herzschlagfinale her: Im Vergleich mit dem Jahr 1967 war die aktuelle Formel 1-Saison geradezu einschläfernd. Sierra läßt die großen Duelle solcher Ausnahmepiloten wie Jim Clark, Graham Hill und Jochen Rindt neu aufleben – in einem Meilenstein des Rennsportgenres!

Zwischen all den aktuellen F1-Spielen hat man bei Papyrus doch tatsächlich noch eine Marktnische entdeckt: klassische Rennen von damals als topmoderne Simulation von heute. Gewählt haben die erfahrenen Entwickler („Indy 500“) die Saison 1967, weil „schon ein Jahr darauf häßliche Heckspoiler und Sponsorenaufkleber den GP-Sport verfälschten“. Ein Grund, so gut wie jeder andere...

Bereits das flott geschnittene Intro verspricht mit Originalszenen historischer Grand Prix' und dramatischer Orchestermusik benzinschwangere Atmosphäre – man kann es kaum noch abwarten, mal selbst in solch einer 400 PS starken

Zigarre um enge Kurven zu driften. Soviel vorweg: Handling und Fahrbarkeit sind derart gelungen, daß man dem Programm sogar das Fehlen gewohnter Ausstattungsmerkmale wie Regenfahrten oder Boxenstopps gerne nachsieht. Am Fahrzeug-Setup läßt sich hier nun mal bloß während gegnerloser Trainings oder der Qualifikation schrauben, basta. Weil Grand Prix Legends kein Arcade-Racer, sondern eine ernstzunehmende Si-



Das Flaggensystem kennt keine Gnade: Blockierer sehen blau, Geisterfahrer schwarz und Unfallpilote gelb



Statt einer einblendbaren Ideallinie weisen Spuren auf dem Asphalt den schnellsten Weg um die Kurve

Tips für GP-Einsteiger

- * Die altertümlichen Boliden haben ihre Tücken, die Computergegner scheinbar nur Stärken – für die ersten Runden seien Bremshilfe, Antischlupfregelung und Automatikgetriebe dringend empfohlen.
- * Der seinerzeit überragende Lotus-Ford drängt sich wegen seines gutmütigen Handelns als Trainingsfahrzeug auf. Schraubereien am Setup sollten zunächst unterbleiben, die Standardeinstellungen sind okay.
- * Die einfachsten Kurse sind das Ciudad Autodrom (Mexiko) und Monza (Italien). Wer Monaco bereits aus anderen Simulationen kennt, wird sich trotz der leicht veränderten Streckenführung schnell zurechtfinden.
- * Von den CPU-Cracks lernt, wer Qualifikation oder Rennen in der Box verbringt und die Kamera in die Cockpits der Konkurrenz schaltet.

Beim Schadensmodell im Profi-Modus wären jetzt wohl alle Räder abgerissen und der Motor explodiert...



Vorsprung durch Technik

Der Spaß am Gas steht und fällt hier mit dem Tempo der 3D-Grafik. Sind die Zooms (besonders am Start) nicht konstant und flüssig, macht sich das auch beim Fahrzeughandling negativ bemerkbar. Die **Softwareengine ist klar überfordert** – trotz Verzicht auf Schatten, Glanzlichter auf den Karosserien und glattpolierten Pixelkanten. **3D-Beschleuniger der Marken 3Dfx Voodoo oder Rendition Verité sind dringend zu empfehlen.** Bemerkenswert ist die hohe Maximalauflösung von 800 x 600 bzw. 1024 x 768 Pixel auf Voodoo 1- bzw. Voodoo 2-Modellen. Besitzer anderer Turbos gucken dafür in den Auspuff: **Direct3D-Karten (etwa mit i740-, Savage3D-, G200- oder Riva-Chipsatz) werden nicht unterstützt.** Sierra will aber bald einen D3D-Patch nachschieben.

Ein P200 ist mit der Berechnung von mehr als acht Fahrzeugen überfordert. Auch die Abschaltung von Bremsspuren, Reifenqualm, winkendem Pilotenarm, brennenden Motoren und fliegenden Funken oder die verminderte Bildqualität im Rückspiegel ändert hier wenig. Volles Rohr rasen die 20 Boliden eines kompletten Teilnehmerfeldes erst ab einem P2/266.



Topspeed mit schneller CPU und leistungsfähigem 3D-Beschleuniger (rechts), fehlende Lichteffekte, Schnecken tempo und lahmer Spielspaß (links) ohne Grafikturbo

mulation mit historischem Anspruch ist, kommt der Spieler auch um das Handbuchstudium nicht herum. Dort steht nachzulesen, wie man das Fahrverhalten der Boliden gezielt über Dämpfer, Reifendruck, Lenkung, Bremsbalance, Differential und Getriebeübersetzung positiv beeinflussen kann. Die individuell erstellten Werte ersetzen dann auf Wunsch bei Einzel- oder WM-Läufen die Voreinstellungen. Das Qualifying mit 15 bis 120 Minuten Länge läßt sich per Zeitraffer abkürzen, die Dauer ist vom



„Seit es Sponsoring gibt, haben in der Formel 1 nicht mehr die Rennfahrer, sondern die Marketingstrategen das Sagen.“

(Papyrus-Mitbegründer David Kaemmer)

Schwierigkeitsgrad abhängig. Das gilt auch für die Anzahl der Runden pro Rennen (zwei bis 108, je nach Länge des Kurses) und das Schadensmodell. Am unteren Ende der Skala bleiben selbst Massenkarambolagen folgenlos, am oberen bricht schon bei leichten Rempeleien die Aufhängung, und das Rad hopst in die Pampa. Die maximal 20 vom Rechner gesteuerten und/oder via Netzwerk bzw. Internet eingeklinkten Teilnehmer verteilen sich auf sieben Teams, deren Fahrzeuge sich nicht nur bei der Farbgebung unterscheiden. So klebt



Die elf Unbekannten: Nur Monaco hat sich seit 1967 kaum verändert. In Silverstone, Monza und Spa war seinerzeit mangels Schikanen das Tempo deutlich höher, am Nürburgring wurde die mehr als 40 km lange Nordschleife gefahren. Die restlichen sechs Kurse kennt man bisher aus keiner GP-Simulation.

Die bis zu 19 bärenstarken Computergegner rempeln, was das Chassis hält!



Geburt eines Champions: Der Pilotengenerator mixt sieben Teams, 31 Nationen und 16 Helmfarben



Setup für alle Geschmäcker: Untersteuern, Übersteuern, Automatik, ABS und Antischlupf – sämtliche Pilotenwünsche werden erfüllt



Der Replayrekorder kennt Front-, Heck-, Rad-, Verfolger-, zwei TV- und vier weitere Kameras, dazu komfortable Spul-, Speicher- und Exportfunktionen zwecks Datenaustausch

das zweimalige Weltmeistermodell Lotus-Ford auf der Straße, während sich ein Coventry bei jeder Bodenwelle gefährlich aufschauelt. Und Ferraris waren auch 1967 nicht immer die Schnellsten. Faszinierend jedenfalls, wie man mit jedem Auto etwas anders zu Werke gehen muß: Ideallinien und Bremspunkte sind für jeden der sieben verfügbaren Boliden verschieden, die Geräte fühlen sich einfach echt an!

Uneingeschränktes Lob auch für die Detailfülle, welche sich hinter den sehr übersichtlich gestalteten Menüs versteckt. Das geht bis hin zu Entfernungsangaben wahlweise in Meilen oder Kilo-

metern und zweierlei Schreibweisen des Datums. Praktisch noch wichtiger ist natürlich die variantenreiche Steuerung. Lenkräder und Pedale sind da erste Wahl, ja sogar Handschaltung samt Kupplung ist möglich. Auch mit Analogstick kommt man noch auf das Siegerpodest, mit Digipads und der Tastatur mangels dosierbarem Gas allerdings ungleich schwerer.

Grafisch ist Grand Prix Legends nicht ganz so legendär, denn Büsche wirken teils kantig. Mag es abseits der Piste auch ein wenig an Feinschliff mangeln, findet sich doch jedes Schlagloch und jedes Curb an seinem originalen Platz. Gleiches gilt für die Fahrzeuge, die von den Rädern und Reifen über die Querlenker bis hin zum animierten Cockpit samt Fahrer ungemein originalgetreu wirken. Und daß sich Distanzen hier aufgrund bester Fernsicht optisch ordentlich abschätzen lassen, ist ja quasi ein Novum im Genre.

Als Minuspunkt ließe sich zum Schluß allenfalls anführen, daß es schon viel Übung braucht, bis einem die enorm starken Computerpiloten nicht mehr den Auspuff zeigen. Aber das ist und war in der echten Formel 1 ja auch nie anders – genau wie die

geniale Soundkulisse: Das unverwechselbare Röhren eines Zylinderzylinders läßt nicht nur die Herzen echter Ferrari-Fans höher schlagen. (tl)

Ein so großes Teilnehmerfeld rollt erst ab einem P2/266 flüssig vom Start



Grand Prix Legends (Sierra/Papyrus)

Authentische Simulation historischer Formel 1-Rennen

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 6 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

88%



Grafik 84%
Sound 89%
Steuerung 87%
Motivation 90%

Nur selten bietet sich die Gelegenheit zum schnellen Blick über die Schulter

Ganz persönlich

Für mich ist GPL der Weltmeister unter den F1-Simulationen, eigentlich das beste Rennspiel derzeit! In jeder Kurve spürt man förmlich die 400 PS unter dem Hintern – diese Kraft in Zaum zu halten, ist hier die wahre Herausforderung. Schade, daß sich ihr nur die Besitzer edler Hardware wirklich stellen können. Wer zudem nicht bereit ist, für einen lumpigen Platz unter den ersten zehn tagelang zu ackern, der fährt übrigens mit Ubi Softs „Racing Simulation 2“ besser.



Richy

Datenträger	1 CD, ab 50 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx Voodoo- oder Rendition Verité-Beschleuniger dringend empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkräder, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, komplett deutsche Version folgt
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 20 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.sierra.com

KEIN QUARK,

SONDERN

ERSTE SAHNE.

GAMES FÜR JEDEN
GESCHMACK.

**SOFT
PRICE**
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

29,95*



Diablo

Ein geradezu teuflischer
Rollenspielspaß mit jeder
Menge Action

29,95*



Frogger

Der Spielhallen-
klassiker in
zeitgemäßem
Outfit

19,95*



Herrscher der Meere

Entdecken, Handel treiben
und kämpfen im 16. Jhd.

29,95*



Seven Kingdoms

Strategie und Handel
in einem riesigen
Fantasy-Reich

39,95*



I-War

Der Space-Simulator
mit der Echtheits-
Garantie

39,95*



Monopoly Star Wars

Der Brettspielklassiker
erobert das Weltall

29,95*



Flottenmanöver

Echtzeitstrategie auf
hoher See in 3D

39,95*



TFX3: F22 ADF

Der Nachfolger der
legendären Kampfflug-
Simulation TFX: EF 2000

* unverbindliche Preisempfehlung

WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS:

- 19,95 DARK REIGN
- 29,95 DIE FUGGER II
- 39,95 FLOYD
- 29,95 HOLIDAY ISLAND
- 49,95 TITANIC
- 29,95 TRIVIAL PURSUIT



Monopoly Star Wars © 1997 HASBRO interactive inc. Alle Rechte vorbehalten. © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used unter autorisation.

"KONAMI" and "FROGGER" are the trade marks of KONAMI Co., Limited. © 1981 KONAMI All Rights reserved.

Vertrieb in Österreich:

Vertrieb in Deutschland:

SOFT PRICE ist
erhältlich bei



und natürlich überall
wo es PC-Spiele gibt.

Produktinfo 023

DYNAMIC
SYSTEMS

INFOGRADES
DEUTSCHLAND
www.infogrades.de



Mit den amerikanischen „Grand Prix Legends“ sitzt den Franzosen nur scheinbar harte Konkurrenz im Nacken, denn beide Spiele bedienen ganz andere Zielgruppen: Dort museale Automobile, hier der aktuelle F1-Zirkus. Und wo die Sierra-Legenden auf die unverfälschte Fahrsimulation klassischer GP-Oldtimer setzen, da legt Ubi Soft ein umfassendes Rennpaket von heute vor – mit veränderlichem Wetter (Sonne, Regen, bewölkt, zufallsgesteuert) und neuerdings auch einsteigerfreundlichem Handling inklusive ABS, Antriebsregelung, Lenkhilfe und Tempobegrenzer bei Boxenstopps. Daß der Fahrspaß zündet, liegt auch am Surroundsound und insbesondere dem herausfordernden Können der Computerpiloten. Wie ihre realen Vorbilder kämpfen sich die CPU-Driver mit geschickten Ausbremsmanövern nach vorne oder driften bei Kontaktgefahr zur Seite. Zu sehen ist das häufig dramatische Geschehen durch vier optimal platzierte Cockpit- und

Mangels FIA-Segen muß das Sequel zur populären „F1 Racing Simulation“ ohne F1 im Titel auskommen, doch keine Bange: Auch ohne die Originaldaten der letzten Saison kann Ubi Soft wieder für das richtige Feeling sorgen.

Hinterbordkameras. Die elf Extraobjektive an Aufhängung oder Auspuff machen dagegen nur im Replay wirklich Freude. Die auf einen 3D-Turbo angewiesenen Automobile rollen dank Reflexionen am Lack und anderen Grafikverbesserungen nun zwar schöner über den Monitor als anno Vorgänger, doch für Authentizität muß der Spieler schon selbst sorgen. Wegen der fehlenden FIA-Lizenz bleiben Wagenfarben, Sponsorenstickers und Team- sowie Fahreramen solange Phantasieprodukte, bis man sie mit den beigefügten Editoren abgeändert hat. Die Tools sind jedoch derart umständlich zu bedienen, daß mancher lieber mit Herrn Schmidke im Ferrero an den Start gehen wird als mit Schumi im Ferrari.

Davon abgesehen, bieten die tief verschachtelten Einstellmenüs auch so reichlich Gelegenheit für Handarbeit. Variabel ist hier etwa die Renndistanz, die Startposition im Fall einer verpaßten Qualifikation, ob bzw. wie akkurat das Schadensmodell Rempeleien ahndet oder ob der Benzinverbrauch eine Rolle spielen soll. Gefragt wird zudem nach der gewünsch-



Verschmutzte Räder, Brems Spuren, polierter Lack, schimmernde Rückleuchten, Lensflares und Regenwolken – ohne 3D-Beschleuniger geht nichts!



Ganz wie in der Realität: Die Rückspiegel sind so klein, da kann man den schnelleren Konkurrenten schon mal versehentlich blockieren



Im zusätzlichen Retro-Modus ackern vier GP-Zigarren über einen fiktiven Straßenkurs im Stil der Nürburgring-Nordschleife



Dank der wirklich cleveren Computergegner kracht es selten – aber wenn, dann fliegen die Teile!



Ghosts wie dieser, aber auch Setups, Bestzeiten und Replays sind zwecks Tausch (etwa via Internet) exportierbar

ten Anzahl der Gegner (1 bis 21), nach möglichen Schäden an Elektronik, Öl-kreislauf, Motor oder automatisch bzw. manuell geschaltetem Getriebe. Weiters nach der Gültigkeit gängiger FIA-Regeln (Stop & Go-Strafe bei Fehlstarts, Trainingsdauer, Flaggensystem, 107%-Regel bei der Qualifikation) und ob das Tempo in Kilometern oder Meilen pro Stunde angezeigt werden soll.

Der anschließende Rennbetrieb kennt natürlich die genreblichen Trainings- und Einzelläufe, Zeitfahrten gegen den eingebildeten „Ghost“ einer Altfahrt sowie das komplette WM-Programm mit Freitagstraining, Samstagsqualifikation und Sonntagsrennen. Er kennt aber darüber hinaus noch drei originelle Ergänzungsmodi: Im Rahmen ei-

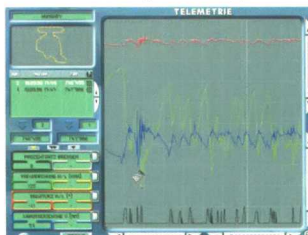
nes rein actionorientierten Retrorennens düsen rasende Zigarren der 50er Jahre über einen fiktiven Straßenkurs im Stil der Nürburgring-Nordschleife. Im Karrieremodus startet der Spieler als Jungspund im schwächsten Auto, um sich simulativ zu den WM-Topfavoriten hochzuarbeiten. Und der Missionsmodus offeriert schließlich in zehn Einzelläufen Jobs wie „Mache Teamkollege X zum Weltmeister, indem du

Konkurrent Y blockierst“. An Abwechslung herrscht hier also, weiß Gott, kein Mangel, an schöner Grafik ebenso wenig – sogar die 17 Kurse der F1-Saison von 1997 hat man noch mal optisch nachgebessert. Fazit: Wer sein Geld in Gameplay statt in Lizenzen steckt, fährt manchmal sogar besser! (rl)

Perfektes F1-Feeling für Arcaderacer und Simulanten auch ohne offizielle FIA-Lizenz!



Vom Reifentyp über Radsturz- und Dämpfereinstellungen bis hin zur Qualität der Federwegbegrenzer ist alles verstellbar, Onlinehilfe und eine komplette Telemetrie erleichtern das Setup



Was ist neu?



* Die feine 3D-Grafik des Vorgängers wurde weiter optimiert (Reflexionen am Lack usw.), originalgetreu animierte Fahrwerke und virtuelle Cockpits à la „Grand Prix Legends“ fehlen nach wie vor

* Die überarbeitete Steuerung erleichtert den Einstieg und überzeugt nicht nur beim Lenkradbetrieb. Besonders toll mit Force Feedback!

* 3 originelle Spielmodi als Extrabonus: Retrorennen mit rasenden Zigarren der 50er Jahre, 10 interessante Missionen und eine komplette Pilotenkarriere



* Wegen fehlender FIA-Lizenz entsprechen Team- und Fahrerbezeichnungen sowie Chassissdesign und Bandentafeln nicht mehr der Realität. Integrierte Editoren sollen Abhilfe schaffen, sind jedoch umständlich zu bedienen

* Die größten Bugs des Vorgängers sind ausgemerzt. Wie gehabt wird aber nach Boxenstopps die Piste zeitaufwendig neu geladen und ungefragt die Cockpitperspektive aktiviert

Racing Simulation 2 (Ubi Soft)

Nahezu perfekte Mischung aus Arcaderacer und F1-Simulation

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

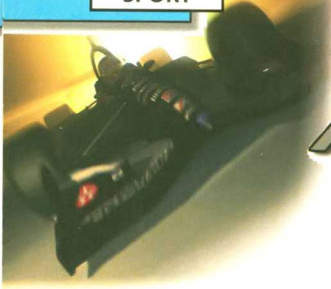
nicht geprüft
3 Stufen
ca. 99,- DM

87%



Grafik 87%
Sound 79%
Steuerung 87%
Motivation 89%

Datenträger	1 CD, 70 MB bis 150 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick, Lenkräder, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am Spaltscreen, 4 via (Null-)Modem, 8 im Netzwerk oder Internet über kostenlosen UBI-Server (ab November)
Online-Info	http://www.ubisoft.de



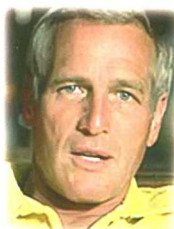
Paul Newman gilt als Multi-talent: Der Mann ist Schauspieler, verkauft Salatsaucen („Newman's Own“) und unterhält seit 1983 gemeinsam mit dem Profipiloten Carl Haas einen Rennstall in der CART-Serie. Jetzt ist er auch noch Namenspatron eines PC-Spiels von Psygnosis.



Im Cockpit informieren detailliert gestaltete Instrumente und Rückspiegel den Fahrer



Detailverliebt: Schäden am Fahrzeug sind genau dort zu erkennen, wo sie entstanden



(Rennstallbesitzer und Schauspieler Paul Newman)

„Mit Tempo 400 an der Betonwand entlang – da würden F1-Bubis doch vor Angst das Cockpit naßmachen!“

Grundlage für Teams und Strecken bildet hier die 97er-Saison der CART-Serie, dem US-Gegenstück zur Formel 1. Wie bei der für die Playstation bereits erschienenen Version des Programms finden sich 16 Fahrer und elf Kurse mit ihren originalen Namen. Aufgedrösel hat man sich das so vorzustellen: vier Straßenkurse, sieben Rennstrecken nach F1-Muster sowie (nur) zwei CART-typische Ovale.

An Abwechslung sollte es somit nicht mangeln, grafisch bürgen dafür fünf spielbare Perspektiven sowie drei Außenansichten. Das Angebot an Spielmodi kennt neben Gängigem wie Training, Qualifikation, Einzelrennen und kompletter Meisterschaft auch die sogenannte „Challenge“. Bei dieser Herausforderung müssen Sie vier Kurse unter zunehmend realistischeren Bedingungen absolvieren: Beginnend mit Automatikkette, Unzerstörbarkeit und Pole-position arbeitet man sich Strecke für Strecke an manuelle Schaltung und Schäden mit unmittelbarer Auswirkung auf das Fahrverhalten seines Boliden heran.

Generell sollten die Fahrer hier den Treibstoff ebenso im Auge behalten wie die Abnutzung der Reifen, Streckenflaggen und natürlich die Konkurrenz –

Vergleichbare Titel

Nach Papyrus' „Indycar Racing 2“ aus dem Jahre 1996 wagte sich erst in diesem Frühling Microsoft wieder an die US-Serie: **CART Precision Racing (PCJ 3/98, 78 Prozentpunkte)** ist eine präzise Simulation ohne Arcade-Touch – in etwa vergleichbar mit dem populären „F1 Racing“ von Ubi Soft. Wer eine Mischung aus Realismus und Instant-Spielbarkeit sucht, muß ansonsten ebenfalls auf die Formel 1 ausweichen. Hier bieten sich Titel wie **Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 (PCJ 8/98, 79 Prozentpunkte)** von Midas oder das von Psygnosis publizierte **Formel 1 '97 (PCJ 4/98, 86 Prozentpunkte)** an, wobei ersteres ohne offizielle FIA-Lizenz auskommt.



CART Precision Racing



Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Formel 1 '97



Praktisch: Die erhöhte Cockpitsicht bietet einen guten Kompromiß zwischen Realismus und Übersicht



Die lizenzierten Rennstrecken und Fahrzeuge kommen den Originalen sehr nahe

Verschiedene Außenansichten setzen die Läufe dynamisch in Szene

Boxenstopps sind also wie in der Wirklichkeit strategische Mittel zum Zweck. Um die intelligent agierenden CPU-Driver in die Schranken zu weisen, muß man zudem bis zur letzten Sekunde in deren Windschatten bleiben und attackierende Gegner vor Kurven gnadenlos ausbremsen. Werkstattarbeiten vor Rennbeginn (etwa an Bremsen, Stoßdämpfern und Spoilern) sind bei einer akkuraten Simulation natürlich ebenso selbstverständlich wie Fahrhilfen (u.a. Brems- und Lenkunterstützung) für Neulinge auf der virtuellen Piste.

Für den regulären Rennbetrieb darf zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden, die sich hinsichtlich Wirklichkeits-

nähe und Gegnerintelligenz voneinander unterscheiden – eine vierte Stufe bleibt Spielern vorbehalten, die sich durch ihre Leistungen als „Superstars“ qualifiziert haben. Die Fahrphysik der 16 angebotenen Automobile läßt sich davon getrennt regeln; ein biestiger Bolide ist ebenso machbar wie ein auf riskante Manöver gutmütig reagierendes Fahrzeug.

Woran den Programmierern aus dem Studio 33 am meisten lag, das waren Details. Recht so, denn rot glühende Bremscheiben und Funkenflug bei einem Motorschaden sehen nicht nur gut aus, sondern erhöhen auch den Spielspaß. Vor allem in Verbindung mit einer 3D-Grafik, die dank zwingend erforderlicher Hardwarebe-

schleunigung echte Temporäusche aufkommen läßt. Die Soundbegleitung aus Musik, gelungenen Effekten und deutsch gesprochenen Kommentaren steht dem optischen Erlebnis dabei kaum nach. Und an der Steuerung gibt es insbesondere via Digi-Lenker nichts auszusetzen; Stick oder Pad tun's aber auch.

Weil der Spagat zwischen höchstem Realismus und Fahrspaß pur via Netzwerk oder Internet schließlich auch bei bis zu acht menschlichen Piloten klappt, fällt das Fazit nicht schwer: Gentlemen, start your engines! (maz)

Die amerikanische Königsklasse: CART

Die CART-Serie kennt man hierzulande besser unter ihrem früheren Namen „Indycar“, in der aktuellen Saison redet man von „Champ Cars“. Ein noch strengeres **Reglement als in der Formel 1** verhindert bei den Hochgeschwindigkeitsrennen durch Ovale (mit bis zu 400 Sachen in die Steilkurve...) Vorsprung durch Technik: Dank nahezu identischer Chassis und Motorleistung von jeweils rund 800 PS entscheidet allein das Können der Fahrer über Sieg oder Niederlage. Diese heißen im Team Newman/Haas Michael Andretti und Christian Fittipaldi, beides Söhne schneller Väter (Mario Andretti und Emerson Fittipaldi). Die in den USA und Japan auch aufgrund ihrer spektakulären Unfälle so beliebte Rennserie will demnächst in Europa Fuß fassen – mehr Infos zur kommenden F1-Konkurrenz im Internet unter: <http://www.wifo.de/indycar/homepage.htm>



Newman/Haas Racing (Psygnosis/Studio 33)

Ausgezeichnete Umsetzung der CART-Serie

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
4 Stufen
ca. 89,- DM

81%



Grafik 82%
Sound 78%
Steuerung 80%
Motivation 80%

Datenträger	1 CD, 80 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick, Lenkrad
Sprache	komplett deutsch erhältlich
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.psygnosis.com



Der aktuelle Untertitel „Hot Pursuit“ bezieht sich auf heiße Verfolgungsjagden, die man sich hier mit der Polizei liefern darf. Doch Vorsicht: Ziehen die Sheriffs einen Temposünder zu oft aus dem Verkehr, ist der Lappen weg und das Rennen beendet.

Im Gegensatz zur Playstationversion darf man sich am PC auch selbst hinter das Steuer eines Polizeiwagens klemmen und den Spieß umdrehen. Für friedliche Raser stehen zudem Einzelrennen, ein Turniersowie ein Knockout-Wettbewerb zur Wahl. Bei letzterem wird nach jeder Strecke der Langsamste des anfangs acht Köpfe großen Fahrerfeldes eliminiert. Im Netzwerk geht es mit bis zu acht Teilnehmern in allen Modi auf die Piste.

Freilich steuern sich die zwölf (teils versteckten) Luxuskarossen allesamt ähnlich simpel, woran auch Feintuning an Motorleistung, Bremsverteilung etc. nichts zu

Temposünder in der Bullenschleuder

ändern vermag. Dafür huschen die chromblitzenden Boliden ab einem P200 aber arcademäßig flott über die neun abwechslungsreichen Kurse (Stadt, Wüste, Gebirge etc.); es gibt einen übersichtlichen Splitscreen, Nachtfahrten, wechselndes Wetter und optional sogar Gegenverkehr. Bloß die Animation befindet sich

Gut versteckte Abkürzungen bringen wichtige Sekunden



nicht auf Spielhallenniveau: Die Fahrzeuge „schweben“ nahezu unbeweglich über die Straße. Noch enttäuschender ist die Akustik aus dünnen Techno- und Rockstücken nebst noch dünneren Motorsounds.

Unter dem Strich also ein typischer Serientäter. Wieder tritt man mit Diablo & Co. fernab jeglicher Realität über ansprechende Phantasiestrecken und scheucht per Hupe den restlichen Verkehr von der Straße. Fans der Vorgänger werden es lieben, Simulations-Freaks brauchen erst gar nicht probefahren. (mz)



Die Replays zeigen das gesamte Rennen aus acht Kameraperspektiven

Am PC erfreuen sich die Arcade-Racer dieser Reihe schon seit 1995 großer Beliebtheit – inklusive aller „Special Editions“ ergibt das immerhin vier rasante Spiele. Mit dem offiziellen Teil drei gibt es nun ein fünftes.

Der rasante Verfolgungsmodus ist bei weitem der originellste von vier möglichen Wettbewerben

Im Zweispieler-Duell wird der Bildschirm horizontal geteilt



Need for Speed 3 (Electronic Arts)

Variantenreiches Arcade-Racing inklusive Verfolgungsjagden

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

74%



Grafik 80%
Sound 63%
Steuerung 72%
Motivation 76%

Datenträger	1 CD, 78 MB bis 260 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 800 x 600 Pixel), 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pads, Lenkräder (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via Splitscreen und (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ea.com

ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation,
die hält was sie verspricht *

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.

(Johnny Herbert)

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Entwickelt
in Zusammenarbeit mit
Johnny Herbert



Windows® 95
PC CD-ROM



Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben."
(Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert".
(Test - R. Löwenstein - PC Joker 08/98)

"Nur wenige F-1 Spiele bieten eine Cockpitsansicht mit den Händen des Fahrers". "Besonders bemerkenswert ist -abgesehen von der Grafik- der realistische Sound". "Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines F-1 Rennens gesessen hat, der weiß was es heißt, einem Gehörsturz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei Johnny's Herbert's Grand Prix". "...das Setup-Menü, das jedes Schrauberherz höher schlagen läßt". "Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein ..."
(Preview-Derek dela Fuente/Jürgen Melzer-PC Games 07/98)



- * 1998er Saison und Fahrzeuge
- * Atemberaubende 3D-Grafik
- * Volle 3Dfx-Unterstützung
- * 360° Kameraeinstellung



- * 15 Grand Prix Strecken
- * 12 versch. Kamerapositionen
- * Replay - Funktionen
- * Werkstattmodus



- * Realistische Boxenstops
- * Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
- * Anfängermodus f. Einsteiger



- * Split-Screen Option
- * Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
- * Werkstattmodus für Set-up



- * Unterstützt Force-Feedback Joysticks
- * Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Im Exklusivvertrieb



<http://www.gamesarena.com>



Das Konkurrenzumfeld

Zweirädrige Kilometerfresser waren im letzten Halbjahr keine Seltenheit, doch die konzeptionellen Unterschiede der Konkurrenzprodukte sind teilweise groß:

Castrol Honda Superbike World Champions:

Im August hatte sich auch Interactive Entertainment an einer realitätsnahen GP-Simulation versucht. Doch trotz ähnlichem Optionsreichtum kosteten das zu nervöse Handling der Maschinen und die zu knapp geschnittenen Strecken Punkte – 70%.



Motocross Madness: Erst zur letzten Ausgabe ist Microsoft mit 13 Geländemaschinen auf die Hit-Ränge gefahren. 4 originelle Disziplinen, 16 mögliche Stunts, die geniale Steuerung und eine reizvolle 3D-Grafik (Direct3D-Beschleuniger wird vorausgesetzt) summierten sich zu 85%.



Redline Racer: Im Mai ist Ubi Soft mit diesen lupenreinen Arcade-Rennen aus den Criterion Studios („Sub Culture“) nur um Haaresbreite am Hit vorbeigeschrammt. 8 Bikes, 10 grafisch sehenswerte 3D-Strecken und eine sehr handliche Steuerung ergaben zusammen 83%.



Grand Prix 500ccm

Was ein Bolide der Formel 1 für Autofahrer ist, das ist ein Feuerstuhl mit 500 ccm Hubraum für Zweiradler – ein Gerät der Königsklasse. Ascaron aus Gütersloh will nun mit einer akkuraten Simulation den Spieler zum König der Rennstrecke machen.



Steigt der Reifen, steigt die Stimmung: Fahreranimationen und dynamische Cockpitsicht

Akkurat, das heißt nicht zuletzt optisch naturgetreu: Insbesondere mit einem 3D-Turbo unter der Haube sind die 15 aus jeweils bis zu 20.000 Polygonen zusammengesetzten GP-Strecken von ihren Vorbildern in Catalunya, Donington oder dem japanischen Mugello kaum zu unterscheiden. Auch die Polygonmodelle der simulierten Bikes mit 125, 250 oder eben 500 ccm sind detailliert und maßstabsgetreu. Sie starten bei Sonnenschein (Lensflares) ebenso wie bei widrigem Wetter wie Regen oder Nebel, wobei die Replayfunktion den Lauf aus über zehn Kameraperspektiven zeigt. Selbstredend inklusive spektakulärer Unfälle und Überschläge.

Wer bei PC-Rennen mittendrin statt nur dabei sein möchte, darf sich freilich mit optischem Schick nicht begnügen – das Handling der Maschinen nimmt einen weit höheren Stellenwert ein. Und auch diesbezüglich haben die Entwickler bei Ascaron gute Arbeit geleistet. So attestiert mein motorradverrückter Kollege Trille der individuell



Detaillierte Datenblätter machen die vielen Einstellmöglichkeiten an Getriebe, Federung, Reifen usw. nachvollziehbar



Im Replay versprühen über zehn Kameraperspektiven TV-Atmosphäre

justierbaren Steuerung via Pad sehr wirklichkeitsnahe Qualitäten, was nicht nur wegen des heftigen Schlingerns bei zu harten Bremsmanövern oder den Vertikalbewegungen auf Bodenwellen Fingerspitzengefühl vom Fahrer verlangt. Am Force-Feedback-Stick sind aufrüttelnde Erlebnisse garantiert, zur Not genügt aber auch die Tastatur. Unabhängig vom Eingabemedium sollten wegen des schmalen Drehzahlbandes der hochgezuchteten Motoren nur geübte Piloten zur Handschaltung greifen.

Besonders gut gefallen hat uns im Sattel die dynamische Cockpitperspektive. Bei Wheelies sieht man dann beispielsweise das Vorderrad über die Armaturen steigen, während sich der Fahrer auf schnellen Geraden hinter seine kleine Scheibe duckt. Eine Außenansicht ist während der Rennen zwar optional ebenfalls verfügbar, doch stellte sie im Testbetrieb nur die zweite Wahl dar. Apropos Wahl: An Optionen herrscht kein Mangel. Da können etwa bei Testläufen während der Boxenstopps animierte Mechanik zahlreiche Feineinstellungen an Bremsen, Getriebe, Federung und Reifen vornehmen. Deren Auswirkungen fließen dann in Datenaufzeichnungen ein. Sind sich Mensch und Maschine einig, stehen Einzelrennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft und ein Karrieremodus über alle Klassen gegen maximal 26 aus 100 integrierten CPU-Drivern zur Verfügung. Dazu kommen drei Netzwerkstrecken für bis zu acht Spieler gleichzeitig.

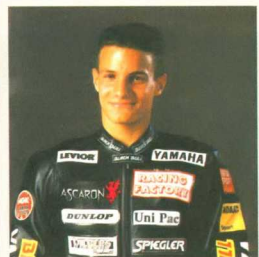
Dennoch ließ unser Testmuster noch Wünsche offen. Der Sound war nämlich eher monoton, und eine Sicht nach hinten hat auch gefehlt. Einsteiger werden aber auf alle Fälle die drei Schwierigkeitsgrade sowie die verfügbaren Brems- und Schalthilfen zu schätzen wissen, Fortgeschrittene den hohen Grad an Realismus im Stil der „F1 Racing Simulation“. Und beide Fraktionen sollten sich keinesfalls eine Testfahrt mit der Demo auf der aktuellen Begleit-CD entgehen lassen – schon wegen der hier exklusiven Joker-Schriftzüge auf den Streckenbannern. (maz)

An Effekten wie Regen, Gisch und Nebel herrscht auf den 15 originalen GP-Strecken kein Mangel



Die Joker-Brücke aus der Cover-Demo

Tips vom Meister



...ließ sich Ascaron bei der Entwicklung des Spiels geben. Die Gütersloher traten zudem erfolgreich als Sponsor von **Alexander Hofmann** in Erscheinung: Im August konnte das 18 Jahre junge Talent die Deutsche Meisterschaft in der 250 cm Klasse auf Honda RS bereits nach acht von zehn Läufen für sich entscheiden.

Grand Prix 500ccm (Ascaron)

Realistische Simulation der Königsklasse des Motorradsports

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 90,- DM

79%



Grafik 79%
Sound 67%
Steuerung 78%
Motivation 82%

Datenträger	1 CD, 70 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad, Lenkrad (unterstützt Force Feedback)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu acht Spieler im Netzwerk
Online-Info	http://www.ascaron.de

SPORTS TV: BOXING!

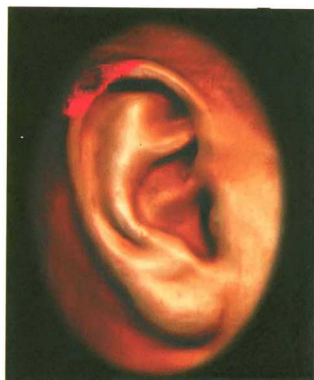
Management aus Berlin ist nichts Neues: „Winzer“ gilt nicht bloß unter Weinliebhabern als Klassiker, „Der Produzent“ hat letztes Jahr schon auf unserer Cover-CD das Film-business aufgemischt. Jetzt läßt Silver Style Entertainment die Fäuste fliegen.

Level-X
TV-Tip



Die 3D-Fights werden aus 14 Kameraperspektiven in Szene gesetzt und laufen optional in Echtzeit ab

Ein Fighter setzt sich aus 14 steigerungsfähigen Attributen zusammen



Der etwas
makabere
Eröffnungsbildschirm

Mit freundlichen Grüßen
Mike T.

Sechs Wege zum Erfolg

Als angehender Promoter darf man sich zunächst in einem Infotainmentpart über den Sport informieren: In insgesamt neun Abschnitten wird die Geschichte des Boxens beleuchtet, werden die wichtigsten Verbände und Adressen vorgestellt. Im Anschluß soll man sich zu einem von sechs möglichen Spielzielen vorarbeiten. *Star-Manager* betreuen von Anfang an bis zu drei Weltklassefighter – mangels Lizenz können deren leicht verfälschte Namen und 14 Daten wie Größe, Gewicht, Reichweite usw. mit einem integrierten Editor „originalisiert“ werden. Das Engagement ist in diesem Modus auf fünf Jahre beschränkt, wobei jeder Tag acht Stunden hat, innerhalb derer die Aktionen unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen. Wer bei Spielbeginn die Option *Nearly no Limit* anwählt, hat dagegen 25 Jahre, um es mit seinem ureigenen Boxstall in die Highscoreliste zu schaffen. Und unter dem Motto *I'm the real Deal* soll man binnen zehn Jahren einen Weltmeister aufgebaut haben. Besonders reizvoll für bis zu vier Don Kings an einem PC sind zwei andere Varianten: *Only five years to go* bedeutet, daß gewinnt, wer innerhalb von fünf Spieljahren das beste Geschäft macht. Bei *50 Million Dollar Cash* muß man eben diese Summe als erster erwirtschaften, um Sieger im Ring zu sein. Blicke noch der *Adventure-Modus*. Dank spezieller Grafiken und Texte, Multiple-choice-Entscheidungen, unvorhersehbarer Ereignisse und Verzweigungen empfiehlt sich diese Variante als unterhaltsamer Mittelweg zwischen Wirtschafts- und Sportsimulation für Solisten.

Boxen total

In der Summe kann das Programm so nahezu alles abhandeln, was auch nur im entferntesten mit dem Boxsport zu tun hat. Da werden Trainings- und Ernährungspläne erstellt, Hallen und Sicherheitsdienste angemietet, da ist das Sponsoring zu organisieren und Kontakt zu TV-Anstalten aufzubauen. Doping und Schiedsrichterbestechung sind ebenfalls ein Thema. Ja, sogar das Design der Kämpferklamotten und die Einmarschhymne (der Sound aus Eigenkompositionen, Geräuschen und Sprachausgabe ist überhaupt recht gelungen) obliegen auf Wunsch dem Spieler. Und natürlich zeigen sämtliche Aktionen, ob selbst ausgeführt oder dem Computer überlassen, früher oder später Wirkung. So mag etwa ein medikamentös aufgeputschter Boxer seine zunächst erzielten Erfolge irgendwann mit einem Krankenhausaufenthalt bezahlen müssen.

Abseits des Rings können Kredite aufgenommen werden, man darf sein Geld in Immobilien- und Aktiengeschäfte investieren oder im Wetbüro verzocken. Doch das optische Highlight sind die in ansehnlichem 3D inszenierten Kämpfe: Aus nicht weniger als 14 Kameraperspektiven fiebert man quasi hautnah mit, ob der Digi-Tyson das in monatelangem Training Erarbeitete auch umsetzen kann. Falls dem nicht so ist, kann man es mit acht Zurufen wie „Deckung hoch!“ per Mausclick versuchen – je nach seinem Charakter wird der Mann auf der Matte die Anweisungen dann mehr oder minder prompt ausführen. Und während der Pausen dürfen (natürlich unter Zeitdruck) Blessuren versorgt und Taktiken vorge schlagen werden. Der Ausgang der Fights bleibt also auch ohne direkte Steuerung durch den Spieler so gut wie nie dem Zufall überlassen.

Wer den Adventure-Modus durchgespielt hat, darf als Bonus mit historischen Größen wie Mohammed Ali oder Max Schmeling in den Schwarzweiß-Ring

„Ich liebe Boxen! Wo sonst kann man zusehen, wie sich zwei Millionäre gegenseitig die Fresse polieren?“
(US-Komiker Bob Hope)



Abseits des Rings kann an der Börse, am Immobilienmarkt oder beim Buchmacher spekuliert werden

Wahl ohne Qual: Umhang und Einmarschhymne für den Schützling



K.o. in der letzten Runde?

So weit, so vielversprechend. Hoffentlich geht die Motivation nicht kurz vor dem Gong mangels feingeschliffenem Gameplay in die Knie? Keine Sorge: Dank dreier Schwierigkeitsgrade, Onlinehilfen und der intuitiv gestalteten Benutzeroberfläche über animierte Icons landet Sports TV: Boxing! bei Einsteigern und Profis gleichermaßen Treffer. Und weil die Grafiksets mit dem Erfolg bis zu fünfmal wechseln (schönere Börsen, größere Hallen usw.) und mit der Zeit immer neue Optionen hinzukommen, wird man hier auch nicht so schnell das Handtuch werfen. (maz)

Sports TV: Boxing!

(Silver Style Entertainment/Blackstar Multimedia)

Virtuelles Boxmanagement auf hohem Niveau

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 90,- DM

83%



Grafik 79%
Sound 80%
Steuerung 82%
Motivation 86%

Ganz persönlich

...hat mich dieses Game auch privat zum Sportmanagement bekehrt – bislang habe ich immer der aktiven Seite den Vorzug gegeben. Doch der Mix aus viel Entscheidungsfreiheit (auch noch am Ring) und zeitgemäßer 3D-Präsentation hat mich einfach fasziniert. Hinzu kommt, daß gute Box-Spiele jeder Couleur am PC nach wie vor Seltenheitswert genießen. Und mit diesem Programm können eben Solisten und Multiplayer, Grafikfetischisten und Komplexität-Fans gleichermaßen glücklich werden. Hätte man jetzt noch einen echten Action-Part integriert, wäre ein Hit unvermeidlich gewesen.



Mourad

Datenträger	1 CD, 50 MB, 350 MB oder 650 MB auf der HD
System	P120 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	SVGA (65.000 Farben), unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem PC
Online-Info	http://www.nbg-online.de



3D-Action, bei der man die Köpfe seiner Gegner aufsammeln muß? Klingt nach Nachschub für den BPJS-Index! Weit gefehlt, das Game ist völlig unblutig und macht trotzdem Spaß – zumindest im Mehrspielermodus.



Wer vom Gegner in einem Eisblock festgesetzt wird, kann leicht den Kopf verlieren...



Sein Alter ego (hier ein Flieger) verfolgt man immer von hinten

Rechts unten die gewählten „Startköpfe“, weitere Wechselbirnen warten im Archiv am rechten oberen Bildrand – links das eher nutzlose Radar



Andere Planeten, andere Sitten: Hasbro hat Aliens entdeckt, die ihre Freizeit in der „Head Extreme Destruction Zone“ (H.E.D.Z.) verbringen. Dort stülpen sie sich einen von 255 Köpfen über und eignen sich so die Fähigkeiten des ursprünglichen Besitzers an. Und schon entbrennt eine hektische Jagd auf die Birnen der Konkurrenten! Die Figuren unterscheiden sich hinsichtlich Stärke, Widerstandskraft, Reichweite,

**Hier
rollen
Köpfe!**

Tempo und Sprunghöhe; fünf Charaktere werden zu Beginn gewählt. Während nun der Pirat einen Papagei auf seine Gegner hetzt, attackiert der Rote Baron aus der Luft, und ein Drache spuckt Feuer. Wird ein Teilnehmer zu oft getroffen, sinkt der Energiepegel auf Null, und er verliert (s)einen Kopf, der nun als Symbol zum Aufsammlen beitreibt. Die Identität kann jederzeit geändert werden, indem man sich so ein Beutestück auf die Schultern setzt. Klar, daß dieses Spielkonzept für den Spaß in der Gruppe prädestiniert ist. Wenn zumindest zwei (per Netzwerk oder Internet bis zu acht) Kopfgänger in acht Multiplayer-Arenen unterwegs sind, kommt richtig Freude auf. Die 20 Solostages machen kaum halb soviel Laune, schon wegen der optischen Defizite: Trotz Unterstützung für 3D-Karten wirkt die kunterbunte Comic-Grafik reichlich klonfus. Musik und Soundeffekte sind dröhlig, die Steuerung geht mit jedem Medium in Ordnung, und die Idee ist sicher originell. Hätte man da nicht mehr draus machen können? (mh)

H.E.D.Z. (Hasbro Interactive)

Kopf-um-Kopf-Action für Multiplayer, eher kopflös für Solisten

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
3 Stufen
ca. 90,- DM

Solo



64%

Multi



75%

Solo

63%
70%
72%
59%

Grafik

Sound
Steuerung
Motivation

Multi

63%
70%
72%
78%

Datenträger

1 CD, 4 bis 49 MB auf der HD
ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB
RAM und Win 95/98

Grafik

VGA/SVGA (320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixel), 3Dfx und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

Sound

alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten

Eingabe

Tastatur, Maus, Joystick, Pad

Sprache

komplett deutsch

Multiplayer

2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet

Online-Info

<http://www.hasbro-interactive.de>

Pro & Kontra



- * **originelle Spielidee**
- * **255 Charaktere**
- * **für Multiplayer sehr unterhaltsam**
- * **neue Köpfe und Levels via Internet**



- * **trotz 3Dfx- und Direct3D-Unterstützung schwache Grafik**
- * **einfallsloses Leveldesign**
- * **für Solospieler eher öde**



EUROPEAN AIR WAR

THE KING OF SIMS IS BACK!

Der Luftkrieg über Europa im Zweiten Weltkrieg hat die Flugzeugentwicklung bis ans Limit vorangetrieben und war Auslöser für einen Technologiesprung, der in der Geschichte seinesgleichen sucht!

European Air War bietet Ihnen die Möglichkeit, 20 Flugzeuge aus dieser legendären Zeit zu fliegen: von den ersten Spitfire-Varianten bis hin zur Me 262 - dem ersten Kampffjet der Geschichte.

Stürzen Sie sich in den European Air War und erleben Sie hautnah, was Technologievorsprung wirklich bedeutet!



- 20 realistische Flugmodelle, deren Cockpits und Flugeigenschaften ihren Originalen aus der englischen, amerikanischen und deutschen Luftwaffe vollkommen nachempfunden sind, bis zu 256 Flugzeuge gleichzeitig im Einsatz an der Front
- Authentische Markierungen der Flugzeuge, historisch genaue Missionen und außergewöhnlich detaillierte Flugmodelle
- Sofortinsätze, einzelne Missionen und Karriere-Modus, zufallsgenerierte Einzelmisionen für einen schnellen und einfachen Einstieg, vorgefertigte historische Missionen, die eine Vielzahl von unterschiedlichen Aufträgen ermöglichen
- Dynamischer Feldzug durch ein zufallsgesteuertes Auswahlverfahren der Missionen
- Editor, um bestehende Missionen zu verändern und neue zu erschaffen filmreife Replay-Funktion
- Direct3D-Unterstützung für aufwendige Grafiken und Spezialeffekte
- Netzwerkunterstützung über LAN für bis zu 8 Spieler oder über Modem mit 2 Spielern, um entweder Head to Head gegeneinander oder kooperativ zu fliegen, während sich bis zu 32 Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden
- Interaktives Demo im WEB: www.microprose.com/gamedesign/eaw/index.html

Produktinfo 024

CD-ROM

MICRO PROSE
www.microprose.com

DAS FÜNFTE ELEMENT

Luc Bessons SF-Streifen „Das fünfte Element“ war letztes Jahr nicht unumstritten: hohle Ausstattungsgorgie oder glamouröser Kultfilm? Das dazugehörige PC-Spiel hat es als standesgemäße 3D-Action da schon leichter.

Im 23. Jahrhundert ist es soweit: Gemäß einer alten Prophezeiung naht das Ende der Welt in Form eines riesigen Feuerballs. In der Pixelhaut von Ex-Marine Korben Dallas (im Kino: Bruce Willis) und Alien-Schönheit Leeloo (Milla Jovovich) stellt man sich dem Waffenhändler Zorg (Gary Oldman) und seinen kampfstarken Handlangern in 16 Spielabschnitten entgegen, um den drohenden Holocaust doch noch abzuwenden.

Beide Charaktere müssen gespielt werden, je nachdem, welcher gerade aktiv ist, gestaltet sich das Gameplay entsprechend anders. Während Korben sich mit Vorliebe schwerer Feuerspucker bedient, erkundet Leeloo die labyrinthischen 3D-Levels größtenteils unbewaffnet. Feindlich gesonnene Polizisten, Roboter und später auch diverse Aliens schaltet das Mädel daher im

Nahkampf aus. Nicht zuletzt wegen der zahlreichen Special Moves erinnert das Spielprinzip dabei stark an „Nightmare Creatures“ aus gleichem Hause.

Zwar hält sich die PC-Umsetzung nicht akribisch an die Filmvorlage, doch finden sich alle wichtigen Originalschauplätze auch im Spiel wieder – darunter der Vergnügungsdampfer Fhloston Paradise oder das New

York der Zukunft. Leider können die etwas detailarmen Szenarien nicht ganz mit den ordentlich animierten Hauptdarstellern mithalten, und auch die atmosphärische Begleitmusik erreicht bei weitem nicht Kinoqualität. Kein herausragendes Programm also, aber eine doch solide Lizenzierung und ein nettes Game für Kinogänger, die nicht vor einer oftmals unpräzisen Pad- bzw. Tastatursteuerung zurückschrecken. (mz)

Elementare 3D-Action für Cineasten

Auch Schutzschilde gehören zu den Sammelextras

Das fünfte Element (Kalisto/Ubi Soft)

Abwechslungsreiche 3D-Action nach Luc Bessons Kultfilm

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

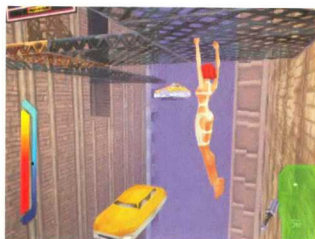
ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 79,- DM

70%



Grafik 69%
Sound 75%
Steuerung 68%
Motivation 73%

Datenträger	1 CD, 50 MB auf der HD
System	P133 (besser P200) mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 240 bis 640 x 480 Pixel), 3Dfx, PowerVR- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, CD-Audio (8 Tracks)
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.kalisto.com



Solche Klettereinsätze bleiben der athletischen Leeloo vorbehalten



Originalvideos aus dem Film lockern das Spielgeschehen auf

Ganz persönlich

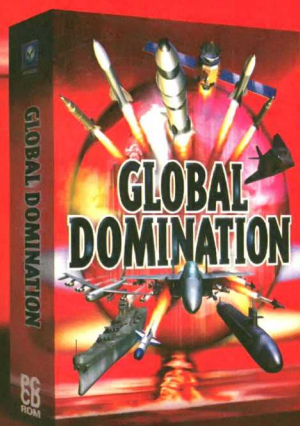
Da die Kinovorlage zu meinen absoluten Filmfavoriten gehört, war ich natürlich gespannt auf die PC-Umsetzung. Und wenn das Spiel nach den eher mäßigen Messedemos auch eine positive Überraschung ist – so richtig begeistern kann es mich auch nicht. Dazu fehlen einfach die schrillen Elemente des Movies, die tollen Kostüme von Gaultier und das von Comic-Altmeister Moebius mitentworfene Ambiente.



Markus

GLOBAL DOMINATION

WER NICHT HÖREN WILL MUSS FÜHLEN



GLOBAL DOMINATION. DIE KOMPROMISSLOSE ECHTZEIT-ALTERNATIVE.

„Das Gameplay ist frisch und unverbraucht ... dafür gibt es schon mal die Goldene Innovations-Medaille.“
Power Play 9/98



- 4 Spielmodi: Academy, Arcade, Mission oder Global Domination
- Realistische Waffensysteme, u.a. taktische Bomber, Satelliten, U-Boote
- 20 packende Kampagnen
- Flexibler Missions-Editor
- Bis zu 16 Spieler via LAN, Modem oder Nullmodem



www.psygnosis.com/globaldomination

PS, PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1999-8 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

O.D.T.

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit endlich testreif: Im lang erwarteten Actionabenteuer mixt Psynosis das Ambiente eines Jules-Verne-Romans mit Rollenspielelementen. Folgen Sie uns in phantasievoll vertrackte 3D-Etagen...



Die 3D-Grafik sieht auch ohne 3D-Beschleuniger besser aus als im Playstation-Gegenstück, dafür wirken die Rendervideos am PC leicht unscharf

Vier Helden und ein Schiff

Die „Nautiflyus“ ist das stolze Flaggschiff der Calli'schen Zeppelinflotte. Auf ihrer Suche nach einem Heilmittel gegen die in der Heimat grassierende Seuche wird sie von einem rätselhaften Kraftfeld zur Landung gezwungen. Die Besatzung findet sich auf einem schwebenden Turm von gigantischen Ausmaßen wieder und sieht sich mit Problemen ohne Ende konfrontiert: Kapitän Lamat wird entführt und die „grüne Perle“, eine lebenswichtige, mystische Energiequelle, gestohlen.

Um dem gestrandeten Luftschiff zu neu beflügelter Fahrt, dem Boß zur Freiheit und dem magischen Kleinod zu altem Glanz zu verhelfen, wählt man unter vier Charakteren mit fest vorgegebenen Werten: grobschlächtyger Kämpfer, feinmotorischer Allrounder, magiebegabter Erzbischof oder charismatische Amazone. Die Entscheidung beeinflusst den weiteren Spielverlauf allerdings nur bei den Kämpfen.

Der schönste Endgegner: Hier genügt ein Koch, um den Brei zu verderben



Wählen Sie unter vier Charakteren, Eigenkreationen sind nicht möglich



Bei Gegnern wie dem Aquamann helfen nur Energiewaffen

In Nahkampfsituationen fehlt es manchmal an Übersicht



Aus einem Guß

...ist bei O.D.T. die Grafik: Vom Intro bis zum Abspann gelingen den schönen Rendervideos fließende Übergänge zur Interaktion. Während der abenteuerlichen Reise durch acht thematisch unterschiedliche Abschnitte wie eine Großküche, ein Gefängnisblock oder eine Raffinerie sind jede Menge Echtzeitkämpfe gegen verschiedenste Monster zu bestehen – von der kleinen Vampirfledermaus bis zu riesigen Endgegnern, wie einem messerschwingenden Koch. Dabei kommt stets nur eine Universalwaffe zum Einsatz, die je nach Munition Plasmamaschleuder oder Flammenwerfer sein kann. Extras wie Minen müssen gefunden werden.

Darüber hinaus stehen prinzipiell 16 Zaubersprüche zur Verfügung: Zur Entfesselung von Wirbelstürmen oder dem Tiefkühlen von Gegnern braucht es Charisma, Mana und das entsprechende Symbol. Durch das Lösen von Verschiebe- und Kombinationspuzzles mit Fundstücken werden unterdessen Durchgänge geöffnet, Aufzüge betätigt oder Fallen entschärft.

Atmosphäre pur

Der Spieler sieht sein Alter ego quasi durch das Auge einer frei schwebenden Kamera. Da der Blickwinkel nicht einstellbar ist, geht in den Kämpfen sowie beim Hüpfen leider schon mal die Übersicht verloren. Die Steuerung selbst ist aber eingängig – es hätten bloß ein paar Bewegungen mehr sein können.

Auch über die eingeschränkte Speicherfunktion nur an Checkpoints werden nicht alle Abenteurer glücklich sein. Doch die phantastische Atmosphäre von O.D.T. entschädigt für vieles: Ein derart dichtes Spielerlebnis, getragen von beeindruckender 3D-Grafik mit dank Motion-Capturing fein animierten Charakteren und stimmigen Ambient-Sounds bekommt man nicht alle Tage zu Gesicht! (mt)



O. D. T. (Psychosis)

3D-Actionadventure mit intensiver Atmosphäre

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,- DM

82%



Grafik 82%
Sound 87%
Steuerung 73%
Motivation 84%

Ganz persönlich

O.D.T. hat mich in seinen Bann gezogen wie kein anderes Actionadventure. Gewiß, das Spiel hat seine Macken: Warum die eingeschränkte Speicherfunktion, weshalb sind keine blitzschnellen Drehungen à la Lara Croft möglich? Auch die Kameraführung ist teilweise so unglücklich, daß ich verstehe, warum objektiv einfach kein Hit drin war. Doch über mangelnde Atmosphäre kann man sich, weiß Gott, nicht beschweren – und das nicht bloß, weil die rothaarige Amazone wie für mich gemacht scheint. So, und jetzt habe ich mit dem irren Metzger aus dem Küchenlevel noch ein Hühnchen zu rufen...



Brigitta

Datenträger	1 CD, 10, 156 oder 291 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel), Direct3D-Beschleunigung wird unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.psychosis.com

ACTION INTERACT FEELING

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 281 Fx RACING WHEEL

Analoges Force Feedback Minilenkrad für Windows® 95/98

- Robuste Servomotoren ermöglichen software-gesteuerte Gegenkräfte
- Analog/Digital-Trigger für Gas und Bremse
- Sechs programmierbare Tasten
- Zwei LED Statusindikatoren
- Umfangreiche Treibersoftware auf CD
- Betrieb wahlweise mit Netzteil oder Batterie
- Anschluß über den Gameport

unverbindl. Preisempf.
DM 99,99 >>

P 284 ULTRA RACER PC

Analoges Mini-Lenkrad

- Trigger für Gas und Bremse
- Zwei Trigger-Modi: Y-Achse oder Schichtkontrollen
- Schaumstoff-Ringum Lenkrad für mehr Komfort
- Dauerfeuer für die Tasten A & B
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.
DM 79,99

SV-283 V4™ RACING WHEEL

- Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows® 95/98
- Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die visuelle Umgebung wird wirklich spürbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Lenktemperatur stufenlos regelbar
- Frei programmierbare Feuerknöpfe

unverbindl. Preisempf.
DM 279,99



SV 210 PC RAIDER PRO

Der Stick für die totale Kontrolle

- Analoges Joystick für Windows® 95/98 und MS-DOS Spiele
- 4 programmierbare Feuerstufen
- Dauerfeuer
- Für Linke- und Rechtshänder

unverbindl. Preisempf.
DM 29,99 >>



Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel.: (0 42 87) 12 51-13 - Fax: (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Produktinfo 040

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

Eine 3D-Karte im Rechner und 50 Mäuse in der Brieftasche, mehr braucht der Action-Fan hier nicht zu seinem Glück: Activision präsentiert einen sehr manierlichen Shooter für wenig Geld – das Vergnügen ist zwar kurz, aber heftig.

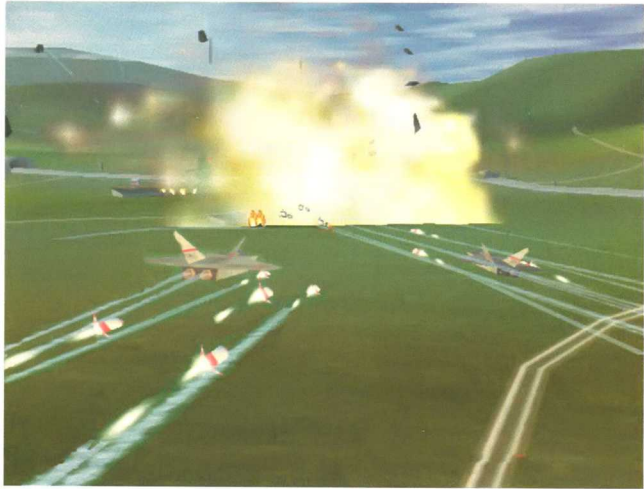
BARRAGE

Barrage ist das englische Wort für Kreuzfeuer und umschreibt das Spielgeschehen durchaus treffend: Weder Storyline noch Fahrzeugauswahl behindern den Abzugfinger – mit dem einzig vorhandenen Gefährt müssen einfach pro Mission möglichst viele Punkte gemacht werden, um in der Bestenliste zu landen. Punkte, das bedeutet Abschüsse. Fahrzeug steht für (nur) fünf Spielabschnitte mit jeweils eigenem Terrain.

Geballert wird in hügeliger Prärielandschaft ebenso wie in den Straßenschluchten von Chicago. Dito am bzw. im Ozean, wo man knapp über oder unter der Wasseroberfläche dahinflitzt. Jeder Abschnitt enthält linear aufgebaute Untermissionen, deren Erfüllung innerhalb eines Zeitlimits (zwischen 90 Sekunden und 15 Minuten pro Level) Voraussetzung für den Zugang zur nächsten Aufgabe ist. Da wollen Einzelteile von Reaktoren gefunden oder Signalbojen deaktiviert werden, um Kraftfelder auszuschalten. Gelegentlich gilt es, Powerups aufzulösen; etwa eine Laser- und eine Plasmakanone. Alles in allem gibt es fünf Waffensysteme, mehr als zwei (Standard sind Kanone und Raketen) stehen nie zur Auswahl. Geschossen wird auf alles, was die automatische Zielvorrichtung anzeigt.

Wenn der kleine Spielehunger kommt: schnelle 3D-Action für zwischendurch

Das Display mit Feindradar, Schubanzeige und Kompaß hat man auf Anhieb durchschaut, die präzise Steuerung stellt keinerlei Ansprüche: Barrage ist ganz auf den kleinen Action-Hunger zwischen durch ausgelegt. Das gilt auch für die sehr schnelle und recht ansehnliche 3D-Grafik. Auf Dauer mangelt es ihr zwar an Abwechslung, jedoch nie an Explosionen. Zugleich knallt, klirrt und scheppert es aus den Boxen, ganz selten hört man auch mal ein Entleeren quaken. Freilich nur, bis die Federn stieben... (mt)



Animierte Flammen auf einem Zeppelin: Barrage lebt vom flotten Gameplay und den Grafikeffekten



Leider fehlen Außenansichten, die Ego-Perspektive ist fest vorgegeben

Schußgenuß ohne Reue: Nur ein Gleitermodell, aber unbegrenzt Raketen und Munition

Barrage (Mango Grits/Activision)

Kleine 3D-Ballerei zum kleinen Preis

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 49,- DM

74%



Grafik 80%
Sound 76%
Steuerung 78%
Motivation 69%

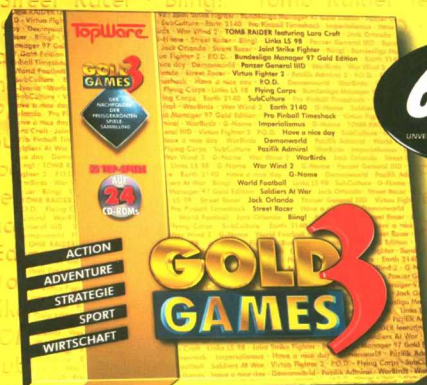
Datenträger	1 CD, 90 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixel), 3Dfx- oder Direct3D-Karte wird benötigt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet
Online-Info	http://www.activision.de

Der Nachfolger der preisgekrönten Spielesammlung:

GOLD GAMES - JETZT WIEDER NEU!

**EHRLICH
DIE MUSST DU
KAUFEN!**

**23
TOP-SPIELE
AUF 24
CD-ROMs!**



**69.95
/ DM**
UNVERÄNDERLICHE PREISFESTLEGEN

www.topware.de

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Infoline: 0-800-8923766

Ab Oktober '98 im Handel!

Shogo

Bei Monolith wollte man sich für den neuen Ego-Shooter nicht auf Bewährtes verlassen: Um die düstere Zukunftsvision standesgemäß auf den PC zu bringen, hat man eigens die Entwicklungengine „LithTech“ erstellt.

Die Story verknüpft die altbekannte „Battle Tech“-Idee mit einem Touch von fernöstlichem Anime-Look: Agent Sanjuro Makabe soll den mysteriösen Revoluzzer Gabriel erst ausfindig, dann unschädlich machen. Dazu steckt man ihn in vier turmhohe Roboter, die sich in vier Schwierigkeitsstufen durch gut 30 3D-Missionen dirigieren lassen. Für ein bißchen Humor im harten Action-Gewerbe sorgen unterdessen die Auftraggeber der militärischen Großmacht UCA, mit denen unser Held via Funk Kontakt hält – die Sprüche der teils kauzigen Charaktere sind oftmals witzig. Am Ende ist Shogo (sollte zunächst unter dem Titel „Riot“ bei Microsoft veröffentlicht werden) freilich nur ein geradliniger Ego-Shooter, bei dem es um das Aufsammeln von MGs, Lasern, Munition, Rüstungen und Medi-Kits geht, die sich teils hinter in der Luft hängenden Buchstaben verbergen. Dabei trifft man auf Gegner wie kleine Panzer und Soldaten, aber kaum Rätsel. Doch die in Echtzeit berechnete 3D-Grafik kann sich sehen lassen: Die Engine kitzelt feine Licht- und Transparenzeffekte sowie satte Explosionen aus der Beschleunigerkarte – auch wenn das Leveldesign optisch mit der aktuellen Genre-Referenz „Unreal“ nicht ganz mithalten kann. Last, not least geht die individuell konfigurierbare Steuerung über Tastatur oder Maus sehr locker von der Hand.

Kurzum, Shogo ist ein durchaus solider Vertreter seiner Zunft. Wer beinharte Action statt diffiziler Knochenleien sucht und alt genug für das USK-Rating ab 18 Jahren ist, findet hier einen kaum originellen, aber dennoch unterhaltsamen Ego-Shooter. Wie und was die BPIs findet, steht auf einem anderen Blatt, weshalb wir mal wieder auf die Motivationsnote und damit eine Gesamtwertung verzichten haben. (Gerald Samel)

Der Funkverkehr mit dem UCA-Team sorgt für teils humorige Einlagen

3D-Shootout für Anspruchslose



Quasi „Unreal“ für Anspruchslose: über 30 3D-Landschaften und ihre (feindlichen) Bewohner



Hinter schwebenden Buchstaben verstecken sich Sammelextras und geheime Ausgänge

Shogo (Monolith/CDV)

Geradliniger 3D-Ego-Shooter mit schönen Grafikeffekten

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 18 Jahren
4 Stufen
ca. 79,- DM

?



Grafik 80%
Sound 74%
Steuerung 80%
Motivation ?

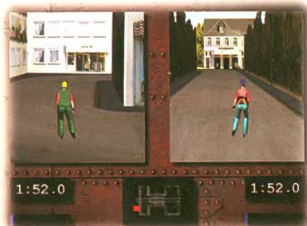
Datenträger	1 CD, 100 bis 400 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit Win 95/98 und 32 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger dringend empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
Sprache	Spiel englisch, Handbuch deutsch
Multiplayer	bis zu 32 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.cdv.de oder http://www.lith.com



Die effektreiche Grafik aus der neuen Engine LithTech wird auch in weiteren Shootern wie „Blood 3“ zum Einsatz kommen

INLINE RACE

Unlimited Skate 'n' Fun



DON'T WAIT! LET'S SKATE!

- 3D-Inline-Race-Simulation mit 8 verschiedenen Spielcharakteren
- 5 atemberaubende Parcours
- Multiplayer-Funktion

49,95

unverändliche Preisempfehlung



ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 · 47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0 Fax: 02154-947642
Internet: <http://www.ari-data.de>

Produktinfo 035

Das
erste Inline
Skating Game
auf CD-ROM
IT'S HOT!





David Braben lieferte den Nachfolger seines Klassikers „Virus“ höchstpersönlich in der Redaktion ab. Die älteren Semester fragten sich dabei sofort, ob das Revival des 3D-Hits aus den 80ern wohl immer noch an der Steuerung krank.

Meteoriten schleppen ein Virus ein, das Aliens bei der Eroberung unserer Welt helfen soll. Wie Vulkane sitzen die Virennester in den detailreichen und auch ohne Beschleunigerkarte flott animierten 3D-Landschaften, während die rote Giftbrühe und insektoide Gegner ausspucken – viel Arbeit für den Piloten des letzten V 2000-Jägers...

Doch mit der simplen Ballerei von einst ist es anno 1998 nicht mehr getan: Erst, wenn innerhalb eines Zeitlimits alle infizierten Kreaturen vernichtet sind, ist das Virennest verwundbar. Um überhaupt so lange überleben zu können, muß das Schiff mit 24 Waffen wie Plasmakanone, Flammenwerfer oder Lenkraketen ausgerüstet werden, die wiederum Fabriken liefern. Diese sind zuvor aber mit Arbeitern zu bestücken, hinter denen die Invasoren ganz besonders her sind.

Die Steuerung des Gleiters über Gas und Neigungswinkel verlangt immer noch ein bißchen Einarbeitungszeit – mit Tastatur oder Gamepad etwas weniger als mit der Maus oder einem Joystick. Im Gegensatz zu früher hat das Gefährt auch an Stabilität gewonnen und zerschellt nur mehr, wenn man mit erheblichem Tempo gegen ein Hindernis knallt. Sanfte Bodenberührungen sind erlaubt, und Treibstoffmangel ist keine Katastrophe: Geht der Sprit zur Neige, schaltet der Bordcomputer in einen bodennahen Hover-Modus.

Was die Hatz durch mindestens 19 von insgesamt 30 Abschnitten spannend macht, ist ihre spinnwebartige Verknüpfung. Welche Wege man wählt, hängt nicht zuletzt davon ab, welche Geheimgänge man entdeckt. Und natürlich von den in der Landschaft verborgenen Extras wie Fadenkreuz oder Trophäen, von



„Zugegeben, die Virus-Steuerung war ziemlich doof – nicht nur das ist jetzt viel besser!“
(Gamedesigner David Braben)

denen fünf gegen ein Zusatzleben getauscht werden. Diese Goodies kann man zwar nicht immer sehen, in Reichweite aber zumindest hören. Dennoch wird man häufig auch bereits gesäuberte Abschnitte erneut aufsuchen, um in den unterschiedlich bestückten Fabriken seinen Waffenvorrat aufzustocken. Die motivierende Entscheidungsfreiheit im Kampf gegen Aliens bei gleichzeitigem Schutz der eigenen Arbeiter macht V 2000 zu



Vor der Waffenfabrik: links unten die ständig eingeblendete Anzeige für die gerade aktuelle Wumme, den Treibstoffvorrat und Schäden, rechts ein Feindrader



Die „Virenvulkane“ sind zugleich Levelverbindungen – und können erst mit Waffengewalt geöffnet werden, wenn alle infizierten Kreaturen beseitigt sind



Erst retten oder erst kämpfen? Feuerspeieende Drachen dezimieren die potentiellen Arbeiter

mehr als einem Action-Game. Noch freiere Entscheidungen will David Braben dann mit der nächsten Neuauflage eines Klassikers liefern: Das Konzept für „Elite 4“ hat er bereits fixfertig in der Schublade! (mh)

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Nachdem sich Bill Clinton jüngst aus dem „Oral Office“ zurück auf die weltpolitische Bühne gebombt hat, zeigt der US-Publisher Red Storm hier in einem Mix aus Strategie und 3D-Action quasi Terrorbekämpfung mit dem Skalp: leise und effektiv.



Für jede der 16 Missionen muß ein Einsatztrupp zusammengestellt und bewaffnet werden

Okay, so ganz leise geht es bei der internationalen Eliteinheit Rainbow Six auch nicht zu. Aber dafür um so effektiver: In 16 Missionen müssen Promis eskortiert, Geiseln befreit und Botschaften aus Terroristenhand zurückerobert werden. Damit dabei zumindest kein übermäßiger Lärm die Aktionen gefährdet, kommen u.a. Schalldämpfer zum Einsatz. Die Auswahl aus einem Dutzend Schießprügeln ist aber bei weitem nicht das einzige Kriterium der Planungsphase...

So wollen jeweils jene Besonderheiten berücksichtigt sein, die in jedem Missionsbriefing per Sprachausgabe erläutert werden. Das könnten etwa heikle Situationen am diplomatischen Parkett sein, weshalb ein Geheimdienstreport noch Hintergrundmaterial liefert, ehe man seine Truppe zusammenstellt und bewaffnet. Dabei sind aus einem Pool von 20 Agenten die bis zu acht besten Männer für die anstehende Aufgabe auszuwählen. Da gibt es nicht bloß die Grundkategorien Kämpfer, Elektronik- bzw. Sprengstoffspezialist und Kundschafter, sondern eben noch ein Fähigkeitsprofil mit zehn Parametern für jeden Regenbogenkrieger. Ist er charakterlich geeignet, wie steht es um seine Sonderfähigkeiten wie Tarnung, wie gut ist er an der Waffe?

Nachdem sich das Team dann mit Primär- und Sekundärwaffen eingedeckelt hat, wird weiteres Equipment in den je zwei

Akkurate Planung und blitzschnelle Aktionen

Taschen der sechs unterschiedlich stark gepanzerten Kampfanzüge verstaute Munition natürlich, aber auch Dietriche oder Blendgranaten. Sodann wird die Eingreiftruppe in bis zu vier Gruppen aufgesplittet. Auf einer dreh- und zoombaren Übersichtskarte können jeder davon vorab Waypoints, die Art des Vorgehens (vorsichtig, Standard, blitzschnell) sowie Spezialaufgaben wie das Sichern eines Durchgangs vorgegeben werden.

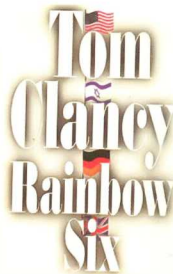
Gute Planung ist hier also mal wirklich der halbe Erfolg. Die andere Hälfte muß der Spieler schon höchstpersönlich beisteuern,



Der Blick zurück zeigt die CPU-gesteuerte Nachhut

Das Buch zum Spiel

...hat **Bestsellerautor Tom Clancy** („Jagd auf Roter Oktober“) in Amerika zeitgleich veröffentlicht, eine deutsche Version des 750 Seiten starken Polit-Thrillers soll demnächst im Heyne Verlag erscheinen. Der ebenfalls Rainbow Six betitelte Roman erläutert die durchgehende Handlung des Games im Detail und geht näher auf alle vorkommenden Charaktere ein. Nicht umsonst ist Tom Clancy auch Miteigentümer des Herstellerlabels Red Storm.



Vier von eingangs zwölf möglichen Waffen: die schallgedämpfte H&K MP5SD, M-16A2 mit großer Reichweite, Benelli M1 Schrotflinte und Blendgranaten



indem er einen Charakter „übernimmt“, wie man das etwa aus „Spec Ops“ kennt. Für die Action aus der Ego-Perspektive kann per Tastaturkürzel jederzeit zwischen den Mitgliedern der einzelnen Teams gewechselt werden, die restlichen Mannen bleiben dann unter der Obhut der CPU. Was sie und die (bereits ausgespähnten) Feindeinheiten gerade treiben, zeigen Symbole auf der Übersichtskarte. Sie ist ständig im Interface präsent und kann bei Bedarf bildschirmfüllend vergrößert werden. Auch das Dirigieren der Einheiten direkt auf der Karte ist möglich; so oder so läuft das Geschehen in Echtzeit weiter.

Während der Kämpfe erweist sich die Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung als flexibel und präzise. Blitzschnelle Drehungen sind ebenso möglich wie sich abzuknicken; wer zuerst schießt, überlebt – meistens. Wirklichkeitsnähe wird nämlich auch hier groß geschrieben, weshalb stets die Schwere der Verletzungen zählt. Kassiert ein Kollege etwa einen Kopfschuss aus der Kalaschnikow, ist mit ihm während des restlichen Spielverlaufs nicht mehr zu rechnen...

Entsprechend prägt Realismus das optische Bild von Rainbow Six: „Unreal“ sieht insgesamt besser aus, aber an Details fehlt es auch hier nicht. Dazu gesellen sich präzise ortbare Umgebungsgeräusche, Funkverkehr in englischer Sprache sowie abschaltbare Musikuntermalung. Wer also Spiele wie „Police Quest: SWAT 2“ als zu strategisch und eine Karriere bei der GSG 9 als zu gefährlich empfindet, wird begeistert sein. Allerdings sollte man trotz Trainingsmissionen und variablem Schwierigkeitsgrad einiges an Geduld und Zeit mitbringen. (mt)



Training am Schießstand: Durch Druck auf die S-Taste („Snipermode“) wird das Ziel vergrößert dargestellt

Die Karte unten links kann jederzeit vergrößert werden und dient auch der Direktsteuerung



Auch nach Mißerfolgen gibt es eine ausführliche Kampfstatistik

Ganz persönlich

Noch nie habe ich so sorgfältig planen müssen, um in 3D-Gefechten zu Erfolgen zu gelangen – Hut bzw. Helm ab vor einer derart realistischen Verknüpfung von Vorbereitungsstrategie und Action: In Gärten und Häusern finden sich hier weder Wunderwaffen noch Zauberränke, das Wissen um die Verwundbarkeit der eigenen Truppe macht dieses Spiel zur Adrenalinraffinerie! Wer nur den schnellen Kill sucht, sollte jedoch die Finger von Rainbow Six lassen. Denn den findet man hier noch nicht einmal bei den ebenfalls möglichen Multiplayergefechten.



Trille

Rainbow Six (Red Storm/Take 2)

Realistische SWAT-Simulation mit starkem Actionpart

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,- DM

83%



Grafik 79%
Sound 78%
Steuerung 82%
Motivation 86%

Datenträger	1 CD, 57 MB bis 329 MB auf der HD
System	P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 16 Spieler über LAN, Internet oder Modem
Online-Info	http://www.redstorm.com

In Rußland gibt es mehr als Jelzin, Wodka und Tetris: Nival hat jüngst einen Genre-Mix entwickelt, der Rollenspieler und Echtzeitstrategen gleichermaßen ansprechen soll – Monolith und CDV bringen ihn nach Deutschland.

Die über 30 Missionen geht man wahlweise als Krieger oder Magier an. Beide Fraktionen wählen zunächst Geschlecht plus Name ihres Alter egos und teilen an vier Charakterattributen sowie fünf Waffen- bzw. Zauberskills. Weiters stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, in denen sich die Gefahren der hiesigen Draufsichtlandschaften bewältigen lassen.

Magier an die Echtzeit-Front!

Freilich muß man diesen nicht allein begegnen, denn im Spielverlauf stoßen weitere Recken hinzu. Zwischen den Quests gibt es die Möglichkeit, in der Stadt Plagat das Equipment der Party auf den neuesten Stand zu bringen, seine Fähigkeiten zu trainieren und die Truppe mit Söldnern aller Waffengattungen zu verstärken. Die Einsätze selbst spielen sich allerdings alle recht ähnlich: Man bläst durch emsige Märsche den Kriegsnebel beiseite, sucht Gegenstände oder Orte, an denen durch selbstablaufende Gespräche das weitere Vorgehen erläutert wird, und plättet die gut 50 verschiedenen Gegner. In den Echtzeitschlachten lassen sich sowohl einzelne Einheiten auf Mausclick als auch Gruppen bzw. ganze Einheiten durch genetypischen Rahmenzug dirigieren. Verbrauchte Lebensenergie sowie Zauberpunkte regenerieren sich dabei mit der Zeit von selbst. Sicher, die Iso-Optik lockt trotz netter Lichteffekte, schöner Rendersequenzen und hübscher Menüscreens keinen Magier mehr aus der Studierrube. Und die Dramatik der Hintergrundmusik verliert durch die nervigen Befehlsbestätigungen. Halb so wild, hätte das Handling nicht seine Tücken. So bahnt sich z.B. eine in

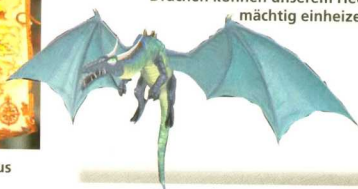
RAGE OF MAGES



Auf der Übersichtskarte wählt man aus den verfügbaren Missionen

der Formation eingeteilte Zauberin ihren Weg zum Sammelgut nicht selbständig, sondern muß erst mühsam aus dem Pulk freigecklickt werden. Andererseits wissen die optionale Onscreen-Hilfe, der Multiplayermodus für bis zu 16 menschliche Recken und die jederzeit verfügbare Speicherfunktion zu gefallen. Wer „Diablo“ und „Warcraft“ mochte, sollte Rage of Mages also ruhig mal antesten. (st)

Drachen können unserem Heer mächtig einheizen



Rage of Mages (Nival/Monolith/CDV)

Solider Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 89,- DM

70%



Grafik 66%
Sound 60%
Steuerung 66%
Motivation 74%



Inventory und verfügbare Zaubersprüche lassen sich einblenden



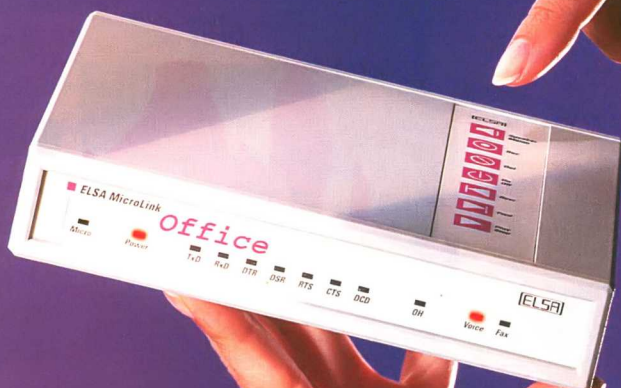
Das Equipment-Shopping gestaltet sich etwas umständlich

Datenträger	1 CD, 89 oder 184 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95/98 und 16 MB RAM (32 MB empfohlen)
Grafik	SVGA (640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, komplett deutsche Version ab 15. Oktober erhältlich
Multiplayer	bis zu 16 Spieler per (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.cdv.de oder http://www.lith.com

K(n)öpfchen muß man haben



Products incorporate technology provided
by Rockwell Semiconductor Systems, Inc.



ELSA MicroLink™ Office: das Modem mit K(n)öpfchen

4 Geräte in einem: 56k-Modem, Fax, Anrufbeantworter und Freisprechtelefon.
Mit dem integrierten Eingangsspeicher empfangen Sie Fax- und Voice-Nachrichten
auch bei ausgeschaltetem PC.

- Anrufe abhören über Tasten ohne PC
- V.90-Modem-Standard
- Downloads bis zu 56.000 bit/s
- Integrierte Echtzeituhr (Zeitangabe für empfangene Anrufe/Faxe)
- Software-Komplettpaket **ELSA** - COMMUNICATE PRO!
- 6 Jahre Garantie
- Preis: 499,- DM



Software-Oberfläche **ELSA** - COMMUNICATE PRO!



BONN OUVERT

Wen (nicht nur) Politik reizt, der skatet hier richtig: Die Bonner Runde aus dem Wahlstudio von Ikarion offeriert sieben potentielle Gegenkandidaten wie Helmut Kohl, Gerhard Schröder usw. als animierte Gummipuppen im Stil von „Hurra Deutschland“. Genau wie die gesprochenen Kommentare ist die Optik anfangs ganz witzig, doch wie bei jedem digitalen Kartenspiel reduziert sich das Interesse bald auf das Wesentliche.

Wesentlich bei einem Skatspiel ist insbesondere die hier recht solide KI, wobei der Schwierigkeitsgrad eher Anfängern denn geübten Zockern entgegenkommt – Profis können sich im Netzwerk auch echte

Gegner vorknöpfen. Die fünf offerierten Kartensets sind ganz nett, doch die Sache krankt am Konzept: Stammtisch- oder Online-Skat macht allemal mehr Spaß,

und zum Training genügt auch eine der vielen preisgünstigen Sharewarevarianten ohne Politgags.



Bonn Ouvert (Ikarion)

Skat mit politischen Gegnern

URTEIL:

44%

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

System-
konfiguration ab einem P100 mit 16
MB RAM und Win
95/98, direkt von CD
spielbar

ROCKY HORROR INTERACTIVE SHOW

Als Film und Musical genießt die abgedrehte Story um Brad, Janet und den Außerirdischen Frank'n'Furter nun wirklich Kultstatus – in München spielt ein Kino seit weit über zehn Jahren nur diesen einen Streifen! Wer nun allerdings das Adventure spielen will, sollte keine Probleme mit dem „Time Warp“ haben... Gemeint ist nicht der berühmte Tanz, sondern das altmodische Programmdesign: Als Brad oder seine Verlobte Janet soll man neun Gegenstände in 65 eher öden SVGA-Renderbildern finden. Für Stimmung sorgen Kurzvideos mit Ex-Draacula Christopher Lee und Rocky-Autor

Richard O'Brien, während ausgerechnet die Begleitmusik ebenso düdelig ist, wie die Rätsel selten und dröge sind. Weil auch die Steuerung der Spielfigur via

Stick, Keyboard oder Maus arg pingelig geriet, hat die digitale Travestie-Show allenfalls Sammlerwert.



Rocky Horror Interactive Show (On-Line)

Das Kult-Musical als lieblooses
Renderabenteuer

URTEIL:

38%

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

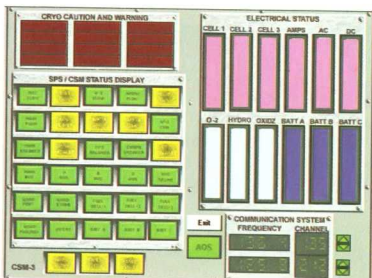
System-
konfiguration ab einem P133 mit 16
MB RAM, Win 95/98
und 200 MB auf der HD

APOLLO 18: THE MOON MISSIONS

Houston, wir haben ein Problem: Wer über zwei CD-ROMs die Mission der Apollo 18 nachvollziehen will, muß sich durch ein höchst trockenes und technisch unausgereiftes Programm quälen. So dient die erste Scheibe nur als Trainingslager und besteht auf 256 Farben – erst der Mondflug auf CD Nr. 2 kann in 64.000 Farben vonstatten gehen. Simulierte Computertechnik am Stand von 1975? Das „Spiel“ besteht bloß aus ein paar SVGA-Konsolen, deren Knöpfe gedrückt werden. Animationen gibt es kaum, dafür eine 100 Seiten starke Schritt-für-Schritt-Anleitung. Wozu auch Erläuterungen der Instrumente, wenn man eh mit dem Aus-

füllen nerviger Fragebögen vor dem Start beschäftigt wird. Von der Minimalbeschallung wollen wir erst gar nicht reden. Fazit: Für den einen (Entwickler) ist es Realismus, für alle anderen das langwei-

ligste Game der Welt – ein Programm zum Auf-den-Mond-Schießen.



Apollo 18: The Moon Missions (Project 2)

Spielbares Argument für Raum-
fahrtfeigner

URTEIL:

19%

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

System-
konfiguration ab einem P60 mit 16
MB RAM, Win 95/98
und 60 MB auf der HD

SMALL SOLDIERS: GLOBOTECH DESIGN LAB

Die Plastiksoldaten des Films „Small Soldiers“ gibt es am PC bereits für Echtzeitstrategien (Ausgabe 9/98, 66%), zeitgleich zum deutschen Kinostart folgt das passende Prügelspiel. Im titelgebenden Design Lab entwickelt man hier den Verkaufshit des Spielzeugherstellers Globotech, eben die Small Soldiers. Den Minikriegern werden dabei durch verschiedene Chips neue Kampfvarianten beigebracht, auch Körperteile können ausgetauscht werden. Anschließend treten die Eigenkreationen in fünf 3D-Szenarien (Küche, Baumhaus usw.) gegen 25 vorgefertigte Mutanten an – via Exportfunktion optional auch gegen die

Schöpfungen befreundeter PC-Kämpen. Das hört sich gut an und sieht wegen der fein animierten 3D-Grafik auch so aus, doch die Steuerung via Pad oder Tastatur läßt zu wünschen übrig. Die ungenaue

Kollisionsabfrage ist einfach ein Schlag unter die Gürtellinie!



Small Soldiers: Globotech Design Lab (Hasbro Interactive)

Baukasten-Klopperei für ein bis zwei Spieler

URTEIL:

64%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
3 Stufen
ca. 69,- DM

System-
konfiguration

ab einem P100 mit
Windows 95/98, 16 MB
RAM und 100 MB auf
der HD

DEER STALKER

Interplay eröffnet die digitale Jagdsaison auf Enten, Truthähne, Wildschweine und Hirsche: Ambitionierte Hobbyförster begeben sich hier auf eine völlig unblutige Pirsch im Stil eines 3D-Shooters. Der mit Pistole, Gewehr, Schrotflinte oder Armbrust bewehrte Weidmann tapst durch vier Grafikreviere vom sumpfigen Teich bis hin zur verschneiten Winterlandschaft. Trotz Egoperspektive und Waffenhand geht es dabei allerdings nicht eben actionreich zu. Wie im wirklichen Wald verbringt der Spieler nämlich die meiste Zeit mit Warten, bis das Wild durch Lockrufe oder ausgelegte Köder vor die Flinte

läuft. Ist der Jäger zu laut, sucht die Beute ihr (Weidmanns-)Heil in der Flucht. Weil das für Otto Normalzocker naturgemäß ebenso langweilig ist, wie die Grafik ohne

Unterstützung für 3D-Karten aussieht, sollte man den geforderten Hunni lieber dem World Wide Fund for Nature spenden.



Deer Stalker (Interplay)

Dröge Jagdsimulation im Look eines 3D-Egoshooters

URTEIL:

42%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Einsteiger
ca. 99,- DM

System-
konfiguration

ab einem P90 mit DOS
oder Win 95/98, 16 MB
RAM und 58 MB auf
der HD

ASHES TO ASHES

Im 22. Jahrhundert herrscht Krieg – und keiner geht hin. Hoffen wir jedenfalls, denn dieser 3D-Shooter ist so abgrundtief schlecht, daß die finale Schlacht Mensch gegen Maschine wohl nur von Masochisten geschlagen wird! Die Aufgabe des Spielers besteht hier darin, in insgesamt 50 Arenen (= Levels) sämtliche Cyborg-Gegner zu eliminieren, um in den Besitz ihrer künstlichen Gehirnimplantate zu gelangen. Die Erfinder dieser obskuren Story scheinen da schon mal keinen Erfolg gehabt zu haben, die Grafiker suchen ihr Gehirn vermutlich sogar noch heute: Extrem grobpixelige Gegner, weit entfernte Objekte, die plötzlich in

nächster Nähe auftauchen und fehlende Unterstützung für 3D-Turbos machen das Game zur Augenfolter. Die Ohren haben es da besser, denn Musik ist erst gar keine

vorhanden. Aber immerhin der Titel macht Sinn: Asche zu Asche, Staub zu Staub...



Ashes to Ashes (Ari Games)

3D-Shooter auf unterstem Niveau

URTEIL:

14%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
4 Stufen
ca. 50,- DM

System-
konfiguration

ab einem P90 mit Win-
dows 95/98, 8 MB RAM
und 30 MB auf der HD

Abenteuer Wahlk(r)ampf

CAPTAIN GYSI: GALAXIS FUTURA

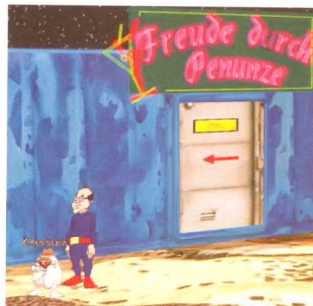
Das Raumschiff Bonn auf dem Weg zur Galaxis Futura. Captain Gysi hat das Ruder übernommen, doch seine Regentschaft währt nur kurz: Das Imperium in Gestalt Commander Kohls schlägt zurück!

In der Folge wird der wie die anderen 25 Charaktere dieses Adventures handgezeichnete Captain Gysi auf einem scheinbar leblosen Planeten ausgesetzt. Auf seinem Weg zurück auf die Brücke der

„Bonn“, entspinnt sich eine skurrile Geschichte, an deren Rätsel insbesondere Kenner der politischen Landschaft ihre Freude haben sollten. Da muß etwa der desertierte Bart von „Zwerg Hierse“ wieder rangeschafft werden! In den 80 adrett gerenderten Lokationen warten außerdem relativ logisch aufgebaut-



te Kombinationsknoeleien um Gegenstände aus dem mobilen „Kinkelstein“-Inventar sowie so mancher Gag. Das Scrolling ist butterweich, alle Dialoge werden auf deutsch geführt, und die Sprachausgabe ist überraschend unpeinlich – obwohl oder vielleicht gerade weil PDS-Chef Gregor Gysi sich hier selbst spricht. Weil der Spaß zum kleinen Preis dennoch abseits jeder Parteipolitik über den Bildschirm geht, darf man getrost zugreifen: Captain Gysi ist solides PC-Abenteuer und witzige Polit-Satire in einem.



Rincewind („Discworld“) hat seine Inventar-Truhe, Captain Gysi den Kinkelstein

Captain Gysi: Galaxis Futura (Burns/Prism Leisure)

Polit-Satire in Form eines klassischen Grafikadventures

URTEIL:

64%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr. für Politiker
Schwierigkeit: aller Parteien ca. 40,- DM

Preis: System-konfiguration ab einem P133 mit 32 MB RAM und 50 MB auf der HD

Schumi als Taxler!

ANTIGOTCHI – DER KANZLER

Kennen Sie das Satire-Magazin „Titanic“? Falls nicht: Dort hat man dieses Programm verbrochen. Und falls doch, kennen Sie sicher auch dessen Briefe an die Leser...

Liebe Titanic, was auch immer Dich zu diesem multimedialen Schritt bewogen hat (technologische Torschlußpanik?), sei versichert: Es ist ein Schritt zurück. Oder sollte ein laut Packungsaufdruck „Knaller-Baller-Adventure mit den Doofis aus Bonn“ in der Tat witzig sein? Gar ebenso brüllend komisch wie Dein Held „Antigotchi“, diese spärlich animierte Mischung aus Calimero und einem Schluck Lebertran, die Kanzler werden möchte? Der ganz große Lacher sind dann wohl jene andauernd von der ruckelnden Mißgeburt abgesonderten Sätze wie „Das will ich mir nicht ansehen.“ oder „Das kann ich nicht öffnen.“? Hoho, an Bord Deiner berühmten Namensgeberin muß kurz nach Eisberg etwa ebenso fröhliche Stimmung geherrscht haben. Dabei wären wir für ein Minimum an Un-

terhaltungswert durchaus bereit gewesen, über die hakelige Benutzerführung (Inventar nur über zwei Mausklicks zu erreichen) oder das dröge Midi-Gedudel hinwegzusehen. Aber eine Ansammlung altbackener Plattheiten wie Juhnke trinkt, Kohl ist dick und Schäuble rollt? Beim nächsten Anfall humoristischer Impotenz greift besser zu Viagra als zur PC-Tastatur, rät in aller Freundschaft Dein PC Joker



Claudia Schiffer wird mit dem Boxhandschuh ruhiggestellt



Ein wahrhaft symbolisches Menü: So lieblos gestaltet und technisch veraltet ist das gesamte Spiel

Antigotchi – der Kanzler (Assistant Publishing/Titanic/NBG)

Polit-Adventure auf Sub-Koschwitz-Niveau

URTEIL:

27%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr. für Lachsäcke
Schwierigkeit: ca. 50,- DM

Preis: System-konfiguration ab einem P100 mit 16 MB RAM und 280 MB auf der HD

Für Dein erstes Date willst Du **noch 'nen geilen Klunker**
Aber Dein ganzes Taschengeld ist schon für Klamotten draufgegangen.



Keine Panik. Es naht Hilfe.

Madchen Romantic-Heart als Ohrring oder Kettenanhänger.



Du willst nicht nur bei ihm der Star sein?
Lies, wie Du Dich für eine Fernseh-Rolle bewerben kannst.

**Jetzt in Mädchen.
Jetzt am Kiosk.**

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA



O.D.T.

Weil's genial aussieht und sich auch fast so spielt

JACK



F 22 TOTAL AIR WAR

Weil's auch auf meinem PC noch flott läuft

MANFRED



WING COMMANDER: SECRET OPS

Weil ich mir dank der Heft-CD den Download gespart habe

MARKUS



DIE SIEDLER 3

Weil mir das Häuslebauen als Exil-Schwaben im Blut steckt

MICHAEL



AIR WARRIOR 2

Weil ich nie wieder so preiswert an so gute Flugtickets komme

RICHY



GRAND PRIX LEGENDS

Weil ich 'nen Siesta fahre – und Ford damals noch ein Sieger war

STEFFEN



DYNASTY GENERAL

Weil ich Kapitän nur in der Badewanne bin

TRILLE



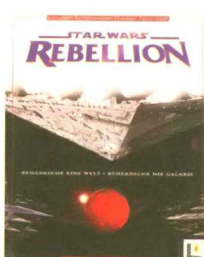
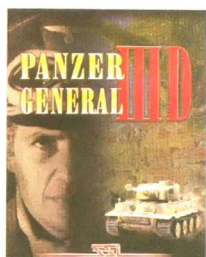
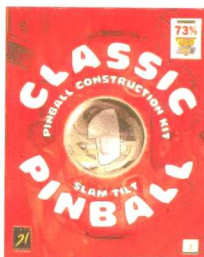
RACING SIMULATION 2

Weil ich so gerne Autos lackiere

Eine Hand wäscht die andere: Sie helfen uns bei der Erstellung der Lesercharts, wir verlosen unter allen Einsendern drei tolle Spielepacks. Um mitzumachen, genügt eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen – aktuelle Games werden bevorzugt, indizierte Titel nicht berücksichtigt. Die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist völlig gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen in Ihrem eigenen Interesse.

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

Die Gewinne



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

LESERCHARTS



1. (1) ANNO 1602

2. (4) STARCRAFT
3. (3) TOMB RAIDER 2
4. (2) AGE OF EMPIRES
5. (8) GRAND THEFT AUTO
6. (10) DIE SIEDLER 2
7. (14) COMMANDOS
8. (18) FORSAKEN
9. (9) ANSTOSS 2
10. (13) DIABLO
11. (17) INCOMING
12. (15) FRANKREICH 98
13. (6) FIFA 98
14. (16) JEDI KNIGHT
15. (–) MIGHT AND MAGIC 6
16. (–) DUNGEON KEEPER
17. (–) LANDS OF LORE 2
18. (5) COMMAND & CONQUER 2
19. (–) FINAL FANTASY 7
20. (–) AUTOBAHN RASER

VERKAUFCHARTS



1. (1) COMMANDOS

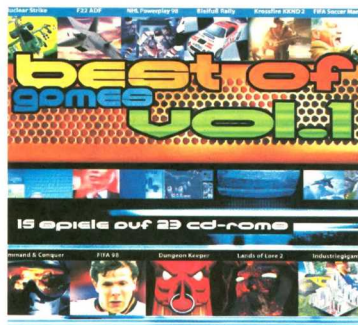
2. (3) FINAL FANTASY 7
3. (2) ANNO 1602
4. (4) MIGHT AND MAGIC 6
5. (9) FRANKREICH 98
6. (12) HEART OF DARKNESS
7. (6) STARCRAFT
8. (8) FORSAKEN
9. (5) CONFLICT: FREESPACE
10. (10) AUTOBAHN RASER
11. (11) DSF FUSSBALL MANAGER 98
12. (7) PRO PILOT
13. (–) MECH COMMANDER
14. (14) TOMB RAIDER 2
15. (17) KKND 2
16. (16) AGE OF EMPIRES
17. (19) M.A.X. 2
18. (15) X-COM: INTERCEPTOR
19. (18) FALLOUT
20. (13) TOTAL ANNIHILATION MISSION

Einem Teil der Abo-Auflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentrop bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

UPDATE SERVICE TOP TIP



Was kommt dabei heraus, wenn sich mit Electronic Arts, Infogrames und Virgin drei der größten Spielepublisher weltweit entschließen, in Deutschland gemeinsam eine Compilation zu veröffentlichen? Na, was wohl: Ein Paket mit 15 Spitzentiteln zum Spitzenpreis.



Highlights

Dungeon Keeper



Bullfrogs genialer Cocktail aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation wurde von unseren Lesern anlässlich der Wahl zum Spiel des Jahres 1997 nicht ohne Grund mit dem Gold-Joker in der Rubrik Genre-Mix gekürt. Schließlich finden sich hier originelle Ideen zuhauf: Der Spieler bastelt sich einen Privat-Dungeon, bepflanzt ihn mit Schätzen sowie liebevoll hochgepöppelten Monstern und verteidigt sein Reich alsdann gegen eindringende Abenteuerer oder konkurrierende Kerkermeister.

Floyd



Rätselhaftes der abgedrehten Art serviert hier Simon „The Sorcerer“ Woodroffe von Adventuresoft. Die Odyssee des kniffigen Aliens Floyd durch galaktische Bürokratie und Revolution besticht durch hübsche Cartoon-Grafik, über 100 grandios animierte Charaktere, eine intuitiv beherrschbare Steuerung sowie 15 Stunden an Sprachausgabe mit den deutschen Synchronstimmen von Brad Pitt und

Whoopie Goldberg. Wenn in diesem Grafikabenteuer das gesamte SF-Genre durch den Kakao gezogen wird, bleibt kein Auge trocken!

Command & Conquer

Kein Spiel zuvor (nicht einmal seinerzeit „Tetris“) hat einen derartigen Boom ausgelöst wie Westwoods Echtzeitstrategical anno 1995: Seither strömt unaufhörlich Genre-Nachschub an die Digi-Front. Im Original sendet man Tiberiumssammler zwecks Rohstoffgewinnung aus, stampft Gebäude aus dem Boden, läßt aufrüstbare Einheiten vom Band rollen und schickt diese mittels revolutionär-innovativem



Zugrahmen bequem per Maus gen Feind. Nicht zuletzt dank der Multiplayerschlachten ein echtes Kult-Game.

Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Originalwertung
Bleifuß Fun	Rennspiel	o. Altersbeschr.	78%
Bleifuß Rally	Rennspiel	o. Altersbeschr.	83%
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	ab 16 Jahren	88%, Hit
Der Industriergigant	Wirtschaftssimulation	o. Altersbeschr.	82%
Dungeon Keeper	Genre-Mix	ab 12 Jahren	91%, Hit
F-22 Air	Flugsimulation	ab 12 Jahren	83%
Dominance Fighter	Flugsimulation	ab 12 Jahren	83%
FIFA '98 -			
Der Weg zur WM	Fußballsimulation	o. Altersbeschr.	85%, Hit
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	o. Altersbeschr.	65%
Floyd	Adventure	ab 16 Jahren	88%, Hit
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	78%
Lands of Lore 2	Rollenspiel	ab 6 Jahren	87%, Hit
Need for Speed 2 -			
Special Edition	Rennspiel	o. Altersbeschr.	keine Wertung
NHL Powerplay Hockey	Eishockeysimulation	o. Altersbeschr.	73%
Nuclear Strike	Heli-Ballerei	ab 16 Jahren	78%
Seven Kingdoms	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	85%, Hit

Fazit

23 Silberlinge mit 15 tollen Spielen für jeden Geschmack, dazu ein rund 200 Seiten starkes Handbuch, und das alles für gerade mal knapp 70 Märker – was will man mehr? Diese hochkarätige Sammlung ist ein echtes Schnäppchen, das man sich nicht entgehen lassen sollte! (st)

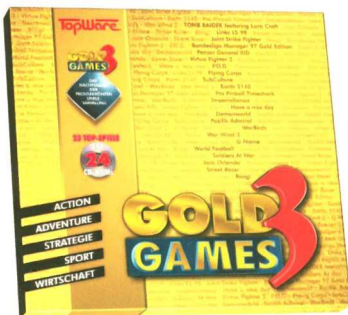
Best of Games Vol.1
(Infogrames)



Viele feine Spiele für wenig Geld

Preis: ca. 70,- DM

88%

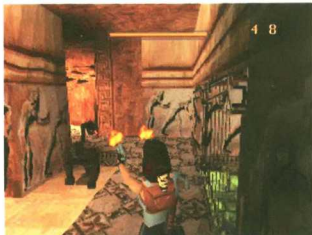


Topwares Goldstücke wurden vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland mit einem Sonderpreis ausgezeichnet; die neueste Spielesammlung der Reihe zeigt, warum: Auf 24 Scheiben finden Fans aller Genres 23 Toptitel – das macht gerade mal drei Märker pro Game!



Highlights

Tomb Raider



Das erste Abenteuer der Digital-Archäologin setzte anno 1997 in punkto 3D-Optik neue Maßstäbe. Die ebenso anspruchsvolle wie schön präsentierte Schatzsuche durch 15 Abschnitte von teils gigantischen Ausmaßen verschaffte Lara Croft

Kultstatus. Ein (Schmuck-)Stück Computerspielgeschichte, das in keiner Sammlung fehlen darf!

Sub Culture

Der spektakuläre 3D-Ökotrip im Mini-U-Boot kann sich nicht nur sehen, sondern



auch prima spielen lassen. Im Stil von David Brabens Klassiker „Elite“ treibt man Handel, verschreibt aufgesammeltes Treibgut, erledigt Aufträge, rüstet vom Gewinn sein Gefährt auf oder gleitet einfach nur „just for fun“ durch die wunderschönen Unterwasserwelten.

Panzer General 3D

Seit 1995 kämpfen nahezu alle Rundenstrategicals aus der „Five Star“-Reihe jenseits der 80 Prozent-Front. Da macht der Ur-General in neuer 3D-Uniform keine Ausnahme. Auf Seiten der Achsenmächte bzw. Alliierten warten fünf Kampagnen oder 48 Solomissionen – Rollenspielelemente und komplexe taktische Möglichkeiten inklusive.



Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Originalwertung
Biing!	Wirtschaftssimulation	ab 16 Jahren	79%
Bundesliga Manager '97 Gold Edition	Fußballmanager	o. Altersbeschr.	keine Wertung
Demonworld	Rundenstrategie	ab 12 Jahren	75%
Earth 2140	Echtzeitstrategie	ab 16 Jahren	57%
Flying Corps	Flugsimulation	ab 12 Jahren	74%
G-Nome	Mech-Simulation	ab 16 Jahren	81%
Have a N.I.C.E. Day	Rennspiel	ab 12 Jahren	75%
Imperialismus	Wirtschaftssimulation	ab 12 Jahren	85%, Hit
Jack Orlando	Adventure	ab 12 Jahren	78%
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	ab 12 Jahren	83%
Links LS '98	Golfsimulation	o. Altersbeschr.	85%, Hit
Panzer General 3D	Rundenstrategie	ab 16 Jahren	87%, Hit
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	ab 16 Jahren	80%
P.O.D.	Rennspiel	o. Altersbeschr.	85%, Hit
Pro Pinball: Timeshock!	Flippersimulation	o. Altersbeschr.	78%
Sean Dundee World			
Club Football	Fußballsimulation	o. Altersbeschr.	65%
Soldiers at War	Rundenstrategie	ab 16 Jahren	64%
Street Racer	Rennspiel	ab 6 Jahren	74%
Sub Culture	U-Boot-Simulation	ab 12 Jahren	86%, Hit
Tomb Raider featuring Lara Croft	Action-Adventure	ab 16 Jahren	88%, Hit
Virtua Fighter 2	Beat'em-up	ab 12 Jahren	85%, Hit
Warbirds	Online-Flugsimulation	nicht geprüft	keine Wertung
Warwind 2	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	74%

Fazit

Vom wohl unschlagbaren Preis/Leistungsverhältnis einmal abgesehen, gefällt auch die ausgewogene Mischung des hochprozentigen Spiele-Cocktails. Hier kommen wirklich alle Gamer voll auf ihre Kosten – unabhängig von Alter, Vorlieben oder Fähigkeiten. (st)

Gold Games 3 (Topware)



Wirklich goldige Spielesammlung

Preis: ca. 69,- DM

91%

Die Highlights des Monats haben wir auf den beiden vorangegangenen Seiten abgefeiert, doch noch ist die Party nicht vorbei. Wie wäre es als Nachschlag mit prima Add-ons, preiswerten Schnäppchen, deutsch Lokalisiertem und einer superben Spezialversion?

ADD-ONS

Handelskrieg

Während das offizielle Add-on zu Sunflowers' Aufbaustrategical noch ein paar Wochen auf sich warten läßt, steht diese **Zusatz-CD für Anno 1602** von Data Becker bereits zum Preis von **29,95 DM** im Laden. Hier spielt man in **vier Kapiteln zu je fünf Missionen mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad** die Entwicklung eines Handelshauses nach – und das auf mehr als 150 brandneu gestalteten Inseln. Im Handbuch finden sich zudem jede Menge Tips und Strategien. Da Sunflowers allerdings gegen alle nicht autorisierten Erweiterungen juristisch vorgehen will, könnte der Silberling bald dem realen Handelskrieg zum Opfer fallen...



Europäische Flughäfen

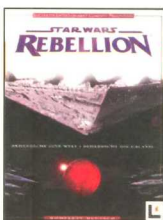
...hat Ari Data hier für Hobby-Piloten zusammengestellt. Gegen **19,95 DM** erhält man Start- und Landeerlaubnis auf **13 Euro-Airports für den MS Flight Simulator 95/98** – von Göteborg im hohen Norden bis hinunter ins sonnige Thessaloniki. Dazu gibt es diverse Tools und Patches. Die **14 zusätzlichen Flugzeuge** bleiben allerdings den Besitzern von FS '98 vorbehalten.



BUDGET

Replay

GT Interactive hat drei neue Titel in die preisgünstige Replay-Reihe aufgenommen: Nur noch jeweils **30,- DM** kosten ab sofort die Flipper-Sim **Pro Pinball: Timeshock!** (78%), das hochkomplexe SF-Strategical **Stars!** (68%) und der WW1-Flugi **Flying Corps** (74%).



LOKALISIERTES

Star Wars: Rebellion

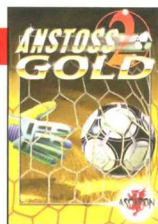
Lucas Arts' strategische Variante vom Krieg der Sterne (75%) ist bei Funsoft nun auch **komplett deutsch** erhältlich. Neue Rekruten müssen dafür **89,95 DM** von ihrem Sold abzwacken, während das **Upgrade für die englische Version 30,- DM** und die Original-CD (muß eingeschickt werden) kostet. Dafür gibt's dann aber auch die vollständige Box inklusive des übersetzten Handbuchs.

SPECIAL EDITIONS

Anstoß 2 Gold

Ascaron offeriert für **69,95 DM** eine wahrhaft goldige Version der aktuellen Referenz im Fußballmanagement: Zum Lieferumfang zählen **Anstoß 2**, das Add-on **Verlängerung!**, ein **auf mehr als 60 Seiten erweitertes Manual** sowie ein **100 Seiten starkes Buch mit Tips, Tricks und kompletter Entwicklungsgeschichte** der Anstoß-Serie.

Darüber hinaus wurde eine ganze Reihe neuer Features untergebracht. So gibt es nun z.B. Rollenspielelemente: Pro Levelaufstieg erhält man sechs Punkte, die auf sechs Manager- bzw. Trainerfähigkeiten verteilt werden können. Ausstrahlung beeinflusst etwa den Ruf bei der Presse, Verhandlungsgeschick spart u.a. Geld bei Spielerkäufen. In der Mannschaftssitzung macht man seine Jungs abhängig von der Motivationsfähigkeit noch einmal richtig heiß. Außerdem im Angebot sind Fanartikelhandel, neue Regeln für Champions League und UIC ab der Saison 1999/2000, jede Menge Statistiken sowie einiges mehr. Da sich bei uns die Anfragen häufen, an dieser Stelle noch eine kleine Auswahl an Webseiten, von denen man sich stets die aktuellsten Datensätze mit originalen Spielernamen, Wappen etc. saugen kann.



- * <http://www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2>
- * <http://www.privat.wmo.de/~bm/anstoss.html>
- * <http://www.members.aol.com/flystever/ans2halo.html>
- * <http://www.come.to/anstoss2>

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Megapak 9 gewinnt
Claudia Ehrentraut, Bad Lausick
Might and Magic 6 geht an
Timo Hackenberg, Kassel
Silver Games bekommt
André Paulus, Kitzingen

DSA-Competition

Das DSA-Zinnfiguren-Set ge-
winnt
Jürgen Gand, Nidda
Das DSA-Spielset schicken wir
an
M. Keßler, Regensburg
Je einen DSA-Roman bekom-
men
Helena Ribhegge, Kalletal
Marco Stelmaszyk, Darlinge-
rode

Lost in Space

Je ein Moviefpaket, bestehend
aus Soundtrack, Buch und
Armbanduhr, erhalten
Andreas Rimke, Rinzenberg
Lars Zeschke, Hamburg

Karin Giesen, Dortmund
Ronny Pudmenny, Berlin
Alexandra Völkel, Schwarzen-
bach am Wald

Motocross Madness

Die Moto-Cross-Maschine Ya-
maha DT 125 R im Wert von
6.000,- Mark gewinnt
Elfriede Schelter, Eckental

Johnny Herbert Competition

Den Großen Preis von Belgien
hat Damon Hill davongetra-
gen. Damit hat wohl offen-
sichtlich keiner gerechnet,
denn auf rund 1.000 Teilnah-
mekärtchen haben wir nur
zweimal die richtige Antwort
gefunden. Was nun? Wir ha-
ben kurzerhand aus allen Ein-
sendungen gezogen...

Je ein signiertes Exemplar von
Johnny Herbert's Großer Prix
Championship erhalten
Jörg Findeisen, Olbernhau
Tobias Fries, Coburg

Alexander Grohmann, Stadtl-
lendorf
Werner Gehl, Norderstedt
Dieter Löwenstein, Hattingen
Simon Beau, München
Doris Biegl, Strasshof, Österreich
Christian Bendt, Norderstedt
Anton Brausemann, Lahr
Jens Bohn, Mannheim
Tobias Maurer, Bad Windsheim
Klaus Martins, Rodenbach
Elisabeth Ungerer, Offenbach
Marc Egger, Lienz, Österreich
Uwe Sandmeier, Saarbrücken
Liane Scazzari, Dietzenbach
R. Schmitz, Flensburg
Denis Philip Schinko, Dreieich
Andreas Laudénbach, Rotten-
burg
Bernd Lonau, Maulburg
Rouven Leicht, Westerheim
Daniel Rudolph, Mitwitz
Tobias Oemcke, Wünnenberg
Andreas Pfanner, Dornbirn,
Österreich
Thomas Pohner, Jena

Gabriele Plondzew, Grünplan
Alexander Pavlis, Heusenstamm
Jens Plagemann, Hamburg
Marco Hagemeier, Löhne
Bastian Hammann, Neustadt
Franz Haselier, Alsdorf
Monika Häfner, Buchen
Karl-Michael Heimers, Offstein
Karl-Franz Hofer, Stuttgart
Martin Jakobus, Denzlingen
Tobias Thieme, Esslingen
Daniel Raith, Graz, Österreich
Alexander Rosch, Emden
Uwe Rohrbach, Nieste
Andreas Kirsch, Bollendorf
Daniel Krieger, Petersberg
Marcus Kufner, Bad Rappenau
Sebastian Lehmeier, Pöcking
Birgitt Wagner, Mannheim
Andreas Weise, Altenbach
F. Witt, Greifswald
Florian Feßl, Gilching
Dieter Fenchel, Dietzenbach
Bernd Götz, Gernsbach-
Obertsrot
Matthias Virgin, Charlottenthal



Starten Sie
durch oder
tauchen Sie ab!



**GREEN
PEPPER**
BEST ENTERTAINMENT®



Silent Service II
Unterseeboot-
Simulation mit
Kultstatus.
Digitalisierte
Abbildungen
der gegneri-
schen Schiffe
garantieren

große Wirklichkeitsnähe.

Die Campaign-Option ermöglicht eine komplet-
te Karriere mit Beförderungen. Ausgefeilte
Replay-Funktion: Lernen Sie aus Fehlern und
führen Sie sich Ihre Erfolge erneut vor Augen.

EVP 9,95 DM



**1942 - The
Pacific Air War**
Haarsträubende
Luftkämpfe über
dem Pazifik,
todessmutige
Bombenangriffe
und riskante

Torpedomissionen. Wählen Sie
Ihren Einsatz und steuern Sie Ihr
Flugzeug im authentischen Cockpit.

EVP 19,95 DM



Gene Machine

Maschinen, Mutationen
und Fünf-Uhr-Tea.
Grauenhafte Schreie ha-
len durch das Erdinnere,
in dem ein fehlgeleiteter
Wissenschaftler mit seiner
abscheulichen Erfindung

experimentiert: der Gene Machine.

EVP 9,95 DM



This Means War!

Sie haben die
Katastrophe über-
lebt. Ihre Gegner
sind verrückte,
aber geniale
Größenwahn-

sinnige. Sie allein gegen den Rest der
Welt – oder was davon noch übrig ist!

EVP 19,95 DM

WING COMMANDER: SECRET OPS

<http://www.secretops.com>

Seit 1991 kämpfen „Wing Commander“ am PC gegen Aliens und Rebellen. Und natürlich war auch der Sieg in Teil fünf der SF-Saga nicht endgültig: Nach „Prophecy“ kehrt die außerirdische Bedrohung zurück – kostenlos aus dem Internet!

Gratis, aber nicht umsonst

Für Fans simulativer Space-Action fiel Weihnachten dieses Jahr auf den 27. August. Seit jenem denkwürdigen Tag können die aktuellen Geheimoperationen von Origin kostenlos aus dem Internet gesaugt werden. Doch wirklich umsonst ist allenfalls der Tod, und der kostet das Leben. Will sagen, hier kassiert der Telefonanbieter: Das Spiel ist inklusive Speechpack 115 MB groß, ohne (deutsche) Sprachausgabe lädt man immerhin noch 65 MB herunter – speziell über langsame Modemverbindungen ein teurer Spaß.

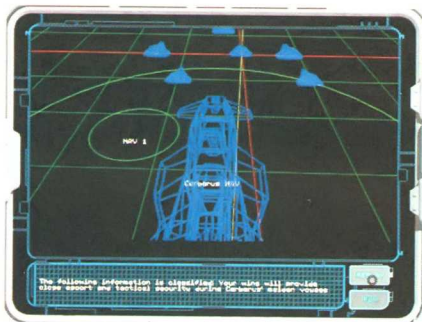
Die Story

...des Spiels beginnt dort, wo „Prophecy“ geendet hat: Nachdem der junge Held Lance Casey das Hyperraumtor der Bugs zerstören und die Aliens aus dem Hoheitsgebiet der Kilrathi vertreiben konnte, scheint wieder Frieden im All zu herrschen. Casey und seine Flügel-männer werden von der „TCS Midway“ auf die „TCS Cerberus“, einen von zwei neuen Angriffskreuzern der Hades-Klasse versetzt. Das bis an die Zähne bewaffnete, schwer gepanzerte und vor allem schnelle Schiff ist direkt dem Geheimdienst der Föderation unterstellt, die Missionen sind top-secret – daher auch der Titel des Games.

Da in den umkämpften Sternensystemen die Infrastruktur während des Krieges zusammengebrochen ist, soll es die „Cerberus“ ihrem Namensvetter gleichtun und wie ein Höllenhund über die örtliche Ordnung wachen. So werden im Courage-System nur ein paar versprengte Feindeinheiten vermutet, doch bereits der erste Patrouillenflug bringt das böse Erwachen: Die Bugs schlagen massiv zu, hier scheint sich ein ganzes Trägerschiff zu verstecken...



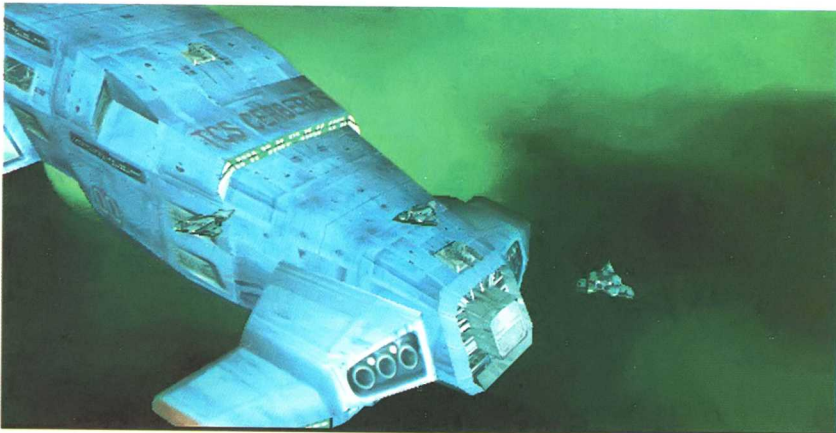
Die TCS Cerberus: 750 Meter lang, 100 Mann stark, mit Torpedos und Lasern bewaffnet, sowie 65 oder 115 MB schwer



Missionsbeschreibungen wie im Vollpreisvorgänger „Prophecy“



Staffeln mit bis zu 30 Jägern starten in 56 Geheimaufträge



Sieben auf einen Streich?

Das Spiel ist für insgesamt sieben Episoden konzipiert, die jeweils aus sechs bis sieben Einzelmmissionen bestehen. Zusammen mit dem Hauptprogramm tickert jedoch nur das erste Kapitel auf die Festplatte – bis Mitte Oktober erscheinen im Web jeden Donnerstag neue Missionpacks, bis alle 56 Einsätze vorliegen. Die Pakete müssen einzeln heruntergeladen werden und sind jeweils mehrere MB groß. Damit der User da auch mitspielt, endet jede Episode mit einem Cliffhanger. Wie bei manchen TV-Serien wird man daher wissen wollen, wie sich die gerade dramatische Situation in der nächsten Folge klärt.



Alienjagd im Asteroidenfeld, weitere Missionen jeden Donnerstag im Netz

Was ist neu?

Secret Ops entstand auf Basis derselben Entwicklungsentzine wie „Prophecy“, es sind also optisch und akustisch weder Neuerungen noch Abstriche zu erwarten. Von der Cockpitsicht über die dreh- und zoombare Außenperspektive bis hin zum fetzigen Soundtrack blieb alles beim alten. Eine 3D-Karte wird nach wie vor nicht vorausgesetzt, doch wer in den Genuß transparenter Explosionswolken und spektakulärer Lichteffekte kommen will, sollte so was schon haben. Auch die vorkommenden Polygon-Jäger kennt man allesamt schon aus dem Vorgänger – immerhin wurden sie mit vier neuen Waffensystemen wie z.B. „Dust Cannon“ oder „Mosquito RP“ ausgestattet. Am traditionellen Missionsdesign ändert das freilich wenig: Immer noch geht es letztendlich nur darum, bei relativ simpler Steuerung Wegpunkte abzufliegen und dabei eine feindliche Übermacht abzuknallen. Trotz der Vermarktung über das Internet hat Origin keine Multiplayeroptionen integriert, genau wegen dieses Konzepts muß man diesmal auf Videos zwischen den Einsätzen verzichten: Aus Rücksicht auf die ohnehin umfangreichen Downloadzeiten sind die wenigen vorhandenen Zwischensequenzen mit der Game-Engine erstellt. Aber das werden insbesondere ISDN-Commander sicher gerne in Kauf nehmen. (mh)



Keine Video-Rundgänge durch das Schiff mehr, die „Cerberus“ hat nur diesen einen Raum

Der Weg zum Gratiskommando

Zunächst hat man sich unter oben genannter Adresse über ein Formular anzumelden, um per E-Mail binnen weniger Minuten einen Zugangscode zu erhalten. Tip: Nur die mit einem roten Stern gekennzeichneten Fragen müssen beantwortet werden. **Eine komplett deutsche Version kann dann unter <http://www.secretops.com/deutsch.html> heruntergeladen werden** – wahlweise mit Sprachausgabe (115 MB) oder rein unterteilt (65 MB). **Das File befindet sich außerdem auf der Beigle-CD dieser Ausgabe.** Nach der Installation fehlt nur noch die Eingabe des persönlichen Rufzeichens und der Registriernummer, schon kann es den Aliens an den Insektenpanzer gehen.

Präsentation

•••••

Bedienung

•••••

Motivation

•••••



Sprache:
deutsch und
englisch

Toller Space-Shooter zum häppchenweisen Download: Hauptprogramm 75 oder 115 MB, Missionpacks zu jeweils etwa einem halben MB. Ab einem P133 mit 3D-Karte (alle gängigen Modelle) bzw. einem P166 ohne, 32 MB RAM sowie Win 95/98 und 150 MB freiem Speicherplatz auf der Festplatte. Joystick und schnelle Internetverbindung empfohlen.

**Wir sind
nicht käuflich.**

Gamesmania -

**kostenlos &
unbestechlich**

WWW.GAMESMANIA.COM
GAMESMANIA
Das Spielmagazin im Netz

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

LEGAL CRIME

<http://www.byteenchancers.net>

Der Name trifft den Nagel auf den Kopf: Heutzutage ist es wirklich ein legales Verbrechen, für überholte Echtzeitstrategie von Online-Gamern noch Geld zu verlangen. Kein Wunder, daß dieses Spiel im Mafia-Milieu angesiedelt ist...

Um im Chicago des Jahres 1920 vom kleinen Ganoven zum großen Paten mit eigenem Syndikat aufzusteigen, braucht es zunächst einen Download vom Kaliber 10 MB. Der wartet einerseits auf der Homepage der finnischen Programmiergang Byte Enchanters, andererseits via Link auch auf diversen Tochter-Servern – der User kann also zur nächstgelegenen Adresse greifen. Am Ergebnis ändert sich nix: Auch, aber nicht nur weil das Spiel grundsätzlich bereits aus dem Jahr 1997 datiert, handelt es sich hier um ein Angebot, das man durchaus ablehnen kann.

Kampf der Echtzeitmafia!

So findet der Solo-Schurke nach der Installation gerade mal acht Schnuppermissionen auf der Festplatte vor. Wer mehr will, muß sich für stolze 42 Mark registrieren lassen, um an weitere 16 Aufträge zu gelangen. Dabei geht es um die Erpressung von Schutzgeld (hier ist vom Einsatzziel die Rede, nicht von der Registrierungsgebühr!), das Anheuern teurer Scharfschützen oder die Elimination rivalisierender Banden und Bosse. Zu derlei Zwecken schickt man seine harten Jungs einzeln oder per Zugrahmen gebündelt zu speziell markierten Gebäuden, um dort erst mal Geld der einzutreiben. Damit lassen sich Spielhallen, Bordelle oder illegale Bars errichten. Außerdem wollen Polizei, FBI und Armee geschmiert sowie bis zu zehn verschiedene Ganoventypen ausgebildet werden – simple Schläger sind ebenso nützlich wie Diebe oder Bombenleger.

Dieselben Ziele verfolgen maximal drei CPU-Corleones oder, in der Online-Variante, bis zu 20 menschliche Mafiosi, die bei den unvermeidlichen Showdowns auch Allianzen bilden dürfen. Das hört sich zwar recht interessant an, sieht jedoch grausig aus: Die scrollende und von Kriegsnebel umwölkte Iso-Stadt bietet kaum Abwechslung und ruckelt bei größeren Szenarien ganz gewaltig. Weil zudem die Maus extrem träge reagiert, geraten die Schußwechsel zu arg öden Veranstaltungen – passend untermalt von Dudelmusik, ein paar leidlich netten Effekten und englischen Rückmeldungen. Tja, Verbrechen lohnt sich eben doch nicht. (rf)



Kampf mit MG und Zugrahmen: Mitglieder einer gegnerischen Gang greifen unser Hauptquartier an



Die grün markierten Gebäude zahlen bereits brav Schutzgelder, die roten Häuser müssen noch „überzeugt“ werden



Im oberen Bereich das scrollbare Iso-Chicago, darunter eine kleine Übersichtskarte, der gerade aktive Gangster sowie weitere Infos

Präsentation

Bedienung

Motivation Sprache:
englisch

Mafiose Echtzeitstrategie für bis zu 20 Online-Gauner, benötigt zumindest einen P100 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 20 MB auf der HD und ein 14.400 Baud-Modem. 8 Solomissionen und 15 Online-Minuten gratis, nach der Registrierung für 42,- DM weitere 16 Einsätze und unbegrenzte Online-Zeit

2000: THE QUEST

<http://www.quest.in2000.com>

Die Idee von Inforian, das Internet-Suchprogramm „Quest 98“ zusammen mit einer knobeligen Reise durch das WWW an den Mann bzw. die Frau zu bringen, ist gut – das eigentliche Spiel leider weniger.

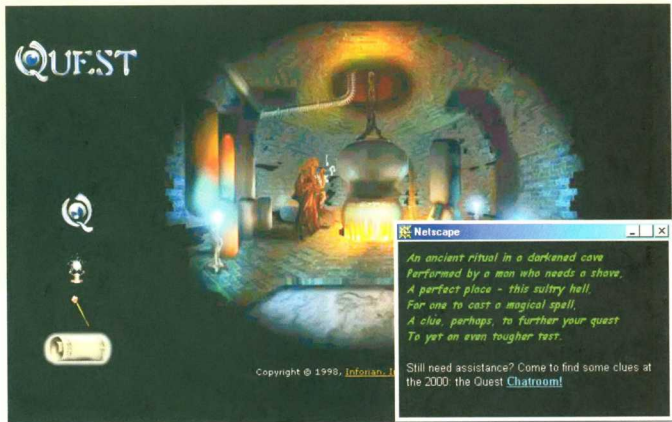
„Quest 98“ bietet allerlei Funktionen und dient in der Hauptsache dem schnellen und komfortablen Durchstöbern von Internetseiten. Das Suchprogi wird als Vollversion für 30 Dollar angeboten, soll hier aber nicht das Thema sein. Obwohl es integraler Bestandteil des Spiels ist – oder umgekehrt.

Nachdem man sowohl das Game (3.2 MB) als auch „Quest 98“ in einer Probeversion für 30 Tage vom firmeneigenen Server gesaugt hat, muß per E-Mail eine individuelle Codennummer angefordert werden. Binnen kurzer Zeit liegt sie im Postfach, und schon kann man sich der konfusen Story um eine verschwundene Wissenschaftlerin widmen. Um die Geschichte zu entwirren, soll der Spieler sechs Internetseiten ansurfen, wobei zunächst nur die erste bekannt ist. Dort muß er ein bestimmtes Wort finden, das sich entweder in einem Gedicht, einer Grafik oder einem WAV-File versteckt. Dieses Lösungswort darf dann in Spiegelschrift (aus Baum wird Muab etc.) an die Suchmaschine verfüttert werden. Die spuckt daraufhin hoffentlich die korrekte Adresse der nächsten Page aus und immer so weiter. Für jede gelöste Aufgabe winken als Belohnung virtuelle Dollars, die sogar ganz real beim Kauf von

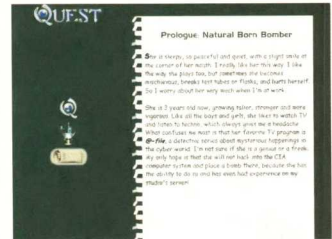
Schnitzeljagd durch das Internet

„Quest 1998“ angerechnet würden. Die Schnitzeljagd im Internet wäre soweit ja ganz unterhaltsam. Auch grafisch wird sie durch animierte Standbilder halbwegs nett präsentiert. Allerdings sind die Rätsel teils arg verworren („Wer kennt das Wort im Wort im Wort?“), zudem erweist sich die Technik des öfteren als Spielverderber. So wurden wir beispielsweise bereits bei der ersten Knobelei auf eine Page gebeamt, die komplett in Spiegelschrift aufgebaut war – aber mit der Sache dennoch nicht die Bohne zu tun hatte! Und wer darüber hinaus noch mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß steht, muß spätestens bei Abhören der gengeschelten Soundfiles das Handtuch werfen.

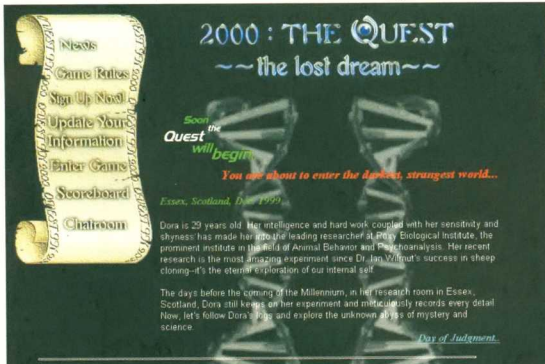
Was bleibt, ist ein verspielter Marketing-Gag für ein durchaus lohnenswertes Produkt. Denn mag das Web-Abenteuer auch als eigenständiges Spiel versagen, zusammen mit den Features von „Quest 1998“ lohnt der einmonatige Probelauf allemal. (rf)



Eines der Rätsel: Je nach Bereich bringt ein Klick auf die animierte Standgrafik einen Hinweis auf das gesuchte Wort in Form eines Soundfiles, Textes oder Bildes



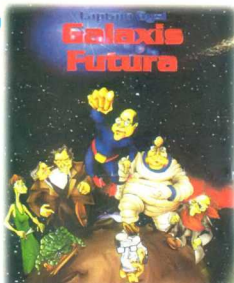
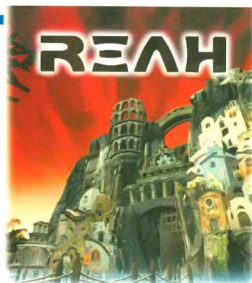
Erste Hinweise für die abenteuerliche Schnitzeljagd durch das WWW liefern diese Texte – wie das gesamte Spiel in englisch



Die firmeneigene Homepage bietet Download-Ecke, kurze Spielbeschreibung, Highscoreliste sowie Mail-Chat

Präsentation
Bedienung
Motivation
Sprache:
english

Knobelreise quer durch das Internet als Testlauf für ein Suchprogramm. Benötigt zumindest einen P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 10 MB auf der HD und einen handelsüblichen Browser. Komplette kostenlos. Vollversion des Suchprogramms „Quest 1998“ für 30 Dollar



Gelöst

Reah (Teil 2)
Captain Gysi:
Galaxis Futura

Tips und Tricks

Crystals of Arborea
Dominion: Storm
over Gift 3
Last Bronx
M.A.X. 2
Mayday
Mech Commander
Might and Magic 6
Need for Speed 3
Storm Master
X-Com Interceptor



Gelöst: Reah (Teil 2)

Ohne große Worte wollen wir uns gleich wieder ins Abenteuer stürzen. Vorhang auf für den zweiten Teil von Gunter Sandners Komplettlösung:

Im Dschungel

Außer viel Botanik und einigen Vögeln findet sich am Ufer des Sees nur eine junge Dame, die auf den Rest des Forschungsteams warten möchte und uns deshalb allein weiterziehen läßt. Man wendet sich nach links und betritt die Hütte, die auch schon bessere Tage gesehen hat. Im Bett hat sich ein Skelett zur absolut letzten Ruhe gelegt, in den Knochenhänden hält es aber ein aufschlußreiches Pergament. Die vier Zeichen in den jeweiligen Farben gilt es zu notieren, anschließend kann man sich die Truhe vornehmen. Dort wird die zweite Walze von links nach oben auf Grün gestellt, dann Walze vier nach oben auf Blau gedreht. Jetzt wird Walze eins so lange nach oben geschraubt, bis die Einstellung stimmt und die Truhe aufspringt.

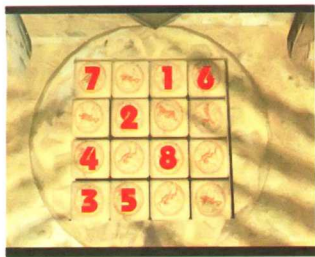


So sieht die richtige Kombination für die Piratenkiste aus

Der Totenschädel wird einkassiert, danach kann man die Hütte verlassen. Wenden Sie sich nach rechts und folgen Sie dem Pfad. Auf den drei sprechenden

Steinsäulen befinden sich interessante Tierzeichnungen, die man sich einprägen sollte. Betreten Sie den Tempel und durchqueren Sie die Ruine. Auf der an-

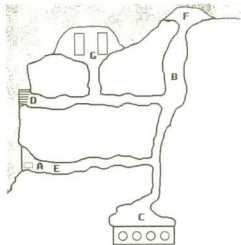
deren Seite stehen zwei Säulen, die rechte ist bereits mit einem Steinschädel bestückt, auf die linke stellen Sie den goldenen Totenkopf. Jetzt öffnet sich eine geheime Schalttafel. Drücken Sie jetzt nacheinander die Zahlen, wie auf dem Bild angegeben, und schon ist der Weg frei in den nächsten Abschnitt.



In dieser Reihenfolge gedrückt, wird die Wand gesprengt

Die Insel

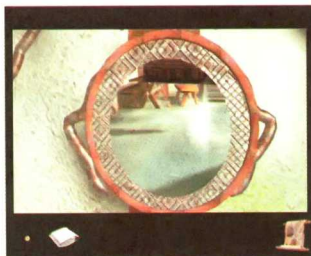
Folgen Sie dem Pfad zum Ort, der auf der Karte mit A eingezeichnet ist. Dort steht ein Monolith, auf dessen Oberfläche ein Zeichen eingraviert wurde. Jetzt klappern Sie die vier Punkte B, C, D und E der Reihe nach ab und drücken jeweils den Knopf, der dort in die Felsen eingelassen ist. Achtung: Sollten Sie zu viel Zeit verschwenden oder auch nur einen der anderen Felsen betrachten, wird die Sequenz gelöscht, und Sie müssen noch mal von vorne beginnen. Stimmt das Timing, dann verschwindet der Monolith, und Sie können das Maschinenteil aus der alten Konstruktion bergen. Folgen Sie dem Pfad zurück zum Punkt F, und mopsen Sie auch noch die Kurbel. Damit marschieren Sie umgehend zu Punkt G. In der dortigen Konstruktion werden die beiden Teile eingesetzt. Sobald man jetzt an der Kurbel dreht, geht es weiter in...



Der Übersichtsplan der Insel

Die untere Wasserstadt

In der Wasserstadt steigt man die beiden Treppen empor, geht nach links und gelangt vor ein Haus, dessen Bewohnerin abermals vorgibt, uns zu kennen. Nach einem kurzen Gespräch überreicht sie ein weißes Tuch mit der Bitte, es zum Färber zu bringen. Gehen Sie den Weg zurück, aber statt zu den Treppen, weiter bis ans Ende der Häuser. Der freundliche Herr, den man dort antrifft, glaubt auch, einen bereits zu kennen – seltsam! Na, uns soll's recht sein, schließlich verspricht er, uns zu helfen. Vorher jedoch gilt es, die Sache mit dem Stoff zu erledigen. Steigen Sie die Treppen hinab, bis Sie wieder auf dem Holzsteg stehen, und klettern Sie die Leiter zum Haus des Färbers empor. Der Meister, so erfahren wir von seinem Lehrling, ist gerade nicht da, aber eine wiederholte Anfrage verschafft uns schließlich Zugang zum Haus. Auf der rechten Seite findet man drei Spiegel, wobei man den mittleren so einstellt, wie auf dem Foto abgebildet. Auch der einzelne Spiegel in der Nähe des Ofens muß noch justiert werden, die Vergrößerungslinse wird einfach auf die Mittelstellung gedreht. Sobald man nun den Vorhang zur Seite schiebt, entflammt ein lustiges Feuer im Kamin.



So müssen die ersten beiden Spiegel eingerichtet werden, dann klapp't's auch mit dem Feuer

Spiel laden & Online - Cafe

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

Info ☒ Info ☒ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

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

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



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

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachersgasse 1 ☒ 0335-538173
Netzwerk - Spielen im Laden

27232 SÜLLEN
Lange Straße 42 ☒ 04271-8920
Netzwerk - Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☒ 0421-688781

33098 PADERBORN
Marienstr. 15 ☒ 05251-296505
Netzwerk - Spielen im Laden/Internet

38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☒ 05351-424087

NEU * NEU * NEU
41539 DORMAGEN
Köln Straße 122

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☒ 02641-21704
Netzwerk - Spielen im Laden

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

58706 MENDEN
Ummauer Straße 47 ☒ 03373-390214

78224 SINGEN
Friedrich-Ebert-Platz 2 ☒ 07751-181806

99004 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☒ 0301-5621656

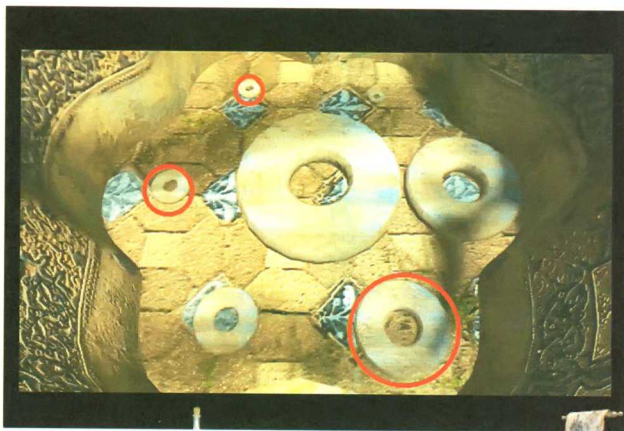
MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☒ 02421-28100 FAX 281020

Den Stoff flugs in den Trog gesteckt, schon erhält er ein schickes Muster. Nehmen Sie den Stoff wieder an sich, und untersuchen Sie das Regal links von Ihnen. Hier wartet eine Flasche mit roter Farbe auf ihren ehrlichen Finder, also wird sie mitgenommen. Verlassen Sie den Färber, und gehen Sie zurück zu der Frau im oberen Stockwerk. Als Dank für die schöne Arbeit überreicht sie Ihnen ein Zauberaumulett, das in der Lage ist, Wasser einzufrieren. Kurz danach hängt der Stoff als Vorhang vor der Türe. Betrachten Sie ihn genauer, und merken Sie sich die einzelnen Symbole. Jetzt geht es zurück zum Wasser, wo man am Ende des Stegs den Förderkorb untersucht. Eine Inbetriebnahme scheitert derzeit noch an einer soliden Kette nebst Vorhängeschloß. Erneut statet man dem freundlichen Herrn von der oberen Häuserreihe einen Besuch ab, allerdings erfährt man dort nur, daß auch er keinen Schlüssel hat. Selbst der Lehrling des Färbers, den man anschließend aufsucht, weiß keinen Rat.

Jetzt empfiehlt es sich, einfach an alle Türen zu klopfen und auch einmal den Hebel am Gittertor zu ziehen. Kehrt man später zu dem freundlichen Herrn zurück, wird man mit der Nachricht überrascht, daß er tatsächlich einen Schlüssel aufgetrieben hat, der aber mit großer Wahrscheinlichkeit nicht passen wird. Auf zur Färberwerkstatt! Der Lehrling ist heilfroh, den verlorenen Schlüssel wieder in der Hand zu haben, und rückt als Gegenleistung einen Bund Dietriche raus. Damit läßt sich endlich der Förderkorb in Betrieb setzen. Oben angekommen, schießt man aus der linken Armbruststellung solange Pfeile ab, bis sich das Zahnrad gegen den Uhrzeigersinn bewegt. Diese Stellung merken und aus der rechten Armbrust solange Pfeile abschießen, bis sich das Gestänge bewegt. Jetzt die ganze Prozedur mit den richtigen Positionen wiederholen. Sobald sich der Mechanismus korrekt bewegt hat, ist der Weg durch das Gittertor frei.

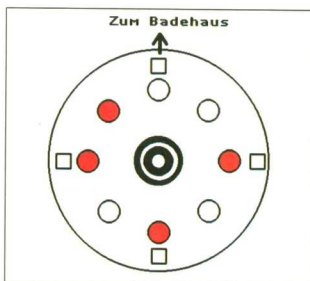
Die obere Wasserstadt

Bevor man sich die pompöse Fontäne in der Mitte vornimmt, sollte man das Badehaus auf der anderen Seite untersuchen. Die Dame ist etwas ungehalten, liefert aber einen wichtigen Hinweis. Zurück zur Fontäne: Der Weg zum inneren Ring ist zwar versperrt, doch dank des magischen Eis-Amulettes finden Sie doch einen Weg hinein. Die acht Brunnen plätschern fröhlich vor sich hin und überfluten damit das Badehaus. Ein Tropfen Farbe aus der ro-



Nur wer die markierten Steine in den Korb legt, kann den Förderkorb bedienen

ten Flasche bringt auch schon an den Tag, welche vier Brunnen abgedreht werden müssen. Hat man einen richtigen Brunnen erwischt, fließt aus dem kleinen Fenster am Badehaus plötzlich rotes Wasser. Welche Brunnen trockengelegt werden, läßt sich aus dem Plan entnehmen. Im Badehaus begegnet man erneut dem blauen Geist, der behauptet, nichts sei so, wie es scheine. Der Brunnen ganz hinten ist leider voller Wasser, und zu allem Überfluß sind Sie nicht stark genug, die Schöpfanlage zu bedienen. Aber wozu liegen schließlich die Mühlensteine im Nebenschacht? Das Gewicht der Steine verdoppelt sich bei jedem größeren Exemplar, außerdem kommt der Hinweis, daß die Symbole soviel wie 22 bedeuten. Ergo werden die Steine, wie auf dem Bild markiert, nacheinander in den Korb gepackt. Dann schöpft man noch sechsmal Wasser, und schon ist der Weg zum nächsten Abschnitt frei.



Den vier rot markierten Brunnen muß das Wasser abgedreht werden

Im Untergrund

Gehen Sie an der Kreuzung zuerst nach rechts, und heben Sie das Horn am Boden auf. Jetzt geht's zurück zur Kreuzung, wo man sich nach rechts wendet und das Horn in den Schädel einsetzt. Die Waage verlangt ein Gleichgewicht zwischen Sonne und Wasser, zum Glück hat das gefärbte Tuch bereits einige Hinweise auf die Lösung verraten. Sobald die richtigen Tafeln angeklippt sind, gelangt man per Ruderboot automatisch zur nächsten Haltestelle.



So müssen die Tafeln angeordnet werden, damit das Wasser steigt

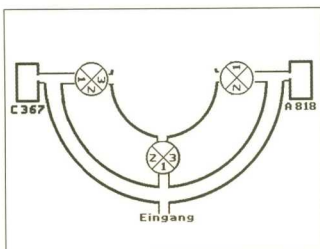
In der Stadt

Folgen Sie zuerst dem Gang nach rechts in den Sektor A. Die einzige Türe, die sich öffnen läßt, trägt die Nummer 818. Im Innern des kleinen Raumes findet sich neben einem derzeit noch unbrauchbaren Computer auch ein praktischer Elektroschrauber, der sofort annektiert wird.

Folgen Sie dem geschwungenen Gang zurück zum Ausgangspunkt, und gehen Sie weiter bis Sektor C. Auch hier öffnet sich nur ein Raum (Nummer 367). Im Innern wird die Wand in der Nähe des Ventilators aufgeschraubt, dahinter liegt ein weiteres Zimmer. Unter einem gebogenen Blech in der Mitte des Raumes kann man eine Codekarte abgreifen, doch leider akzeptiert der Computer im Nebenzimmer das Stück Plastik nicht.

Deshalb geht es auch umgehend zurück nach Raum 818. Dort wird die Karte an den Rechner verfüttert und im Anschluß die Adresse eingegeben: C367. Leider ist der Monitor defekt, also noch ein letztes Mal zurück nach Raum 367. Der Monitor zeigt bei Betätigung des roten Knopfes nacheinander drei Punktmuster, welche man sich notieren sollte. Wieder auf dem Gang, geht man geradeaus bis zur Wand und klopft dort das Muster (wie auf dem Monitor beschrieben) in die vier Abschnitte der Türe. Das gleiche gilt für die Türen in der Mitte sowie gegenüber von Kämmerchen Nummer 818. Ist alles

richtig gelaufen, öffnet sich die Tür zum Gefängnis.



Der Plan macht klar, in welcher Reihenfolge die Abschnitte auf den Türen gedrückt werden müssen

Im Gefängnis darf man gestrost bis zum Grund hinabsteigen. Dort warten gleich drei Rätsel auf Sie: Nummer eins ist eine simple Hebeldrückerei, wobei man nur dreimal die zufällig vorgegebene Sequenz nachspielen muß. Bei Nummer zwei handelt es sich um eine verzwickte und zeit-

aufwendige „Türme von Hanoi“-Version, welche leider ebenfalls keine abdruckfähige Lösung zuläßt. Hier müssen lediglich die Platten der Größe nach geordnet in den linken Schacht bewegt werden. Als kleiner Tip sei gesagt, daß ein Zwischenspeichern nichts bringt, da man dann sofort von vorne beginnen muß. Das gleiche blüht Ihnen, wenn Sie mittendrin aufhören.

Die Stäbe für den dritten Mechanismus öffnen sich wie folgt: Drücken Sie die folgenden Schalter, wobei jeweils von links nach rechts gezählt wird: 3, 4, 2, 2, 1, 4, 5, 3 für Stufe eins. 3, 1, 4, 3, 2, 2, 5, 4 öffnet die zweite Sperre. 3, 2, 5, 4, 4, 1, 2, 3 macht den Weg endgültig frei. Als Belohnung winkt bei jedem der Rätsel ein Energiestab. Diese werden in die Mitte der ganzen Anlage in die Pfeiler eingelassen. Ein vierter Stab liegt zufällig verteilt innerhalb des Raumes. Sind alle vier Säulen bestückt, können Sie zur Aktivierung der Anlage das Codewort START in die Konsole hacken, danach erfolgt automatisch der Abspann.

PC dash
Graphic Command Pad
DM 149,-

X8-30 PC Joystick
+ Throttle
DM 79,95

X6-32m
8 Button Pad
DM 39,95

X36 Control System
DM 299,-

X7-34 PC Joystick
DM 29,95

Saitek

Gelöst: Captain Gysi: Galaxis Futura

Sparen wir uns Analysen und Kommentare zur Wahl, schließlich wollen wir uns hier ganz unpolitisch mit der Lösung eines satirischen Adventures befassen.

Unser Dank gilt diesmal direkt den Programmierern, die uns mit einer umfassenden Schritt-für-Schritt-Lösung versorgt haben.

- Nach Sturz aus dem Raumschiff Kinkelsstein anklicken, Wünschelrute nehmen und nach links gehen
- Mit Doppelkopf reden und bei Dialog „Ich grüße Dich“ auf das Telefonbuch in der Brusttasche klicken, wenn sich die Köpfe streiten
- In der **Höhle** mit Zwerg Hiersie reden (zweimal)
- Möbelpolitur, Pokal, Pflanze, Krebs sowie Kerze mitnehmen und Höhle verlassen
- Mit Bart Wolfgang reden: zuerst „Zwerg Hiersie möchte Dir...“, dann „Ich könnte Dir ein paar Zöpfe flechten.“
- Zur **Bar** gehen, am linken Bildrand Survivalpack anklicken und weiter in die **Küche**
- Topfpflanze in den Entsafter stecken und Tüte nehmen
- An der **Bar** mit Angie reden (3 Dialoge), danach Tüte an Angie geben
- Mit Fremdem reden („Ich kann Dir etwas...“, „Ich will die Zaubermurmeln haben.“)
- Broschüre an Fremden geben.
- Mit Hermann-Otto reden (zweimal), danach Aliendring mit Seife einschäumen und einsacken
- Spaten rechts neben Angie nehmen und Peacestern mit Krebs benutzen (im Inventar)
- In der **Küche** Metallstab mit Entsafter kombinieren und den rosaroten Saft mitnehmen
- Zurück zum **Weg**, Wünschelrute mit Gysi benutzen und zum rechten Bildrand gehen



Eventuell muß die Höhle kurz betreten und gleich wieder verlassen werden, um den Bart anzutreffen

- Erst den Spaten mit Gysi, im **Loch** dann das Alien mit dem Wasserhahn benutzen und den Hahn nehmen
- Vor der **Höhle** links den Saft mit Bart Wolfgang benutzen
- In der Höhle Zwerg Hiersie den Bart überreichen und das volle Wasserglas mit dem leeren Glas auf dem Rednerpult vertauschen
- Wenn das Pult weggerutscht ist, in die **Unterwelt** gehen und mit Kante reden
- Zurück zur **Bar** und Hermann-Otto den Wasserhahn überreichen
- 2x mit Doppelkopf reden (Türe rechts), danach zwei Pillen an ihn weitergeben
- **Telefon** benutzen, danach auf Münzschatz (dreimal), Tasten und letzte Telefonnummer klicken
- Zündschlüssel mit **Taxi** benutzen und einsteigen.
- Mit Antje reden („Ich gehe jetzt.“), Notgroschen in Fotoautomat stecken und Foto nehmen
- Per Taxi zurück zum Planeten und in der **Unterwelt** abermals mit Kante reden
- Taxi benutzen und Identitätskarte an Antje geben
- Im **Aufzug** auf Deck 2 klicken und im Gang weiter zur **Kommandobrücke**
- Dort den Keks nehmen, mit Brain reden und im Gang den Keks mit Schleimbeutel benutzen
- Ab ins **Traditionskabinett**
- 3D-Brille, Kochbuch und Mumie entnehmen und das **Geheimzimmer** betreten
- Münzen-Theos Augenbrauen und danach seinen Kopf anklicken
- Draht nehmen und Schleimkeks auf Laserlinse ziehen
- Im **Sitzungszimmer** mit Commander Kohl und hernach im **Labor** mit Roboter Blümel reden
- Aus dem **Bad** den Haarlack mitnehmen und per Aufzug nach Deck 3 fahren
- Das **Merkeleum** betreten, im Inventar Draht mit Pille kombinieren, den neuen Gegenstand auf das Loch in der gelben Tonne ziehen und die Liebesperlen links neben der Tür einsacken
- Haarlack auf den Draht mit Pille ziehen, die Maus nehmen und sie Blümel mitbringen (Labor auf Deck 2)
- Auf der **Kommandobrücke** Haarwuchsmittel mit Brain benutzen, Brain vom Rollbrett schubsen und es anklicken (1. Teil der Karte)
- In **Commandersuite** 2x mit Lara Nolte reden („Ihr Körper...“) und Spiegel auf Lara ziehen
- Der Salzhaufen ergibt unter anderem den zweiten Teil der Karte



Merke: Mit Haarlack fängt man Mäuse

- Mit Schlafmütze, Drops und Götterspeise im Beutel geht's zu Commander Kohl, nach zwei Dialogen die Schlafmütze an Hinzelpit geben
- Thermostat auf kalt stellen und auf schlafenden Hinzelpit klicken (3. Kartenteil)
- Im **Lager** auf **Deck 3** Raumanzug einstecken
- In der **Kasse** mit Theo reden (3x) und ihm danach die 3D-Brille geben
- Wenn er sie aufsetzt, große Münze (5) anklicken (Teil 4 der Karte)
- Auf der neuen Karte (Inventar) Endstation anwählen
- Kraftfeld, Raumschiff und dann Kraftfeld-Destruktor untersuchen
- In **Rühezone** gehen, Liebesperlen in den Munitionsschacht schütten und im Inventar auf die Weltalkarte schalten.
- Auf Kraftfeld-Destruktor klicken, Kraftfeld abschließen
- Im **Transporterraum** durch Schleuse rechts und in den Turm gehen
- 2 Dialoge mit Ping, danach Aufzugstator benutzen
- Per Aufzug zum **Paßwort-Raum**, diesen ansehen, zurück zu Ping
- Ping nach Paßwort fragen (Dialog „1989“)
- Paßwort („Gysi“) an Maschine einstellen
- **Time-Tunnel** öffnen und anschließend betreten
- In **Raum 1989** Räucherstäbchen mit Gysi benutzen, danach Räucherstäbchen mit Kerze entzünden



So etwas nennt sich wohl Selbstbe-währäucherung

- Wurm nehmen, zurück zu Ping Ihn mit Türöffner ablenken, sofort Telefon benutzen
- Nochmals Türöffner benutzen, dann Würfel von Tisch nehmen
- Außerhalb des Turms auf Shuttle **Rita** klicken
- Im Shuttle mit Rita reden, außerhalb **Wurm** auf Wurmstern ziehen
- Auf Shuttle klicken, Abflug
- Nach Stopp im **Wurmloch** mit Rita reden und ihr den Mercedesstern geben
- Klick auf Gauckschleuse, Zaubermurmel achtmal auf Gysi ziehen und nach **Deck 1** fahren
- Mit Captain Ruck und danach im **Maschinenraum** (Deck 4) mit Brain reden („Großmutter...“)
- Gehirnsmalch nehmen und im **Holodeck** (Deck 2) mit Hol-Ger reden
- In **Bibliothek** mit Bleich-Granitzki plaudern und ihm Hannelores Kochbuch vermachern
- Leserausweis vom Tisch nehmen und Bibliothekarin überreichen
- Aus dem Regal zwei Buchstützen, Buch „Freche Sprüche“ mit Gysi-Bild (ganz links) und Buch „Das blanke Vergnügen“ (links neben Tür) abstauben
- In **Kantine** mit Josef reden, Schürze nehmen und im Inventar mit Götterspeise benutzen
- Schürze mit Götterspeise auf Gysi anwenden und Schürze mit Ameisen erhalten
- Mit Josef reden und ihm folgen
- Zweimal mit Leo II reden („Für einen Barkeeper...“) und ihm die Würfel geben
- Leeren Pokal auf Leo I ziehen und Leo II anklicken
- Sektkübel und Eispickel nehmen und zweimal mit Sara reden (mittleres „Nein“)
- Sekt öffnen, Korken nehmen und Bar verlassen
- Erdnußbutter nehmen und Kantine verlassen
- In der **Küche** Messer, Topf und Metallsieb nehmen
- Im Inventar erst saure Drops, dann die Schürze auf den Topf ziehen, diesen in die Mikrowelle stecken
- Topf mit Ameisensäure entnehmen und im Inventory Pokal mit Alkohol sowie Möbelpolitur hinzufügen
- Im **Maschinenraum** Enthaarungsmittel auf Brain schütten
- Sieb und Schürze mit Gysi benutzen
- Auf Öffnung „Quarkfeld“ klicken und im Inventar die Buchstützen auf den Korken ziehen
- Den neuen Gegenstand auf die obere linke Öffnung („Quark ein“) ziehen
- Auf der **Kommandobrücke** mit Captain Ruck reden und ins Labor fahren
- Im Inventory Eispickel mit Handspiegel



Hurra, der Quarkantrieb arbeitet!

- benutzen
- Spiegelscherben mit Glaskolben verbinden und in den Atomofen stecken
- Glaskolben mit Chrom entnehmen und ab in den **Reproraum** (Deck 4)
- Scanner links auf „O“ und grüne Taste auf „aus“ schalten
- Salz und Glaskolben in den Scanner und

- die Anzahl auf „1“ stellen
- Chrom-O-Bons nehmen und in der Küche auf den Sektkübel legen
- Kübel auf Müllschieber stellen und auf **Müllschleuse** klicken
- Gehirnsmalch auf halbgeöffnete Schleuse ziehen und abermals daraufklicken
- Auf **Deck 1** mit Captain Ruck reden, danach mit Torhüter Olli sprechen
- Im Holodeck mit Hol-Ger schwatzen, die Mumie aus dem Inventar auf ihn ziehen und Hologramm der Mumie aufnehmen
- Im Inventar Erdnußbutter auf Hologramm, Messer auf Buch „Freche Sprüche“ und Gysi-Foto auf Mumien-Hologramm ziehen
- Auf **Deck 3** den Bildschirm nach links verlassen und roten Knopf drücken
- Hologramm mit Gysi-Foto auf geöffnete
- Fluchtluke ziehen, und zurück nach Deck 1. Das war's!

FILM & SOFTWARE PIRATEN

GVU Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen

Bramfelder Straße 102 a
D-22305 Hamburg
Telefon: (040) 6906141-44
Telefax: (040) 6906237
Internet: www.gvu.de

...wir kriegen sie alle!

Eine Initiative von: // Bundesverband Video e.V.



Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.



VdF Verband der Filmverleiher

Tips und Tricks

Crystals of Arborea

David Gorges schickte uns gerade noch rechtzeitig Cheats für zwei unserer aktuellen Vollversionen. Wer im Charaktermenü „**PRINCE JAREL**“ eingibt, dann das Flaschen-Symbol wählt und hernach **Strg-V** drückt, wird umgehend auf die höchste Erfahrungsstufe befördert.

Dominion: Storm over Gift 3

Marco Stolle versorgte uns mit den folgenden Cheats. Um sie zu aktivieren, wird während des Spiels Enter gedrückt, der Code eingegeben und abermals mit Enter bestätigt.

lushee	mehr Ressourcen
infrared	Karte
combustion	vernichtet Einheiten des Gegners
zipper	schneller Aufbau (auch Computer)

Last Bronx

Wie man im netten, aber relativ untergegangenen 3D-Prügler von Sega den **Endgegner Redeye** spielen kann, fand Tobias Piwek heraus. Erst muß das Spiel auf höchstem Schwierigkeitsgrad im PC Mode durchgespielt werden, dann erscheint Redeye auf dem Characterscreen, sobald man nach oben drückt.

M.A.X. 2

Nachdem die von zahlreichen Lesern eingesandten Cheats aus Teil 1 nur zum schnellen Game Over dank Selbstzerstörung führten, war Ute Speckter die erste, die ihr Glück auf einem anderen Weg versuchte, nämlich über die „**Max2.ini**“-Datei. Diese wird in den entsprechenden Zeilen wie folgt verändert:
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
 Dadurch sollte man Zugriff auf alle Kampagnen erhalten.

Mayday

Henry Bischoff hat sich für uns das neue Echtzeitstrategiespiel von JoWood genauer angesehen und einen Hex-Code für Geld herausgefunden. Man ändert in einem Savegame **Offset 64C88** und **64C89** in „**FF**“ um und erhält dann rund 65.000 Credits zum Bau von wahren Heerscharen.

Mech Commander

Lange geisterten die falschen Cheats durchs Internet und folglich auch durch unsere Leserzuschriften. Sebastian Zemke hat nun endgültig herausgefunden, wie's gemacht wird: Zunächst erzeugt man im „Mech Commander“-Installationsverzeichnis eine Datei namens „**ixtliimecourl**“, indem man die Datei „**windows.fit**“ (im selben Ordner) kopiert und anschließend entsprechend umbenennt. Nun sind im Spiel folgende Cheats aktiviert:

Logistik-Cheats (müssen während der Logistik-Phase eingegeben werden):

poundofflesh
rockandrollpeople

Spieler erhält 1.000.000 Ressourcen-Punkte
 Limit für das Abwurfgewicht wird für die aktuelle Mission aufgehoben

Gameplay-Cheats (müssen während der Mission eingegeben werden):

Strg-Alt-W
osmium

Mission wird sofort erfolgreich beendet
 einige Mechs und Fahrzeuge werden unverwundbar

lorrie

beschädigte Waffen und Panzerung werden repariert

lordbunny

Artillerie-Angriffe in unbegrenzter Anzahl;
 einfach „b“ gedrückt halten und das Zielgebiet anklicken

mineeyeshaveseentheglory deckt die komplette Karte auf
deadeye Schußfertigkeit steigt bei allen Mechkriegern auf das Maximum



Vorsicht: Bei zu häufiger Anwendung bestimmter Cheats kann es angeblich zu Spielabstürzen kommen

Might and Magic 6

Wer Lust auf einen **Extra-Dungeon** hat, der sollte auf Timm Meyer hören und einmal auf dem Vordach des Seeräuber-Lagers die Mauer beklicken. Nun befindet man sich vor einem Schrein in der Wüste. Klicken Sie diesen an, und Sie erhalten permanent 20 Punkte auf alle sieben Attribute. Berühren Sie danach die Wand links des Schreins! Man findet sich im „New World Computing“-Tempel wieder, wo man die Bekanntheit der Programmierer machen kann. Des weiteren finden sich dort viele Waffen, Rüstungen, Rationen und Flaschen.

Storm Master

Und noch einmal David Gorges: Um zu erfahren, wo sich die Winde aufhalten, muß man im Menü des Müllermeisters die Tasten **Strg** und **Alt** gedrückt halten und das **Windsymbol** anklicken. Wer das ganze Spiel erfolgreich beenden möchte, hält ebenfalls Strg und Alt gedrückt und klickt im Siebennarrat auf das Symbol des **Hofnarren**.

Need for Speed 3

Wie auch schon im Vorgänger finden sich im neuesten NFS wieder jede Menge Cheats für alle Lebenslagen und Bonuswagen. Die Codes können in praktisch allen Menüs eingetippt werden. Wie gewohnt, bestätigt ein Zischlaut die korrekte Eingabe.

- allcars** schaltet alle Autos frei
gofast beim Einzelrennen wird das eigene Gefährt deutlich schneller (funktioniert nicht mit den „go“-Cheats weiter unten)
rushhour dichter Straßenverkehr
empire schaltet die „Empire City“-Strecke frei
elnino wählt Bonusauto El Nino
madland Wirkung unbekannt, wird aber als Cheat erkannt
 Die folgenden Cheats erlauben das Fahren mit bzw. gegen die zahlreichen Computer-Fahrzeuge. Nach der Eingabe des Codes muß sofort das Rennen gestartet werden.

- | | |
|--------------------------------|--|
| go01 Mazda Miata | go12 Schulbus |
| go02 Toyota Landcruiser | go13 Taxi Caprice Classic |
| go03 Lastwagen | go14 Chevy Lieferwagen |
| go04 Ser BMW | go15 Volvo Station Wagon |
| go05 71er Plymouth Cuda | go16 Sedan |
| go06 Ford Pickup | go17 Crown Victoria (Polizeiauto) |
| go07 Jeep Cherokee | go18 Mitsubishi Eclipse (Polizeiauto) |
| go08 Ford Van | go19 Grand Am (Polizeiauto) |
| go09 64/65er Mustang | go20 Range Rover (Polizeiauto) |
| go10 66er Chevy Pickup | go21 Lastwagen |
| go11 Range Rover | |



Mit dem El Nino als Polizeischleuder haben Verbrecher keine Chance

X-Com Interceptor

Franz Ruch erweiterte seine Cheats aus der letzten Ausgabe nochmals um einige Flugcheats. Hierzu muß, wie schon beschrieben, vor dem Flug **Strg-E** gedrückt und der Code „**battlecheats**“ eingegeben werden. Im Flug gelten dann folgende Tastenkombinationen:

- Alt-^** zerstört anvisiertes Ziel **Alt-2** deaktiviert Ziel **Alt-X** verändert und füllt Waffentyp auf

Wir zählen auf Sie...

Sie haben aktuelle Cheats und Lösungen, wir drucken sie ab! Voraussetzung dafür sind natürlich Aktualität, Effektivität und Originalität, will sagen: 2 Jahre alte Cheats, die wir schon anno dunnemals abgedruckt haben, wandern ohne Umwege in den Papierkorb. Beim Abdruck einer umfangreichen Komplettlösung springen für Sie allerdings **bis zu 500 Mark** heraus! Sollten Sie selbst eine Frage haben und auf unserer Homepage (<http://www.pcjoker.de>) keine Antwort finden, steht Ihnen noch unsere **Telefonhotline** jeden Mittwoch zwischen **16 und 19 Uhr** unter den Nummern **08106/89 96-02** bzw. **-03** offen. Bitte keine Faxanfragen oder Lösungsbitten ohne frankierten Rückumschlag! Die Adresse für Hilfesuchende und -bietende bleibt jedoch stets dieselbe:

Joker Verlag Lösungshilfen

Max-Loidl-Weg 4

85598 Baldham

bzw.

jokerhome@aol.com

KOMPLETTLÖSUNGEN

2.95 DM 2.95 DM 2.95 DM 2.95 DM 2.95 DM 2.95 DM 2.95 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 1 Odyssey: Oddworld | G - Police |
| Ace Ventura & I have no mouth | Grab des Pharao/Leg. Of Time |
| Age of Empires | Granny |
| Alien | Heart of Darkness (PC & PSX) |
| Alien Trilogy | Harvest of Souls (Shivers 2) |
| Amor 1002 | Indiana Jones 3 & 4 |
| Ark of Time | Inception |
| Atlantis & Safercracker | Jack Orlando V. Kid/Pr. Eye |
| Baphomet's Fluch 1 & 2 | Jedi Knight |
| Betrayer in Antara | John Stclair: Evil Attacks |
| Black Dahlia | King's Quest 5 & 6 oder 7 |
| Blade Runner & NetZone | Koala Lumpur & Terra-Con |
| Cheathack (PC) - 14.80 DM | Land of Lore 1 oder 2 |
| Cheathack (Konsolen) - 14.80 DM | Last Express & Opera Fatal |
| C & C 2 + Gegenangriff | Legacy of Cain (PC & PSX) |
| Commandos | Legacy of Time/Grab des Phara. |
| D & Evocation | Legend of Kyranidia 1, 2 & 3 |
| Daggerfall | Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7 |
| Dark Colony | Lighthouse |
| Dark Reign | Little Big Adventure 1 & 2 |
| Days of Oblivion | Maniac Mansion 1 & 2 |
| Deathrun Dungeon | MDK |
| Descent in Undermountain | Men in Black & Dogday |
| Diablo | Might and Magic 4 |
| Die by the Sword | Monkey Island 1 & 2 |
| Discworld 1 & 2 | Myst |
| Dungeon Keeper | Nightmare Creatures |
| 11th Hour & 7th Guest | Obsidian & der vergessene Gott |
| Earth 2140 | Orion Burger & Bud Tucker |
| Estivates 1 & 2 | Pax Corpuz |
| Excalibur 2555 AD | Perry Rhodan: Thoregon & Gnap |
| Fallout | Phantasmagoria 1 |
| Final Fantasy VII | Pilgrim & Titania |
| Floyd | Räuber des Master Lu |
| Forced | Realms of the Haunting |
| Gabriel Knight 1 oder 2 | Rendezvous im Weltraum |
| Gadgets | Resident Evil Sammelband |
| | Riven |
| | Sam und Max & Vilgus |

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtausgabe zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus

Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen im 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.: 030/49 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 047

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 11/96 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats	Formel 1	1/98	Cheats	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Age of Empires	3/98	Cheats	Forsaken	1/98	HEXerei	Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Age of Empires	4/98	Cheats	Forsaken	8/98	Cheats	Panzer General 3D	6/98	Tip
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Frankreich 98	8/98	Cheats	Pazifik Admiral	12/97	Tip
Airline Tycoon	10/98	HEXerei	Freddy Pharkas	8/98	Tip	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Akte Europa	1/98	Cheats	Frogger	3/98	Cheats	Pod	6/97	Tip
Albion	11/96	Cheat	Gene Wars	4/97	Cheats	Pod	8/97	Cheats
Alien Earth	5/98	Lösung	Get Medieval	10/98	Cheats	Powerboat Racing	6/98	Codes
Alien Trilogy	Gex	Cheats	Gex	4/97	Codes	Prisoner of Ice	4/98	Tip
Andretti Racing	7/98	Tip	Gex 3D	9/98	Cheats	Privateer 2	4/97	Cheats
Anno 1602	6/98	Tip	G-Nome	6/97	Cheats	Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Anno 1602	7/98	Tips	G-Nome	9/97	Cheats	Ran Soccer	8/98	Cheat
Anno 1602	8/98	HEXerei	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Rayman	1/97	Cheat
Anno 1602	9/98	Tips	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Rayman	3/97	Cheats
Apache Longbow	11/96	Cheat	Grand Prix 2	11/96	Lösung	Real	10/98	Lösung
Archibald Applebrook	5/98	Tips	Granny	4/98	Cheats	Redline Racer	8/98	Cheats
Armored Fist 2	6/98	Cheat	Granny	5/98	Lösung	Resident Evil	12/97	HEXerei
Army Men	7/98	Cheats	Granny	6/98	Lösung	Reunion	10/97	HEXerei
Atlantis	9/97	Lösung	GTA	3/98	Cheats	Ripper	10/97	Tip
Atlantis	4/98	Tip	GTA	5/98	Cheat	Riven	2/98	Lösung
Autobahn Raser	8/98	Tip	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Robinson's Requiem	4/97	Tip
Balls of Steel	5/98	Cheats	Heavy Gear	7/98	Cheats	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Baphomets Fluch	1/98	Tip	Heavy Gear	9/97	Cheats	Schleichfahrt	1/97	HEXerei
Baphomets Fluch	6/98	Tip	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Schleichfahrt	2/97	Cheat
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Scorched Planet	6/97	Codes
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Hind	12/97	Cheats	Sega Rally	11/97	Cheats
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Battlezone	6/98	Cheats	Hyperblade	4/97	Cheats	Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Shadow Master	8/98	Cheats
Birthing	12/97	Cheat	Incubation	7/98	Cheats	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Blade Runner	3/98	Lösung	Incoming	8/98	Cheats	Shattered Steel	2/97	Cheats
Blade Runner	5/98	Tips	Incubation	6/98	Cheats	Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Bleifuß 2	2/97	Cheat	Industriegigant	9/97	HEXerei	Sim Copter	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Interstate '76	7/97	Cheat	Sim Copter	4/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats	Interstate '76	10/97	Tip	Sim Park	8/97	Cheats
Bleifuß Rally	5/98	Cheat	Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip	Space Quest 2	11/97	Tip
Blood & Magic	6/97	Cheats	Insoud	9/97	Codes	Space Quest 2	11/97	Tip
Brain Dead 13	2/98	Cheats	I-War	6/98	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Bubble Bobble	2/97	Cheat	Jagged Alliance 2	5/97	Cheat	Star Trek: Borg	8/98	Lösung
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Bundesliga Plus	9/97	Cheat	Jedi Knight	12/97	Cheats	Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Starcraft	6/98	Cheats
Comanche 3	9/97	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip	Starfield Academy	5/98	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats	Jet Moto	3/98	Cheats	Starship Titanic	7/98	Lösung
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	Joint Strike Fighter	7/98	Cheats	Street Fighter Zero	5/98	Tip
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Jurassic War	8/98	Cheats	Street Racer	7/97	Cheats
Command & Conquer 2	3/98	Tip	KKND	7/97	Hex Code	Streets of SimCity	4/98	Cheats
Commandos	9/98	Codes	KKND	9/97	Tip	Sub Culture	2/98	Cheats
Commandos	10/98	Cheats	KKND 2	9/98	HEXerei	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Constructor	5/98	Tip	Larry 7	3/97	Lösung	Super Bubby	10/97	Cheats, Codes
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	Larry 7	6/97	Cheats	Syndicate Wars	4/97	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Leopold of Kain	2/97	Cheats	Syndicate Wars	6/98	Tip
Croc	10/97	Cheats	Lemmings Paintball	1/97	Codes	Test Drive 4	2/98	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats	Lighthouse	1/97	Lösung	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Croc	4/98	Code	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	The Crow	7/97	Codes
Crusader: No Regret	1/97	Tip	Little Big Adventure 2	2/98	Cheats	The Last Express	6/97	Lösung
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Lomax	7/97	Codes	The Other Dimension	10/98	Lösung
Dark Earth	7/98	Cheats	Lost Vikings 2	6/97	Codes	The Reap	7/98	Cheats/Codes
Dark Reign	12/97	Lösung	Madden NFL 98	11/97	Tip	The Space Bar	10/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung	Madden NFL 98	11/97	Tip	The X-Files	9/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	Theme Hospital	6/97	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Magi	8/97	HEXerei	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	Mageslayer	1/98	Cheats	Theme Hospital	10/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Maniac Mansion	6/98	Tip	Tigershark	11/97	Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung	Mass Destruction	3/98	Cheats	Time Commando	11/96	Codes
Deadlock	8/97	Cheats	Master of Orion II	2/97	Cheat	Time Commando	1/97	Codes/Codes
Deadlock 2	8/98	Cheats	Master of Orion 2	2/98	HEX-code	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats	Max Montezuma	2/98	Cheats	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Deep Space Nine - Harbinger	11/96	Lösung	MDK	8/97	Cheats	Tomb Raider 2	2/98	Tips
Demonworld	1/98	Codes	MDK	11/97	Cheats	Toonstruck	2/97	Lösung
Der Druidenzirkel	12/97	Tips	Mechwarrior 2 Mercenaries	7/97	Cheat	Toonstruck	6/98	Tip
Der Produzent	10/97	HEXerei	Megacrete 2	3/97	Cheats	Total Annihilation	1/98	Cheats
Destruction Derby 2	2/97	Cheat	Men in Black	7/98	Cheats	Transarcia	10/97	Tips
Diablo	7/97	Hex Codes	Metal Gear	7/98	Tips	Tribal Rage	9/98	Cheats
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	Might and Magic 6	7/98	Tip	Triple Play 99	7/98	Cheats
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten	Turok	12/97	Cheats
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes	Might and Magic 6	9/98	Tips	Turok	4/98	Cheats
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Discworld	8/97	Tip	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Uprising	2/98	Cheats
Discworld 2	4/97	Lösung	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Uprising	5/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	Monkey Island 3	2/98	Cheats	Vangers	10/98	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Moto Racer	8/97	Cheats	Vermeer 2	9/97	Cheat
Dungeon Keeper	10/97	Tip	Motorhead	8/98	Cheats	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Myth	2/98	Cheat	Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Earth 2140	8/97	HEXerei	NBA Live 97	6/97	Tips	War Wind	2/97	Cheat
Earth 2140	9/97	HEXerei	NBA Live 98	2/98	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Earth 2140	2/98	Cheats	NBA Live Extreme	4/97	Tip	Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Eclatata 2	2/98	Tip	Need for Speed 2	7/97	Cheats	Well	9/97	HEXerei
Elisabeth I	1/97	Tips	Need for Speed 2 S.E.	7/98	Cheats	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Emergency	9/98	HEXerei	NHL 98	12/97	Cheats	WipOut 2097	10/97	Cheats
Evidence	10/97	Tip	NHL 98	3/98	Tip	Worms 2	3/98	Codes
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	Worms 2	5/98	Cheats
Extreme Assault	9/97	Cheats	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	Worms 2	8/98	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Nuclear Strike	4/98	Cheats	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats	Odyssey: Abe's Oddysee	2/98	Lösung/Cheats	X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung	Orion Conspiracy	2/98	Tip	X-Men	4/97	Cheat
Fallout	9/98	HEXerei	Outlaws	6/97	Cheats	XS	8/97	Tip
Fallout	4/98	Tip	Outlaws	6/98	Cheats	Z"z	11/96	Lösung
FIFA 98	4/98	Cheats	Outlaws	7/98	Cheats	Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung
Final Fantasy 7	9/98	Lösung	Overboard!	1/98	Codes			
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips	Pandemonium II	9/97	Cheats/Codes			
Floyd	1/98	Lösung						

1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	besitze ich	Erwerb geplant
486er oder darunter	☐	☐
Pentium bis 233 MHz	☐	☐
Pentium 2 ab 266 MHz	☐	☐
AMD/Cyrix-Chip	☐	☐
16 MB RAM oder weniger	☐	☐
32 MB RAM	☐	☐
64 MB RAM oder mehr	☐	☐
MS-DOS 6.x	☐	☐
Win 95	☐	☐
Win 98	☐	☐
Win NT	☐	☐
OS/2	☐	☐
DVD-Laufwerk	☐	☐
Playstation	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐

Rechner Modell _____
 3D-Beschleuniger Modell _____
 Soundkarte Modell _____

2) ONLINE

	besitze ich	geplant
AOL-Zugang	☐	☐
CompuServe-Zugang	☐	☐
T-Online-Zugang	☐	☐
direkter Internet-Zugang	☐	☐
lokales Netzwerk	☐	☐
Modem	☐	☐
ISDN	☐	☐
kein Online-Zugang	☐	☐
Mein Zugangsprovider ist _____		

3) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger
Editorial/Meinung	☐	☐	☐
Interna	☐	☐	☐
Seiten zur Cover-CD	☐	☐	☐
Stadtgespräch	☐	☐	☐
Branchen-News	☐	☐	☐
Hardware-News	☐	☐	☐
Spiele-News	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐
Herstellerporträts/-besuche	☐	☐	☐
Interviews	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Tests	☐	☐	☐
Kurztests	☐	☐	☐
Nichtspielesoft	☐	☐	☐
Update-Service	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐
Specials	☐	☐	☐
Preis ausschreiben	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐
Online Guide	☐	☐	☐
Lösungshilfen	☐	☐	☐
Comic	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐
Shop	☐	☐	☐
Vorschau	☐	☐	☐
CD: Spiele	☐	☐	☐
CD: Demos/Patches	☐	☐	☐
CD: Sonstiges	☐	☐	☐

In diesem Heft hat mir am besten gefallen:

Nicht so gut gefallen hat mir: _____

Das würde ich mir wünschen: _____

4) LESEVORLIEBEN

ich lese am liebsten:

den eigentlichen Test ☐

die Kästen und Extras ☐

beides ☐

5) COVER

Die Titelseite dieses Heftes finde ich ☐ prima ☐ okay ☐ schwach ☐

Der Informationsgehalt des Covers ist ☐ hoch ☐ okay ☐ schwach ☐

Die CD-Aufbringung ist ☐ prima ☐ okay ☐ schwach ☐

6) SPIELEGENRES

Folgende Genres interessieren mich besonders:

	als Test im Heft	als Spiel auf der CD-ROM
3D-Games	☐	☐
Abenteuer	☐	☐
Action	☐	☐
Brettspielumsetzungen	☐	☐
Flipper	☐	☐
Genre-Mix	☐	☐
Hüpfspiele	☐	☐
Knobeleien	☐	☐
Multimedia	☐	☐
Nicht-Spiele-Soft	☐	☐
Rennspiele	☐	☐
Simulationen	☐	☐
Sport	☐	☐
Strategie	☐	☐
Wirtschaftssimulationen	☐	☐

7) EINKAUF

Mein Jahresbudget für Hardware beträgt: _____ DM

Mein Monatsbudget für Software beträgt: _____ DM

Mein Monatsbudget für Computermagazine beträgt: _____ DM

Beim Kauf von Hard- und Software richte ich mich nach

Testberichten ☐

Werbung ☐

Mundpropaganda ☐

Meine Hard- und Software kaufe ich überwiegend:

im Fachhandel ☐

im Kaufhaus ☐

im Versandhandel ☐

8) WERBUNG IM HEFT

Werbung im Heft halte ich für interessant ☐ o. weniger interessant ☐

In diesem Heft hat mir besonders folgende Anzeige gefallen: _____

Folgende Anzeige hat mir überhaupt nicht gefallen: _____

9) ICH BIN AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN DURCH

Freunde ☐

Kiosk oder andere Verkaufsstelle ☐

Online ☐

TV ☐

Werbung ☐

bin schon seit _____ Jahren Leser

10) PC JOKER HEFT & SPIEL IST

	sehr	durchaus	nicht
kritisch	☐	☐	☐

sehr durchaus nicht

informativ	☐	☐	☐
verständlich	☐	☐	☐
unterhaltsam	☐	☐	☐
aktuell	☐	☐	☐
ansprechend	☐	☐	☐
seinen Preis wert	☐	☐	☐

Die CD

enthält aktuelle Demos	☐	☐	☐
enthält lohnende Spiele	☐	☐	☐
enthält nützliche Beigaben	☐	☐	☐
ist handlich in der Bedienung	☐	☐	☐

11) KAUF VON PC JOKER HEFT & SPIEL

Ich habe mir dieses Heft gekauft, weil: _____

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

Negativ fällt mir im Vergleich am Joker auf: _____

Ich kaufe PC Joker Heft & Spiel künftig	
regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nicht mehr	☐
habe ein Abo	☐
werde abonnieren	☐

12) VERLAGSSERVICE

	zufrieden	verbesserungswürdig
Abo-Service	☐	☐
Leser-Hotline	☐	☐
Joker-Shop	☐	☐

13) MITLESER

Mein Exemplar von PC Joker Heft & Spiel lesen noch ____ andere Personen

14) LESE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE

Spielmagazine

Bestseller Games	☐
Bravo Screenfun	☐
Gamestar	☐
PC Action	☐
PC Games	☐
PC Player	☐
Powerplay	☐
Super Games	☐
das PC-Spielemag:	_____
das Konsolenmag:	_____
das Nintendo-Mag:	_____
das Playstation-Mag:	_____

Anwendermagazine

Chip	☐
Computer Bild	☐
Computer Easy	☐
Connect	☐
CT Magazin	☐
Online Today	☐
PC Direkt	☐
PC Go	☐
PC Magazin	☐
PC Praxis	☐
PC Professionell	☐
PC Shopping	☐
PC Welt	☐
Win	☐

Das Anwendermag: _____

15) GESCHLECHT

männlich ☐ weiblich ☐

16) ALTER: _____ Jahre

17) BERUF

Schüler/Azubi	☐
selbständig	☐
Student	☐
Arbeiter	☐
Angestellter	☐
Beamter	☐
Ich bin	_____

18) EINKOMMEN

Mein monatlicher Nettoverdienst beträgt:

bis 2000 DM	☐
bis 3000 DM	☐
bis 4000 DM	☐
bis 5000 DM	☐
über 5000 DM	☐

19) FREIZEIT

In meiner Freizeit interessiere ich mich vor allem für:

Ausgehen	☐
Computer und/oder Spielkonsolen	☐
Fernsehen und/oder Kino	☐
Lesen	☐
Sport	☐

20) FAHRZEUG

	besitze ich	Erwerb geplant
Fahrrad	☐	☐
Motorrad	☐	☐
Kleinwagen	☐	☐
Mittelklassewagen	☐	☐
Luxuslimousine	☐	☐
Sportwagen	☐	☐
Geländewagen	☐	☐

21) WOHNORT

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

22) FAMILIENSTAND

ledig	☐
verheiratet	☐
geschieden	☐
verwitwet	☐

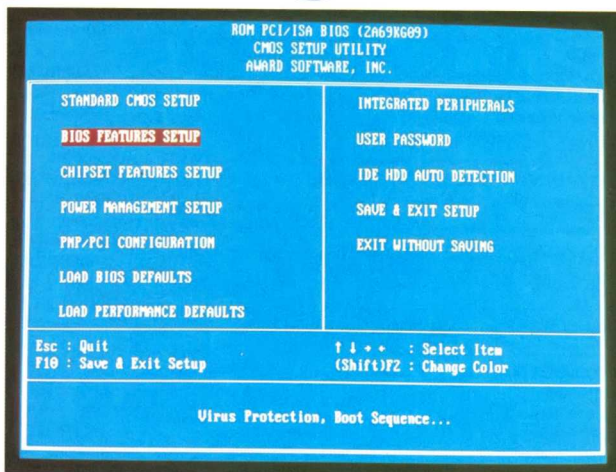
23) NAME UND ADRESSE

24) WÜNSCHE UND ANREGUNGEN

PC-Tuning leicht gemacht

Geht Ihr Rechner bei Spielen schon mal in die Knie? Ist ein Neuerwerb im Weihnachtsbudget einfach nicht mehr drin? Die folgenden Seiten wissen Rat: Wir verraten Ihnen, wie Sie mit ein paar kleinen Kniffen das Optimum aus der vorhandenen Hardware kitzeln!

Grundsystem
eines jeden PCs:
das BIOS



Allgemeines

Moderne Spiele brauchen ein modernes Betriebssystem – und möglichst viel Hauptspeicher. Um den Anforderungen unter Windows 95/98 gerecht zu werden, sind 16 MB mittlerweile einfach zu wenig. Ehe man die Anschaffung eines komplett neuen Systems ins Auge faßt, sollte daher ein preisgünstig realisierbarer Speicherausbau angepeilt werden: 32 MB auf dem Motherboard sollten es zumindest sein, je mehr, desto besser. Und weil 16 MB RAM (ACHTUNG: Nicht jeder RAM-Baustein paßt in jeden Rechner, bitte Handbuch konsultieren!) derzeit im Fachhandel schon für knapp 35 Mark zu haben sind, kann so viel Leistungssteigerung für wenig Geld erzielt werden.

Auch die Bearbeitung der DOS-Startdateien *AUTOEXEC.BAT* und *CONFIG.SYS* bringt Vorteile: Da Windows eigene Treiber verwendet, kann man praktisch alle DOS-Einträge (etwa MSCDEX für das CD-Laufwerk) mit einem der jeweiligen Zeile vorangestellten REM bis zum Bedarf für ein DOS-Programm deaktivieren. Dadurch fährt Windows schneller hoch und arbeitet stabiler.

Das BIOS

Vorweg eine Warnung: Ohne das BIOS (Basic Input/Output System) geht nichts im PC, auch falsche Einstellung quittiert der Computer mit Arbeitsverweigerung. Ehe Sie nun also Manipulationsvorschläge ausprobieren, sollten Sie unbedingt alle aktuel-

len Werte notieren – vor allem die HD-Parameter (Zylinder, Heads, Sektoren etc.) werden nämlich eventuell nicht automatisch erkannt.

Um überhaupt ins BIOS-Setup zu gelangen, drücken Sie während des Bootvorganges die Taste *Del* bzw. *Entfernen*; nach wenigen Sekunden zeigt sich das karge Menü. Die nachfolgend beschriebenen Punkte beziehen sich übrigens auf handelsübliche Award-Boards. Eine standardisierte Form gibt es leider nicht, weshalb Sie auf Ihrem System eventuell den einen oder anderen Punkt überhaupt nicht oder an anderer Stelle finden werden. Aber bei den erwähnten Vorsichtsmaßnahmen kann ein Versuch nicht schaden...

Main/Bios Features Setup: Unter diesem Menüpunkt wären zunächst die *Boot Options* zu prüfen. Als *First Boot Device* sollte hier immer die Festplatte (HD) eingetragen werden – der Floppy-Eintrag wird nur benötigt, um von einer Diskette booten zu können. Als nächstes ist zu prüfen, daß der *System Cache* eingeschaltet (*Enabled*) ist. Falls vorhanden, kann die Option *CPU L2 Cache Checking* getrost ausgeschaltet werden. Und der *Boot Speed* sollte natürlich auf *Turbo* stehen. Doch auch der *Quick on Power Self Test* wirkt sich bei der Einstellung *Enabled* positiv auf einen schnelleren Bootvorgang aus. Die Option *Hard Disk Pre-Delay* verzögert dagegen den Plattenzugriff, um langsameren Festplatten Zeit zum Anlaufen zu geben. Wer über ein schnelles Modell verfügt, kann sie also deaktivieren (*Disabled*) – einfach mal ausprobieren.

Advanced: Hier lauert bei einigen BIOS-Versionen unter dem Menüpunkt *Peripheral Configuration* der *IDE HDD Block Mode*. Auf *MAX* geschaltet, erreicht man zwar eine höhere Geschwindigkeit bei Festplattenzugriffen, allerdings können dadurch bei älteren PCs Probleme mit anderen Komponenten auftreten. Eine Änderung des *Parallel Port Mode* auf *ECP* (Enhanced Capabiliti Port) bzw. *EPP* (Enhanced Parallel Port) beschleunigt lediglich den Datenfluß zum Drucker etc.

Advanced Chipset Configuration/Chipset Features Setup: *Base Memory Size* sollte hier auf 640 KB stehen, die *DRAM Speed Selection* kann zumindest versuchsweise mit *Fast* betrie-

Interne Frischzellenkur: BIOS-Update

Das BIOS der aktuellen Rechnergenerationen kann über Treiber auf den neuesten Stand gebracht werden. Falls das Handbuch Ihrem Motherboard ein Flash-ROM-BIOS bescheinigt, können Sie **aus dem Internet oder direkt beim Hersteller gratis** eine aktualisierte BIOS-Version nebst „Flasher“ (das erforderliche Programm zum Beschreiben der Flash-ROMs) beziehen. Dieser Flasher wird dann unter DOS mit Angabe des Update-Files gestartet (z.B.: *FLASHER.EXE BIOS.DAT*), der Rest läuft automatisch ab.

Tuning vom Profi: TuneUp 97

Wer seinen Rechenknecht auf Vordermann bringen möchte, ohne selbst Hand anlegen zu müssen, kann zu dem Programm „TuneUp 97“ (für 29,- DM von S.A.D.) greifen. Damit lassen sich nicht nur Systeminfos nebst Prozessormonitoring abrufen, sondern auch die Lade- und Endgrafiken von Windows neu einbinden, Symbolordner und gelöschte Papierkörbe wieder restaurieren, sowie Bootvorgänge modifizieren und aufzeichnen. Praktisch ist auch die Möglichkeit, die Windows-Registrierung zu ändern oder Netzwerk-Zugriffe zu beschränken. Mehr dazu unter der Internetadresse <http://www.tuneup.de>

TuneUp 97 bietet viele Möglichkeiten, um Windows komfortabel auf die eigenen Bedürfnisse anzupassen



ben werden – sollte dies zu häufigen Systemabstürzen führen, wird auf den ursprünglichen Wert zurückgeschaltet. Der Grafik-Zwischenspeicher **Video RAM Cacheable** wird zwecks flotterem Bildaufbau aber mit **Enabled** aktiviert, wobei die **16 Bit Recovery Time** bzw. **8 Bit Recovery Time** möglichst niedrige Werte enthalten sollte: also unter 16 Bit auf 1, bei 8 Bit auf 2 stellen. Die Schalter **PEER Concurency** und **PCI Streaming** dürfen **Enabled** anzeigen. Wer seine Rechner mit neuen SDRAM-Bausteinen bestückt hat, kann außerdem versuchen, das **SDRAM RAS-to-Delay** und die **SDRAM RAS-PreCharge Time** auf **Fast** zu stellen. Das klappt in der Regel aber nur mit SDRAMs mit 10ns Zugriffszeit oder niedriger. Auch die **SDRAM CAS Latency Time** kann niedriger bemessen werden, etwa auf den Wert 2.

Der **Video Palette Snoop** wird kaum mehr benutzt, also abschalten. Die **Latency Timer (PCI Clock)** ist für die Zugriffszeit von PCI-Karten verantwortlich – je niedriger der eingestellte Wert, um so kürzer die Wartezeit (unter 32 sollte der Wert aber nicht liegen). Zudem darf bei schnellen Rechnern etwa ab einem P200 der beschleunigende **PCI Burst** auf **Enabled** geschaltet werden.

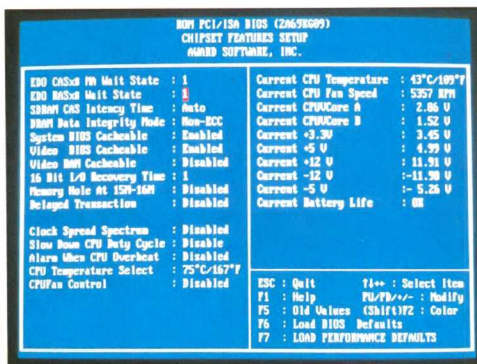
Plug and Play Configuration: Hierbei ist eigentlich nur der **Configuration Mode** von Interesse. Mit der Einstellung **Use ICU** kann Windows die Fehlerbehebung sowie die Auswahl von Plug & Play-Komponenten besser bewältigen.

Das Betriebssystem

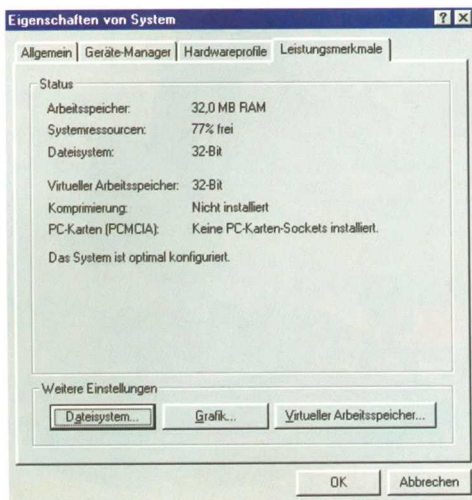
Um unter Win 95 oder 98 erste Hinweise auf interne Bremsen zu erhalten, gehe man wie folgt vor:

Start > Einstellungen > Systemsteuerung > System > Leistungsmerkmale

Falls das Betriebssystem hier nicht die Meldung „Das System ist optimal konfiguriert“ ausgibt, muß individuell nach Fehlerquellen gefahndet werden. Ansonsten bringt zumindest die Anmeldung als **Netzwerkserver** unter dem Menüpunkt **Dateisystem > Standardnutzung des Computers** ein kleines Leistungsplus. Auch ein Update der verschiedenen Treiber für CD-ROM, Grafikkarte usw. mag Geschwindigkeitsvorteile bringen. Besonders der Einsatz eines Master-Bus-Treibers für die Festplatte macht sich bei HD-Zugriffen durch direkte Ansteuerung des Daten-Bus angenehm bemerkbar, ist aber leider nur auf neueren Geräten möglich – bitte konsultieren Sie dazu die Dokumentation Ihres Motherboards. Ob der Master-Bus eventuell schon eingerichtet ist, kann man unter **Start > Einstellungen > System > Geräte-Manager > Festplattenlaufwerk-Controller** in Erfahrung bringen. Sollte dies nicht der Fall sein, suchen Sie nach einer entsprechenden Treiberdiskette aus dem Lieferumfang Ihres PCs. Alternativ empfehlen sich die Anfrage beim Hersteller und/oder das Internet. (Alexander Moritz/rf)



Es gibt zwar die unterschiedlichsten BIOS-Versionen, die Steuerung erfolgt aber immer per Cursortasten bei US-Keyboardbelegung



In der Systemsteuerung kann man die wichtigsten Daten des PCs ausloten

Saitek CYBORG 3D Stick

Die Masse der Joysticks ist für Linkshänder ergonomisch schlecht geeignet: Die Platzierung der Knöpfe ist auf die mehrheitlich am „rechten Weg“ befindliche Spielerschaft geeicht, „linke Gesellen“ ermüden darum schneller vor dem Monitor. Doch bei Saitek in München zeigte man jetzt ein Herz für Minderheiten und konstruierte diesen

famosen Allrounder. Der Cyborg 3D bringt in einem Steckfach auf der Rückseite sein eigenes Miniwerkzeug mit, um mit wenigen Handgriffen nahezu komplett umgebaut werden zu können. Genau wie der Schubregler wechselt die komfortable Handablage also auf Wunsch die Seiten, läßt sich aber auch in der Höhe verstellen und kann in ihrer Größe praktisch jeder Pranke angepaßt werden. Daß sich zudem die Seitenneigung des Joystickkopfes und die Größe der Daumenablage individuell einstellen lassen, kommt Rechts- wie Linkshändern entgegen. Freilich ist das bequemste Handling nichts wert, wenn die übrige Qualität nicht stimmt – sehen wir uns daher an, was der Cyborg 3D sonst noch zu bieten hat.

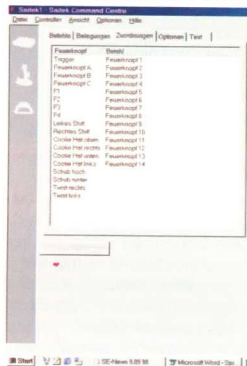
Der Individualknüppel: spielen (auch) mit links

Endlich ein Joystick auch für Linkshänder: Saiteks neuer Knüppel läßt sich mit dem beiliegenden Imbusschlüssel individuell anpassen. Die sehr solide Verarbeitungsqualität und 24 programmierbare Kontrollen machen das Gerät aber auch recht(s) interessant.

Da wären zunächst der Trigger, drei weitere Feuerknöpfe, vier Funktionstasten und ein Acht-Wege-Coolie-Hat, die allesamt über die mitgelieferte Software individuell zu konfigurieren sind.

Insgesamt stehen 24 programmierbare Funktionen zur Verfügung, aber das darf man von einem Stick der gehobenen Preisklasse (149,- DM) wohl auch erwarten. Ungewöhnlicher ist schon das metallisch-futuristische Design des robusten Plastikgehäuses mit der freiliegenden Stahlfeder. Der Knüppel liegt wie zu erwarten gut in der Hand und hat sich in der harten Praxis einer Testredaktion bestens bewährt.

Fazit: Wer zugunsten von Ergonomie auf eine Force-Feedback-Funktion für aufrüttelnde Erlebnisse verzichten kann, findet im Cyborg 3D einen verlässlichen Partner für Flugsimulationen, Rennspiele und Actiongames. (mh)



Im Command Center werden alle 24 Kontrollen konfiguriert – dieselbe Software wird übrigens für Saiteks Zockerkeyboard „PC Dash“ und das kommende „Cyborg Pad“ verwendet

Der gesamte Joystickkopf, inklusive Coolie-Hat und der drei Feuerknöpfe, läßt sich zur Seite neigen

Die Handablage verhindert Ermüdung bei ausgedehnten Sitzesitzungen und kann von Links- und Rechtshändern in der Größe angepaßt werden

Der Schubregler kann mit wenigen Handgriffen nach rechts verlagert werden

Die Twist-Funktion (Drehen des Steuerknüppels entlang der Längsachse) ermöglicht schnelle Reaktionen in 3D-Spielumgebungen

Die vier Funktionstasten lassen sich über die seitlichen Shift-Buttons mehrfach belegen



Saitek Cyborg 3D

Ergonomie:



Verarbeitung:



Funktionsumfang:



Preis:

ca. 149,- DM

Online-Info: <http://www.saitek.de>



- * ungewöhnliches Design
- * an jede Hand anpaßbar
- * 24 über Software programmierbare Kontrollen
- * kurze Reaktionswege der Feuerknöpfe
- * auch als USB-Modell erhältlich



- * kein Force Feedback
- * Federwiderstand nicht variabel

CALIBRATION

SUKK

GAME COMMANDER

PLATIN EDITION

AUTOMATISIERUNG DES SPIELSTARTS

Lieber das Spiel starten als Starten spielen!
Bei jedem Game Launch spart man mit dem
GameCommander™ bis zu 30 Schritte
(Joystick auswählen, kalibrieren, program-
mieren, usw.)!

EINHEITLICHE PROGRAMMIERUNG

Endlich eine einheitliche Programmieroberfläche
für alle DirectX kompatiblen Controller aller
Hersteller.

Sogar ältere, analoge Gamepads und Joysticks,
ect. kann man voll mit Tastaturbefehlen belegen.

STARTRAMPE FÜR ALLE SPIELE

Alle installierten Spiele finden sich in
Gruppen geordnet im GameCommander™
und werden von dort gestartet.
Die lästige Suche nach dem Spiele-Ordner
entfällt.

WWW.FANATEC.COM
advanced gameware

Jetzt überall im Handel Empf. VK: DM 29,95

Undercover-Hymne

Als treuer Leser der ersten Stunde wollte ich mich nach sechs Jahren nun auch einmal zu Wort melden:

1. Eure neuen Wertungskästen finde ich übersichtlicher und informativer denn je, auch die neue Idee der CD-Befestigung gefällt mir.
2. Stimmt es, daß „Baldur's Gate“ schon wieder verschoben wurde? Wenn ja, könntet Ihr vielleicht nochmals ein ausführliches Preview bringen?
3. Da ich ein absoluter Gegner von teuren Hotlines bin, würde mich als M&M 6-Spieler interessieren, was die Schadensanzeige (z.B. 4W2) bedeutet.
4. Das mit „WC Secret Ops“ war ja wohl ein Witz: Von den mindestens 60 MB Download stand kein Wort in Eurem Preview! Trotzdem, es hat sich gelohnt.

Swen Neumes, E-Mail: Swen.Neumes@t-online.de

1. Die Firma dankt!

2. Das neue Rollenspiel von Interplay soll im November fertig werden und noch vor Weihnachten erscheinen. Hältst Du es noch so lange aus?

3. In klassischen Rollenspielen steht das W für Würfel, die umliegenden Zahlen stehen für den Berechnungsmodus. 4W2 bedeutet somit, daß vier Zweierwürfel (bei „Might & Magic 6“ natürlich für den Spieler nicht sichtbar) geworfen und aufaddiert werden. Es ist also ein Schaden zwischen 4 und 8 möglich.

4. Was zum Preview-Zeitpunkt noch nicht feststand, steht im Test dieser Ausgabe. Also auch die kolossalen Downloadzeiten für den neuesten „Wing Commander“. Für Joker-Leser sind sie allerdings nur halb so kolossal, schließlich findet sich das gesamte Basisprogramm (gut 74 MB) auf der Begleit-CD!

Undercover-Rap

Gerade halte ich die Oktober-Ausgabe in Händen. Ich öffne mein Laufwerk, lege die Demo-CD ein und erstarre förmlich angesichts des neuen Designs. Diese Schönheit, diese Optionen! Wow, Ihr habt Euch in der letzten Zeit schwer verbessert – auch wenn mir die Hüllen mit dem Superkleber von früher besser gefallen haben. Jedenfalls ein großes Kompliment an Euch dafür, wie Ihr den PC Joker in den letzten Monaten optimiert habt!

Sebastian Münz, E-Mail: muenz@avunet.de

Starr vor Schönheit, DAS sind Komplimente! Heißen Dank dafür und ein Versprechen: Wir sind mit unserem Verbesserungsleiste noch lange nicht am Ende, wie beispielsweise das Messevideo auf der aktuellen Begleit-CD zeigt.

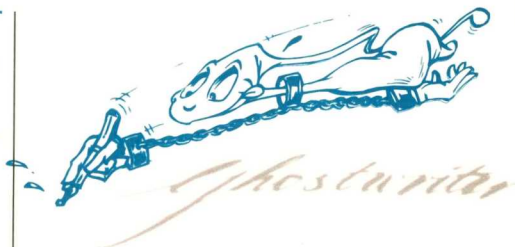
Undercover-Blues

Vor wenigen Tagen habe ich den neuen PC Joker erhalten, und wie immer ist das Heft ausgezeichnet. Allerdings finde ich Eure neue Titelseite überhaupt nicht gut, und zwar aus folgenden Gründen:

1. Wenn ich eine Zeitschrift sammeln will, ist es wenig attraktiv, wenn das Cover „Löcher“ hat.
2. Wenn die Hefte im Regal oder Sammelordner aufbewahrt werden, verhalten sie sich beim Herausnehmen, wodurch das Cover einreißt.
3. Die CD-Inlays aus dem Heftpapier sehen nicht nur labbrig aus, sondern sind es auch. Sie reißen gern ein und fallen bei jeder Gelegenheit aus dem Jewel-Case.

Thomas Holtrieder, E-Mail: thomas.holtrieder@cube.net

Also mir persönlich gefällt das neue Cover-Design ja um Klassen besser – unserem Boß auch, nicht zuletzt, weil nun nicht mehr so viele Heft-CDs am Kiosk gemopst werden. Deine Loch-Kritik trifft nur teilweise ins Schwarze, weil das Motiv ja nach wie vor unter den CDs weiterläuft. Und wenn Du Deine CD-Covers auf Hochglanzfolie haben möchtest – kein Problem: Auf der Begleit-CD findest Du im Ordner „CDinlet“ die Druckvorlagen!



Der Joker spaltet die Nation: Kaum war das neue Cover-Design auf dem Markt, schon hat man uns mit Glückwünschen und Verwünschungen bombardiert. Man kann es eben nie allen recht machen. In diesem Sinne freue ich mich jetzt schon auf die Leserbriefe zu unserer kommenden TV-Show auf SAT 1...

Undercover-Requiem

Gerade habe ich mir die neueste Ausgabe des PC Joker geholt, und mir ist gleich Euer neues Cover aufgefallen. Ich muß sagen, es sieht besch... äh, nicht so toll aus. Auch die neue Methode der CD-Befestigung kann mich nicht überzeugen. Erstens waren die Öffnungen schlecht perforiert, so daß ich mir die ganze Innenseite des Covers zerrissen habe, und zweitens hat man nach Gebrauch der CD keine Hülle mehr, in der man sie verstauen kann. Doch genug der Kritik, hier hätte ich noch ein paar Fragen und Anregungen:

1. Bringt doch mal ein DVD-Special über Hard- und kommende Software. Ich selbst bin stolzer Besitzer eines solchen Laufwerks und total begeistert!
2. Ist in Deutschland schon die DVD-Version von „Tex Murphy – Overseer“ erhältlich, und wann kommt der Nachfolger?
3. Könnt Ihr nicht auf eine Eurer nächsten CDs die kompletten Lösungshilfen der letzten sieben Jahre draufpacken?

Oliver, Gromatzki, E-Mail: Ogromatzki@t-online.de

Manchmal fragt man sich, wie all die anderen PC-Hefte mit Cover-CDs bisher überlebt haben – schließlich ist unsere aktuelle Befestigungsmethode praktisch überall seit langem üblich, im Grunde haben wir bloß nachgezogen. Aber egal, hier die ersehnten Antworten:

1. Derzeit gibt es über die DVD leider wenig Berichtenswertes. Es scheinen vorläufig für dieses Format fast ausschließlich Filme veröffentlicht zu werden, die Laufwerke haben nach wie vor Seltenheitswert.
2. Die DVD-Version liegt dem Spiel (schon als Budgetversion erhältlich) bei, von einem Nachfolger ist noch nichts bekannt.
3. Könnten wir schon, bloß können wir nicht – zumindest nicht so bald, da die Masse der Daten erst mal erfaßt werden müßte. Bis dato empfehlen wir einen Besuch unserer Homepage, wo immerhin alle Lösungshilfen seit der Ausgabe 1/97 komplett aufgelistet sind.

Wunschlos glücklich

Hm, lange nicht mehr an den Joker geschrieben, wird langsam wieder Zeit. Natürlich gehört zu einem guten Leserbrief viel Lob und Geschmeile, aber da ich seit fast sechs Jahren Abonnent bin, erspar' ich Euch das einfach. Also gut, suchen wir uns ein möglichst aktuelles Thema, das noch nicht tausendmal durchgekauft und wieder ausgespuckt wurde...



Indizierungen und Zensur? Nö, viel zu brisant. Schließlich läuft ja in Holland und ähnlich unbehüteten Ländern jedes zweite Kind mit Kettensäge und Axt durch die Gegend, während es wilde Nazi-Parolen schwingt und die geklaute Handtasche mit der Waffe bearbeitet. Ist es da nicht beruhigend zu wissen, daß man mit 18 praktisch über Nacht eine geistige Wandlung vom anarchistischen Chaoten zum braven Bürger vollzieht?

Nächstes Thema: Microsoft und Win 98? Dazu könnte ich höchstens anmerken, daß ich vor ein paar Tagen die Betaversion von Win 98 auf meiner alten Mühle installiert habe und keine Probleme auftraten. Ich muß wohl etwas falsch gemacht haben...

Ansonsten finde ich die Sache mit dem „Lustigen Bosniak“ (Leserbriefe 10/98) witzig. Vielleicht gibt es demnächst ja eine Metaphern-Reform zur Wahrung der politischen Korrektheit. Ich meine, was fällt Euch ein, unfragt Azeroth mit Bosnien zu vergleichen? Ihr hättet Euch wenigstens eine Erlaubnis beim bosnischen Konsulat einholen können, schämt Euch was! Und warum werden eigentlich die in Deutschland erscheinenden Satirezeitschriften nicht indiziert? Weg mit den Karikaturen in seriösen Tageszeitungen! Indizieren wir doch gleich die BPJs mit...

Gegen Ende kann ich mich nun doch nicht mehr zurückhalten und muß Euch einfach zum besten PC-Spielmagazin Deutschlands gratulieren. Endlich habt Ihr Euch (nach Jahren) für ein stilvolles und nicht hoffnungslos überladenes Coverdesign entschieden, womit auch mein letzter Kritikpunkt beseitigt wäre. Ein weiterer wunschlos glücklicher Leser mehr!

Alexander Volk, Pastor-Bredo-Str. 22, 41464 Neuss

Ein weiterer wunschlos glücklicher Leser? Mann, so was gibt's etwa so häufig wie Waffennarren bei der BPJ! Wir haben bereits beantragt, Dich offiziell unter Artenschutz zu stellen...

Grundlagenforschung

Ich lese den Joker erst seit etwa einem Jahr und kann mich deshalb nicht unbedingt einen Kenner seiner Vergangenheit nennen. Deshalb hier ein paar Fragen:

1. Wer hat eigentlich vor Dir die Leserbriefe beantwortet, und was ist aus dem Joker geworden? Ist der Arme etwa arbeitslos?
2. Wann kam der erste PC Joker auf den Markt?
3. Woher hat Reinhard „Jack“ Fischer seinen Spitznamen?
4. Was ist das Dogleware-Prinzip?
5. Könnt Ihr nicht in den Previews schon einen ersten Eindruck in Form von Schulnoten o.ä. abdrucken?
6. Wie wäre es von Zeit zu Zeit mit einem Sonderheft zu bestimmten Genres?

Stefan Heimerl, Jägerstr. 43, 50389 Wesseling

1. Vor mir gab es noch gar keine Leserbriefe, denn ich quäle mich seit der Erstaussage mit Lob, Kritik und Fragen ab. Und dem Joker geht's bestens: Alle vier, fünf Stunden nehme ich ihm den Knebel ab und gebe ihm was zu trinken!
2. Im November 1991 erschien mit unserer Erstaussage das allererste reine PC-Spielmagazin auf regelmaßiger Basis.
3. Ursprünglich kommt der Spitzname von Jacks Lieblingsbuch: „Jack aus den Schatten“ von Roger Zelazny. Weil man später bei vielen Games am C-64 nur drei oder vier Buchstaben als Name eingeben konnte, blieb er dabei. Auch jetzt ist er noch als Jaketec bei „Air Attack“ (www.gamechannel.de) jeden Mittwoch online. Daß die PC-Quizshow „You don't know Jack“ ebenfalls nach ihm benannt wurde, halte ich allerdings für ein Gerücht.
4. Hier ist von Programmen die Rede, welche zwecks Kopierschutz einen Dogle (Hardwareteil, das an einen Computerport gesteckt werden muß) benötigen. Falls Du nicht gerade das Softwarelabel „Dogleware“ meinst.
5. Die Benotung eines Previews wäre ebenso unfair wie unsinnig, da ein Spiel im frühen Entwicklungsstadium sich bis zur Endversion ja noch drastisch ändern mag.
6. Genrebezogene Sonderhefte waren in den frühen 90er Jahren bei uns üblich, finden derzeit aber kaum Interessenten. Falls ich mich da irre, sollten es mich die anderen Leser wissen lassen – und schon machen wir uns an die Arbeit.

Eine Liebeserklärung

Hossa: Seit dem gestrigen Abend bin ich wieder Leser (besser: Verschlänger) des Jokers! Wie man vielleicht merken kann, spiele ich auf die genialste, vernünftigste, originellste usw. Spiele-Zeitschrift auf diesem Planeten an: den Amiga Joker. Naja, diese Zeiten sind ja nun leider vorbei, reden wir also vom PC-Pendant...

Michael, ich liebe Dich und Deine Editorials! Und ich muß auch gleich der ersten Zeile Deines Kommentars in der Ausgabe 10/98 vorbehaltlos zustimmen, denn früher war nun mal wirklich alles besser. Warum schreibst Du (Sie?) nicht mehr „Euer Michael Labiner“? Sind sich die PC-Loser, äh... User (bin ja jetzt auch einer) zu fein für ein ordinäres „Du“? Na, ist ja auch wurscht. Der Rest des Heftes ist, Gott sei Dank, noch genauso gut, wie ich es vom Amiga Joker in Erinnerung hatte. Vielleicht nicht mehr ganz sooo lustig und Joke(r)-beladen, aber dafür moderner.

P.S.: Schön, daß es das Joker-Mauspad noch immer gibt!

P.P.S.: Noch schöner ist natürlich Brigitta, dienstälteste und nach wie vor hübscheste aller Spielmagazin-Verlegerfrauen.

Malte Janßen, Eichenstr. 4, 27804 Berne

Michael liebt Dich auch, soll ich ausrichten. Und von Brigitta zumindest einen lieben Gruß – hättest Du sie nicht erst an zweiter Stelle nach einem Mauspad genannt, wäre vielleicht mehr daraus geworden...

Von Brillen und Keulen

Grüß Dich, alter Kettenraßler! Bestell Deinem Schöpfer Werner Regnet doch mal einen schönen Gruß – und wenn die Schrift im Ghost-Comic nicht bald leserlicher wird, schicke ich Brork mitsamt seiner „Koile“ vorbei! E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor



Für alle Jungleser: Brork war der orksche (Comic-)Redaktionsbote zu Zeiten des Amiga Jokers. Und Brork sagt: „Hab Koile an Wernas Finga ausprobieren – kann man Schrift jetzt ohne Brillä lösen?“

Zensur findet doch statt?

In irgendeiner Ausgabe stand, daß es Euer Ziel sei, umfassend über Computerspiele zu informieren. Doch nun ist es wieder soweit, daß einige Titel nicht getestet werden. Man könnte ja davon ausgehen, daß diese Spiele Euch nicht erreicht haben, aber Ihr schreibt selbst, daß Euch im Falle von „Thoregon“ der „abenteuerliche Renderblender noch nicht einmal einen Kurztest wert war“. Daß dies kein Einzelfall ist, belegen „Titanic“, „Nine – The Last Resort“ und „SPQR“, die immerhin im Update-Service Erwähnung fanden.

Meiner Meinung nach ist es der falsche Weg, Spiele unter den Tisch fallen zu lassen, nur weil sie Euch nicht gefallen, denn zumindest „Titanic“ hat sich ja nicht gerade schlecht verkauft. Ich weiß, daß auch einige Konkurrenz-Mags nur bestimmte Titel vorstellten, aber das heißt noch lange nicht, daß Ihr Euch dem einfach anschließen solltet!

Felix Engelbrecht, Niedstr. 14, 12159 Berlin

Also, „Nine“ haben wir jedenfalls getestet: Heiße 58 Prozent in Ausgabe 1/97. Und der Verkaufserfolg von Ari Datas „Titanic“ wäre ohne den gleichnamigen Film und der namentlichen Ähnlichkeit zum ersehnten Douglas-Adams-Adventure „Starship Titanic“ wohl auch anders ausgefallen. Egal, denn prinzipiell sind wir ja um Vollständigkeit bemüht, doch ist die Seitenanzahl naturgemäß nicht unlimitiert – manchmal scheint es uns einfach sinnvoller, ein wirklich gutes Spiel ausführlicher vorzustellen, als auch noch den letzten Müll im Heft zu haben. Was Index-Kandidaten betrifft, hat dagegen nun mal der Gesetzgeber das Sagen.

Viel, viel viel

Dickes Lob an Euch, der PC Joker wird wirklich immer besser! Zwei CDs, tolle Vollversionen, viele bunte Seiten, viele Redakteure, viele Tests, viele News, viele Demos, viel Lesersoftware und viele Hot Spots! Nach so viel Lob nun eine Frage: Darf man auch selbstverordnete Levels wie z. B. für „Warcraft 2“ oder „Deadly Games“ als Lesersoft für die Cover-CD einschicken? Wenn ja, dann macht Euch schon mal auf viele gut designte Levels gefaßt! Euer Stadtgespräch finde ich übrigens genial.

Deh-Sen Yu, Schulstr. 26, 32547 Bad Oeynhausen

Nur immer her mit vielen Levels! Ob wir sie auch auf die CD pressen dürfen, hängt im Einzelfall freilich vom Okay des Originalherstellers ab.

Der Urteilsspruch

Zu Eurem Stadtgespräch in Ausgabe 9/98 möchte ich noch etwas anmerken: Warum macht Ihr es Euch denn so schwer? Sucht Euch doch einfach eine entsprechende Homepage, ladet dann umsonst (und natürlich illegal) die Raubkopie eines aktuellen Hits wie „Anno 1602“ oder „Dune 2000“ herunter und brennt sie auf Eure Cover-CD. Schuld ist nach dem Urteil des Gerichts natürlich AOL oder ein anderer Onlinedienst! Aber mal ernsthaft: Die Verurteilung von Felix Somm ergibt doch keinen Sinn, ganz im Gegenteil. Anbieter pornographischer Software sehen jetzt, daß der Arm des Gesetzes nur bis zu den Onlinediensten reicht! Doch noch etwas quält mich:

Das Stadtgespräch ist ja schön und gut, aber ich vermisse noch mindestens eine Seite Leserforum: Ihr stellt in einer Ausgabe ein Thema und veröffentlicht ein oder zwei Hefte später ausgewählte Lesermeinungen.

Ronald Kaufmann, Brüderstr. 69, 45768 Marl

Hey, HIER ist das Leserforum! Und hier ist auch ein Nachtrag zum Somm-Urteil: Auf stolzen 84 Seiten hat das Gericht seinen Spruch damit begründet, daß Compuserve USA zum einen auf dem EIGENEN Server in Deutschland indizierte Inhalte zum Download angeboten hat. Zum anderen habe Compuserve USA auf dem EIGENEN Server vorsätzlich Newsgroups geduldet, in denen u.a. auch Hardcore und tierpornographische Dateien frei zugänglich waren. Nach Ansicht des Gerichts hat der Geschäftsführer von Compuserve Deutschland dies alles gewußt und sich somit als Mittäter schuldig gemacht.

Superdupergeil

Wir haben in unserem Leben zwar noch nie einem Geist geschrieben, aber es gibt immer ein erstes Mal, gel? Wir finden Euer Magazin superdupergeil – was man damit nicht alles anstellen kann: lesen, angucken, Kaffee draufstellen und viel viel mehr – herzlichen Dank dafür! Da Ihr so toll seid, könnt Ihr uns doch sicherlich auch die folgenden Fragen beantworten:

1. Warum habt Ihr letzte Ausgabe nicht die deutschen Versionen von Larry 5 und 6 auf die CD gepackt? Wir sind generell der Meinung, daß Ihr (soweit vorhanden) immer die deutschen Versionen besorgen solltet.
2. Könnt Ihr nicht die Lösungshilfen zusätzlich auf der CD unterbringen? Wir sauen die Seiten oftmals mit Kaffee zu...
3. Warum ist Bill Gates so reich und wir nicht?
4. Warum nehmen so wenige Hersteller Rücksicht auf User mit langsameren Rechnern? Westwood ist da wohl die löbliche Ausnahme!
5. Wie wäre es mit „WWF in Your House“ als Vollversion? Dafür würden wir Euch noch viel mehr lieben, denn es ist ein absoluter Klassiker und wird von vielen unserer Bekannten gesucht! Flash und Heiko Metzler, Siedlerweg 1, 04746 Hartha

1. Bei Sierra waren nur die originalen deutschen Verkaufsversionen (also die englischen Versionen mit deutscher Anleitung) verfügbar, sorry. Aber ansonsten sind die Games auf unseren Cover-CDs eigentlich durchgängig lokalisiert.

2. Könnt Ihr nicht besser auf Euren Kaffee aufpassen – oder ihn wenigstens über die Leserbriefseiten kippen?
3. Vielleicht weil der Mann weiß, wie man eine Tasse hält, ohne auszuschnitten?
4. Naja, Echtzeitstrategie in Iso-Grafik ist halt auf Dampfrehnern einfacher zu machen als ein 3D-Effektfeuerwerk.
5. Meinen wir dasselbe Spiel? Dieses verunglückte Digital-Wrestling von Acclaim, das wir anno Ausgabe 3/97 mit 57 Prozent auf die Matte gelegt haben? Das soll ein „absoluter Klassiker“ sein?!

Erde an Programmierer

Könntet Ihr nicht eine Rubrik „Leser an Programmierer“ einrichten, in welcher man Vorschläge, Anregungen und Kritik unterbringen darf? Sicher lesen auch die Spielehersteller Euer Mag und könnten die Vorschläge dann an die Programmierer weiterleiten. Ich denke nämlich, daß sich viele sonst nicht trauen zu schreiben – und wenn doch, daß sich die meisten Firmen nicht einmal zu einer Antwort herablassen würden.

Catkiller, E-Mail: vuesta_madre@hotmail.com

Warum so umständlich? Wir sprechen tagtäglich persönlich mit den verschiedensten Entwicklern – und leiten dabei selbstverständlich die von Leserseite an uns herangetragenen Anregungen weiter!

Übersicht zählt!

Was haben eigentlich nur manche Leser gegen Euer Layout? Der PC Joker hat für mich gerade da einen entscheidenden Vorteil gegenüber der Konkurrenz: Er ist übersichtlich! In anderen Magazinen werden Spiele, egal welchen Genres, durcheinander getestet, während im Joker der logische Aufbau schon mit dem Inhaltsverzeichnis beginnt. Hier werden die anfangs ja noch nichtstaggenden Titel in ihre jeweiligen Bereiche eingeteilt und mit der entsprechenden Genrefarbe gekennzeichnet. So kann sich jeder, ob Adventure- oder Strategiefan, schnell einen Überblick verschaffen und findet die entsprechenden Seiten dank der Farbkennzeichnung in Null Komma nix.

Nicht nur aus diesem Grund halte ich den PC Joker für das beste, weil übersichtlichste und damit leserorientierteste Spielmagazin. Dasselbe gilt auch für den Wertungskasten: Es steht alles Wissenswerte darin, die Box hält sich gegenüber dem eigentlichen Test dezente im Hintergrund und gibt doch gleichzeitig knallend die Gesamtwertung preis.

Noch was: Sobald Ihr „Grim Fandango“ oder „N.I.C.E. 2“ als Abopremie anbietet, dürft Ihr auch mich in den Reihen der Abonnenten begrüßen.

Marius Hörmann, Am Sonnenweg 65, 70619 Stuttgart

Danke für das übersichtliche Lob. Im Gegenzug eine kleine Überraschung: Mit der nächsten Ausgabe darfst auch Du endlich abonnieren, denn dafür haben wir (zumindest vorläufig) „Grim Fandango“, den neuen Hit von Lucas Arts, als Prämie vorgesehen. Falls Du nicht diesen Monat schon zum tollen „Siedler 3“ greifen magst.

Nur keine Hemmungen

Unter den Nägeln brennende Themen? Unaufschreibbare Fragen? Unabwendbare Kritik oder unbändiges Lob? Dann her damit, denn ich drücke hier so ziemlich alles ab, was interessant, witzig, lehrreich und/oder halbwegs jugendfrei ist. Falls ausdrücklich gewünscht, übrigens auch anonym. Persönlich beantwortet werden (neben E-Mails) allerdings nur Briefe, denen ausreichend RÜCKPORTO beiliegt; außerhalb Deutschlands sind dazu internationale Antwortscheine erforderlich. Also ab mit der Post!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST ACTIVITIES



OKAY!

IHR WOLGT ES AUCH AUF DIE HARTE TOUR! HIER KOMMT DER ROTE BARON MIT SEINEM JAGDEDECKER...

PRATA

PRATA

SAKRILEK!

METZT IST ENDGÜLTIG SCHLUSS MIT LUSTIG - ES WIRD GEBEN KEIN PARDON VOM ROTEN BARON, DER KOMMT HIER MIT SEINEM EINDECKER ...

ERZÜND!



DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 10/97 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urtel	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urtel	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urtel	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urtel
30 Billion	3/96	Simulation	60%	DSF Fußball Manager '98	9/98	Sport	63%	M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%	Seven Years War	4/98	Strategie	58%
30 Flipper	3/98	Simulation	62%	DSF Ski	5/98	Sport	33%	M1 Tank Platoon 2	5/98	Simulation	85%	Shadow Master	3/98	Action	63%
30 Ultra Pinball				Dune 2000	9/98	Strategie	73%	Madden NFL '98	2/98	Sport	74%	Shadows of the Empire	11/97	Action	87%
Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%	Dunkle Manöver	4/98	Strategie	87%	Mageslayer	1/98	Action	64%	Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
7th Legion	11/97	Strategie	52%	Echelon	10/98	Strategie	39%	Man of War	9/98	Strategie	33%	Sid Meiers' Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Adia Soccer 2	1/96	Sport	63%	Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%	Mano TT Superbike	12/97	Sport	78%	Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%	Emergency	6/98	Action	54%	Mass Destruction	11/97	Action	57%	Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%	Eracthica	10/97	Action	55%	Max Montezuma	1/98	Action	72%	Sonic 3D Fickies Island	10/97	Action	7%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%	Evolution	10/97	Abenteuer	39%	Mayday	10/98	Strategie	76%	Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Adrenix	7/98	Action	62%	Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%	Men in Black	1/98	Game-Mix	71%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%	F-15	6/98	Simulation	75%	Metallizer	3/98	Strategie	66%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%	F-22 Raptor	1/98	Simulation	63%	Micro Machines V3 Multi	6/98	Sport	85%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Air Warrior 2 Dth	3/98	Simulation	67%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Microsoft Baseball '98	9/98	Sport	80%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Air Europa	12/97	Strategie	63%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Microsoft Golf 98 Edition	9/98	Sport	69%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Andreotti Racing	2/98	Sport	68%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Anno 1602	5/98	Strategie	87%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Arade's Greatest Hits 2	4/98	Game-Mix	11%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Armor Command	5/98	Strategie	79%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Armored Fist 2	12/97	Strategie	83%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Army Men	7/98	Action	69%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Asien und Ozean Die Suche	4/98	Game-Mix	52%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Asien und Ozean Die Suche	4/98	Game-Mix	52%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Autobahn Racer	6/98	Sport	67%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Axi & Axi	10/98	Strategie	61%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Baphomet's Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Barfingers	3/98	Abenteuer	80%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Battlezone	4/98	Game-Mix	87%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Battlezone: Tech Commander	9/98	Strategie	87%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Beast Wars: Transformers	7/98	Action	39%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Beasts & Bumpkins	10/97	Game-Mix	52%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Birmingham	11/97	Game-Mix	81%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Blade Runner	1/98	Abenteuer	88%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Blasters	3/98	Action	64%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Bleat's Fun	12/97	Sport	78%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Bleat's Fun	1/98	Sport	75%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Blond Omeg: Legacy of Kan	11/97	Game-Mix	65%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Boggle	2/98	Strategie	77%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Buccanier	1/98	Game-Mix	59%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Bugriders	4/98	Sport	35%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Butt-A-Move 2	5/98	Strategie	39%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Casual World Superbike				FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
World Champions	9/98	Sport	70%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Cave Combat	2/98	Strategie	62%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Die Brücke von Anheim	10/98	Sport	82%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Coin-More Rally	1/98	Strategie	82%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Combat Chess	1/98	Strategie	86%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Commands	7/98	Strategie	86%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Conflict: FreeSpace	9/98	Simulation	86%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Constructor	10/97	Simulation	80%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Creatures 2	10/98	Game-Mix	63%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Croc: Legend of the Gobbo	3/98	Action	73%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Cyberball	9/98	Simulation	38%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dark Colony	11/97	Strategie	63%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dark Reign	11/97	Strategie	88%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dart Rik	3/98	Sport	53%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Das Grab des Pharo	3/98	Abenteuer	77%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Days of Delivion	6/98	Abenteuer	24%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Daytime USA Deluxe	12/97	Sport	68%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Deadlock 2: Shing Wars	4/98	Strategie	68%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Demomond	12/97	Strategie	75%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Die Praterinsel	6/98	Game-Mix	55%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
D.O.G.	10/97	Action	51%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dragon Storm over Glt 3	9/98	Strategie	74%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dragon Dice	12/97	Sport	68%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dreams to Reality	10/97	Action	79%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Drilling Bay	12/97	Action	55%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Drayon	5/98	Game-Mix	76%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
DSF Fußball Manager '98	9/98	Sport	63%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
DSF Ski	5/98	Sport	33%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98	Abenteuer	88%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Dunkle Manöver	4/98	Strategie	87%	FI Manager Professional	11/97	Sport	82%	Might and Magic 6	9/98						

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.

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

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

Einsendeschluß: 2. November 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

E-Mail Adresse

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rf)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Markus Ziegler (mz)



Manfred Huber (mh)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)



Mourad Zarrouk (mz)



Michael Trier (mt)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung



Petra Laubenberger
Tel: 08106/899603



Nicole Laubenberger
Anzeigenverwaltung



Christiane Schober
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter

Alexander Moritz
Gerald Samel

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger

Reinhard Fischer

Titel

„Die Siedler 3“, Blue Byte
Prolit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH
Max-Loidi-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung

Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®

Sebad Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel.: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/98

126.723

Erscheinungsweise

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

Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus:
DM 91,- / Ausland: DM 100,-. Bestellungen
bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement
gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert
sich automatisch um ein weiteres Jahr,
falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum
Ende des Bezugsjahres möglich). 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 Rechten
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 unvor-
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-
beitungssystemen) bedürfen der schriftlichen
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 gebiebt und teilrecyceltem Pa-
pier gedruckt.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidi-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 GB + 7 Spiele (Star Wars
1-3, Warioland, Battleloads, Bat-
man R.o.t. Joker und Amazing
Spider Man) + Lichtlupe + Netz-
teil. Preis VHB. Tel.: 05936/6987,
nach Sebastian fragen

SUCHE HARDWARE

Suche P233MMX oder tausche
gegen AMD K3 233 (neuw.).
Quix: 01656288770

Bin knapp bei Kasse. Wer kann
mir, einer armen Schülerin, einen
PC schenken? Freue mich über
jede Spende. Tel.: 03745/73076,
Jennifer verlangen

Wanted! Suche funktionsfähige
Sega Game Gear mit Spiel Co-
lumbus oder ähnliche Spiele.
Kontakt: 01726972112, Fax:
07146/860288, e-Mail: BBB-
Ehni@t-online.de

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: Final Fantasy 7, F1 Ra-
cing je 50,-, Imperialismus 20,-,
Napoleon in Rußland, Brücke
von Arnheim je 25,-, Max, Inter-
state 76, Industrie Gigant, Flying
Corps je 15,-, Silent Thunder,
Win Cleaner, MIA2 Abrams, Des-
cent 1+2 + Mission builder, Terra
Nova je 10,-, Power Wheel m.
Gas u. Bremse 80,- DM (Neupr.
160,- DM). Tel.: 04503/75423

F-15, Hexen 2, Panzer General 3D,
Tomb Raider 2, Apache Longbow
1+2, Might and Magic 6, MIA2
Tank Platoon 2, IF-22 Raptor, IF-22
ADF, SSI Nr. 1, iMIA2 Abrams,
SSN Seawolf. Tel.: 09922/60224

Verk.: Private Eye, Superspy,
Blinky Bill 1 u. 2, Dragon Lore 2,
Abenteuer Afrika je 20 DM.
Conquest Earth 25 DM, Obsidian
30 DM, KKND 2, Star Craft je 40
DM, CD-Master (Brennersoft) 25
DM. Tel.: 035842/27375

Verkaufe Toca Touring Car
Championship DM 60, Bleifuß
Fun DM 35, Age of Empires DM
60, Gold Games 2 DM 20 + Por-
to. Alle Spiele mit Originalver-
packung. Tel.: 07041/940453

Verk. C&C 1 + Missions CD1 50
DM; C&C 2 + Missions CD1 +
Missions CD2 50 DM, Transport
Tycoon Deluxe 30 DM. Tel.:
03571/426202

Verk. Stonekeep 15,-, Dungeon
Master 2 15,-, The Dig + Lösung
20,-, Azraels Tear 15,-, Rebel As-
sault 2 20,-. Suche Diablo, Com-
mand + Conquer 1, Tomb Raider
1. Tel.: 04361/1238

Biete: KKND, Der Clou 20 DM, X-
Com 2 20 DM, Kolumbus 15 DM,
Der Druidenkreis 15 DM, Mig 29
Rebellion und Eye of Storm zusam-
men 20 DM. Tel.: 05223/75272

Verk. Earth 2140, Star Trek Ge-
nerations, Dark Colony, Akte Eu-
ropa, Sub Culture je 20 DM,
Uprising, Autobahn Raser je 35,-.
Alles inklusive Versandkosten.
Tel.: 03573/663614

Biing, Lula Inside, Resident Evil,
FIFA 97 je 29,-, Zombierville 19,-,
Fighting Force 70,-. Alles im Ori-
ginalzustand. Tel.: 0571/31974

Verk. Lands of Lore 2, Age of Em-
pires, Magic - Die Zusammenkunft
X-Com Apocalypse für je 45,-
DM. Telefon: 03493/81562 (Mo-
do nach 18.00 Uhr, fragt nach Da-
niel)

Verkaufe ca. 260 Spiele zu Tiefst-
preisen 15,- DM + Nachnahme.
Bitte Liste anfordern, es lohnt sich.
Commandos, Army Men, Forsa-
chen, Longbow 2, Max 2, Prost 98,
Spec Ops. Dogan Pekacar, Tarn-
nenbergstr. 11, 92637 Weiden

Verk. PC-Spiele originalverpackt
und einmal benutzt: Vikings,
Stonekeep je 20,-, Hell, Shadow-
caster je 15,-. 08723/3962

Biete Top Spiele: BMH Profession-
al mit Editor Disk 25 DM und
Mad TV 2, Pizza Con., Theme
Park, alle auf Verhandlungsbasis.
Tel.: 03391/398549

Verk. Army Man, JSF, Rebellion,
Dungeon Keeper, C&C, EF 2000,
Nuk Strike, NBA 98. Angebote
an Philip Skupin, Tondern Stieg
1, 22049 Hamburg oder fax:
040/6959519

Verk. Anno 1602. Suche Com-
mandos. Danny Musold, Ahorn-
weg 25, 19075 Hothusen

Achtung! Ganz billig Computere-
spiele abzugeben z.B. Pete Sam-
pras 97 25,-, Pizza Connection
20,-, North u. South 10,- und
vielleicht mehr. Tel.: 09562/7487,
09562/6952

Biete ca. 200 Originale für den
PC und 40 für Amiga. Alle mit
Hülle und Handbuch. Preise zwi-
schen 10 und 40 DM. Von neu
(Commandos) bis alt (Dragon-
flight, Elvira 2). Liste: 0371/
512325/AJESKE@AOL.COM

Starcraft, NHL 98, GNAF, BM 97, Beast Within, EM, Jack Orlando, Chewy, Incubation, Gold Games 2, Last Express, BMP, Urban Runner, Panzer 3D, Carmageddon, NBA Jam, Terminator-Spiele u.a. Tel.: 069/4980347

Verk. Star Trek Generations, Deep Space 9, X-Com je 25 DM, Day of The Tentacle, Deadly Games, Mechwarrior 2, Sim City 2000 Netzwerk, Alone in the Dark 3, Terra Nova, Comanche 1, Silent Service je 20 DM. 06431/51186

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend das PC-Spiel „Rüsselsheim“. Tel.: 033841/35037

Suche das Spiel Imperator oder Kaiser und absolut alles von Wolfgang Petry. Tel.: 0231/7267420, Fax: 0231/7267420

TAUSCHE SOFTWARE

14 ältere Adventures, 4 Adv.-Sammlungen mit 18 Spielen, Siedler 2, Dune 2, Auf Wunsch mit Lösungen. Biete 3 Games für Monkey 3. Liste anfordern. Tel.: 07231/680398, Pforzheim

Habe SNES mit 15 Spielen, wie z.B. True Lies, NBA Jam, Star

Wars + Super Game Boy + 2 GB-Spiele. Würde gegen 17-19" Zoll Monitor, CD-Recorder/RW oder CPU (mindestens Intel PIII MMX, 300 MHz) tauschen. Schreiben oder Fax an: 08272/640862

Biete Diablo, Anno 1602, Dungeon Keeper, Fallout, Incubation, Comanche 3, MDK, M1 Tank 2, Panzer Gen. 3 D, Starfleet u.a. Suche: Jedi Knight, Forsaken, Battlezone, Starcr., Mechcomm, Spec Ops, Armored Fl. 2. Tel.: 0387770736

VERSCHIEDENES

Biete günstig Spiele für PCI Alles Originale im Topzustand, teils noch verpackt. Suche Autobahn-raser, Dungeon Keeper, Intersta-te 76, Croc und alle 3D-Ego Shooter oder Strategiespiele. Tel.: 0217321958

Über 2000 Cheats + Spielelösungen je 2,-. Viele Special-Disks ab 5,-. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Anruf lohnt immer.

Verkaufe Amiga-CD 32 mit 10 Spielen + 2 Tools Programme DM 120,-. Tel.: 04181/293963

Verk. Saturn + 13 Sp. (z.B. Sega Rally, Sov. Strike, Atlantis, Nascar

98) + 2 Pads + 3 Demo CD's + Tips und Tricks Hefter für 650 DM. Tel.: 036624/20863 ab 19.00 Uhr

Über 5000 Cheats, Lösungen ... für 1000 Spiele auf CD für nur 25 DM. Über 100 Savegames und Levels für 50 Spiele auf CD für nur 20 DM. Lars Gerhardt, Dieselstr. 5 a, 63755 Alzenau

Nutzen Sie Ihren PC nebenberuflich! Info v. T. Becker, Weinfeldweg 12, 83471 Berchtesgaden

Suche Tips zu: Der Reeder, Quest für Glory 4, Dune 2 u. Starcraft u. Perry Rhodan: OE. Gebe Cheats von: AOE + Seven Kingdoms + GTA. Schreib an Stefan Bannach, Untere Vorstadt 61, 72458 Albstadt 1

Verk. Computertisch mit Auszugsplatte für Tastatur. L = 110 cm, B = 60 cm, H = 75 cm, 1 Jahr, VB 110,- DM. 08723/3962



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
☐ Biete Software
☐ Tausch

- ☐ Suche Hardware
☐ Suche Software
☐ Kontakte

☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzeichenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Computerspiele An- und Verkauf - über 3000 Spiele vorrätig! (PC, PSX, AMI, C-64, Sat, ST u.a.). Beethovenstr. 57, Hamburg, 040/224633 (15 - 20 Uhr)

Spiele für PC CD-ROM, Preisliste kostenlos bei H&M GdBR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach. Tel.: 06834/55755, FAX: 55766, E-Mail HSM5007@aol.com

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schließeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298

Netzwerk-Komplett-Kit und Zubehör. Billig! WWW.MAKARO.DE

Versandshop 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen! Unsere Sonderpreise des Monats:

Resident Evil = 39,90 DM, Fin Fin = 29,90 DM, Need for Speed 2 = 24,90 DM, Pandemonium = 24,90 DM, Fifa Soccer 97 = 24,90 DM, Larry 7 = 24,90 DM, Golden Goal 98 = 24,90 DM, Stadt der verlorenen Kinder = 19,90 DM. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action-Shootern an. Fordert eine kostenlose Komplettliste mit über 200 Titeln bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel.: 08374-588196 an. Es lohnt sich!

Games Dispatch Fuchs, Hard- & Software Versand, Spielsoftware zu günstigen Preisen, u.a.: PowerboatR 69,95 DM, Need4Sp3 79,95 DM, Turok 49,95 DM, Incubation 24,95 DM, NICE2 74,95 DM. Mo - Fr 8-20 h, Sa & So: 10 - 18 h, Tel.: 03573/7954-79, Fax: -80, E-Mail: Games-Dispatch@t-online.de. Kostenlose Liste anfordern!



JOKER-SHOP

je **29.-**
oder
49.-
im Set



EXKLUSIV!

Nur hier von Chris Hülsbeck
handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD

Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



nur noch
5.-

JOKER HIT COLLECTION

„Die Höhlenwelt Saga“ auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



24,95

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.



10.-

NEU!!

SAMMELORDNER

9,80

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien“



nur noch
7.-

MAUSPAD

JETZT

nur noch
19,80



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,-

SCHLÜSSELANHÄNGER

exklusiv für Joker-Fans aus hochwertigem Edelstahl



je **5.-**
oder **20.-**
im Set

ONLINE KOMPAKT je DM 5.-
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.-



CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für
12 Scheiben



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)

JOKER-SHOP



PC JOKER: jede Ausgabe bis
einschließlich 10/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
1/98	Prototype, Dark Universe, Brain Dead 13
2/98	Quest for Glory 4
4/98	Betrayal at Krondor, Minigolf Deluxe
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5+6, Laffer Utilities

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ich bezahle

- per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle:

(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 1/98
	☐ 2/98 ☐ 4/98 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐ 10/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94
	☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95
	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 10/96
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 81 ☐ Set (Extreme Assault/Tunnel 81)
Original-Zazoo	☐ Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐ Stück
Joker Hit Collection	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Joker-Schlüsselanhänger	☐ Stück
Sammelordner	☐ Stück

Bitte benutzen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 117, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.- sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe
12/98

nur 8,90 DM

PC Heft & Spiel

VORSCHAU

erscheint am

3. November „Dunkle Manöver“ auf 2 Begleit-CDs!

Unser Weihnachtsgeschenk: Vollversion „Dunkle Manöver“

Im April noch für 90 Mark im Laden, schon nächsten Monat auf unserer Begleit-CD: **brillante Rundenstrategie von Bernhard Ewers, dem Kopf hinter dem Klassiker „Battle Isle“!**

Die dunklen Manöver von Trinode Entertainment/Modern Games siedeln zwischen Indiana Jones und James Bond: Als Agent der 30er Jahre sollen Sie in 21 Missionen die Verbrecherorganisation R.A.T. zerschlagen. Schicke Briefings mit deutscher Sprachausgabe stimmen auf die Jobs (Sabotage, Rettungsaktionen usw.) in vier Szenarien ein, dann gilt es, die geeigneten Truppen zusammenzustellen und auszurüsten – alle Verluste und Erfolge machen sich bei den späteren Aufträgen bemerkbar. Zug um Zug liegt es an Ihnen, Ihre Aktionspunkte weise zu verbraten...

Freuen Sie sich auf komplett gerendertes Iso-Terrain mit detailliert gestalteten und liebevoll animierten Einheiten, Explosionen wechselnder Größe,

schöne Zwischengrafiken und knallige Stereoeffekte. Dazu kommen ein Online-Lexikon, Multiplayeroptionen satt, sowie eine Steuerung, die von Anfang an taktische Raffinesen ermöglicht. Kurzum, **ein waschechter Hit, den wir erst vor einem halben Jahr mit 87 Prozentpunkten bewertet haben!**



- * Erstveröffentlichung 4/98 (ca. 90,- DM)
- * Originalwertung: 87 Prozent, Hit
- * komplett deutsch
- * 21 Solo-Missionen in 4 Grafikszenarien
- * bis zu 7 Multiplayer via Modem, Netzwerk oder Internet
- * Online-Lexikon zu allen Einheiten
- * komplett gerenderte SVGA-Grafik

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Bundesliga '99 – Der Fußballmanager *
Moto Racer 2 * Half-Life * Drakan *
Grim Fandango * Jagged Alliance 2 *
Rent-a-Hero * S.C.A.R.S.

Reportage

Hinter den Kulissen von
„Prince of Persia 3D“



Hardware

Marktübersicht:
Force Feedback Wheels

Special

Weihnachtsbazar für Spieler



DIESES SPIEL SPRENGT DIE GRENZEN DES RPG-GENRES..

Produktinfo 002

Erfahren Sie Stärke und Listigkeit, Freundschaft und Haß, Ehre und Verrat bei Ihrer Suche nach der Wahrheit. Rage of Mages erweitert die Grenzen gewöhnlicher Rollenspiele um Echtzeit-Kämpfe, einem einzigartigen magischen System und unzähligen Weiterentwicklungen der Gegner.

Voraussichtl. Erscheinungstermin:
15. OKTOBER '98

FEATURES:

- Isometrische 3D Landschaft mit Echtzeit-Lichteffekten
- Fantasy-Rollenspiel mit einzigartig schöner Grafik in Hi-Color Farben
- Riesenauswahl an Waffen und Rüstungen (über 300 Variationen), Scrolls, Potions, Zaubersprüchen und Fähigkeiten
- Über 50 versch. Gegner und Kreaturen
- Über 30 Missionen, die trotz großer Spiel-tiefe einsteiger freundlich gehalten sind
- Die animierten Charaktere werden dynamisch mit jeweiligem Equipment, Waffen und Rüstung im Spiel gezeigt
- 5 Sphären an Magie bieten viele einzigartige Zaubersprüche und Spezialeffekte
- Die hervorragende KI des Gegners stellt sich perfekt auf das Können des Spielers ein
- Die strategischen Gefechte stellen an den Spieler die Anforderung, daß er jede einzelne Schlacht durch-dankt und mit Weitsicht plant
- Multiplayer Support mit bis zu 16 Spielern

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76024 Karlsruhe
Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24

PowerPlay 8/98: "...ein gigantisches Strategie-Rollenspiel-Spektakel...", "...sehr detaillierte Ausführung: Sowohl Landschaft als auch Figuren sind komplett dreidimensional, Bäume bewegen sich im Wind, Schattenwürfe folgen dem Lichteinfall, und durch spezielle Filtertechnik passen sich die Figuren sehr gut in die Landschaft ein."

"Dieses Spiel ist für mich der Geheimtip des Monats"

4 von 5 Sternen

Heinrich Lenhardt PC-PLAYER 10/98

MONOLITH PRODUCTIONS

CDV

Weitere Informationen zu
Rage of Mages unter
www.cdvide
www.litl.com

"Rage of Mages" is a trademark
of Monolith Productions, Inc.
Irrtum und Änderungen vorbehalten

Warum wollen alle Matrox?



Mystique G200

2D/3D und Video hat doch jeder, oder?
Matrox-Kunden bekommen mehr:

Vorsprung durch über 20 Jahre Markterfahrung + innovative High-Performance Technologie
+ exzellente Benutzerfreundlichkeit + zuverlässigen Treibersupport + multimediale
Aufrüstbarkeit + Investition in die Zukunft + Luxusausstattung zum Serienpreis

Matrox – die begehrteste Grafikkarten-Marke!*

Mystique G200 für den Home User: MGA-G200 Grafikchip + 128-Bit-DualBus-Architektur
+ 8 MB SDRAM auf 16 MB aufrüstbar + VCQ (Vibrant Colour Quality) +
MGA-TVO-Videoencoder-Chipsatz + AGP 2x + 230 MHz RAMDAC + 3D Setup & Rendering
Engine + attraktives Spiele-Softwarebundle + jetzt nur DM 379,- (unverbindl. Preisempfehlung)
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

* Brand Awareness Studie '98, PC Welt, IDG-Verlag, <http://www.brand-awareness.de>

matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox