nur 8,90 DM
Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/Ifr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00
B 12623 E
4 394225 408908 03
3/99 März

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs

mit Vollversion des 3D-Hitgames

Sub Culture

plus 12 aktuelle Demos & Videos:
Siedler 3: Multiplayer • Gangsters
Command & Conquer 3
Klingon Honor Guard u.a.

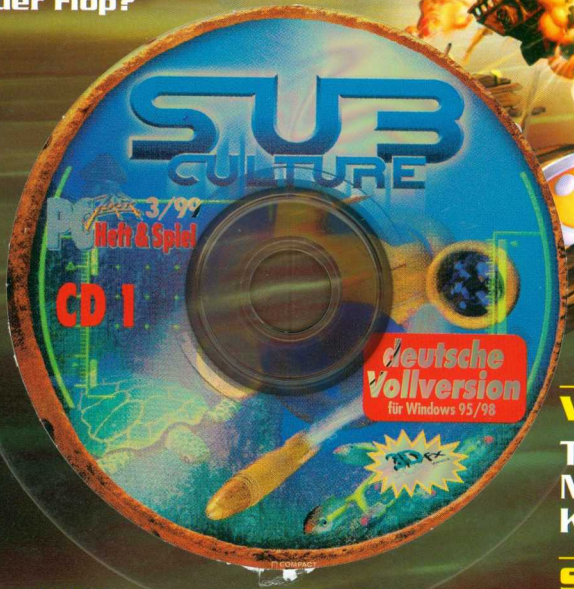


Rayman 2
The Great Escape

Effekt-Feuerwerk (nicht nur) für junge Hüpfer

Sim City 3000
Sid Meier's Alpha Centauri

Zweimal klassische Aufbaustrategie neu interpretiert: Top oder Flop?



VOODOO 3

Termine, Fakten, Meinungen und Konsequenzen

SPIEL DES JAHRES

Unsere Leser haben gewählt

Le Mans 24

Renntradition und 3D-Faszination

2 CDs • 12 Demos & Videos • Vollversion: Sub Culture • PC Joker 3/99

StarCraft

EXPANSION SET

BROOD WAR

Produktinfo 001

Korsar / Protoss / Nachschubjäger

Schau mir in die Augen

Kleiner

www.stormfels.de

Neue Einheiten
Neue Welten
Neue Kampagnen

Die einzige offizielle Erweiterungs–CD direkt von Blizzard!

„Galaktisch gut"!
GAMESTAR

Der Overmind ist gefallen!

Jetzt muß jede Spezies komplett neue Kampfsysteme erschaffen, um ihr Überleben zu sichern. Wie ein Phoenix aus der Asche erhebt sich Kerrigan, Königin der Klingen, in der Hoffnung, die Zergs wiederzuvereinen und die Herrschaft über den zerstörten Sektor an sich zu reissen. Ihr entgegenzutreten ist der ultimative Kräftevergleich!

Walkürenbomber / Terraner / Raketenfregatte



Sanitäter / Terraner / Feldarzt



Vernichter / Zerg / Schwerer Kampfflieger



Schleicher / Zerg / Schwerer Nachschub

StarCraft, Brood War und Battle.net sind Warenzeichen und Blizzard ist ein in den USA und/oder anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.de

DAS FÄNGT JA GUT AN

Aktuelle Indizierungen im Kreuzfeuer

Das Jahr ist noch jung, die Problematik schon alt: Wieder sind zwei namhafte Spiele auf dem Index gelandet, wieder hob Wehklagen unter den drei großen Fs (Fans, Firmen und Fachpresse) an. Das hatten wir zuletzt im Februar 1998, als die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften das zweite Beben von id-Software hierzulande kurzerhand abstellte. Jetzt hat die BPjS einen sündigen Egoshooter von Activision exkommuniziert und das „halbe Leben" von Sierra zumindest in der originalen US-Version gänzlich beendet. Gerade was letztgenanntes Spiel betrifft, ein Skandal? Um der Sache gerecht zu werden, genügt es nicht mehr, nur die Produkte selbst zu sehen – ebenso wichtig erscheinen mir die dahinterstehenden Marketingstrategien. Hat Activision den inkriminierten Titel auf der CeBit Home nicht hinter einer Türe vorgeführt, auf der gut sichtbar „Zutritt nur ab 18 Jahren" prangte? Löblich, hätte man nicht jedermann hereingelassen – der Verdacht, daß hier mit einem vermeintlichen Jugendverbot bloß Aufmerksamkeit erregt werden sollte, läßt sich kaum von der Hand weisen. Und warum bringt Sierra erst die US-Version eines Spiels auf den deutschen Markt, von dem eigens und gleichzeitig eine entschärfte Fassung erstellt wird? Etwa, um einerseits das lukrative Weihnachtsgeschäft mitzunehmen und andererseits das Interesse an der der indizierten Fassung nachgeschobenen Version anzuheizen?

Wer hier keine (schlechten) Absichten unterstellen will, der muß den Publishern zumindest Blauäugigkeit bescheinigen: Die Bonner Jugendschutzbehörde gibt es, weiß Gott, nicht erst seit gestern, da muß man doch wissen, daß mit solchen Praktiken Indizierungen oft geradezu herausgefordert werden. Und daß dies nur Nachteile für Branche und Spieler mit sich bringt, ist offensichtlich – auf Dauer weit größere Nachteile, als ein kurzer Aufmerksamkeitsmoment rechtfertigen kann!

Für ein- bzw. weitsichtige Hersteller hat 1999 indessen gut angefangen, denn in diesem Heft veröffentlichen wir wieder die von unseren Lesern gewählten Spiele des Jahres. Die festliche Verleihung fand kurz vor Verkaufsstart dieser Ausgabe statt; in der kommenden berichten wir über die Mega-Party. Dann gibt es übrigens auch wieder eine ähnlich tolle Vollversion am Cover wie diesmal das geniale 3D-Game „Sub Culture" – ein Blick auf die Vorschau genügt also hoffentlich, um das Jahr auch für Sie gut weitergehen zu lassen. Von den dazwischenliegenden Seiten gar nicht geredet…



Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt



Rayman 2

Der Vorgänger hüpfte noch über 2D-Plattformen zu Kultstatus, jetzt wird Raymans Cartoon-Welt dreidimensional: Ubi Soft verspricht 40 Stunden Spielspaß in 13 riesigen Szenarien – dazu 45 Minuten Dolby Surround und Grafikeffekte satt.

Preview ab Seite **26**



Voodoo 3

Für die „Kartenspieler" von 3Dfx steht beim neuen Standard das Grafiktempo an erster Stelle. Wir haben die Entwickler sowie User befragt: Braucht die Welt schon wieder neue 3D-Beschleuniger? Was werden sie können, wann werden sie kommen, und wer wird sie unterstützen?

ab Seite **106**



Spiel des Jahres

Die Würfel sind gefallen, die Wahlscheine ausgezählt: Wir präsentieren alle Genre-Highlights und die beliebteste Hardware des vergangenen Jahres. Freuen Sie sich auf die Sieger...

ab Seite **103**



Hot Spot

News
Branche 24
Hardware 16
Spiele 18
Previews
Die 24 Stunden von Le Mans . . 42
Driver 40
Jagged Alliance 2 44
Rayman 2 26
Shadow Company 30
System Shock 2 32
The Wheel of Time 38
X – Beyond the Frontier 48

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Tomb Raider 3 115
Tips & Tricks
Caesar 3 121
Powerslide 121
Recoil 121
Sub Culture 121
Test Drive 5 122
Trespasser 122
Uprising 2 122
X-Games Pro Boarder 122

Interviews

3Dfx (Voodoo 3) 108
Egosoft (X – Beyond the Frontier) . 49
Eutechnyx (Le Mans) 43
Sinister (Shadow Company) 31
Ubi Soft (Rayman 2) 29

Online-Guide

Previews
10 Six 92
Team Fortress 90
Tests
Starsiege: Tribes 94
Worms Armageddon 93

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Sim City 3000 & Sid Meier's Alpha Centauri

Aufbaustrategen aufgepaßt: Wer will die Städte der Zukunft errichten, wer mit Design-Guru Sid Meier in das Weltall aufbrechen? Die zugrundeliegenden Spielkonzepte („Sim City" und „Civilization") sind Klassiker – aber gilt das auch für die Neuauflagen?

Tests ab Seite **52** bzw. **58**

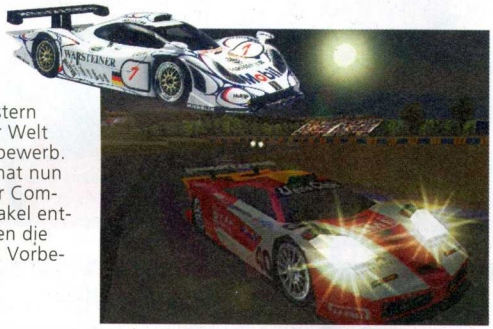


Sim City 3000



Sid Meier's Alpha Centauri

Die 24 Stunden von Le Mans



...ist eines der traditionsreichsten Autorennen überhaupt, seit 1923 begeistern sich Fans in aller Welt für diesen Wettbewerb. Nach dem Film hat nun endlich auch der Computer das Spektakel entdeckt: Wir senken die Flagge zu einem Vorbericht

ab Seite **42**

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies .12
Sub Culture 10
Charts 96
Comic 127
Editorial 3
Gewinner 100
Glossar für Fachbegriffe 100
Hardware
Microsoft Digital Sound System 80 .110
Die nächste 3D-Generation:
Voodoo 3 106
Impressum 132
Inserenten 97
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 128
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 131
Leserbriefe 124
Lösungsindex 123
Messen und Termine 24
Preisausschreiben
Besuch bei Spiel-Premiere zu gewinnen! 24
Mini-Umfrage 7
Siedeln und gewinnen! 19
Tomb Raider 3 Competition 21
Special
Piratensender im Internet: MP3 112
Spiel des Jahres '98:
Die Gewinner 103
Stadtgespräch 8
Testindex 130
Update Service 98
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer
Lamentation Sword 86
Quest for Glory 5 72

Action
Carnivores 88
Dark Vengeance 84
Eliminator 88
Uprising 2 85

Genremix
Biosys 76
Tides of War 86

Simulation
Fighter Squadron 82
Hanse 1480 – Das Vermächtnis . .86
Luftwaffe Commander 80
Pro Pilot 99 87
Top Gun: Hornet's Nest 79
Ultra Fighters 78

Sport
Actua Soccer 3 65
Extreme G2 68
Kurt 62
Links LS 1999 66
Pro 18: World Tour Golf 66
Snowmobile Racing 88
Snow Wave Avalanche 70

Strategie
Mah Jongg 87
Power Chess 2.0 87
Sid Meier's Alpha Centauri . . .52
Sim City 3000 58
Starcraft Expansion: Brood War . .99
Tom Clancy's ruthless.com 56

DIE JOKER-UHR



Für solche Fans haben wir immer Zeit, jetzt mehr denn je: **Der 14jährige Philipp Uhlenbruch hat die tolle Riesenuhr für uns gebastelt**. Jetzt brauchen wir nur noch einen wirklich „großen" Redakteur mit dem passenden Handgelenk – wen schlägst Du vor, Philipp? Und falls der Wandschmuck auch bei den Lesern gut ankommen sollte, könnte Philipps Vater als Geschäftsführer eines Werbemittelversandes für Massenproduktion sorgen. Also, wie sieht's aus, Leute?

DIE SCHNEEFRAU

Gehört eigentlich nicht direkt zur Arbeit eines Redakteurs, ist aber trotzdem schön: Unser Künstler Jack hat vor den Bürotoren diese herrliche **Winterskulptur aus Schnee** gemeißelt. Mittlerweile fiel die frostige Lady zwar längst der Sonne zum Opfer, doch die Erinnerung bleibt – besonders im Vergleich zu den kindischen Schneemännern, die der Rest von uns zusammenbrachte. Kein Foto davon, das wollen Sie bestimmt nicht sehen!



LARA MOGELT NICHT!

Als wir bei Eidos nach **Cheats für Tomb Raider 3** fragten, wollte man sie uns nur gegen eine schriftliche Bestätigung zur Verfügung stellen, daß wir die Mogeleien nicht veröffentlichen würden. Wozu hätten wir sie aber sonst haben wollen – an Lara-Experten fehlt es in der Redaktion wahrlich nicht! Also haben wir auf Hilfestellung vom Hersteller verzichtet und auf unsere findigen Leser vertraut. Die haben ja auch prompt geliefert…



DER ABO-HIT

Wer Neuabonnenten für PC JOKER wirbt, tut damit ein gutes Werk: natürlich für den Bezieher unseres genialen Magazins, für uns und für sich auch – denn es gibt ja seit Jahren immer starke Hard- und Softwareprämien. Den Vogel haben da kürzlich **Die Siedler 3** von Blue Byte abgeschossen: Knapp 2.000 Exemplare wurden verschickt; die Abo-Abteilung hat sich bis heute nicht ganz von den Strapazen erholt…



EIN SCHÖNER RÜCKEN

…kann bekanntlich entzücken. Ergo hatten wir **im Rahmen eines witzigen Online-Wettbewerbs** zur Weihnachtsedition der PC-Quizshow „You don't know Jack" auf unserer Homepage (u.a. sollten Armbanduhren den richtigen Redakteuren zugeordnet oder originelle BUs zu Webcam-Bildern ersonnen werden) gleich zwei Kehrseiten abgebildet: die von Verwaltungsfee Nicole neben der von Schreiberling Markus; beide mit Zopf. Und kaum jemand hat richtig getippt! Hätten Sie erraten, daß links das Weiblein und rechts das Männlein steht?



FURBY IST LOS

Noch ist die Redaktion nicht infiziert, doch das mutierte Tamagotchi-Virus zieht immer weitere Kreise: Ein batteriebetriebenes **Felltier von Tiger Electronics** ist in den USA derzeit der Hit, die Nachfrage nur über Wartelisten zu bewältigen. Man kann Furby streicheln und ihm das Sprechen beibringen; der Cybär wackelt mit den Ohren, blinzelt, singt, rülpst oder kommuniziert via Infrarot mit Artgenossen. Für rund 80 Mark soll Furby ab April auch hierzulande erhältlich sein; mehr dazu unter der Webadresse http://www.furby.com



ALLE JAHRE WIEDER

...präsentieren wir an dieser Stelle **die originellsten Weihnachtsgrüße an die Redaktion**. Dieses Jahr fiel die Ausbeute allerdings etwas dürftig aus, denn überwiegend bestimmten eher langweilige Karten von der Stange das Bild. Drei Highlights haben wir für Sie herausgepickt.



BeSINnliche Grüße kamen von Activision, doch der wilde Weihnachtsmann war offenbar ein verkleideter BPjS-Beamter...



Auf der Innenseite wünscht Mietheld Rodrigo aus „Rent a Hero" in gleich fünf Sprachen ejn frohes Fest im Auftrag von THQ/Funsoft



Das Krippenspiel von Sunsoft ist genial – besonders die Schafe!

MINI-UMFRAGE

Um fortan noch schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, warten an dieser Stelle jetzt immer ein paar Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie uns beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

1) Hat Sie das Cover (Illustration, Titelthemen) zum Kauf animiert?
2) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe?
3) Wenn Sie sich zwischen einer Top-Vollversion und vielen aktuellen Spieledemos entscheiden müßten, was würden Sie vorziehen?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
5) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
6) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am wenigsten?
7) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am wenigsten?
8) Bitte benennen Sie Ihr Lieblingsgenre!
9) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?

Einsendeadresse:
Joker Verlag · Umfrage · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de



KOMPLETTLÖSUNGEN

9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *400* verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Ace Ventura & I have no mouth
Age of Empire
Albion
Alien Trilogy
Anno 1602
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blackstone Chroniken
Blade Runner & Net::Zone
Byzantine
Cheatbuch 1 oder 2 - 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
'D' & Evocation
Daggerfall
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
Discworld 1 & 2
Dune 2000
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Final Fantasy VII
Floyd
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
G - Police
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Heart of Darkness (PC & PSX)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Incubation
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
Jedi Knight
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time/Grab des Phar.
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Liath
Lighthouse
Little Big Adventure 1 & 2
Maniac Mansion 1 & 2
MDK
Men in Black & Dogday
Might and Magic 6
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightlong
Obsidian & der vergessene Gott
Orion Burger & Bud Tucker
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1 & 2
Pilgrim & Titanic
QIN
Queen: The Eye
Rendezvous im Weltraum
REAH
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Simon the Sorcerer 1 & 2
3 Skulls of the Toltecs
Sherlock Holmes 2
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Superspy & Versailles 1685
Synnergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
The Note (Playstation)
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2 oder 3
Total Annihilation
Turok
Versailles 1685 & Superspy
Warhammer: Dark Omen
Wing Command. IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Files
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

! Lösungen zu Actionspielen! auf Anfrage !

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29,95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur **9,95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf
Provinzstr. 117
13409 Berlin
Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-16 Uhr

Sie erreichen uns auch im ***Internet*** unter: http://www.magic-line.de

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 042

STADTGESPRÄCH

Visionen einer Spiele-Zukunft



Gabriel Wunderlich (22), Produktmanager
„Die Zukunft gehört dem ‚Spiel im Kopf'! Die Umgebung wird direkt auf die Netzhaut projiziert, es gibt keine störende Hardware mehr."



Constantin Lorenz (28), Online-PR-Manager
„Spiele werden bald einen kulturellen Stellenwert haben wie Kino oder Theater. Das eröffnet dann wieder ganz neue Handlungsmöglichkeiten."



Frank De Luca (24), Spieleentwickler
„Die Zukunft liegt im Online-Gaming. Wer ernsthaft spielen will, wird mit Menschen spielen wollen – nicht mit einer dummen Maschine."



Martina Möller (29), Produktmanagerin
„Bald wird in jedem Kinderzimmer ein PC stehen. Das Zugangsalter sinkt rapide, und Computerspiele werden eine Selbstverständlichkeit sein."



Martin Hafner (29), Online-Gastronom
„Eine Zukunft haben Spiele nur, wenn es eine virtuelle Realität mit voller Bewegungsfreiheit gibt. So die Karibikinsel im Wohnzimmer…"



Andreas Schäffer (22), Student
„Ich glaube an Arenen, in denen Multiplayer-Sessions in Cyberanzügen stattfinden. Alle gemeinsam in einer errechneten Welt, super!"

3D-Optik und Rüttelstick haben wir schon, was kommt jetzt? Etwa das Force-Feedback-Wohnzimmer mit holographischem Großbildschirm? VR-Welten zum Direkt-ins-Hirn-Stöpseln? Oder sehnt man sich weiterhin nach traditionellen Werten wie Gameplay und Leveldesign?



Lazlo Levay (22), Zivi
„Anfangen wird es mit Cyberhelmen, dann kommt die Virtual Reality. Schade bloß, daß traditionelle Adventures wohl aussterben werden."



Stefan Angerer (21), Technischer Angestellter
„Der Computer wird nur durch Gedanken gesteuert werden. Dann verspricht das Internet den Menschen die völlige Bewegungs- und Reisefreiheit!"



Roswitha Binder (38), Mutter
„Computerspiele werden immer mehr Einfluß auf das Familienleben nehmen. Da muß man aufpassen, daß nicht andere Aktivitäten darunter leiden!"



Klaus Binder (40), Programmierer
„Schade, daß wohl bald alle meine liebsten Arcade-Klassiker auf dem Altar der 3D-Welle geopfert werden. Aber der Trend ist ja schon da."



Gerhard Swihla (31), Beamter
„Die Grafik wird immer besser werden, auch das Drumherum – bis zum Jäger-Cockpit fürs Wohnzimmer. Na, Hauptsache, es macht Spaß!"



Andrea Wagner (28), PR-Assistentin
„Sobald die Grenze zwischen virtueller und echter Realität verschwimmt, könnte die Identifikation mit Spielcharakteren gefährlich werden!"



Reinhard Eder (18), Zivi
„Über 3D-Beschleuniger, 3D-Brillen und Surround-Sound werden wir immer näher an Virtual Reality herankommen – in fünf Jahren sind wir da!"



Daniel Brunnhuber (25), Freiberufler
„Ich glaube, daß das absolute Spieleerlebnis in einer ‚Rundum-Simulationskapsel' liegt, so richtig mit Klima- und Geruchsreizen."

Nächstes Thema

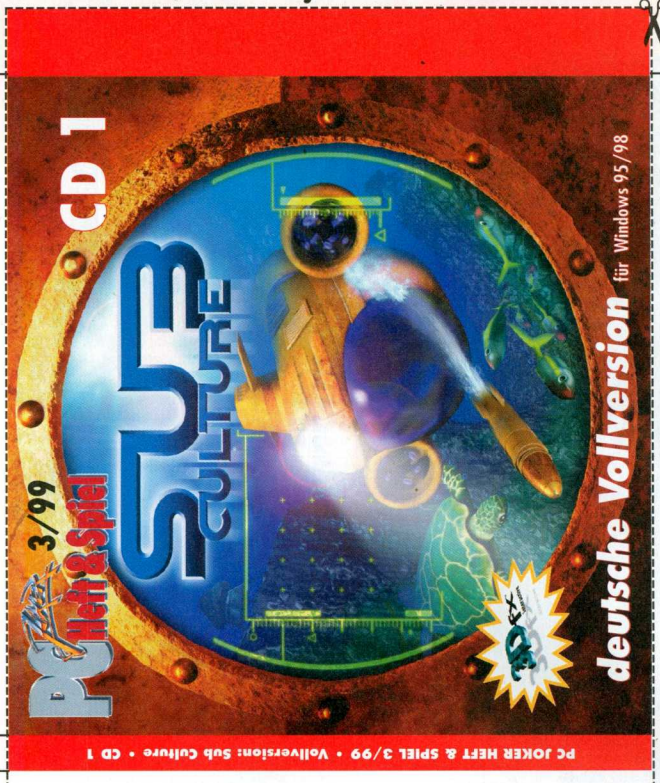
Neue Welten hin, Medienvernetzung her, derzeit sieht die Sache noch ganz anders aus: Unser Joker-TV „Level X" im samstäglichen Clubhouse von Sat 1 kam zwar riesig an, war aber vielen Fans zu kurz – vier Minuten sind einfach nicht genug. Was meinen Sie: **Ist PC-Entertainment im TV unterrepräsentiert?** Brauchen wir mehr Beiträge zum Thema, oder ist hier (Zeitschriften-)Papier doch einfach geduldiger?
Und falls Ihnen eine brennende Frage in den Sinn kommt, die Sie schon immer mal erörtert wissen wollten, dann ab damit an nebenstehende Adresse!

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



BIG AIR IST EIN WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC. ©1998 ACCOLADE, INC. ALLE WARENZEICHEN SIND EIGENTUM IHRER JEWEILIGEN BESITZER UND WERDEN UNTER LIZENZ VON ACCOLADE, INC. VERWENDET.

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!



VOLLVERSION

SUB CULTURE

Die Begleit-CD

Installation & Spielstart

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk und klicken Sie im automatisch starten-den Menü den Eintrag „Sub Culture installieren" an. Wählen sie nun die für Ihre Rechnerkonfiguration geeignete Programmversion:

Windows 95: wenn Ihr Rechner über *keine 3D-Beschleunigerkarte* verfügt (auch unter Windows 98)

3Dfx: wenn Sie eine Beschleunigerkarte mit einem Voodoo 1- oder Voodoo 2-Chipsatz besitzen. Als Treiber muß zumindest Glide 2.42 installiert sein; Sie finden diese Version im Verzeichnis „3Dfx" auf der CD.

PowerVR, Rendition: wenn Sie einen 3D-Beschleuniger mit diesen Chips besitzen

D3D: wenn Sie über eine *nicht namentlich aufgeführte 3D-Karte* mit mindestens 4 MB Speicher verfügen. Für optimale Performance sollte DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Goodies") installiert sein.

Achtung! Sub Culture ist ein modernes, rein für Win 95/98 konzipiertes Programm und läuft *nicht unter DOS, Win 3.1 oder Windows NT*.

Start: Starten Sie Sub Culture über den automatisch angelegten Eintrag im Startmenü (Programme/Criterion Studios/Sub Culture/Sub Culture für Windows 95) oder den Menüpunkt „Run Sub Culture" im Installationsmenü des Spiels.

Handbuch & Lösungshilfen

Das **vollständige deutsche Handbuch mit sämtlichen Original-Illustrationen** finden Sie als Word-Dokument auf CD Nr. 1 im Verzeichnis „Handbuch".
Im Jokermenü der CD Nr. 2 finden Sie unter der Rubrik „Lösungen" eine Reihe von **Cheats** zum Spiel (Unverwundbarkeit, Geld im Überfluß, Missionsanwahl usw.).

Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Damit Sie das Heft nicht zerschneiden müssen und Ihre Joker-Sammlung trotzdem übersichtlich archivieren können, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich **auf CD Nr. 2 im Verzeichnis CDInlets** als Bitmaps. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Vollversion



Das Meer, unentdeckte Weiten: Nur knapp unter der Wasseroberfläche existiert eine Miniatur-Zivilisation – und es liegt an Ihnen, sie zu retten! Weil die von Menschen verursachte Umweltverschmutzung unter den kleinen Leuten einen beinharten Konflikt um die letzten Ressourcen entbrennen ließ, klemmen Sie sich hinter das Steuer Ihres U-Boots…

Ubi Softs packender **Genremix zwischen Handel, Action und Simulation** bietet die schönste 3D-Grafik diesseits des Mariannengrabens: Tag- und Nachtwechsel, grandiose Licht- und Welleneffekte sowie herrliche Meeresfauna und -flora erfreuen das Auge. Mit 3D-Beschleuniger ist Sub Culture ein optischer Hochgenuß, ohne immer noch sehr sehenswert. Vor allem ist das Programm im Stil des großen Klassikers „Elite" aber sehr spielenswert: Verdienen Sie sich in immer kniffligeren Missionen das Geld für originelle Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Die superbe Steuerung mit Trägheitsmoment für Tastatur, Maus, Stick oder Pad ist dabei stets auf Ihrer Seite.

Freuen Sie sich auf mit atmosphärischer Musik unterlegte Tauchgänge, aufwendig gerenderte Zwischensequenzen und deutsche Sprachausgabe – kurz, auf einen waschechten **Hit mit gerade mal gut einem Jahr auf dem Buckel!**



Wenn eine Schildkröte majestätisch über die beeindruckend animierte Flora des Meeresbodens schwebt, macht allein schon das Zusehen Spaß



Angriff auf den Unterwasserknast „Aquatraz" – mit den Erlösen aus solchen Aufträgen wird das Mini-U-Boot aufgerüstet



Wellen an der Wasseroberfläche, Sonnenstrahlen und Lensflare-Effekte nutzen moderne 3D-Karten voll aus

Sub Culture
(Criterion Studios/Ubi Soft)

Geniale 3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

Originaltest	Ausgabe 12/97, 86 Prozent, Hit
Features	unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger direkt (3Dfx, Rendition, PowerVR), den Rest via Direct3D. Auch ohne 3D-Turbo schön.
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Sprache	inkl. Sprachausgabe komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 80 bis 200 MB auf der HD
Handbuch, Tips & Installation	deutsche Anleitung auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2, Installation über Autostartmenü

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

SPECIALS

MP3 Special
Combat Flight Simulator Add-ons
Motocross Madness Tracks
N.I.C.E. 2 Light
Siedler 3 Karten

GOODIES

3DCC (Umschalttool für 3D-Karten)
3DMark (Benchmark für 3D-Grafikkarten)
Acrobat Reader 3.0 (Anzeigeprogramm für PDF-Dokumente)
Clean Center 4.0 (Installationsmonitor)
DirectX 6.0 (aktuelle DirectX-Version für Win 95/98)
DXMedia 6.0 (Abspielen diverser Movieformate wie MPEG etc.)
ELSA-Treiber (Treiber für ELSA-Grafikkarten)
F-Prot (aktueller kostenloser Virenscanner für DOS)
F-Secure (aktueller Virenscanner für Windows 3.1/95/98)
Game Commander (Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen)
Hexedit (Hexeditor für DOS & Windows)
mIRC v5.31 (Chatsoftware für IRC)
Quicktime 3.0 (Videoplayer für Win 95/98/NT4)
Savegame Editor Construction Kit (Tool zum Manipulieren von Spielständen)
UniVBE (Univesa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows)
WinAmp 2.08 (MP3-Player für Win 95/98/NT4)
Winzip 95 (Entpacker für Win 95/98/NT4)

DEMOS

Command & Conquer 3 (Video)
Dark Project: Der Meisterdieb
Dark Vengeance
Dawn of Aces
Extreme G2 (Video)
FIFA 99
Gangsters (Video und Demo)
King's Quest 8
Klingon Honor Guard
Siedler 3 Multiplayer
Test Drive 4x4

BONUSLÖSUNGEN

Gelöst: King's Quest 8
plus Tips, Tricks und Hex-Cheats

PATCHES

Airline Tycoon (V 1.27)
Colin McRae Rally (für europäische Version)
Dune 2000 (V 1.06)
Falcon 4.0 (V 1.03)
Gangsters (V 1.01)
Hanse 1480
Imperium Galactica (V 1.3)
Incoming („Missing File"-Patch)
KKND 2 (Multiplayer-Update)
Mayday (V 1.1a)
Might and Magic 6 (V 1.1e)
N.I.C.E. 2 (V 1.0.1)
Racing Simulation 2 (V 1.03)
Rage of Mages (V 1.1)
Railroad Tycoon 2 (V 1.03)

PC JOKER HEFT & SPIEL 3/99 • Demos, Goodies und Patches • CD 2

Die Begleit-CD

Unsere Menüoberfläche

...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzerführung (nur jeweils verfügbare Optionen anwählbar) und tollen Funktionen: **Screenshots 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 die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel.

Goodies

NEU

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

3DMark 99
Spiele-Benchmark für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 3.0
Dokumentenbetrachter für DOS/Win

Clean Center 4.0
Installationsmonitor

DirectX 6.0
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

Elsa-Treiber
Treiber für Elsa-Grafikkarten

F-Prot
kostenloser Virenscanner für DOS

F-Secure
aktueller Virenscanner für Windows 3.1/95/98

Game Commander
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Hexedit
Hexeditor für DOS/Win

mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

pkunzip
DOS-Entpacker

Quicktime 3.0
Videoplayer für Win 95/98/NT

Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen

UniVBE
Univesa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.08
MP3-Player für Win 95/98/NT4

Winzip 95
Entpacker für Win 95/98

Top Demo: Dark Project

Dieses 3D-Actionadventure von Eidos stellt Kopfarbeit über rohe Gewalt: Wer sich im Tutorial und der voll spielbaren Mission als Meisterdieb betätigen will, muß sich im Schatten dunkler Ecken an seine Beute heranpirschen und darf nur ja keine Aufmerksamkeit erregen – etwa durch laute Geräusche. Ihr Auftrag lautet, in ein Gebäude einzudringen und dort einen Gegenstand zu entwenden. Die Aufgabe kann in drei Schwierigkeitsgraden bewältigt werden und weiß durch Direct3D-Unterstützung mit einem Beschleuniger in der Tasche am besten zu gefallen. Aber auch ohne ist diebisches Vergnügen garantiert!

GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: Trainingslevel plus voll spielbare Mission in 3 Schwierigkeitsgraden
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 63 MB auf der HD





Dem betrunkenen Wachposten den Schlüssel zu entwenden, ist eine der leichteren Übungen

Top Demo: Klingon Honor Guard

Im aktuellen Egoshooter von Microprose übernehmen Sie die Rolle des letzten Mitglieds einer klingonischen Eliteeinheit. Der voll spielbare Abschnitt beginnt in einem Shuttle, wo Sie Ihr Bat'leth aufsammeln, die typische Nahkampfwaffe der kriegerischen Rasse aus dem Star Trek Universum. Schaffen Sie nun die Wachen im Hangar aus dem Weg, und fahren Sie im Aufzug zum Kommandoraum, um die Schleuse zu öffnen. Später werden Sie im Schutzanzug mit Magnetstiefeln die Raumstation sogar von außen sehen. Dank optionaler Unterstützung für Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger ein schöner Anblick!

GENRE: 3D-Egoshooter
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 58 MB auf der HD





Die voll spielbare Mission beginnt im Hangar einer Raumstation

Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies" das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

Airline Tycoon
Update der deutschen Version auf V 1.27
Colin McRae Rally
Update für die europäische Version
Dune 2000
Update der deutschen Version auf V 1.06
Falcon 4.0
Update der US-Version auf V 1.03
Gangsters
Update der deutschen Version auf V 1.01
Hanse 1480
Patch für die deutsche Version
Imperium Galactica
Update der deutschen Version auf V 1.3
Incoming
„Missing File"-Patch für die deutsche Version
KKND 2
Multiplayer-Update für die deutsche Version
Mayday
Update der deutschen Version auf V 1.1a
Might and Magic 6
Update der deutschen Version auf V 1.1e
N.I.C.E. 2
Update der deutschen Version auf V 1.0.1
Racing Simulation 2
Update aller Versionen auf V 1.03 (separate Patches für 3Dfx- und Direct3D-Fassung)
Rage of Mages
Update der deutschen Version auf V 1.1
Railroad Tycoon 2
Update der europäischen Version auf V 1.03

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

Command & Conquer 3



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Dawn of Aces



GENRE: Online-Flugsimulation
UMFANG: Offline-Trainingsmissionen und Online-Modus
BESONDERHEIT: Nachfolger zum preisgekrönten „Warbirds" in separaten Versionen für Direct3D und ohne Beschleunigung
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf der CD) und 19 MB auf der HD

Dark Vengeance

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: 3 Charaktere, 1 Mission
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 45 MB auf der HD

Spielelösungen auf CD

Auf der Begleit-CD finden Sie exklusiv den ersten Teil der **Komplettlösung zu King's Quest 8** sowie **Cheats zur Vollversion Sub Culture** – wie immer unter der komfortablen HTML-Benutzeroberfläche. Starten Sie die CD-Lösungen mit einem Klick auf den Button „Lösung" im Jokermenü der CD Nr. 2.

CD-Special: Add-ons

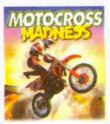
Immer mehr Hersteller stellen im Internet **kostenlose Erweiterungen zu Spielen** bereit – wir haben für Sie vier aktuelle Add-ons heruntergeladen und auf die CD gepackt. Überall ist natürlich das Hauptprogramm erforderlich, beachten Sie bitte neben den folgenden Installationsanleitungen auch die Readme-Files auf der CD und in den Zip-Archiven.

N.I.C.E. 2



Endlich **Instant-Rennen** für den Arcade-Racer von Magic Bytes: Auto und Strecke wählen, schon kann die Post (im Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern) abgehen. Installiert wird über das Setupprogi unter dem Punkt „Special" im Jokermenü der CD Nr. 2. Im Verzeichnis „Patches" finden Sie weiters das Update auf die Version 1.0.2 zur Beseitigung aller bekannten Bugs im Hauptprogramm.

Motocross Madness



Microsoft hat **9 neue Strecken** für die Motocross-Sim aus dem Hut gezaubert: „International Airspace" und „Megadrive Blues" gab es bisher noch überhaupt nicht, die restlichen sieben sind überarbeitete Varianten von bereits verfügbaren Kursen. Zur Installation entpacken Sie das Zip-Archiv in das Unterverzeichnis \teraform\nationals\ Ihres Hauptprogramms.

Combat Flight Simulator



Zu Microsofts WW2-Flugi warten eine **zusätzliche Mission** („The Cobra's Fangs"), **amerikanische, britische und deutsche Funksprüche** in der jeweiligen Sprache (in das Unterverzeichnis \Sound\Radio\ entpacken), sowie ein Missions- und ein Profile-Editor (benötigen Microsoft Excel 97). Beachten Sie bitte die Readme-Files in den Zip-Archiven!

Siedler 3

Von Blue Byte kommen **2 neue Einspieler-Karten** für den Aufbau-Hit. Im ersten Szenario streiten zwei ägyptische Stämme um die raren Bodenschätze; auf der zweiten Karte muß eine geschwächte römische Legion gegen das aufstrebende Ägypten bestehen. Zur Installation werden die Maps in das Unterverzeichnis \Maps\Single\ des Hauptprogramms entpackt.

Demos, Patches und Goodies

Extreme G2

Test in dieser Ausgabe



GENRE: futuristisches Autorennen
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

FIFA 99



GENRE: Fußball-Simulation
UMFANG: spielbare Halbzeit zwischen Manchester United und Juventus Turin
BESONDERHEIT: 3D-Beschleuniger (Direct3D-, 3Dfx- und PowerVR) werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 22 MB auf der HD

Gangsters



GENRE: Strategie
UMFANG: spielbare Demo plus Video
BESONDERHEIT: Video läuft direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 100 MB auf der HD

King's Quest 8



GENRE: 3D-Adventure
UMFANG: spielbarer Abschnitt mit 3 Schwierigkeitsgraden
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt. Achtung: Demo sollte vor einer eventuellen Installation der Vollversion deinstalliert werden!
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf der CD) und 95 MB auf der HD

Siedler 3 Multiplayer-Demo



GENRE: Aufbausimulation
UMFANG: Tutorial, spielbare Demomission, Mehrspielermodus über lokales Netzwerk oder Internet
BESONDERHEIT: um Mehrspieler-Modus erweiterte Demo
SYSTEM: P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (Version 6.0 auf der CD) und 92 MB auf der HD

Test Drive 4x4



GENRE: Offroad-Rennen
UMFANG: Strecke „Santa Cruz" im Hummer
BESONDERHEIT: 3Dfx- und Softwareversion separat
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

CD-Special: MP3

Passend zum Special im Heft haben wir einige **Songs zum Probehören** (komponiert von unserem Kollegen Paul und seinem Kumpel Uwe, den „Rich & Famous") auf unsere Cover-CD Nr. 2 gepackt: Einfach den MP3-Player „Winamp" aus dem Menü „Goodies" installieren und die Lieder über den Button „Special" im Jokermenü doppelklicken.

Möchten auch Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail an die untenstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! 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

SPIELE IN CINEMASCOPE

Der 34" Multimedia-Monitor ADI TM-33 weist über 81 cm sichtbare Bildschirmdiagonale auf! Allerdings handelt es sich hier nicht um einen echten PC-Monitor, auch wenn alle Parameter wie bei einem solchen einstellbar sind – der TM-33 ist vielmehr ein computertauglich gemachter TV-Schirm: Über zwei Super-VHS-Schnittstellen, zwei zusätzliche Video- und Audio-Cinch-Kanäle, drei Scartanschlüsse und zwei VGA-Buchsen sucht der Gigant Kontakt mit jedweder Unterhaltungselektronik.



Zwar bleibt Großbild-Gaming auf eine Auflösung von 800 x 600 Pixel beschränkt, und für den Empfang von Fernsehsignalen wird mangels eines internen Tuners eine TV-Karte im Rechner oder ein Videorekorder benötigt, doch dafür sorgt der integrierte Subwoofer für Dampf auch in den tiefsten Baßregionen. Der Preis liegt bei 2.499,– DM, Infos gibt es unter der Webadresse www.adi-deutschland.com.

COMMANDER, ÜBERNEHMEN SIE!



Ist es nicht lästig, immer erst unter den Schreibtisch abtauchen und mit Steckern hantieren zu müssen, wenn der Spielbetrieb mal von Stick auf Gamepad oder Lenkrad umgestellt werden soll? Und dann muß womöglich noch Software von Hand installiert werden; da kann man schon mal die Lust verlieren... Die nächste Generation von Fanatecs „Alpha Twin" schafft Abhilfe: **Der Game Commander Multiport bietet gleich vier digitalen oder analogen Steuergeräten eine Anschlußmöglichkeit**. Außerdem erledigt die beiliegende Software Anmeldung, Verwaltung und Kalibrierung aller Geräte. Der mit knapp 10 cm Kantenlänge angenehm kompakte Anschlußquader bringt ein zwei Meter langes Kabel mit und ist für 49,– DM im Fachhandel zu haben.

MAUS(R)EVOLUTION

Von ständigen Problemen mit der Zielgenauigkeit des Pointers wegen verschlissener oder verschmutzter Kugelmechanik bis hin zur ausgewachsenen Sehnenscheidenentzündung kann die Rache des No-Name-Nagers am Sparefroh reichen. Auf der sicheren Seite ist hingegen, wer in den neuesten Sproß von Microsofts Mäusefamilie investiert: Die **IntelliMouse Pro** sorgt mit kühn geschwungenem Rücken für eine ergonomische Hand- und Armstellung vor dem Monitor – allerdings nur bei Rechtshändern. Als solcher darf man sich zudem über die bewährte Intelli-Rad-Technologie für schnelles Scrolling ohne umständliches Klicken auf Bildlaufleisten freuen; auch das Surfen im Internet wird so zum Kinderspiel. Mit einem runden Hunni ist der Komfort allerdings relativ teuer zu bezahlen, Näheres im Netz unter www.microsoft.de.



Wußten Sie übrigens

...daß durch eine **Sicherheitslücke in der Tabellenkalkulation „MS Excel 97"** über präparierte Excel-Dokumente Funktionen anderer Programme ausgeführt werden können? So ist es u.a. auch über das Internet möglich, Viren einzuschleusen oder Daten auszuspionieren. Unter der Adresse www.microsoft.com liegt aber ein Patch vor, der Excel wieder „abdichten" soll – derzeit leider nur für die englische Version, ein deutscher soll folgen.

...daß der unter dem Codenamen „Katmai" entwickelte **Pentium 3 Prozessor produktionsreif** ist? Die Weiterentwicklung des P2 verfügt über eine aktualisierte Multimediaerweiterung (MMX 2), die 70 neue Befehle bieten wird. Der Prozessor soll auf den Slot 1 aktueller P2-Boards passen, erste Modelle mit Taktfrequenzen von 450 und 500 MHz werden für März erwartet.

...daß Kai Krauses Firma MetaCreations einen Hardwarezusatz entwickelt, der jede gängige **Digitalkamera als 3D-Scanner nutzbar** macht? Wie ein Blitz an die Kamera angeschlossen, soll das Gerät die räumliche Tiefe fotografierter Objekte erfassen.

SILVER

ERLEBE EINE WELT REGIERT VON MAGIE UND STAHL

» Ein herausfordernder Genre-Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel.

» Sieben verschiedene Welten, 350 Locations, mehr als 50 Charaktere und über 75 Gegner; je acht verschiedene Magie- und Waffenarten.

» Aktives Kampfsystem mit ausgefeilter Steuerung per Mausklick - die Maus wird zum Schwert.

» Kampforientiertes, nichtlineares, episches Abenteuer.









Vertrieb Österreich

DYNAMIC SYSTEMS

Produktinfo 024

www.silver-game.com

INFOGRAMES

COMMANDOS: IM AUFTRAG DER EHRE

Unser Vizespiel des Jahres 1998 bekommt Verstärkung: Schon Ende März wollen die spanischen Entwickler von Pyro die Pause bis zum (für Dezember geplanten) Erscheinen von „Commandos 2" mit einem autark spielbaren Update überbrücken. Osteuropa und der Mittelmeerraum bilden dann den Rahmen für acht Missionen, in denen eine überarbeitete Grafikengine, deutsche Tiger-Panzer und andere Extravehikel, neue Waffen und Strategien zum Einsatz kommen. Beispielsweise wird man Kriegsgefangene zum eigenen Vorteil einsetzen können.



THORNADO

Der deutsche Actionheld **„Turrican" wird wiederbelebt!** Das PC-Remake des Commodore-Klassikers (C-64 und Amiga) aus den frühen 90er Jahren muß Ende 2000 zwar aus urheberrechtlichen Gründen unter neuem Namen stattfinden, doch die altbewährte Mischung aus viel Tempo, noch mehr Ballerei und einer Prise Abenteuer will das Kölner Team von Factor 5 wieder hinkriegen – diesmal in zeitgemäßer 3D-Grafik, versteht sich.



KAMPFROBOTER & ZIVIS

Eigentlich sollten die Spiele bereits zum Jahreswechsel ausgeliefert sein, doch ein paar Extrawochen können dem Feinschliff kaum schaden: Mitte März bläst Activision in **Heavy Gear 2** mit Megamechs zum Angriff,





wenige Wochen später folgt die Rundenstrategie **Civilization: Call to Power**. Im Zeitrahmen von 4000 v. Chr. bis 3000 n. Chr. gilt es dann, taktisches, diplomatisches und militärisches Geschick bei der Kolonisation des gesamten Planeten Erde zu beweisen.

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

Evolution statt Revolution kündigt Monolith für den zweiten Aufstand der Magier an. Ab April ergänzen die russischen Entwickler von Nival ihren bewährten Mix aus Fantasyambiente, Rollenspiel und Echtzeitstrategie um rund 200 neue Waffen und Spells, 14 Monster sowie 52 Rassen, die auch Koalitionen zugeneigt sein sollen.



Wußten Sie übrigens

…daß Epic Megagames das nächste Jahrtausend mit **Unreal 2** einläuten wird? Federführend bei der Entwicklung von Story und überarbeiteter 3D-Engine ist die aktuell von GT Interactive übernommene Adventure-Schmiede Legend.

…daß EA Sports ab März mit der Rennsimulation **NASCAR Revolution** gegen Sierras NASCAR-Serie antritt? Mit offizieller Lizenz unter der Haube und Starpiloten wie Jeff Gordon und Dale Earnhardt am Lenkrad.

…daß in wenigen Wochen mit dem **Add-on zu Knights & Merchants** zu rechnen ist? Topware plant 15 neue Missionen in verbesserter Optik, zusätzliche Gebäudetypen sowie neue Militäreinheiten für Aufbaustrategen.

…daß die 48 Levels der bisher nur als Import erhältlichen Datadisk zum 3D-Shooter „Incoming" jetzt auch bei deutschen Fachhändlern zum Preis von 39,– DM erhältlich sind? Fragen Sie nach **Subversion**.

…daß **Trespasser** heißer Anwärter auf die Auszeichnung „Patchwork des Jahres" ist? Satte 36 MB muß von der Homepage www.trespasser.com laden, wer dem 3D-Saurierabenteuer die Grafikfehler austreiben will!

BATTLECRUISER 3020: REDEMPTION

Dem Vorgänger „Battlecruiser 3000" blieb der ganz große Erfolg wegen lästiger Bugs verwehrt, doch Mitte des Jahres soll alles besser werden: Die US-Entwickler von 3000 AD versprechen eine fehlerfreie **Space Opera mit erweiterten Features**. Ergänzend zur bisherigen Tätigkeit als Raumpirat oder fliegender Händler darf der Spieler im Sequel ganze Flotten in der Werft konstruieren und diese anschließend durch ein Direct3D-Universum navigieren – in 16 Bit Farbtiefe, mit vielen Lichteffekten und Surroundsound. Wenn es noch ein bißchen mehr sein soll, wird sich der Internetmodus anbieten, wo dann bis zu 16 Futuristen gleichzeitig auf Seiten der Menschheit oder verschiedener Alienrassen um zwölf Planeten mit eigenen Monden, Sternenbasen und Bodenstationen rangeln.



GOLDEN BEAR CHALLENGE

Jack Nicklaus steht neuerdings bei Activision unter Vertrag, wo man zusammen mit dem Entwicklerteam von Hypnos seiner Reihe mit Golfspielen im April endgültig zum Durchbruch verhelfen will. Damit der goldene Bär am Green auch wirklich steppt, sollen fünf realitätsnahe 3D-Kurse mit atemberaubenden Zooms und Bild-im-Bild-Technik die Vormachtstellung der „Links"-Serie brechen. Dazu werden sich eine komplett neue Physikengine, flexible Bedienbarkeit mit starken Putting-Optionen sowie ein Landschaftseditor gesellen.





SIEDELN UND GEWINNEN!

Der Aufbaustratege von Welt braucht Blue Bytes „Siedler 3" auf der Festplatte und sonst nichts? Falsch: Erst die passende Taschenuhr samt T-Shirt, Käppi, Badetuch und einem Poster an der Wand macht das Vergnügen komplett – die aktuelle Kollektion von Game Express macht's möglich!

Freilich bieten die Merchandising-Spezialisten von Game Express auch schicke Accessoires zu anderen Hit-Games an, ein Blick auf deren Homepage unter der Adresse www.gameexpress.de schafft Klarheit. Wir haben derweil ein paar steile Teile für Siedler rangeschafft:



1. BIS 5. PREIS

Je ein exklusives „Siedler-Maxipaket", bestehend aus der original Siedler 3 Taschenuhr, Strandtuch, Baseballmütze, Poster und einer Vollversion „Siedler 3"

6. BIS 10. PREIS

Je ein tolles „Siedler-Paket", bestehend aus dem T-Shirt, einer Baseballmütze und einem Poster

11. BIS 20. PREIS

Je ein schickes Poster zu „Siedler 3"

Wer hier absahnen möchte, sollte entweder die Aufbausim oder zumindest unseren Test dazu aus der Ausgabe 1/99 kennen. Dann kennt man nämlich auch die Antwort auf folgende...

PREISFRAGE

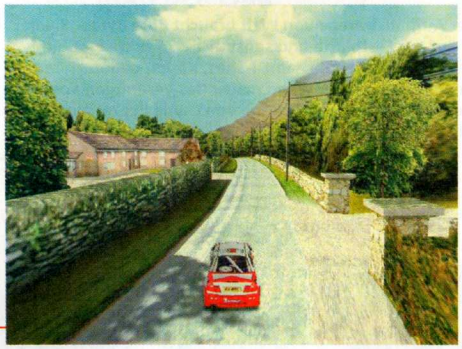
Wie viele Stämme bzw. Völker siedeln in „Siedler 3"?

Die Lösung muß auf Postkarte oder als E-Mail bis zum Einsendeschluß am 5. März 1999 bei uns eingegangen sein; bei mehreren richtigen Tips entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist dabei ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern des Joker Verlages, von Game Express oder Blue Byte. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: Siedler 3
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

HEISSE REIFEN



Mindestens zwei weitere Schotter-Simulationen werden in den kommenden Monaten mit „Sega Rally 2" und Infogrames' „V-Rally 2" um die Führung in der Rallye-Wertung am PC kämpfen. So setzt Europress bereits im April auf opulente Optik, wenn die **Rally Championship '99** auf 36 englischen Pisten startet. Die **Rally Masters** kommen dagegen wohl erst gegen Jahresende zur Sache. Dann aber wollen Gremlin und Digital Illusions („Motorhead") mit originalen Fahrzeugdaten und Pilotennamen sowie natürlich effektreicher 3D-Grafik die Führung im Genre übernehmen.



ARMY MEN 2

Ab Mai laufen 3DOs witzige Plastiksoldaten wieder Amok! In einem stark actionorientierten Echtzeitstrategical bekommen es die vier konkurrierenden Kunststofftruppen des Vorgängers dann u.a. mit magischen Mächten zu tun – die Presseinfo orakelt von „verschwimmenden Grenzen zwischen Spielzeug- und realer Welt". Tatsächlich sprechen in Kinderzimmer und Sandkasten wieder konventionelle Flammenwerfer und Scharfschützengewehre, man darf den Gegner aber auch mit der Lupe einschmelzen oder ihm Kamikaze-Kameraden mit Dynamittornister entgegenschicken.



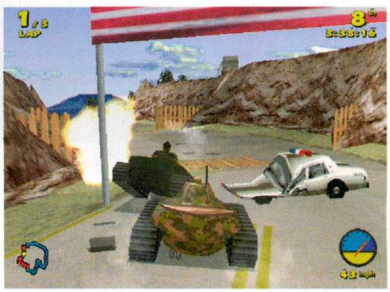
BATTLEZONE 2



Die Zukunft beginnt zu Weihnachten: Das Sequel mit dem vorläufigen Arbeitstitel „Battlezone 2" will den Vizemeister des Jahres '98 in der Rubrik Genremix durch vereinfachtes Handling und noch mehr Action übertrumpfen. Das strategische Element der Ressourcenverwaltung möchte Activision aber etwas zurückschrauben, wenn die vereinte Menschheit der Zukunft gegen die fortschrittliche Space- und Waffentechnologie der Megaera-Mutanten antritt.

TANK RACER

Einen spektakulären **Mix aus Arcaderacer und Panzersim** hat Grolier aktuell im Visier. Bereits ab März sollen 15 schwerbewaffnete Cartoon-Tanks auf 22 abwechslungsreichen Querfeldeinpisten die Straßenverkehrsordnung ad absurdum führen – etwa, indem Polizeistreifen einfach plattgewalzt werden. Die Entwickler von Glass Ghost (netter Name!) kündigen dazu eine ganze Reihe motivierender Spielmodi an, inklusive Splitscreen, lernenden Computergegnern, mitreißenden Jungle-Soundtracks und schicken Grafikeffekten. Eine Testversion sollte rechtzeitig zur kommenden Ausgabe bei uns vorfahren.



Wußten Sie übrigens

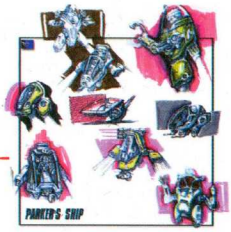
…daß Hasbro demnächst **Spiele für Windows CE** veröffentlicht? Ob und wie der neue Unterhaltungswert den Absatz kleiner Handheld-PCs mit dem Mini-Betriebssystem ankurbelt, bleibt abzuwarten. Aber vielleicht hat der Game Boy ja bald endgültig ausgespielt?

…daß Microsoft kurzerhand den traditionsreichen Spieleverlag FASA gekauft hat? Für Otto Normalgamer heißt das unter anderem: Spiele aus dem **Battletech-Universum** produziert in Zukunft wohl nur noch Mr. Gates.

…daß Davilex und Koch Media im Juli den **Autobahnraser 2** von der Leine lassen? Dank verbessertem Arcademodus und abhörbarem Polizeifunk darf die StVO dann noch unterhaltsamer mit (Gas-)Füßen getreten werden.

….daß im Handel 60.000 CDs mit dem aktuellen **N.I.C.E. 2**-Patch und -Demo ausliegen? Aber Achtung: Um Ghostfiles zu speichern, muß nach der Demoinstallation im entsprechenden Verzeichnis der Ordner „Replays" manuell angelegt werden.

VOLITION 2000



Noch glühen die Laser in „Descent 3" nicht, da kündigen die Entwickler des Parallax-Labels Volition bereits einen weiteren Tunnelflug an: **Erste Rohskizzen von „Descent 4"** und das Versprechen einer brandneuen 3D-Grafikengine sollen uns den Mund bis zum Starttermin irgendwann im Jahr 2000 wässerig machen. Außerdem hat man „Freespace 2" in der Mache, wo Raumpiloten im kommenden Frühjahr die Relikte einer technisch hochstehenden Alienzivilisation erforschen. Das Rollenspiel **Summoner** könnte hingegen noch Ende 1999 fertig werden – hervorragende 3D-Grafik, aufwendige Movie-Sequenzen und ein neuartiges Magiesystem sollen hier für Aufsehen sorgen.



UNREAL TOURNAMENT

Das für April geplante Sequel zum wohl schönsten 3D-Game des vergangenen Jahres ist in Wahrheit sein Vorgänger – zumindest wird die Handlung vor den aus „Unreal" bekannten Ereignissen am Planeten Gryphon angesiedelt sein: Um den Gefangenentransport auf dem Schiff Vortex Rikers zu überleben, gibt GT Interactive dem Spieler neben den bewährten auch einige neue Waffen an die Hand; darunter etwa ein Autolenk-Torpedo mit eingebauter Zielsuchkamera. Vorwiegend wollen sich die Entwickler aber auf Verbesserungen an der Gegner-KI sowie die Multiplayermodi konzentrieren, wodurch sich vermutlich auch der Titelzusatz „Tournament" erklärt.



LARA ACCESSOIRES ZU GEWINNEN!



Über eine Million Exemplare von „Tomb Raider 3" für PC und Playstation gingen allein in Deutschland zwischen Mitte November und Ende Dezember 1998 über die Theke – Lara Croft muß man kennen! Doch die Sieger dieses Eidos-Wettbewerbs werden bald ganz neue Seiten an ihr kennenlernen...



1. BIS 3. PREIS

Je ein exklusives Lara-Paket, bestehend aus einem T-Shirt mit Motiv „Tomb Raider 3", einer CD-Sammeltasche im Designerlook, dem Megaposter „Citylight", einem Poster „Attitude", einem Lara-Mauspad und dem offiziellen Lösungsbuch.

4. BIS 10. PREIS

Je ein Poster mit dem Motiv „Attitude" sowie ein Lara-Mauspad

Wer sich Lifestyle mit Lara ins Haus holen will, muß das neue 3D-Actionabenteuer mit der weltberühmten Digi-Archäologin in- und auswendig kennen – oder zumindest unseren Test dazu in der Ausgabe 1/99 aufmerksam gelesen haben. Dann ist sie kein Problem, die Antwort auf folgende...

PREISFRAGE

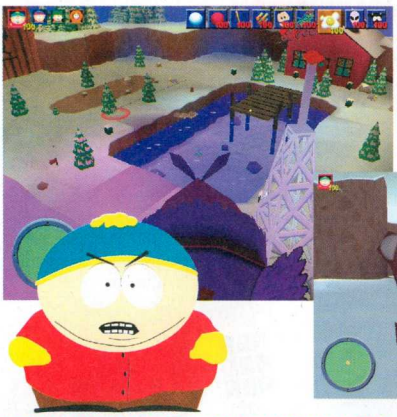
Wie viele verschiedene Ensembles trägt Lara Croft in „Tomb Raider 3"?

Modebewußte Spieler schicken uns die korrekte Antwort bis zum 5. März, wobei Poststempel oder E-Mail den Einsendeschluß bestätigen müssen. Bei mehreren richtigen Antworten entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht mitmachen dürfen Mitarbeiter von Eidos und des Joker Verlages, allen anderen wünschen wir viel Glück!

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: Tomb Raider 3
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

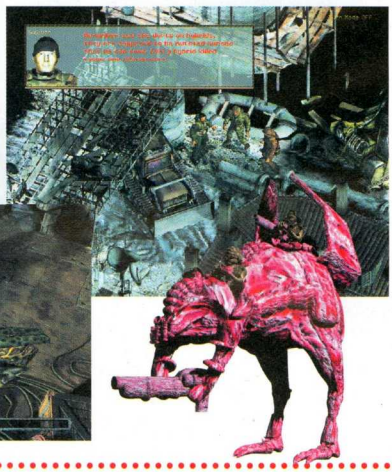
SOUTHPARK



Der Release der Konvertierung soll mit dem deutschen Start der TV-Serie zusammenfallen: Ab 7. März um 23.30 Uhr treiben Cartman, Kenny und die anderen Kids der bitterbösen US-Cartoons auf RTL ihr Unwesen. In der PC-Folge wird es um einen von Aliens gesteuerten Kometen gehen, der das beschauliche Städtchen Southpark zu vernichten droht.
Produziert wird das Spiel zur Serie von Acclaim, wo man den recht abgefahrenen Humor der Vorlage in Bits und Bytes gießt: Wenn der Spieler als Stan, Kyle, Kenny oder Cartman in fünf missionsweise unterteilten Abschnitten auf Egotrip geht, dann sprechen die Waffen des schlechten Geschmacks – Schneebälle, Abflußpömpel, Furz-Puppen, Autoziel-Hähnchen oder Katapult-Kühe etwa. Als Opfer sollen neben UFOs und Aliens auch die TV-Widerlinge Terrance, Philip und Dr. Mephesto bereitstehen. Der Hersteller verspricht flotte Sprüche, viel Spieltiefe, Netzwerkmodi sowie stilechte 3D-Optik auf Basis der für das tolle „Turok 2" entwickelten Engine.

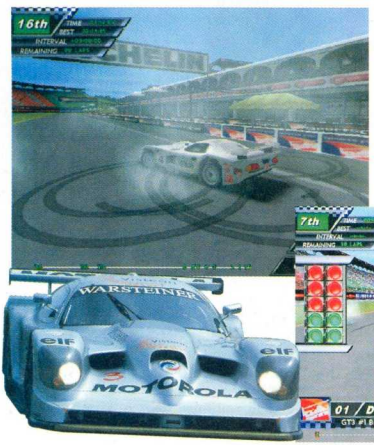
GORKY 17

Noch bis Mai basteln Topware und das polnische Entwicklerteam Metropolis an unserem **Geheimtip des Monats für Actionabenteurer**. Der innovative Mix aus Rollenspiel, Adventure und 3D-Kämpfen ist im Jahr 2008 angesiedelt: In Panik hat das russische Militär seine Geheimbasis „Gorky 17" zerstört, und als Kommandant einer dreiköpfigen NATO-Truppe liegt es nun am Spieler, den geheimnisvollen Iso-Baracken die finsteren Mysterien zu entlocken. Die Kämpfe gegen gruselige Mutanten aller Rassen und (Gewichts-)Klassen wird man im Rundentakt absolvieren; Dialoge mit gesprächs- und hilfsbereiten Passanten stricken den Handlungsfaden weiter. Von der schier unglaublichen Detailtreue der Grafik und den liebevollen Animationen aller auftretenden Figuren konnte uns bereits ein Vorabmuster überzeugen. Entsprechend gespannt sind wir auf das fertige Produkt: 30 spannende Quests, eine handliche Maussteuerung sowie aufwendige Rendermovies sind angekündigt.





SPORTS CAR GT



Ab Mitte März packen Electronic Arts und Image Space den Tiger in den Tank ihrer aufwendigen **Arcadesimulation**: Nach der Probefahrt mit einer ersten Betaversion wagen wir schon mal vorab die Prognose, daß hier eines der heißesten Rennspiele des Jahres entsteht!
Das Gameplay will durch Einsteigerfreundlichkeit bei umwerfender Präsentation einerseits Genreneulinge anlocken, andererseits durch komplexe Tuningoptionen und ein sehr realistisches Fahrmodell auch anspruchsvolle PC-Piloten begeistern. Die Steuerung der elf Tourenwagen und GTs (darunter McLaren F1, Mercedes GTR, Panoz-Ford, Saleen Mustang und BMW M3) wirkt bereits heute sehr direkt, die Namen von Teams und Fahrern entsprechen originalen Vorbildern. Das gilt natürlich auch für die Rennstrecken wie den Hockenheimring, Laguna Seca oder Donington Park, die ein realistisches Wettermodell zu verschiedenen Tageszeiten in Sonnenschein, Nebel oder Regen taucht. Ein Leckerbissen, nicht nur für Grafik-Gourmets!

KURT



DER FUSSBALL MANAGER '99

AB 1. FEBRUAR '99 NEU IM HANDEL!



PC ACTION GOLD

„... zum ersten Mal gewinne ich hier den Eindruck, realistischen Fussball in einem Managerspiel erleben zu dürfen, mit allen Facetten, die diesen Sport so auszeichnen ..."

PC-ACTION 2/99

SPIELSPASS PUR
PACKENDE LIVE-ATMOSPHÄRE
FANTASTISCHE SPIELTIEFE
FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

KURT stellt den Fussball wieder in den Mittelpunkt!
KURT berechnet alle Spielszenen „live"!
KURT bietet eine einzigartige Benutzerführung!

Unterstützt PC dash

Die Pioniere der Fussball-Simulationsspiele
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier
machen mit KURT ihr Meisterstück!



KOCH DISTRIBUTION
089/85795120
ECD425001K

www.heart-line.de

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

Produktinfo 020

TEURE HAUT



Vor einem Gericht in Los Angeles ist der Amerikaner John Lindgren zur Zahlung von 230.000 Dollar verurteilt worden, weil er über seine Homepage digital manipulierte Nacktbilder von **Alyssa Milano**, dem Star der TV-Soap „Wer ist hier der Boß?", verkauft und damit monatlich 10.000 Dollar verdient hatte. Schließlich hatte der US-Vizegeneralstaatsanwalt Eric Holder im Juni letzten Jahres die verschärfte Verfolgung von Internet-Pornographie angeordnet...

BESUCH BEI SPIEL-PREMIERE ZU GEWINNEN!

Bei Soft Enterprises legt man gerade letzte Hand an den futuristischen Egoshooter „Skout". Mitte April sollen dessen todschicke 3D-Optik und aufwendige Gegner-KI im Rahmen einer Launch-Party einem Kreis Auserwählter präsentiert werden – und Sie können mit Begleitung dabei sein!

PREISFRAGE

Nennen Sie einen Titel aus der Produktion von Soft Enterprises

Klar, „Skout". Gilt aber nicht! Wer zur Premierenfeier nach Schwalmstadt will (Anreise per Bahn und Übernachtung inklusive), der sollte sein Glück besser mal im Internet auf der Homepage www.soft-enterprises.com versuchen. Ist die Antwort gefunden, reichen Sie sie doch bitte per Postkarte oder E-Mail bis zum Einsendeschluß am 5. März 1999 an uns weiter. Unter allen richtigen Einsendungen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





EINSENDEADRESSE
Joker Verlag
Kennwort: Soft Enterprises
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
gewinn@pcjoker.de

„Innovative Spiele sind eher von kleineren Publishern zu erwarten!"



Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann resümiert 15 Jahre Erfahrung in der Branche

Das Weihnachtsgeschäft ist vorbei, Ruhe kehrt ein, und man findet die Muße zum Rückblick auf rund 15 Jahre Spiele-Business in Deutschland. Wie hat sich die Branche verändert: Von der einstigen Gemütlichkeit ist nichts mehr übrig, heute zählt nur noch Tempo, Tempo, Tempo.

Wer sprach vor fünf Jahren vom Internet oder 3D-Beschleunigern? Damals waren Rechner mit 386er-Prozessor voll im Trend, und die CD-ROM stand gerade am Anfang ihrer Karriere. Ich weiß noch: Optimistische Studien sagten voraus, daß sich diese Technologie deutschlandweit bis zum Jahr 2000 ungefähr 900.000mal verkauft haben wird. Bereits ein Jahr später war diese Zahl ad absurdum geführt...

Was in all der Hektik verloren scheint, ist die Innovation in den Softwareprodukten. Statt Spielspaß stehen oft teure Lizenzen im Rampenlicht. Und aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß gerade die Sportverbände schon sehr gerne hohe Millionenbeträge einschieben, ohne mehr zu leisten als gerade mal die Erlaubnis der Verwendung originaler Namen in einer simulierten Sportart. Solche Investitionen rechnen sich bloß für große Unternehmen mit Kapital in der Hinterhand. Doch auch die brauchen, genau wie die kleineren, letztlich Spieler, die sich für ihre Produkte begeistern. Aus diesem Grund ist Innovation eher von kleineren Publishern zu erwarten, denn sie müssen die fehlende Lizenz durch eine Extraportion Spielspaß wettmachen. Und da sind wir dran!

Messen & Termine

Spielwarenmesse Nürnberg	Hobbytronic Computerschau	CeBit	Game Developers Conference	Federation Con 7	Electronic Entertainment Expo (E3)	Internationale Funkausstellung
50. Ausgabe der traditionsreichen Fachmesse 4. bis 10. Februar in Nürnberg	Publikumsmesse für Computer und Elektronik 17. bis 21. Februar in Dortmund	Weltgrößte Fachmesse für alles Digitale 18. bis 24. März in Hannover	Fachmesse für Spiele-Entwickler 15. bis 19. März in San José/USA	Deutschlandtreffen aller Trekker und Trekkies 30. April bis 2. Mai in Bonn/Maritim Hotel	Weltgrößte Fachmesse für Computerspiele 13. bis 15. Mai in Los Angeles/USA	Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik 28. August bis 5. September in Berlin
Info: www.spielwarenmesse.de Tel.: 0911/99 81 30	Info: www.westfallenhallen.de Tel.: 0231/120 45 21	Info: www.messe.de Tel.: 0511/890	Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html	Info: www.fedcon.de Tel.: 0821/219 09 32	Info: www.e3expo.com Tel.: 001/781 551 98 00	Info: www.ifa-berlin.de Tel.: 030/30 38 0

Deutsche Spiele, internationales Niveau



Selbst in den einheimischen Charts findet man kaum deutsche Produktionen, im Ausland so gut wie nie. Das 25 Köpfe starke Ascaron-Team aus Gütersloh glaubt zu wissen, warum – und wie man es besser macht.

Daß „Made in Germany" international kein Gütesiegel für Computerspiele ist, führt man (nicht nur) bei Ascaron auf für den einheimischen Markt zugeschnittene Konzepte zurück. Das Debüt aus dem Juni 1992 war exakt so ein Fall: „Der Patrizier" begeisterte in Deutschland Kunden und Presse in gleicher Weise (85 Prozent nebst Hit in PCJ 4/92), doch in England und Amerika mochte sich kaum jemand für die historische Wirtschaftssim erwärmen. Dort ist man halt eher handfester Action zugeneigt – erfolgreiche Ausnahmen wie Blue Bytes „Siedler" bestätigen allenfalls die Regel.
Mittlerweile kann es sich freilich keine Spieleschmiede mehr leisten, nur Eisen für eine begrenzte Zielgruppe im Feuer zu haben: Entwicklungskosten von bis zu zehn Millionen Mark pro Titel sind mit lokalen Verkäufen allein nicht mehr zu finanzieren. Da bieten sich international gängige Genres an. Rennsimulationen etwa verkaufen sich rund um den Globus prächtig, weshalb auch Ascaron letzten November die Motoren startete. Und in der Tat erntete man für die Zweiradsim „Grand Prix 500ccm" von Italien bis Australien Anerkennung. Einen weiteren sportlichen Schritt in diese Richtung soll im Herbst der Fußballmanager „Anstoß 3" darstellen. Komplexes Gameplay bei einfacher Bedienbarkeit lautet die Zauberformel, nach der 1999 noch ein weiteres Projekt in Gütersloh entsteht – vorläufig freilich unter strengster Geheimhaltung. Das Jahr verspricht also für deutsche Softwarehäuser spannend zu werden, denn neben Ascaron (bis zum Oktober 1996 firmierten die Mannen um Holger Flöttmann übrigens unter Ascon, mußten sich aus juristischen Gründen jedoch umbenennen) drängen weitere Teutonen auf den internationalen Markt: Soft Enterprises beispielsweise mit dem Egoshooter „Skout" oder Piranha Bytes mit dem Rollenspiel „Gothic". Die Frage lautet jetzt: Wie werden US-Platzhirsche à la Electronic Arts oder Sierra auf die Herausforderung reagieren? (rl)

Deutschland ist Spiele-Entwicklungsland

Fußball international: Anstoß 3



Bereits die Vorgänger waren waschechte Hits, doch der neue Fußballmanager soll alles noch besser können: Wenn der Spieler wieder Amateurkicker auf ihrem Weg in die Erste Liga begleitet, wird ihm z.B. ein **Landschaftseditor** rund 300 Objekte zur Verfügung stellen, um damit landestypische 3D-Stadien mitsamt Umgebung, Infrastruktur und Vereinsgelände hochziehen zu können. Ebenfalls neu im Programm sind die aktuelle Champions League sowie eventuell sogar außereuropäische Mannschaften.
Das Augenmerk dürfte aber auf den **3D-Spielszenen** liegen – sie sollen echte TV-Atmosphäre aus dem Grafikbeschleuniger kitzeln. Die Maus freut sich unterdessen auf die Wahl zwischen einem beklickbaren Büro wie im Erstling und Icons à la „Anstoß 2". Multiplayertauglichkeit ist Ehrensache, bloß auf Lizenzkäufe bei FIFA oder UEFA zwecks originaler Vereins- und Spielernamen will Ascaron nach wie vor verzichten. Ansonsten ist man für alle Ideen offen: Wer unter der E-Mail-Adresse konzept@ascaron.com interessante Vorschläge unterbreitet, erhält die Chance, in den illustren Kreis ausgewählter **Anstoß 3 Betatester** aufgenommen zu werden!







Über drei Jahre ist es nun schon her, daß sich Strahlemann Rayman durch bonbonbunte Plattformwelten schlug und ganz nebenbei in die Herzen von PC- und Konsolenspielern gleichermaßen hüpfte. Für seine Rückkehr im Sommer hat sich Ubi Soft allerlei einfallen lassen!



Mit Hilfe seiner Helikopter-Flugkünste überwindet Rayman gefährliche Lavabäche

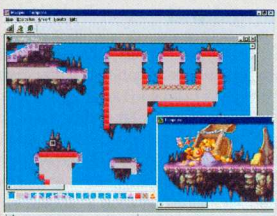
Kleine Rayman-Historie



Als die Entwicklungsarbeiten an **Rayman** Anfang 1994 begannen, sollte das Spiel eigentlich für Ataris 64 Bit-Konsole „Jaguar" erscheinen. Wenig später ließ Sony jedoch verlauten, daß die Markteinführung der Playstation unmittelbar bevorstünde – aufgrund des am Markt weitgehend zahnlosen Jaguars entschied sich Ubi Soft kurzerhand, das neue System gleichzeitig mit dessen Veröffentlichung im Herbst 1995 zu bedienen. Nur wenige Monate später folgten Versionen für den Jaguar, das Sega Saturn und natürlich die von uns mit einem Hit gekürte PC-Fassung.
Anno 1996 war die Figur des arm- und beinlosen Hüpfers dann bereits so populär, daß Rayman auch für eine mittler-



weile sechsteilige Serie von **Edutainmenttiteln** herhalten mußte. Die ein Jahr später veröffentlichte Quasi-Fortset-



zung **Rayman's World** war wiederum ein Zugeständnis an die echten Fans, denn sie erhielten damit auch einen Editor für eigene Plattformwelten. Die besten davon wurden letztes Jahr in „Rayman par ses Fans" leider ausschließlich dem französischen Publikum zugänglich gemacht.
Wer den Kult um Rayman im großen Rahmen nachvollziehen will, kann übrigens zum kürzlich erschienenen „Rayman Funpack" greifen. Die Compilation wird zum Preis von rund 100 Mark offeriert und enthält neben „Rayman", „Rayman's World" und „Englisch mit Rayman" auch ein Making-of von Rayman 2.

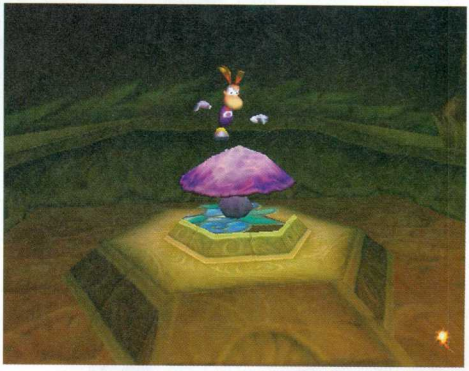
Mit dem zweidimensionalen VGA-Hüpfer von einst wird das neue Rayman-Abenteuer nichts mehr gemein haben, eher schon mit konsoliden Actionadventures wie dem am PC nach wie vor unerreichten „Super Mario 64". So erkundet der Spieler mit seinem Knuddelhelden insgesamt 13 abwechslungsreich gestaltete 3D-Welten, die ihrerseits in durchschnittlich je zwei ausgedehnte Levels unterteilt sind. In diesen verstecken sich neben den obligatorischen Power-ups (Energie, Unverwundbarkeit usw.) und fiesen Polygon-Unholden auch Raymans Freunde, die von Roboter-Piraten gefangen wurden, um in einem Kuriositätenzirkus aufzutreten. Für ihre Befreiung revanchieren sich die netten Zeitgenossen mit Gefälligkeiten und Tips oder laden auch mal zu einem Bonusspielchen ein.

Ein flotter Hüpfer nimmt Mario in die (Rohr-)Zange

Ähnlich wie sein klempnernder Patenonkel aus der Nintendo-Familie verfügt Rayman über eine Vielzahl an Möglichkeiten. Er hüpft, springt, klettert, fliegt, hangelt, schwimmt, taucht, schießt, wirft, krabbelt, schlittert, rotiert und rennt wie ein Weltmeister – von im Spielverlauf erworbenen Zusatzfähigkeiten, wie zum Beispiel einer Art Röntgenblick, noch gar nicht geredet. Damit das Game bei all diesen Optionen noch steuerbar bleibt, legen die französischen Entwickler besonderen Wert auf die Steuerung. Daß ein Pad erste Wahl sein wird, dürfte da kaum überraschen.



Die alte Wurffaust setzt demnächst auch Mechanismen in Gang



Noch nie dagewesen: Um auf einem Trampolin wie diesem Pilz zum Stillstand zu kommen, genügt ein Druck auf den Sprungknopf

Helden und Widerlinge



Rayman: Klein, bunt und fast immer gut gelaunt – er ist die Identifikationsfigur des Spielers. Dank animierter Gesichtszüge wirkt der Strahlemann nun deutlich erwachsener als in den 2D-Vorgängern.

Ly: Raymans clevere Freundin steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Daß sie mindestens ebenso flink und beweglich ist wie er, demonstriert sie in einem rasanten Bonusrennen durch ihre Heimat, den Wald.

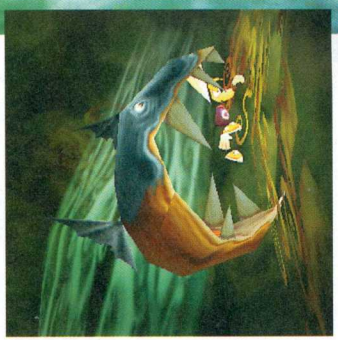
Globox: Der furchtsamste unter den Helden (bei auftauchenden Feinden versteckt er sich sofort) kann Regen machen. Nützlich, um etwa Lasersperren auszuschalten oder Kletterpflanzen wachsen zu lassen.

Clark: Der Muskelprotz ist ein mächtiger Verbündeter, aber auch ein gefährlicher Gegner. Nachdem er von den Piraten hypnotisiert wurde, muß Rayman deshalb die Kontrollbox auf seinem Rücken zerstören.

Sbire: Er ist der Anführer der Robot-Piraten und hat es sich zum Ziel gesetzt, Rayman zu kidnappen. Seine Waffen sind eine Kanone anstelle der linken und ein spitzer Haken anstelle der rechten Hand.







Im Kampf mit den Endgegnern ist Verteidigung der beste Angriff

Heute springen die Fische aber wieder hoch...

SV-872 KOPFHÖRER MIT MIKROFON

- Monokopfhörer mit Kondensatormikrofon
- Bequemer Tragebügel mit Gegendruckplatte
- Wiegt nur ca. 60g

unverb. Preisempfehlung
DM 19,99

SV-871 STANDMIKROFON

- Kugelcharakteristik
- Empfindlichkeit: 60dB +/- 3dB
- Frequenzbereich: 20Hz - 16kHz
- Anschlußkabel (ca. 180cm)
- 3,5mm Klinkenstecker
- Kugelgelenk zur Neigungseinstellung
- Metallplatte im Standfuß integriert

unverb. Preisempfehlung
DM 9,99

SV 815 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Maximale Leistung – minimaler Preis

- 90 Watt PMPO
- Bass-/ Höhenregler
- Lautstärkeregler
- Kopfhörerbuchse
- Betriebskontrollanzeige
- Eingebautes Netzteil
- Abmessungen: 120 x 150 x 220 mm

unverb. Preisempfehlung
DM 69,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Was derzeit noch nicht endgültig feststeht, ist die Kameraposition: Ubi Soft schwankt zwischen einer starren Verfolgerperspektive à la „Tomb Raider" und flexibel der Laufrichtung des Helden angepaßten Ansichten im Stil von Mario. Denkbar wäre auch, daß man dem Spieler die Wahl zwischen beiden Möglichkeiten läßt. Sicher ist dagegen, daß viele einzigartige Features und Fortbewegungsmittel für das etwas andere Spielvergnügen sorgen werden. Da wäre an erster Stelle der Ritt auf der bockenden Rakete zu nennen, die in bester Rodeomanier erst mal gezähmt werden muß. Auch Flüge mit dem Pulverfaß bzw. in einem magnetischen Schwebesessel sind vorgesehen und kaum alltäglich.
Für spielerische Abwechslung wird also gesorgt, für schicke Präsentation erst recht. Vor allem die liebevollen Animationen von Freund und Feind wissen zu gefallen. Aber auch die Umgebungen sind dank Truecolor und vorausgesetzter 3D-Beschleunigung wortwörtlich eine Klasse für sich: entweder schön farbenfroh in Raymans Welten oder düster-gruftig im Reich der Piraten. Bis zum Release im Juni werden laut Ubi Soft noch reichlich Spiegel- und Morpheffekte eingebaut, doch bereits auf der letztjährigen CeBit Home sorgten die gelungenen Lichtspiele für glänzende Augen beim Publikum. Das Grafikfest soll am Ende von über einer Stunde CD-Musik sowie niedlichen 3D-Sounds umrahmt sein.
Ambitionierte Pad-Akrobaten müssen sich übrigens nicht unbedingt bis zum Sommer gedulden, denn bereits im April stürmt das zumindest optisch recht ähnliche „Tonic Trouble" den PC. Bleibt abzuwarten, bei welchem Effekt- und Ideenfeuerwerk der Funke schneller überspringt. (mz)

Rayman 2: The Great Escape

HERSTELLER:	Ubi Soft
GENRE:	3D-Plattformer
ERSCHEINT:	Juni 1999

„Man muß sich ständig neue Tricks einfallen lassen!"



Michel Ancel (25), geistiger Vater von Rayman

?: Michel, beschreibe unseren Lesern doch mal kurz deinen bisherigen Werdegang als Spieldesigner.
MA: Alles fing damit an, daß ich als 16jähriger Schüler den Programmierwettbewerb einer Computerzeitschrift gewann. Danach schrieb ich für Ubi Soft „The Teller" und arbeitete einige Zeit als Grafiker in einem Entwicklerteam. 1994 schließlich begann ich mit der Konzeption von „Rayman", mittlerweile bin ich als Leiter des Ubi Soft Studios „Pictures" auch für die Entwicklung von „Rayman 2" verantwortlich. Aber auch „Tonic Trouble" entsteht unter meiner Aufsicht. Tja, so schnell kann's gehen…

?: Eine beeindruckende Vita! Ist aus dem ursprünglichen „Rayman"-Team noch jemand an Bord?
MA: Ja, genauer gesagt alle! Zu Beginn waren wir nur zu viert. Alexandra, die sich um die Animationen kümmerte, Eric, der für das Grafikdesign zuständig war, Programmierer Frederic und ich. Am Ende waren dann rund 70 Leute an der Entstehung von „Rayman" beteiligt, während unser heutiges Team bereits 100 Köpfe stark ist.

?: Sind wirklich 100 Mitarbeiter erforderlich, um dem neuen Rayman auf die Sprünge zu helfen?
MA: Sieht ganz so aus. Natürlich sind etliche davon mit Verwaltungs- und PR-Aufgaben betraut, um die ich mich nicht auch noch kümmern kann. Außerdem wurden diverse Comiczeichner eingestellt, um zu gewährleisten, daß auch die neuen 3D-Welten den fröhlichen Rayman-Look erhalten, der schon den Vorgänger ausgezeichnet hat. Und nicht zuletzt arbeitet eine ganze Reihe von Spieldesignern an einer ausgeklügelten Storyline. Man soll als Spieler nicht mehr das Gefühl haben, ziellos in einer seltsamen Welt umherzuirren – vielmehr wollen wir diesmal eine Geschichte erzählen und z.B. das Geheimnis um Raymans Herkunft lüften.

?: Welcher Teil von Rayman 2 ist am schwierigsten zu realisieren, und worauf bist du besonders stolz?
MA: Am besten gefällt mir die Bewegungsvielfalt Raymans. Damit meine ich nicht nur die verschiedenen Klettereien, Hüpfer und Schwimmeinlagen, sondern auch die zahlreichen Pausenanimationen und Freudensprünge. Es ist sogar möglich, einem Gegner freundlich auf den Rücken zu klopfen, um ihn anschließend mit einem Tiefschlag zu überraschen! Am aufwendigsten bei alledem ist die ständige Optimierung des Programmcodes. Man muß sich eben immer neue Tricks einfallen lassen, um auf der Höhe der Zeit zu bleiben…



Shadow Company
Left for Dead

Ob „Commandos" oder „Jagged Alliance", am PC sind derzeit die Söldner los. Wie es der Untertitel suggeriert, wollen Sinister Games und Interactive Magic die Konkurrenz jetzt zum Sterben zurücklassen – ihr Team soll ganz vorne an die Genrefront!



In den insgesamt 64 Missionen werden Untergründe wie Schnee und Eis das Fortkommen ebenso erschweren wie wechselnde Wetterbedingungen

IM SCHATTEN DER WILDGÄNSE

Die Story mag im Jahre 2014 angesiedelt sein, dennoch erinnert sie an den Film „Die Wildgänse kommen" von 1978: Nachdem die Mietsoldaten von „Granite" eine Raffinerie in Angola fachgerecht zerlegt haben, werden sie von ihren Auftraggebern im Stich gelassen. Zwar naht Rettung in Form neuer Brötchengeber, doch umsonst ist auch hier nur der Tod – satte neun Kampagnen sind nun zu erledigen, während derer sich auch die Hintergründe des schnöden Verrats erhellen.



Bis zu neun unterschiedlich befähigte Söldner müssen pro Einsatz ausgewählt und individuell ausgerüstet werden



Die Befehlsvergabe erfolgt per Mausklick und Zugrahmen, mit den Icons rechts unten können die Mannen zum Ducken, Robben oder einem Kniefall verdonnert werden

VOR DER SCHLACHT

...kommt die Organisation. Denn für jede der 64 aufeinanderfolgenden Missionen muß die passende Kampftruppe zusammengestellt werden – so ähnlich, wie man das bereits aus Sir Techs populärer Rundenstrategie „Jagged Alliance" (ein Preview zur anstehenden Fortsetzung finden Sie weiter hinten im Heft) kennt. Neun Köpfe dürfen pro Einsatz ausgewählt werden. Damit sie später nicht rollen, wird es wichtig sein, die richtigen Männer und Frauen zusammenzuführen und sie auch richtig auszurüsten: Neben Minen und Schießprügeln aller Art bietet die im Spielverlauf auszubauende Waffenkammer auch nützliches Equipment wie z.B. Nachtsichtgeräte. Entsprechend abwechslungsreich werden die Szenarien. Ob im Schnee von Sibirien oder in der Hitze des kolumbianischen Dschungels, Aufklärung, Sabotage, Gefangenenbefreiung und die Sicherstellung von Geheimmaterial sind immer brisante Missionsziele. Da trifft es sich doch gut, daß hier im Gegensatz zu beispielsweise „Commandos" nicht auf Iso-Terrain, sondern in scroll- und rotierbaren Polygon-Landschaften gekämpft wird – dank Zoomfunktion kann sich der Feind nie vor den wachsamen Augen des Spielers verstecken. Auch die Steuerung hinterließ bereits im Vorabmuster einen recht strammen Eindruck. Einzeln oder im Zugrahmen gebündelt, gehorchten die schön animierten Digi-Landser brav allen Mausbefehlen. Und das richtiggehend ausgefeilt, denn die Schattenkrieger können schleichen, laufen, robben, klettern, schwimmen und mit Maske nebst Flossen sogar tauchen.

SCHLAUCHBOOT ODER LOTUS?

29 Fahr- und Flugzeuge werden zusätzliche Mobilität ins Spiel bringen. In schwerem Gelände bieten sich etwa Jeeps und Spähpanzer an, für flotte Verfolgung eher Sportwagen vom Schlage eines Lotus. Die Gewässer des hügeligen 3D-Terrains durchpflügt man in Schlauchbooten und Flußschiffen, die Luft dagegen mit Blackhawk, Huey oder Cessna. Und für den Einsatz im Winter werden auch mal Snowmobile geentert, oder man steigt auf Skier.
All diese Geräte wird man neben Waffen und Munition auch von gemeuchelten Feinden beziehen können – werden sie nicht mehr benötigt, können sie zwischen den Einsätzen verkauft werden. Übrigens: Wer zuvor die Leichen nicht in Gebüschen oder anderen Verstecken entsorgt, muß mit Entdeckung rechnen und dürfte nicht mehr viel Freude an seiner Beute haben!



Knapp 30 Fortbewegungsmittel werden zur Verfügung stehen, wobei solche Panzer verräterische Kettenspuren hinterlassen



Für jeden erfüllten Auftrag winken Prämien, die in bessere Krieger, Waffen und Equipment investiert werden



Das Polygon-Terrain läßt sich fließend drehen, schwenken und zoomen, setzt jedoch zwingend einen 3D-Beschleuniger voraus



„Wer nicht genug Nerven für dieses Spiel hat, sollte sich besser ein Schachprogramm kaufen!"

?: Bei der Entwicklung wird offenbar viel Wert auf grafische Details und optische Effekte gelegt – ist im strategischen Genre die Spieltiefe nicht viel wichtiger?
P.M.: *Das eine schließt das andere doch nicht aus! In Zeiten von 3D-Beschleunigung wollen die Spieler eben Komplexität und hochwertige Präsentation. In Shadow Company macht der Optionsreichtum das Game spannend, die simple Steuerung macht es komfortabel und die Grafik atmosphärisch. Mal ehrlich, diese altmodische Wabenstrategie ist doch nun wirklich passé.*



Paul Meegan, Entwickler bei Sinister Games

?: Ob die Hardcore-Fans das auch so sehen? Keine Angst, gerade die meinungsbildende Zielgruppe mit zu viel Schnickschnack zu verprellen?
P.M.: *Überhaupt nicht, Shadow Company wird schließlich kein Actionspiel. Vielmehr bringt die 3D-Grafik eine neue Qualität von Realismus ins Genre. Das anspruchsvolle Missionsdesign, die Identifikation mit den „lebendigen" Söldnern und die Spieltiefe sollten auch alte Haudegen vor dem Monitor begeistern können. Bloß, für dieses Game wird man halt rundum starke Nerven brauchen – wer die nicht hat, soll sich besser ein Schachprogramm kaufen!*

DER ERSTE EINDRUCK

...war somit wirklich gut. Shadow Company scheint komplex genug zu werden, um es mit allen etablierten Söldnersims aufnehmen zu können – und gleichzeitig schön genug, um auch neue Freunde für das Genre zu rekrutieren. Die müssen hier allerdings zumindest einen P200 mit 32 MB RAM nebst Grafikbeschleuniger im Marschgepäck haben. Ein Modem wäre obendrein von Nutzen, denn die Entwickler versprechen, bis zur Veröffentlichung noch interessante Multiplayer-Optionen einzubauen. (rf)

Shadow Company

HERSTELLER:	Sinister/Interactive Magic
GENRE:	Söldnerstrategie
ERSCHEINT:	1. Jahreshälfte 1999

System Shock 2™

Als Origin im November 1994 „System Shock" veröffentlichte, war 3D-Gaming noch nicht alltäglich – wie wollen die Designer bei Looking Glass in Zeiten von id-Spektakeln und Sierra-Halblingen den Erfolg wiederholen? Ganz einfach: Ihr Ego-Shooter soll wieder von Atmosphäre leben, nicht von Index-Popularität.

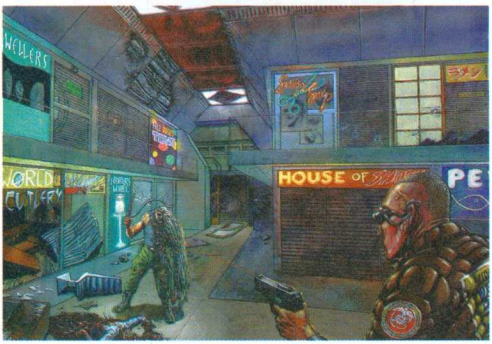
Und ewig schockt das Weib

Noch lange ehe Designerlegende Warren Spector zu Ion Storm desertierte, gelang Looking Glass im Jahr 1992 der erste 3D-Geniestreich: „Ultima Underworld". Es folgten Titel wie der schicke Zivilflugi „Flight Unlimited" oder kürzlich erst „Dark Project: Der Meisterdieb". Mag der letztgenannte Ego-Shooter auch vom Fantasy-Ambiente her nicht zum futuristischen System Shock 2 passen, seine ungewöhnliche Machart leistete quasi wertvolle Vorarbeit für die kommenden Gefechte.

Die Handlung wird 20 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils einsetzen, als es dem Supercomputer Shodan gelang, die Kontrolle über die Raumstation Citadel zu erlangen. Doch ehe der durchgeknallte Rechenknecht die Erde mittels eines Superlasers vernichten konnte, hat ihm der Spieler ja als von der Regierung zwangsverpflichteter Hacker die Dioden zurechtgestutzt. Damals mußten in zehn miteinander verbundenen Levels und im Cyberspace Roboter und Mutanten besiegt, defekte Stromnetze repariert, Sicherheitscodes geknackt oder vom Feind schon mal ein Auge geborgt werden. Bald ist der böseste Computer aller Zeiten wieder aktiv, um den Spieler mit üblen Fallen und ätzenden Kommentaren (mit weiblicher Stimme!) zu quälen. Und er/sie wird sogar noch Verstärkung mitbringen – Näheres war zum neuen Charakter und der Storyline derzeit noch nicht zu erfahren. Nur daß das Abenteuer wohl auf einem Raumschiff beginnen, aber nicht dort enden wird…



Die Medusa unter den Computern: Showdown mit Shodan



Dieser Entwurf verrät, daß die Handlung nicht auf ein Raumschiff beschränkt sein wird

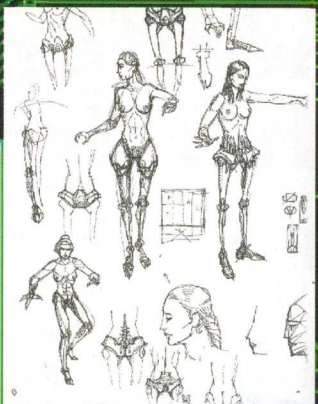


Im Inventar am unteren Bildrand sind rechts einige Plätze noch gesperrt – bei zunehmender Körperkraft werden sie nutzbar

Was alles eine Rolle spielt

Wahlweise wird der Spieler seine Schlachten als Marine, Geheimdienstler oder Angehöriger der Navy schlagen. Die Klassifizierung des Alter egos ist dabei eng an Rollenspiele angelehnt: Der Marine stellt den robusten Haudrauf dar, der Navysoldat ist ein ausgewogener Allrounder und der Agent geschickter Manipulator und Distanzschütze. Überhaupt will das Sequel die Rollenspielelemente noch mehr betonen als der erste Teil, etwa durch Charakterentwicklung über eine ganze Reihe sich steigernder Fähigkeiten, ein flexibles Inventar und

den komplexen Ausrüstungsscreen für Schutzschilde, Implantate usw.
Die Rolle der Magie werden in System Shock 2 die PSI-Kräfte spielen, welche den Helden dazu befähigen, Wände einzureißen, Roboter zu kontrollieren und aus Gegnern starre Bofrost-Ware zu machen. Eine Unmenge an manipulierbaren und miteinander kombinierbaren Waffen, Munition und Ausrüstungsgegenständen sowie das nichtlineare Leveldesign sollen dabei stets mehr als nur einen Lösungsweg bieten – das erklärte Ziel bei Looking Glass ist quasi ein individuelles Spielerlebnis für jeden Typ.



Auch weibliche Roboter wird es geben; das mechanische Innenleben ist ihnen auf den ersten Blick kaum anzusehen

Der getunte Meisterdieb

Für Bewegung im Spiel wird eine aufgebohrte Variante der in „Dark Project: Der Meisterdieb" verwendeten Grafikengine sorgen. Wer dynamische Lichteffekte, 16 Bit Farbtiefe und Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixel genießen will, wird also einen Direct3D-Beschleuniger mitbringen müssen. Dafür erhält aber auch der Stellvertreter am Bildschirm neue Möglichkeiten. Wo man sich im Vorgänger bereits mehrstufig bücken oder strecken und um Ecken lugen konnte, sind bald noch mehr Bewegungen bei laut Hersteller simpler Steuerung drin. Allen Objekten im Programm werden bis zu 500 Parameter zugeordnet, um mit der Umgebung (z.B. Flammen, Kälte, Nässe usw.) realistisch interagieren zu können.
Blieben noch die 3D-Soundeffekte und der angekündigte Multiplayermodus (kooperativ, also keine Deathmatches) zu erwähnen, um den Fans den Mund wässerig zu machen: System Shock 2 ist seinem Vorgänger nicht weniger als einen neuen Genrestandard schuldig! (mt)



Alle Objekte sollen manipulierbar sein und realistisch mit der Umgebung interagieren

1 System Shock 2

HERSTELLER:	Looking Glass/Electronic Arts
GENRE:	3D-Actionrollenspiel
ERSCHEINT:	2. Jahreshälfte 1999

Ego-Perspektive



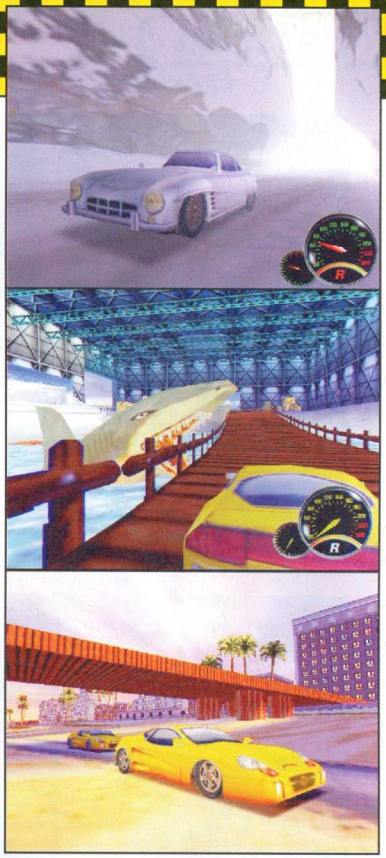
Böse Gitarrenriffs und Synthi-Breitseiten, flackernde Lichter und das kranke Summen beschädigter Starkstromkabel. Unsichtbare Gegner huschen kaum hörbar hinter mir durch den scheinbar ausgestorbenen Gang. Die Powerpacks für das Nachtsichtgerät sind längst verbraucht, meine Augen versuchen verzweifelt ‚die Finsternis zu durchdringen. Schweiß auf den Händen, Angst im Kopf: Nie wieder haßte ich einen digitalen Feind so sehr wie damals Shodan!
Das Team um Warren Spector hatte mit System Shock ein meisterhaft ausbalanciertes Game zwischen Action, Abenteuer und Rollenspiel abgeliefert; läßt sich so was überhaupt wiederholen? Um nichtlineares Gameplay der ebenso gruseligen wie epochalen Art auf die Beine zu stellen, läßt man sich in Cambridge zumindest genügend Zeit: „Irgendwann 1999", also vermutlich nicht vor Jahresende will Looking Glass den Titel veröffentlichen. Dann erst wird sich zeigen, ob man „Unreal" & Co. wirklich alt aussehen lassen kann – oder ob System Shock 2 eingedenk des rasanten Fortschritts am Grafiksektor nicht selbst schon wieder alt aussieht, zumindest optisch.



Abonnenten sind einfach *schneller!*

DER NEUE TOP-RACER
(PCJ 2/99: Grafik 91%, Gesamturteil 80%) **gratis** für jeden neu geworbenen Abonnenten!





Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

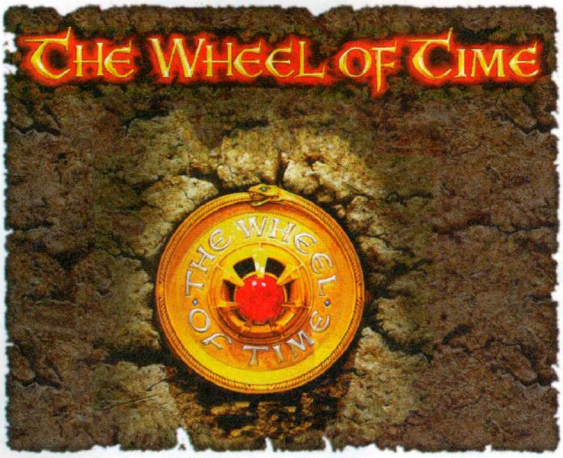
Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL begeistern können, erhalten Sie **SPEED BUSTERS UMSONST!** Doch auch all jene, die sich selbst von Freunden oder Familienmitgliedern werben lassen, dürfen in die schicken 3D-Boliden des brandneuen Rennspiels von Ubi Soft einsteigen. Hauptsache, die Leute lassen Sie freiwillig ans Steuer...

Wie auch immer, als Joker-Abonnent hat man schon gewonnen: **SIE SPAREN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,– DM* anstatt der kioskü blichen 106,80 DM) und erhalten Monat für Monat die neuesten Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen direkt an die Haustüre – portofrei und in aller Regel, noch ehe der Kiosk das Heft hat. Nicht zu vergessen die Begleit-CDs mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches, Videos und Goodies. Im Rennsport würde man da wohl von einem Start-Ziel-Sieg reden.

ACHTUNG! Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

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



Wer „Das Rad der Zeit" ein paar Jahre zurückdreht, stößt auf die Anfänge der gleichnamigen Fantasy-Saga von Robert Jordan – bislang acht extrem umfangreiche Romane sollten Legend genug Stoff für ein phantastisches Actionabenteuer liefern.

Und sie dreht sich doch

Unter Fantasy-Fans sind die Bücher des amerikanischen Autors Robert Jordan auch hierzulande Kult, besonders die epische Mär vom Rad der Zeit. Hier durcheilt die Welt Zyklus um Zyklus, und auf die eine oder andere Art wiederholt sich die Geschichte immer wieder.

So beginnt der erste Band (1990 unter dem Originaltitel „Eye of the World" erschienen) mit dem dritten Zyklus und einem Helden, der sich seiner bewegten Vergangenheit nicht erinnert: Nachdem Rand Al'Thor, genannt der „Drache", den bösen Magier Shai'tan in ein unterirdisches Verlies sperren konnte, verfiel er dem Wahnsinn und richtete schlimme Verwüstungen an. Als sich das Rad der Zeit weitergedreht hatte, wurde Rand wiedergeboren und muß nun mit Schrecken feststellen, daß er offenbar dazu verdammt ist, erneut gegen Shai'tan zu kämpfen – was wieder verheerende Folgen für Land und Leute haben könnte...



Der Spieler wird sich zwischen vier Charakteren entscheiden dürfen – und damit auch für einen von vier verschiedenen Handlungssträngen

Vom Buchregal auf die Festplatte

Tja, wer aus seinen Fehlern nicht lernt, ist dazu verdammt, sie zu wiederholen. Das wissen die altgedienten Adventure-Profis von Legend („Spellcasting 101", „Leather Goddesses of Phobos") auch ohne die Romanvorlage, weshalb der Spieler diese hier auch nicht kennen muß: Weil das Game chronologisch noch vor dem ersten Buch angesiedelt ist, können auch quasi unbelesene Abenteurer ihre Freude daran haben. Es wird von vier Helden handeln, die sich auf die gefahrvolle Suche nach dem verschollenen Schlüssel zur Zelle des immerhin bereits eingekerkerten Shai'tan machen.

So verschieden diese Charaktere sind, so unterschiedlich sind auch ihre Motive. Wer also als weiblicher Zauberlehrling loszieht, will den Schlüssel nur zur Friedenssicherung an sich bringen, während man als treuer Anhänger des fiesen Häftlings natürlich dessen Befreiung im Sinn hat. Dritter im (Schlüssel-) Bunde wird der Führer eines Ritterordens im Götterwahn sein. Und die wahren Beweggründe des finsteren „Hound" schließlich sollen selbst für den Spieler vorerst im Dunkeln liegen.

Was sich anhört wie ein Rollenspiel, sieht eher aus wie „Unreal": Man durchstreift aus einer schicken Ego-Perspektive gezeigtes 3D-Terrain, das Kenner der Vorlage etwa als Tar Volan, den Stein der Tränen, oder als Amador identifizieren können – die einblendbare Karte macht das Reisen aber für jedermann leicht. Weniger leicht wird es sein, mit den



Auf dieser Landkarte wird man bis zu zwölf Lokationen bereisen können, überall warten je nach dem zuvor gewählten Protagonisten andere Aufgaben und Lösungen

Der Mann am Zeitrad





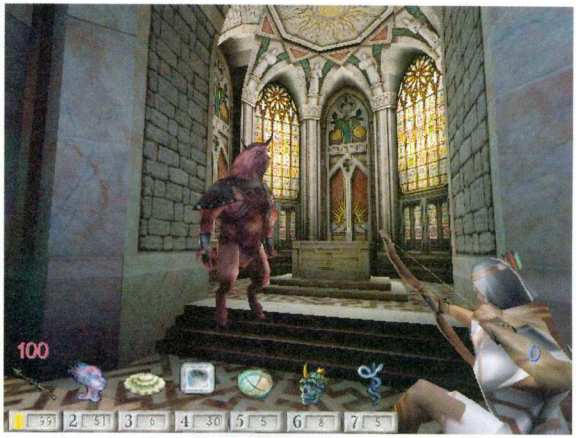
Vom Physiker zum Erfolgsautor: Robert Jordan

Robert Jordan wurde 1948 als James Oliver Rigney jr. in Charleston/South Carolina geboren, wo er heute noch lebt. Seit 1977 hat sich der studierte Physiker ganz dem Schreiben gewidmet und unter den verschiedensten Pseudonymen Western und Fantasy-Romane verfaßt, darunter auch einige Conan-Abenteuer. Sein bekanntestes Werk ist aber der Romanzyklus zum „Rad der Zeit", dessen bisher sieben Originalbände wegen ihres Umfangs hierzulande vom Heyne Verlag auf mehr als 20 Taschenbücher verteilt wurden. Das neueste der auf zehn Bücher angelegten Serie erschien 1998 unter dem Titel „The Path of Daggers" – und steht seither auf der Bestsellerliste der New York Times.

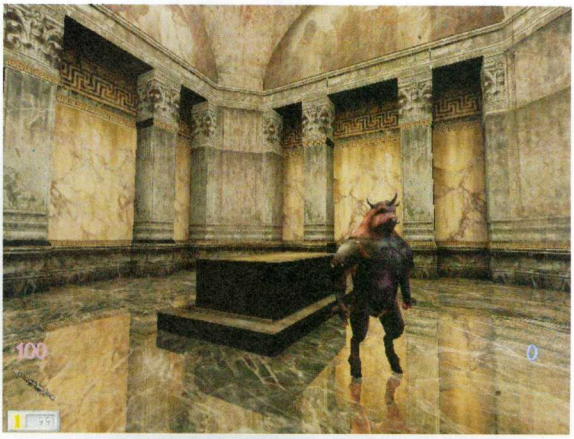
Einheimischen klarzukommen, denn wer sich hier nicht unterhalten will, der will kämpfen. Ergo sprechen dann eben genretypische Waffen wie Schwert, Bogen, Armbrust oder magische Sprüche. Letztere kann allerdings nur die zauberhafte Dame ohne Gefahr für ihre geistige Gesundheit ins Feld führen. Und weil auch noch allerlei Rätsel um Fundstücke und Schalter warten, sollte man schon alle seine Sinne beisammen haben.

Real, Irreal, Unreal

Der Vergleich mit „Unreal" kommt nicht von ungefähr, denn die hiesige Optik basiert auf der Grafikengine dieses Genrehighlights. Zu erwarten sind daher hohe Hallen, modrige Kerker und enge Gassen voller farbenfroher Lichtquellen, Nebelbänke und geglätteter Texturen in 24 Bit Farbtiefe – ein 3D-Beschleuniger im Rechner (unterstützt werden 3Dfx-Modelle, OpenGL sowie Direct3D) wird vorausgesetzt. Das akustische Aufgebot wird von zarten Flötentönen bis hin zu keltisch anmutenden Rock-Melodien reichen; dazu gesellen sich natürlich Soundeffekte satt.
Innovativer sollen die Multiplayer-Optionen ausfallen, denn mit gängigen Modi wie „Deathmatch" oder „Capture the Flag" will es Legend nicht bewenden lassen. Vielmehr wird sich eine vorläufig noch unbekannte Anzahl an Spielern auch als Burgherren betätigen und den Weg zum Herz ihrer Anlage mit Fallen spicken dürfen – hier läßt allenfalls Bullfrogs „Dungeon Keeper" grüßen. Bis zum Release noch in diesem Frühjahr soll außerdem ein mitgelieferter Level-Editor etwaige Nachschubprobleme bereits im Vorfeld beseitigen. Über dessen Bedienkomfort, die Steuerung im allgemeinen und die Systemvoraussetzungen im speziellen informiert also hoffentlich schon in einer der kommenden Ausgaben ein Test. (rf)



Des einen Freund, des anderen Feind: Auch die CPU-gesteuerten Charaktere behandeln jede der vier „Schlüsselfiguren" anders





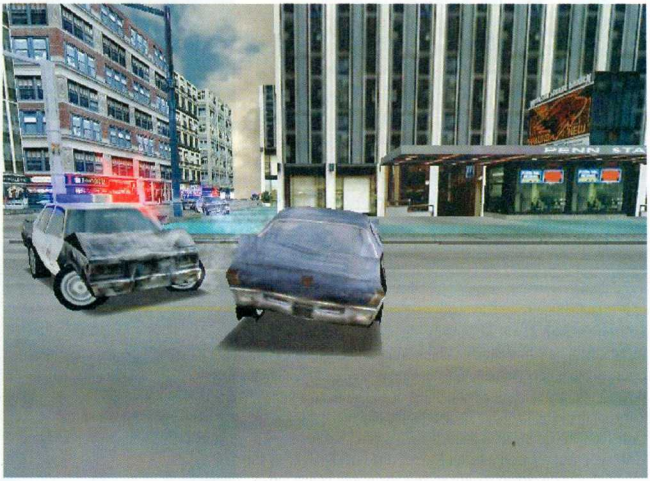
Gewagte Architektur und verspielte Effekte aus der „Unreal"-Engine

The Wheel of Time

HERSTELLER:	Legend Entertainment
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

DRIVER

„Destruction Derby", Massenkarambolagen und Reflections, diese drei Begriffe gehören untrennbar zusammen. Denn auch mit ihrem nächsten Titel will die britische Softwareschmiede wieder leckeren Blechsalat anrichten.



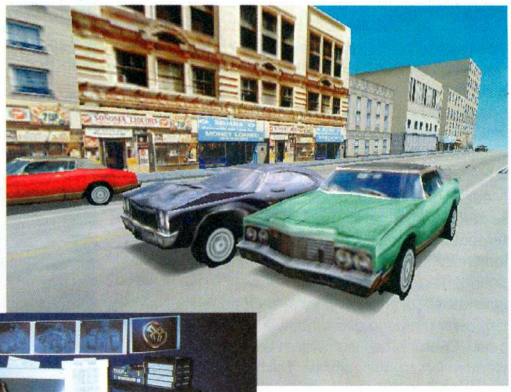
Rasen wie einst Ryan O'Neal im gleichnamigen Film, spektakuläre Blechduelle mit der Polizei inklusive

Was tut ein Gesetzeshüter mit Motivationsproblemen? Ganz einfach, er wird Undercoveragent! In wenigen Wochen kann es ihm der actionhungrige Spieler nachtun und das organisierte Verbrechen auf seinem PC infiltrieren – als Fluchtfahrer einer Gangsterbande in Muscle-Cars der 70er Jahre.

Exakt 44 Missionen wird einem der Boß aufs Auge drücken: Mal muß man nach einem Banküberfall die Polizei abhängen, mal sämtliche Fensterscheiben einer konkurrierenden Restaurantkette zertrümmern oder einfach nur eine Schwangere ins Krankenhaus kutschieren. Langsamer darf es der Driver nur selten angehen, etwa, wenn ein anderer Wagen unbemerkt zu beschatten ist. Befahren werden die Straßen von San Francisco, New York, Miami und Los Angeles, wobei die vier Städte am Monitor der Realität erstaunlich nahe kommen – die Texturen der Gebäude entstammen Originalfotos, und selbstverständlich trifft man auf alle örtlichen Sehenswürdigkeiten wie z.B. die Golden Gate Bridge in LA.

In den 40 bis 50 Kilometern Straßennetz pro Szenario wird man sich völlig frei bewegen können. Das gilt freilich auch für die Cops, denen nahezu jedes Mittel recht ist, um den Fluchtwagen zu stoppen. Wenn die Straßensperre ihren Zweck da nicht erfüllt, wird eben gerammt – notfalls mit mehreren Fahrzeugen und von allen Seiten gleichzeitig. Doch der Spieler greift zur Handbremse und entkommt mit spektakulären Slides, quietschenden Reifen und abfallenden Radkappen. Um Fußgänger brauchen sich hier schließlich selbst die Agenten der BPjS nicht zu sorgen, die springen nämlich rechtzeitig zur Seite.





Vier US-Metropolen werden mit je 40 bis 50 Kilometern Straßennetz im Spiel wiederzuerkennen sein

Was wir bisher von dem Programm zu Gesicht bekommen haben, sieht so gut aus wie sich das Gameplay anhört: Die Replayfunktion bietet frei plazierbare Kameras, die Steuerung (derzeit nur via Tastatur) vermittelt Rasanz. Allein die am Horizont plötzlich aufpoppenden Gebäude wirken etwas störend. Aber bis zum Test in der nächsten Ausgabe haben die Programmierer ja noch ein bißchen Zeit für Feintuning. Dann wird sich auch zeigen, ob die vorerst nur probeweise implementierten Polizeihubschrauber noch mit von der Partie sind. (mh)



Reflections gibt Gas: 35 Grafiker, Programmierer und Beta-Tester im Endspurt

Driver

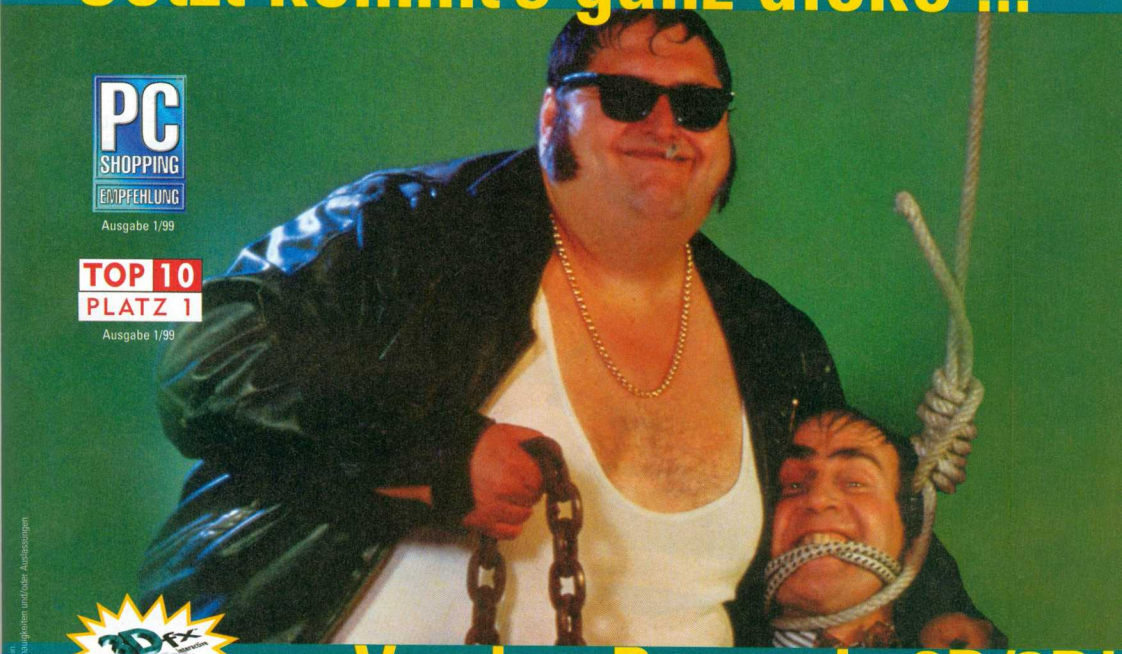
HERSTELLER:	Reflections/GT Interactive
GENRE:	Rasante 3D-Autohatz
ERSCHEINT:	März 1999

18. - 24. 3. 1999

CeBIT HANNOVER

Besuchen Sie uns in
Halle 9, Stand A62
Halle 21, Stand D24,
Special: CAD

Jetzt kommt's ganz dicke ...



PC SHOPPING EMPFEHLUNG
Ausgabe 1/99

TOP 10 PLATZ 1
Ausgabe 1/99

3D FX Banshee

... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der *VICTORY II* von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden.



269,00 DM
unverb. Preisempfehlung

inkl. Vollversionen
NEED FOR SPEED III
und **RECOIL**

ELSA VICTORY™ II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

ELSA

Produktinfo 016

Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Die 24 Stunden von Le Mans, das ist Renntradition pur – seltsam eigentlich, daß der französische Motorenmarathon zwar schon vor Jahren (mit Steve McQueen) verfilmt, aber bis heute noch nie versoftet wurde. Doch bei Infogrames wird das soeben nachgeholt!



40 Boliden aus den Rennen der Jahre '97 bis '99 gehen ab April an den Start

Unter Aufsicht des großen Publishers aus Frankreich schrauben die englischen Entwickler von Eutechnyx (klingt irgendwie gallisch…) an einer Simulation, die neben dem originalen Circuit de la Sarthe noch vier fiktive Geschwisterkurse auffahren soll. Im April wird sich die Startflagge senken, optional auch zu kürzeren Läufen: Wer nicht gleich die ganzen 24 Stunden am Stück durchrasen möchte, kann sich per Speicherfunktion eigene Etappenziele setzen. Dazu wird man auf allen Strecken um Punkte für den Weltmeistertitel fahren oder einfach bloß gegnerlose Trainingsrunden drehen können.

Um volle Authentizität zu gewährleisten, arbeiten die Digi-Mechaniker von Eutechnyx eng mit den Le Mans-Organisatoren (L'Automobile Club de l'Ouest, kurz ACO) sowie Porsche, Mercedes, BMW, Panoz und den anderen teilnehmenden Teams zusammen. Schließlich soll am Monitor bis hin zur Fahrphysik alles so real wie nur irgend möglich wirken. Unfälle etwa werden abhängig von Tempo, Aufprallwinkel und den betroffenen Materialien unterschiedlich verlaufen. Die anschließend eventuell veränderte Aerodynamik des beteiligten Boliden beeinflußt das Fahrverhalten genauso wie der Tankinhalt oder der Zustand der Reifen. Als Pilot gilt es außerdem, per Telemetrie aktuelle Daten über das Auto zu sammeln und die so gewonnenen Erkenntnisse bei Boxenstopps und sonstigen Arbeiten an Getriebeabstimmung, Bodenfreiheit oder Spurweite umzusetzen. Wem so viel Realismus zu weit geht: Auch ein Arcademodus für schnörkellose Instantfahrten ist angekündigt, genau wie Netzwerk-Racing für bis zu acht Teilnehmer pro Rennen. Da ein leistungsfähiger 3D-Beschleuniger (der Hersteller empfiehlt Voodoo 2-Boards) vorausgesetzt wird, braucht man sich um detailliert ausgestaltete Kulissen und einen realitätsnah animierten Fuhrpark wohl nicht zu sorgen. Unsere Sorge gilt daher eher der Steuerung und dem Sound, denn diese beiden Features werden wir erst nach ausführlichen Testfahrten wirklich beurteilen können. Aber mit etwas Glück machen wir Le Mans schon unsicher, während Sie gerade diese Zeilen lesen. (rl)

Faszination Le Mans

Das nordfranzösische Le Mans ist seit 1923 Austragungsort eines der härtesten Automobilrennen überhaupt: Der 24 Stunden dauernde Marathon am Rundkurs verlangt Mensch und Maschine das Letzte ab. Charakteristisch für die frühen Jahre war der sogenannte **Le Mans-Start**, bei dem die Fahrer etwa 40 Meter von ihren Autos entfernt warteten. Sobald das Signal ertönte, mußten die Jungs quer über die Piste zu ihren Boliden sprinten, ins Cockpit hüpfen, den Motor starten und Gas geben. Heute wird die Startaufstellung (etwa für das nächste Rennen am 12. Juni) in Trainingsläufen ermittelt.





Es nehmen zwei Fahrzeugkategorien teil: speziell für Le Mans gebaute, unverkäufliche und häufig offene Prototypen sowie optisch seriennahe GTs. Den **TWR Porsche GT1** als Le Mans-Sieger '98 (mit Laurent Aiello, Alan McNish und Stefano Ortelli am Steuer) gibt es im fast originalen Racingtrimm auch zu kaufen.

Reflektierende Scheiben, Lichteffekte, bis ins Detail ausgearbeitete Kulissen und schwungvoll animierte Chassis setzen einen 3D-Beschleuniger voraus





Beinharte Positionskämpfe, Tag- und Nachtwechsel, dazu manchmal noch Regen – für Sonntagsfahrer ist Le Mans das falsche Pflaster



Im 24-Stunden Modus zählen Ausdauer und Boxenarbeit, im Arcaderennen eher Zweikampfstärke

Die 24 Stunden von Le Mans

HERSTELLER:	Eutechnyx/Infogrames
GENRE:	Rennsimulation
ERSCHEINT:	April 1999

„Wir haben ein paar geniale Ideen!"



(Kev Shaw von Eutechnyx)

?: Die 24 Stunden von Le Mans, das ist Rennhistorie. Wie wollen Sie diese lange Tradition adäquat in Bits und Bytes gießen?

KS: *Wir planen zum Beispiel ein umfangreiches Lexikon mit der kompletten Geschichte dieser Veranstaltung. Außerdem haben wir ziemlich geniale Ideen, wie wir Story und Racing verbinden – so genial, daß ich hier noch nichts darüber verraten darf, denn der Feind liest womöglich mit!*

?: Verraten Sie uns wenigstens, welcher Le Mans-Jahrgang simuliert wird?

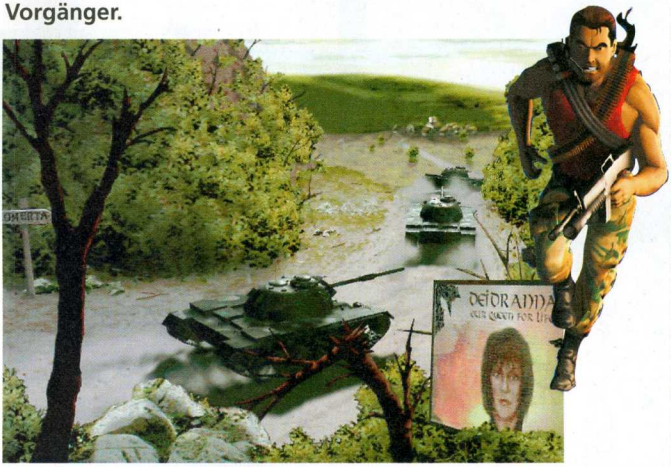
KS: *Weil wir eine sehr umfassende Le Mans-Lizenz haben, können wir unter anderem alle realen Namen und Boliden der Jahre '97 bis '99 verwenden. Der Spieler entscheidet dann selbst darüber, welche 20 Fahrzeuge mit welchen Piloten er jeweils am Start sehen will.*

?: Nun ist Eutechnyx ja zumindest vorläufig noch kein berühmtes Entwicklungsteam – fühlen Sie sich der Aufgabe wirklich gewachsen?

KS: *Auf der Playstation haben wir uns mit „Total Drivin" immerhin schon einen Namen gemacht. Wir kennen das Genre also und haben einige sehr begabte Leute im Team, die vor allem das physikalische Modell auf Realismus trimmen. Es sollte uns also gelingen, Komplexität mit Fahrspaß zu kombinieren und so die benzingeschwängerte Atmosphäre voll rüberzubringen. Unterstützend erhalten wir ausführliches Datenmaterial des Le Mans-Veranstalters ACO und der teilnehmenden Teams. Nö, das wird schon!*

Jagged Alliance 2

Sir Techs neue Söldner sind noch in der Programmierkaserne, da haben voreilige Kollegen von uns bereits einen Test gedruckt – ein Beweis dafür, wie sehnlich diese kultige Mixtur aus Strategie und Rollenspiel von den Fans erwartet wird. Wir haben dennoch kühlen Kopf bewahrt und berichten vorab über die vielen Neuerungen gegenüber dem Vorgänger.



Das sehenswerte Renderintro bleibt die Ausnahme; alle Zwischensequenzen werden in der spieleigenen Iso-Grafik ablaufen





Die neue Grafikengine ermöglicht detailliert und individuell gestaltete Charaktersprites – oben zum Vergleich der Vorgänger in groben 256 VGA-Farben

Zurück zu den Wurzeln

Im Jahr 1995 bewiesen die kanadischen Macher der klassischen „Wizardry"-Serie, daß sie mehr als nur das Rollenspiel im Kopf haben – woraus sich in „Jagged Alliance" wiederum ganz neue Perspektiven für Strategen ergaben: Einheiten waren plötzlich nicht mehr nur austauschbares Kanonenfutter, sondern einmalige, unersetzliche Individuen. Um die Insel Metavira vom Oberbösewicht Santino zu befreien, mußte eine Truppe von bis zu acht Mietsoldaten durch rundenbasierte Kämpfe geführt, ausgerüstet, verpflegt, umsorgt und natürlich auch bezahlt werden. Kluge Entscheidungen bei der Auswahl des nächsten Kampfschauplatzes, taktisches Geschick am Schlachtfeld, ein psychologisches Händchen bei der Zusammenstellung des Teams sowie die rollenspieltypische Entwicklungsfähigkeit von dessen facettenreich schillernden Mitgliedern sorgten für ein bisher nicht gekanntes Spielerlebnis.
Ein Jahr später folgte „Deadly Games", war allerdings mehr Expansion-Pack mit Multiplayer-Option als eigenständiges Spiel. Die fehlende Storyline und das auf Taktik konzentrierte Konzept reichten quasi gerade mal zu einem „Jagged Alliance 1 1/2" – vielleicht, weil sich Sir-Tech die Optimierung der Gameplay-Tugenden des Originals für das offizielle Sequel aufsparen wollte. Und auch hier dreht sich wieder alles um die Befreiung eines Landes: Deidranna, die despotische Diktatorin von Arulco, soll gestürzt, einem Trupp Widerstandskämpfer auf die Sprünge und dem rechtmäßigen Regenten auf den Thron geholfen werden. Dafür sind diesmal an die 200 Sektoren zu erobern; eine beachtliche Steigerung gegenüber den 60 im auch nicht gerade schmalbrüstigen Teil eins.

Schönheit allein genügt nicht

Auf den ersten Blick fällt die neue Grafik angenehm auf: hochaufgelöste SVGA-Grafik in Highcolor aus der Iso-Perspektive. Auch die Animationen der Söldner haben gewonnen, denn die Jungs flanken jetzt elegant über Hindernisse, erklettern Dächer, robben und schleichen – mehr taktische Möglichkeiten sind der willkommene Nebeneffekt. Die individuelle Optik der Figuren macht Frauen endlich als solche erkennbar, und das nicht nur in den handgemalten Porträts der Rekrutierungs- und Charakterbildschirme. Der Unterschied zwischen Kraftmeier und Spargeltarzan ist auch in der Spielgrafik gut zu erkennen, dazu noch die aktuelle Bewaffnung.
Die dynamischen Lichteffekte sind hier ebenfalls mehr als Blendwerk, sollen sie

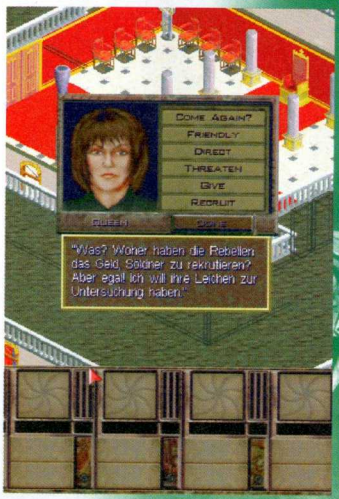
doch Missionen während der Dämmerung oder Nacht ermöglichen. Wo für die Kämpen im Vorgänger der wohlverdiente Feierabend begann, werden sie hier also oft erst richtig ran müssen, denn auch der Feind leidet offenbar unter Schlafstörungen und nutzt die Dunkelheit für Attacken. Da heißt es Deckung suchen, aber die richtige: Zersplitterndes Glas visualisiert die mangelhafte Eignung von Fensterscheiben als Schutz vor Geschossen jeglicher Art, massive Baumstämme dagegen halten selbst MG-Feuer stand. Und wer sich hinter einer Holztüre verschanzt, sollte es besser nur mit einem Messerwerfer zu tun haben…



In den Nacht- und Untergrundmissionen kommen die dynamischen Beleuchtungseffekte voll zur Geltung

Charakterschweine

Veteranen werden altbekannte Gesichter entdecken, denn ein Großteil der vertrauten Kämpfer wartet auch in Jagged Alliance 2 wieder darauf, „gebucht" zu werden. Je nach Fähigkeiten und Erfahrungslevel variiert dann einmal mehr die Besoldung. Und auch der Humor soll wieder nicht zu kurz kommen: Die Damen und Herren der Lach- und Schießgesellschaft bringen witzige Sprachsamples mit, die dazu beitragen, sie zu echten Persönlichkeiten zu machen. Sprecher u.a. aus Japan, Spanien, Italien, Dänemark, Südamerika und Rußland werden dabei für nie gehörte Schattierungen der deutschen Grammatik sorgen.
Zwei neue Fähigkeiten ergänzen den Charakterscreen: Führungsqualität und Stärke lassen den Pool der entwicklungsfähigen Talente auf zehn anwachsen, dazu kommt noch ein neues Moralsystem. Und endlich werden (über die Be-



In den Dialogen stehen keine konkreten Phrasen, sondern die Grundausrichtung der Antwort zur Auswahl – also freundlich, aggressiv usw.



Das flexible Inventar befindet sich jederzeit zugänglich in der unteren Screenleiste

Typen



Iwan ist ein ganz Harter: Im Verwundungsfall bittet er um Vodka *und* Whiskey!



Kirk hat eine Insektenphobie, was je nach Einsatzgebiet sein technisches Genie nutzlos macht



Vor Foxys sexy Stimme sei gewarnt: Die feurige Lady schießt so scharf wie sie aussieht



Ice ist ein hervorragender Allrounder, sein Rap sind die Feuerstöße einer AK 47



Kyle ist der „Unsichtbare" – der Gegner bemerkt ihn erst, wenn es zu spät ist



Auf der strategischen Karte werden die Einsätze geplant: Links weist man den Söldnern Aufgaben zu, unten können alle Dialoge nochmals abgerufen werden



Dieser Zeitgenosse sieht nicht wie ein Einheimischer aus – er gehört wohl zur Überraschungsparty, die Sir Tech vorbereitet hat

Fakten

* über 200 zu erobernde Sektoren
* nichtlineares Gameplay mit zahllosen Subquests
* insgesamt 150 Charaktere mit 6.000 Zeilen deutscher Sprachausgabe
* mehr als 50 Söldner mit individuellen Persönlichkeiten
* Generierung eigener Einheiten möglich
* Iso-Grafik mit Höhenstufen und realistischen Feuerlinien

antwortung von Multiple-choice-Fragen zum gewünschten Profil) auch eigene Haudraufs generiert werden können! In Verbindung mit den persönlichen Eigenheiten jedes Mietsoldaten wie Angst vor Wasser oder Dunkelheit, psychopathischen Wutanfällen oder Haß gegen andere Mitglieder des Teams erhöhen sich die Rollenspielanteile damit nochmals drastisch. Um so mehr, als Arulco von zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren bevölkert wird. Diese geben Tips oder Aufträge zu Subquests wie die Befreiung von Gefangenen, Geleitmissionen und das Sichern von Nachschubrouten.

Alte Tugenden, neu gestählt

Während die Erforschung des Geländes in Echtzeit über den Monitor geht, wird Jagged Alliance 2 in einen Rundenmodus schalten, sobald sich Gegner nähern – eine gute Nachricht für alle, die die taktischen Raffinessen des klassischen Kampfsystems über Aktionspunkte zu schätzen wissen. Frohe Kunde auch, daß jederzeit Spielstände angelegt werden können und den Befreiern von Arulco somit die langwierigen Wiederholungen kompletter Abschnitte wie damals auf Metavira erspart bleiben. Das intuitiv zu bedienende Interface soll überdies die Wahl der Waffen bzw. geeigneten Ausrüstungsgegenstände vom Brecheisen bis zum Minensuchgerät erleichtern.

Per Shortcuts oder Mausklick wird die Übersichtskarte des aktuellen Sektors oder das taktische Tableau mit Darstellung des gesamten Landes aufgerufen. Hier legt der Spieler dann die Strategie fest: Welcher Sektor wird als nächstes in Angriff genommen, welche Stadt ist von Bedeutung, welche Mine gilt es, zu erobern? Besagte Minen werden deshalb benötigt, weil gestandene Söldner eben für Bares, nicht für gute Worte kämpfen. Freilich brauchen nicht alle rund 200 Sektoren eingenommen werden, um erfolgreich zu sein – das nichtlineare Gameplay sorgt für immer wieder neue Spielverläufe. Daher ist es wohl auch mit dem geschicktesten Ausschalten strategisch wichtiger Nachschubrouten des Feindes nicht getan, denn Überraschungen werden garantiert. Darunter auch unheimliche Begegnungen der dritten Art mit Kreaturen nicht von dieser Welt.

Na, denn: Auf ein Wiedersehen zum ausführlichen Test der tatsächlichen Endversion im nächsten Heft; Arulco zählt auf Sie! (mt)

Jagged Alliance 2

HERSTELLER:	Sir Tech/Topware
GENRE:	Strategie-Rollenspiel
ERSCHEINT:	April 1999

FALCON™ 4.0

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN



FALCON 4.0 setzt neue Maßstäbe, von F-16 Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampangen über der koreanischen Halbinsel.

HASBRO Interactive

GameStar Falcon 4.0 92%

95%

9/10

AWARD 9/10

88%

PLATIN PLAYER 90%

Super Games Hit 89%

92%

CD-ROM

MICRO PROSE

www.microprose.com

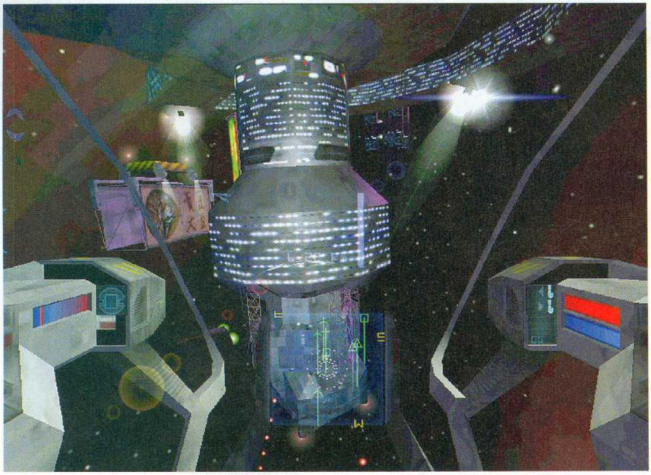
© 1998 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, das HASBRO INTERACTIVE Logo und FALCON 4.0 sind Warenzeichen von Hasbro beziehungsweise den dazugehörigen Firmen. MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Produktinfo 023

Beyond the Frontier



Auch Intro und Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet

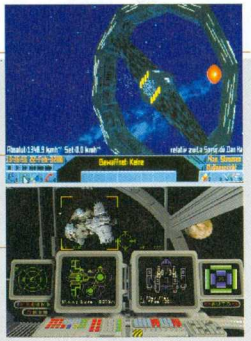


Um Funkverkehr und Andockmanöver kümmert sich auf Wunsch ein Autopilot

Der Countdown läuft, spätestens bis Ende März will Egosoft die vielleicht ehrgeizigste Spieleproduktion aus Deutschland an den Start gebracht haben. Ein letzter Check: 3D-Action, Space-Strategie und Handelssimulation – alle Systeme liegen im grünen Bereich.

Freunden der klassischen Space Opera zeigt der Untertitel die Marschrichtung auf: X will noch einen Schritt weiter gehen als einst das populäre „Elite 2 – Frontier". Das Game entläßt den Spieler in ein riesiges Universum voller fremder Rassen, interessanter Technologien und Handelsgüter, auf daß er nach und nach sein eigenes Imperium aus Fabriken und einer Raumflotte errichte. Alternativ dazu werden Karrieremöglichkeiten für Söldner und Piraten offeriert – an Schlachten und den dafür nötigen Lasern, Raketen und Schilden soll es gegen Bares nicht mangeln. Fremde Raumschiffstypen wird man zwar nicht selbst steuern, wohl aber zu Transport- bzw. Eskortzwecken zukaufen dürfen. Insgesamt werden über 100 verschiedene Kampf- und Handelsschiffe sowie gigantische Militärkreuzer die durch Sprungtore vernetzten X-Systeme bevölkern. Bis zu 10.000 fliegende Einheiten sollen sich alles in allem im virtuellen Vakuum tummeln, wovon ein beachtlicher Teil auf sechs Alienrassen entfällt. Daraus ergeben sich ganz zwanglos die schönsten Schlachten im Stil von „Wing Commander" – zumal die grafische Darstellung einen 3D-Beschleuniger voraussetzt und auch bis an die Grenzen des technisch Möglichen ausreizt. Für mehr als 20 gängige Karten mit Direct3D-Kompatibilität existieren schon spezielle Programmeinstellungen, um jeweils optimale Licht- und Transparenzeffekte zu erzielen. Dazu werden 3D-Surroundsysteme unterstützt, Force-Feedback-Sticks sowie die 3D-Now-Features von AMD-Rechnern.
Vorläufig nicht geplant ist jedoch ein Multiplayermodus. Vorläufig deshalb, weil Mehrspieleroptionen mit Erweiterungs-CDs und in der bereits angedachten Fortsetzung nachgereicht werden sollen. Zunächst sollte die X-treme Handlungsfreiheit in einem schier unendlichen PC-Universum auch ohne menschliche Konkurrenten bzw. Handelspartner für ein Spielerlebnis der X-traklasse genügen, so die Designer. Ob das Konzept aufgeht, wissen unsere Testpiloten hoffentlich bereits zur nächsten Ausgabe. (mz)

Genre-Elite im Elite-Genre

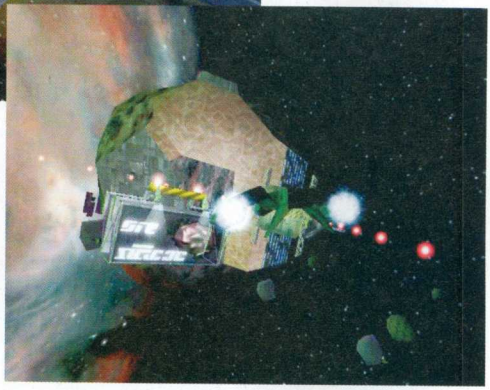


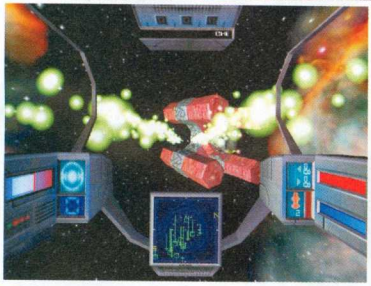
Die Idee eines frei erforschbaren Universums voller Handlungsmöglichkeiten ist nicht neu: Bereits vor 15 Jahren schuf David Braben für „Elite" satte 2.000 Gestirne auf dem C-64. Er erweiterte das Konzept im Nachfolger **Frontier** erfolgreich um Planetenlandungen, scheiterte mit „Frontier: First Encounters" dann aber an einer nicht mehr zeitgemäßen Benutzerführung.
Die Popularität ähnlich gestrickter Space Operas brachte anno 1993 mit **Privateer** einen weiteren, allerdings stark actionlastigen Höhepunkt hervor. Doch auch bei Origin vermochte der vier Jahre später veröffentlichte Nachfolger den Erfolg nicht zu wiederholen. Die Zukunft der Zukunft liegt in den Händen des „Wing Commander"-Schöpfers Chris Roberts, der bis zur Jahrtausendwende Freelancer fertiggestellt haben will – u.a. mit massivem Multiplayersupport für über 100 Spieler.



Damit im Explosionsfeuerwerk nicht die Übersicht verloren geht, wird das Radar (Mitte) bis zur Endversion noch verbessert

Selbst auf Asteroiden wird der Spieler Förderanlagen errichten und Handel treiben dürfen





Wer größere Installationen wie diese Solaranlage attackiert, steht ganz oben auf der intergalaktischen Abschußliste



Bernd Lehahn, Spieldesigner bei Egosoft

„Unser Spiel braucht keine Vorbilder!"

?: Laut Ankündigung hätte X schon zu Weihnachten auf dem Gabentisch liegen sollen, warum die Verspätung?
BL: Einerseits soll der Titel international zeitgleich vermarktet werden, andererseits hat unser Distributor Funsoft aber kürzlich mit THQ fusioniert. Wir haben die daraus resultierende Verzögerung für Detailverbesserungen genutzt, was ihr schon in den nächsten Wochen anhand einer Testversion überprüfen könnt.

?: Sollen wir lieber die Händler oder die Jäger unter unseren PC-Raumfahrern an die Startrampe schicken?
BL: Am besten beide, denn das X-Universum wird dem Spieler ja genau die Freiheit geben, sich entsprechend seiner eigenen Vorlieben auszutoben. Wir haben dazu die Gleichung „X = 1/4 Handel + 1/4 Kampf + 1/4 Aufbau + 1/4 Taktik" aufgestellt – eine Rechnung, die auch mit individuell veränderten Werten aufgehen sollte.

?: Daß sich das Gameplay grob am Genreklassiker „Elite" orientiert, ist also unstrittig. Gibt es auch bei der grafischen Gestaltung bekannte Vorbilder?
BL: Ich vermute mal, die Frage zielt auf die Jumpgates ab, welche auf früheren Screenshots tatsächlich an die TV-Serie „Babylon 5" erinnerten. Das haben wir inzwischen zwar geändert, doch bei der gebotenen Vielfalt an Stationen und Schiffen lassen sich Ähnlichkeiten mit bereits existierenden Spielen und/oder Filmen natürlich kaum vermeiden. Generell gilt jedoch, daß sich unser Game nicht hinter irgendwelchen „Vorbildern" zu verstecken braucht!



1 X – Beyond the Frontier

HERSTELLER:	Egosoft/THQ
GENRE:	Space Opera
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999



www.lucasarts.com/products/rogue • www.starwars.com • www.thq.de

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch THQ.

SIE WURDEN AUSGEWÄHLT, DIE ROGUE STAFFEL IN DEN KAMPF GEGEN DAS IMPERIUM ZU FÜHREN.

HIER IST IHRE ZUGANGSKARTE



STAR WARS™
ROGUE SQUADRON™
3D

Ihre Zugangskarte? Eine 3D-Beschleunigerkarte, natürlich! Dies ist die notwendige Hardware, wenn Sie in dem brandneuen *Star Wars* Action-Spiel **Rogue Squadron 3D** bestehen möchten. Tauchen Sie ein in die Rolle von Luke Skywalker, dem Anführer dieser Elitestaffel, und fliegen Sie eine Vielzahl gut bewaffneter Raumjäger. Egal ob im X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder Schneegleiter - Sie können in über 15 Missionen (Tag und Nacht) Ihr Feuer auf das Imperium eröffnen. Zerstören Sie unter anderem AT-ATs, TIE Fighter und Fähren des Imperiums. Schnallen Sie sich an - Es wird der Kampf Ihres Lebens.







BENÖTIGT 3D BESCHLEUNIGER

Arts

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN

Ein neuer Hit von Sid, dem Altmeister der innovativen Spielkonzepte. Seine Sternenstrategie beginnt da, wo der Klassiker „Civilization 2" einst endete – bei der Eroberung des Weltraums. Doch die Zukunft der Menschheit wurzelt hier unübersehbar in der Vergangenheit...



Die Unity in einer der prächtigen Rendersequenzen, die im krassen Gegensatz zur altbackenen Spielgrafik stehen



Die Wahlen zum planetarischen Rat sind eines der belebenden Spielelemente im Unterschied zu Civ 2



Render- und Videoszenen unterstreichen eindrucksvoll große Ereignisse wie Durchbrüche in der Forschung



n, for in his heart he dreams himself your n

Die neue Welt

Das Kultspiel „Civilization 2" gipfelte ja im Aufbruch des UN-Schiffes Unity zu den Sternen. 20 Jahre war der Raumkreuzer seither unterwegs, an Bord die Vertreter der sieben maßgeblichen Fraktionen unserer Zivilisation – kalt kalkulierende Wissenschaftler, ökologisch oder religiös ausgerichtete Idealisten und pragmatische Kapitalisten. Doch eines Tages wird die Unity von einem Asteroiden gerammt, der Kapitän ermordet, und jede der Parteien schnappt sich ein Landungsboot, um ihre eigene Kolonie auf einem erdähnlichen Planeten im System Alpha Centauri zu gründen.

Mit der neuen Heimat ist auch die Bühne für eine Wiederholung des alten Stücks gefunden: Jeder der „Glorreichen Sieben" strebt nach Machtfülle für seine Fraktion, sei es in friedlicher Koexistenz oder durch Krieg. Freilich kann auf Dauer selbst der Bravste nicht in Frieden taktieren, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt.

Der Aufbau

Spieloptionen und Menüstruktur hat Sid Meier praktisch 1:1 aus seinem Bestseller von 1992 bzw. dessen 96er-Nachfolger übernommen; die Größe der zu besiedelnden Welt kann in fünf Stufen bestimmt werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich gleich sechsfach regeln, wobei sich für jede der sieben Parteien noch spezifische Vor- und Nachteile ergeben. So muß die soziale Stabilität eines eher diktatorisch ausgerichteten Regimes etwa mit Abstrichen in der Produktion von Industriegütern erkauft werden. Auch die Aggressivität der CPU-gesteuerten Mitbewerber unterliegt der Kontrolle des Spielers. Nach der Landung wird Zug um Zug die zunächst abgedunkelte 3D-Isokarte erforscht; Symbole in der Landschaft (z.B. für Nahrungsvorkommen oder Bodenschätze) weisen auf günstige Stellen für neue Ansiedlungen hin. Stößt man auf Versorgungscontainer, darf mit neuen Fahrzeugen oder Boni für Energie, Moral usw. gerechnet werden – der hiesige Ersatz für die neutralen Dörfer aus „Civilization". Nach und nach können die Städte mit bis zu 38 Spezialgebäuden ausgebaut werden: Kraftwerke, Laboratorien, Baumschulen und Gartenanlagen, aber auch Beamtore zwischen den Basen und vieles mehr. Die besonderen Eigenschaften jedes Bauwerks weisen dabei Wechselwirkungen mit allen anderen Entwicklungen in der Gesellschaft auf. Selten waren

Pro & Kontra

- komplexes Gameplay mit hohem Suchtpotential
- durchdachte Detailverbesserungen im Vergleich zu „Civ 2"
- feinstufig automatisierbare Städteverwaltung
- in vielen Parametern an individuelle Bedürfnisse anpaßbar
- sehr umfangreiche Hilfefunktionen, gutes Tutorial

- sehr altbackene Präsentation
- für Einsteiger unübersichtliche Menüstruktur



etwa die Zufriedenheit der Bürger, das Bruttosozialprodukt und die Steuerschraube so fein miteinander verzahnt. Das gilt irgendwo auch für die 32 möglichen Geheimprojekte als Äquivalente zu den Weltwundern aus „Civilization". Ihre Entwicklung setzt grundlegende Errungenschaften auf den sechs Forschungsfeldern Mobilität, Ökologie, Biogenetik, Informationsnetzwerke, Industrielle Entwicklung und Soziologie/Psychologie voraus. Je nach Forschungskraft können zwar 99 Spielzüge bis zur Vollendung vergehen, doch lohnt der Aufwand: Einmal entdeckt, bringt etwa die Beherrschung des Wetters eine Erhöhung der Terraforming-Rate um stolze 50 Prozent. Ebenso hängen die verfügbaren Kampf- und Pioniereinheiten vom Forschungsdrang des Spielers ab. Sie können in einem Designmodul immer weiter verbessert oder aus schon erforschten Technologien zu Waffen, Chassis, Panzerung, Motoren usw. ganz neu kombiniert werden. Mehr zu dieser Innovation in einer eigenen Box.

Der Staat bin ich!

Auch bei der Staatsform gibt es Kombinationsmöglichkeiten satt. So lassen sich den vier Grundbereichen Politik, Ökonomie, Philosophie und Zukunftsvision noch je eine von vier möglichen Varianten zuordnen. Beispiel: Wird im politischen Feld „Demokratie" gewählt (möglich sind noch „Polizeistaat", „Fundamentalismus" und „keine Verwaltung") kann durchaus im Bereich Ökonomie „Planwirtschaft" angeordnet werden, falls die damit verbundenen Boni und Mali den eigenen Bedürfnissen am besten entsprechen. Änderungen sind jederzeit möglich, doch kann es passieren, daß einem neuerdings ökologisch korrekten Demokraten beim ersten Kontakt mit einer anderen Gruppe jegliche Moral abgesprochen wird. Man kennt sich schließlich noch vom Mutterschiff, und alte Vorurteile sind schwer abzubauen.

Aber keine Sorge, das Ansehen läßt sich durch ehrbares Verhalten oder auch Bestechungen verbessern – so weit, daß bei den Wahlen zum planetaren Rat auch Siegchancen bestehen. Ähnliche Abstimmungen gab es schon in „Master of Orion 2", und sie sind auch hier eine echte Bereicherung des Spiels.

Wege zum Ruhm

Gewonnen hat, wer die Menschheit auf die Ebene der Transzendenz hievt oder ganz konventionell alle Feinde ausrottet.

Die Kontrahenten



University of Planet
Anführer: *Dr. Prokhor Zakharov*
Ausrichtung: *pragmatische Wissenschaftler*
Boni: *+2 Forschung, +2 Improvisation, +1 Netzwerkknoten pro Basis*
Mali: *-1 Spionage, -1 Ethik*



Morgan Industries
Anführer: *Nwabudike Morgan*
Ausrichtung: *kapitalistische Hardliner*
Boni: *+1 Ökonomie, +100 Energiepunkte*
Mali: *-1 Loyalität*



Peacekeeping Forces
Anführer: *Pravin Pal*
Ausrichtung: *humanistische Demokratie*
Boni: *+1 Talent*
Mali: *-1 Effizienz*



Spartan Federation
Anführer: *Corazon Santiago*
Ausrichtung: *darwinistische Überlebenskämpfer*
Boni: *+2 Kampfmoral, +1 Innere Sicherheit*
Mali: *-1 Industrie*



Lord's Believers
Anführer: *Miriam Godwinson*
Ausrichtung: *religiöse Fundamentalisten*
Boni: *+25% Fanatismusbonus bei Angriffen, +1 Spionage*
Mali: *-1 Ökologie, Nachteile bei Forschung*



Human Hive
Anführer: *Sheng-Ji Yang*
Ausrichtung: *atheistischer Polizeistaat*
Boni: *+1 Wachstum, +1 Industrie*
Mali: *-2 Ökonomie*



Gaia's Stepdaughters
Anführer: *Deidre Skye*
Ausrichtung: *ökologische Demokratie*
Boni: *+1 Ökologie, +2 Effizienz*
Mali: *-1 Kampfmoral, -1 Innere Sicherheit*

Alpha Centauri vs. Civilization 2



Oben Civ 2, unten Alpha Centauri: Die Grafik hat sich im wesentlichen kaum verändert, in der kleinsten Vergrößerung (jeweils links) gibt es keinen Unterschied. Lediglich in der Standard- und der höchsten Zoomstufe ist Alpha Centauri dank höherer Auflösung weniger pixelig



Der Einheitendesigner



Mit diesem Werkzeug können alle Bestandteile der mobilen Truppen beliebig kombiniert und teure Prototypen mit gerade entwickelter Technologie in Auftrag gegeben werden

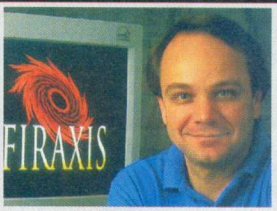


Auf ein Hexfeld können beliebig viele Einheiten „gestapelt" werden; einzeln befehligt via Auswahlmenü



Nett: Während Dialogen mit den Konkurrenten ist deren Lebenslauf als Schwarzweiß-Diashow zu sehen

Herr Meier, bitte ans Telefon!



Sicherlich, lieber Herr Meier, wäre es eine Schande gewesen, Ihr geniales Spielkonzept durch trendgerechte Echtzeitzutaten zu „verschlimmbessern" – zumal Alpha Centauri ganz klar das beste „Civilization" ist. Doch seit dem Urgestein sind mittlerweile sieben Jahre verstrichen, seit „Civ 2" immer noch etwa drei. Und dennoch hat die Zeit weder für moderne Präsentation noch für vereinfachte Bedienung gereicht? Detailverbesserungen in allen Ehren, doch hier drängt sich der Verdacht auf, daß neue Käuferschichten geradezu abgeschreckt werden. Aber kann bzw. will Ihre Firma Firaxis Games wirklich vom harten Kern der Spieleveteranen leben?

Dabei haben die Zwischenschritte, sprich Rundenkämpfe, gegenüber „Civ 2" deutlich an Komplexität gewonnen. So reagieren die Computergegner noch cleverer und wissen die Geländevorteile des 3D-Terrains mit seinen Höhenstufen auszunutzen. Da kann es passieren, daß die eigenen Truppen vor einem aussichtslosen Unterfangen schon mal in Form einer Statistik der Kräfteverhältnisse höfliche Zweifel an der Geisteskraft ihres Kommandanten anmelden. Und mit den „Mindworms" hat der Computer sogar noch ein zusätzliches As im Ärmel: Diese Aliens attackieren bevorzugt Schmutzfinken, die ihre Umwelt nicht durch Klärwerke usw. entlasten.

Einfach häßlich

...ist die Grafik des Games, ihre extreme Zoomfunktion macht sie bestimmt nicht schöner. Plumpe Küsten- und Gebirgslinien bestimmen das Bild, die Farbgebung treibt jeden Ästheten in den Freitod. Optische Linderung versprechen lediglich die 20 sehenswerten Video- und Rendersequenzen, die den Spieler allmählich in verborgene Dimensionen der „Erde 2" einweihen – hier warten auch inhaltlich einige Überraschungen.

Der um Sphärenklänge bemühte Sound ist so unauffällig, wie das enorme Suchtpotential des Programms auffällig ist: Sid Meier hat es wieder einmal geschafft, seine Fans um den Schlaf zu bringen. Und wer einen besonders großen Vorrat an Kaffee daheim hat, kann die wachen Phasen noch mit dem integrierten Editor (es lassen sich alle Spielparameter bis hin zur Gründung einer maßgeschneiderten Fraktion samt Artwork und Sounds individualisieren) um weitere Wochen und Monate strecken! (mt)



Sid Meier's Alpha Centauri
(Firaxis/Electronic Arts)

Faszinierender Strategenschwan als häßliches Entlein

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 80,– DM

85%

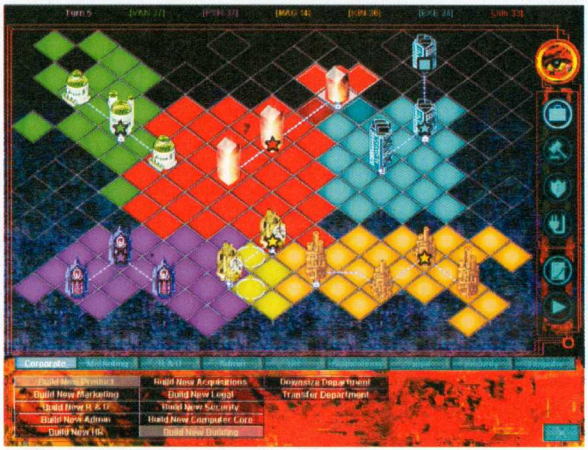


Grafik	59%
Sound	65%
Steuerung	77%
Motivation	93%

Datenträger	1 CD, 41, 100, 300 oder 358 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel
Sound	Soundeffekte vielfältig einstellbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version geplant
Multiplayer	bis zu 7 Spieler per Modem, LAN oder Internet
Online-Info	http://www.alphacentauri.com

Tom Clancy's ruthless.com

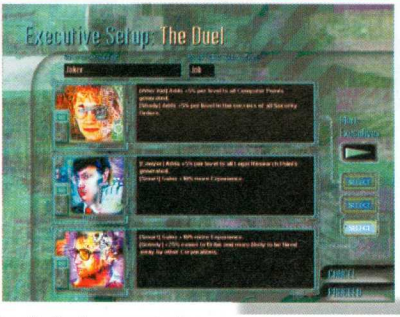
Nach „Politika" beschert uns Red Storm ein weiteres Game aus „Tom Clancy's Power Plays"-Reihe. Wie das parallel veröffentlichte Buch zum Spiel erweist sich auch die Digi-Vorlage als schwerstverdauliche Kost.



Gelegenheitsstrategen werden an diesem rundenbasierten Konzernkrieg, der sich über eine Kampagne oder je sechs Solo- und Multiplayerszenarien erstreckt, kaum Freude haben. Denn selbst wenn man sich anhand der Anleitung durch das ätzende Tutorial gequält hat, läßt sich nur entfernt erahnen, worum es hier eigentlich geht. Erst nach ausgiebigem Studium des Handbuchs und einem harten Marathon durch die Trial-and-Error-Schule fällt bei geduldigen Zockern der Groschen – wenn auch nur pfennigweise.
Die richtige Strategie gegen die bis zu fünf konkurrierenden Computerkonzerne läßt sich wegen der komplexen Handlungsmöglichkeiten also nur mühsam eruieren. Erste Weichen werden diesbezüglich schon bei der Auswahl des Firmenchefs gestellt: Die CEOs verfügen über unterschiedlichste Charakterzüge, sprich Boni (etwa höherer Kreditrahmen) bzw. Mali (z.B. leicht abzuwerben). Über Erfahrungspunkte erreichen die Bosse dann höhere Levels nebst neuen Attributen. So kann auch die Zahl der anfangs zwei möglichen Anweisungen pro Runde aufgestockt werden.

Rundenstrategie von Freaks für Freaks

In jedem seiner maximal zehn Gebäude darf der Spieler bis zu sechs von neun Abteilungen einrichten, die alle über einen eigenen Befehlssatz verfügen. So entwickelt man u.a. neue Produkte, verbessert deren Qualität und vergrößert den Marktanteil – oder schützt sich vor all den legalen und illegalen Aktivitäten der Konkurrenz. Wer selbst häufig zu unlauteren Mitteln wie Industriespionage, Attentaten, Virenangriffen, Bestechung usw. greift, ruft allerdings eventuell eine terroristische Hackervereinigung oder gar die Mafia auf den optisch und akustisch ausgesprochen karg präsentierten Spielplan.
Kurzum, trotz des jeweils in drei Stufen für Spieler- und Gegner-KI einstellbaren Schwierigkeitsgrades sollte Otto Normalzocker die Finger von dem Teil lassen. Hardcore-Freaks könnten dagegen zumindest im Multiplayermodus ihren Spaß an der virtuellen Marktwirtschaft vom Bestsellerautor haben. (st)



Trockener Brettspielcharme beim Kampf um Marktanteile

Die Wahl des Alter egos: Welcher Chef darf's denn sein?



Zwischen den Zügen wird der Konzernchef über wichtige Ereignisse informiert

Tom Clancy's ruthless.com
(Red Storm Entertainment)

Überkomplexer Konzernkrieg für Hardcore-Strategen

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

46%



Grafik	19%
Sound	17%
Steuerung	58%
Motivation	53%

Datenträger	1 CD, 85 MB auf der HD
System	ab einem P120 mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel
Sound	Musik, Soundeffekte, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	bis zu 6 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.redstorm.com

PC Joker Heft & Spiel

ÜBER 50% SPAREN!

Nur 4.- DM pro Heft mit Vollversion? Ich glaub', ich brauch 'ne Brille!

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo



- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- **Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!**

PC Joker Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskasse** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

- **Coupon ausfüllen und einsenden an:**
  Joker Verlag • Aboverwaltung
  Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC 3/99

SIM CITY 3000



Während sich unsereins noch Gedanken macht, wie wir den Übergang ins nächste Jahrtausend standesgemäß feiern könnten, hat Maxis im digitalen Städtebau bereits ein Millennium übersprungen. Doch die Neuerungen gegenüber „Sim City 2000" halten sich in sehr überschaubaren Grenzen.



Auf als dicht bebaubar ausgewiesenem Gelände entstehen Hochhäuser, bei schwacher Baudichte eher Schrebergärten

Sim City gratis im Netz

Zum zehnjährigen Jubiläum und anläßlich der Veröffentlichung von Teil 3 erlebt das Original seine Wiedergeburt im Internet: Unter der Adresse **http://www.simcity.com** kann das Urprogramm online gespielt werden – wahlweise als Unix-Version, Java-Applet oder HTML-Variante. Ein Chat regt außerdem zum Erfahrungsaustausch mit anderen Baumeistern an.



So sahen PC-Städte vor zehn Jahren aus: Sim City Classic

Die Retro-Reform

Das erste „Sim City" sorgte bereits vor zehn Jahren für Furore, der deutlich komplexere Nachfolger dann Anfang 1994. Und Teil drei der Serie war ursprünglich schon für Weihnachten '97 angekündigt. Paradox, daß die Verspätung hier mal nicht für die starke Ähnlichkeit zum direkten Vorgänger verantwortlich ist, sondern umgekehrt: Zunächst plante Maxis eine echte 3D-Welt, in der sich der Spieler frei bewegen, Passanten befragen und seine Umgebung gemäß solcher demoskopisch erhobenen Daten manipulieren sollte. Doch die Reaktionen der Fans bei der ersten Vorführung waren negativ – man wollte das klassische Konzept nicht so stark verändert sehen. Im Hinblick auf den mäßigen Erfolg des mit einer 3D-Engine ausgestatteten Spin-off-Titels „Streets of Sim City" kippte der Hersteller das neue Konzept also komplett und machte sich wieder an die Arbeit. Herausgekommen ist ein stark traditionsverhaftetes Iso-Sequel.

Einstellungssachen

Keine Überraschung also, wenn sich die Stellenbeschreibung für die Position des PC-Bürgermeisters jetzt wie gehabt liest: Stampfen Sie eine florierende Metropole aus dem Boden und lösen Sie alle Probleme, mit denen eine Großstadt im Lauf ihrer Entwicklung zu kämpfen hat. Einsteigern stehen auch zehn vorgefertigte Citys zur Verfügung, die übernommen und weiterentwickelt werden wollen; außerdem führt ein Tutorial in die Bedienung ein.
Wer das Spiel mit der Stunde Null beginnen will, kann als Startzeitpunkt zwischen den Jahren 1900, 1950 und 2000 wählen. Dies wirkt sich auf die zur Verfügung stehende Technologie aus; Atomkraftwerke werden beispielsweise erst 1965 erfunden. Die drei Schwierigkeitsgrade des Programms beeinflussen demgegenüber lediglich das Startkapital. Gebaut wird auf vom Zufallsgenerator erzeugten Landkarten, die viermal so groß sind wie bei „Sim City 2000". Die Parameter für Gebirgshöhe, Vegetation und Wasserflächen darf man beeinflussen; optional stehen auch 26 authentische Topographien realer Städte wie Berlin oder New York bereit.

Die lebende Stadt

Die Iso-Perspektive der Baufläche kann wie gehabt gedreht und neuerdings auch in fünf Stufen gezoomt werden.

Um hier eine funktionierende Infrastruktur zu errichten, werden als erstes Teile der Landschaft als Wohngegenden, Gewerbe- oder Industriegebiete ausgewiesen. Natürlich braucht die Stadt Strom und Wasser, was als zweiten Schritt den Bau eines Kraftwerks sowie ein unterirdisches Rohrsystem erfordert. Und schon siedeln sich die ersten Bewohner, traditionell „Sims" genannt, an. Nach wie vor stehen dem Spieler nun beim Festsetzen von Steuern sowie dem Erlassen von Verordnungen virtuelle Berater zur Seite. Probleme wie Verkehrskollaps, hohe Kriminalitätsraten und immense Kosten im Gesundheitswesen ergeben sich dann ganz von selbst – wem das nicht genügt, der kann Katastrophen vom Erdbeben bis hin zur Alien-Invasion heraufbeschwören.

Das alles ist inhaltlich nicht neu, die Innovationen des Gameplays erschöpfen sich weitgehend in Feinkorrekturen. So können erstmals Geschäfte mit den Nachbarstädten getätigt werden, es gibt für jede Zone nun drei statt der bisherigen zwei Bebauungsdichten, und das Leben in den Straßen wird um einiges detaillierter dargestellt. Beispielsweise halten Autos jetzt an Kreuzungen, um Fußgängern das Überqueren der Fahrbahn zu ermöglichen. Richtig verfolgt kann der Verkehr aber noch immer nicht werden: Die Wägelchen tauchen erneut wie von Geisterhand auf und verschwinden ebenso unvermittelt im digitalen Nirwana.



Diese Giftmüllaufbereitungsanlage bringt Geld in die leere Stadtkasse, verschmutzt aber die Umwelt



Katastrophal: Genau wie Erdbeben lösen UFO-Attacken letztendlich nur Feuersbrünste aus

Sim City 2001

Die wahren Neuerungen findet man sofort mit freiem Auge, sind sie doch optischer Natur: 350 adrett gerenderte und teils animierte Gebäude kitzeln das Letzte aus dem eigentlich antiquierten Iso-Look – optional sogar mit Direct3D-Unterstützung, was sich in der Praxis jedoch so gut wie gar nicht bemerkbar macht. Akustisch wird das Geschehen von 14 teils jazzigen Musikstücken unterstützt, die überwiegend noch genauso schräg wie im Vorgänger klingen. Besser gefällt, daß die Soundeffekte mit zunehmendem Zoomfaktor mehr und lauter werden. Und die Steuerung über ein aufgeräumtes und wahlweise ausblendbares Menü klappt vorzüglich wie eh und je.

Dennoch haben wir mit dem Fazit so unsere Probleme. Denn zwar wäre es einerseits sicher nicht im Sinne der eingefleischten SIMulanten gewesen, hätte Maxis das bewährte Spielprinzip auf Teufel komm raus verschlimmbessert. Auf der anderen Seite müssen sich die Fans des Vorgängers schon fragen, ob ihnen eine aufgebohrte Optik und zweieinhalb



Der Direktvergleich: Was ist neu?

Sim City 2000

Sim City 3000

Das unübersichtliche Menü läßt sich zwar frei am Bildschirm postieren, bietet aber keine Hilfstexte, wenn der Mauszeiger darüberbewegt wird





Unterpunkte mit Hilfstexten machen das komplett mit Rahmen ausblendbare Bedienmenü übersichtlicher

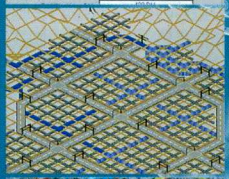
Die Schwarzweiß-Berater geben nur spärliche Tips ab





Jeder der sieben Berater hält nun umfangreiche und nützliche Hilfestellungen bereit

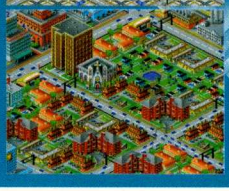
In Gebieten mit Wasserversorgung sieht man das kostbare Naß durch die (unterirdischen) Rohre fließen

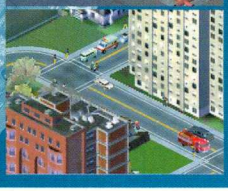




Die Wasserversorgung wird nur noch durch blaue Flächen repräsentiert – eigentlich ein Rückschritt

Der Autoverkehr wird nur symbolisch dargestellt, Fußgänger gibt es nicht





In der höchsten Zoomstufe kann man jetzt sowohl einzelne Autos als auch Fußgänger verfolgen



Detailverbesserungen (noch nicht mal Multiplayer-Optionen gibt es, der angekündigte Bau-Editor wird per Internet nachgeliefert) wieder den vollen Preis wert sind. Am besten treffen es somit die Neueinsteiger: Sim City 3000 ist gewiß das ausgereifteste Sim City aller Zeiten und macht trotz oder vielleicht gerade wegen seines Innovationsmangels einen Heidenspaß! (mh)

Sim City 3000
(Maxis/Electronic Arts)

Neuauflage der klassischen Aufbaustrategie für Häuslebauer

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM

85%



Grafik	77%
Sound	74%
Steuerung	90%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 220 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	14 Musikstücke einzeln anwählbar, Musik und Effekte getrennt regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.simcity.com

Ganz persönlich



Manfred

Für sich genommen, ist das neue Sim City ja klasse, kombiniert es doch zeitgemäße Iso-Grafik mit einem zeitlos genialen Spielkonzept. Doch der Vorgänger läßt sich nun mal nicht leugnen: Nicht bloß der Grundstein wurde hier vor fünf Jahren gelegt, es stand bereits das gesamte Gameplay-Gebäude – die Renovierung beschränkt sich auf Schönheitsreparaturen. Das Programm scheint also rein für Neueinsteiger wie meinen Kollegen Trille konzipiert. Gäbe es da nicht auch eingefleischte Fans wie unsere Chefgattin Brigitta, die über der Aussicht einer Wiederholung des alten Suchterlebnisses schon ganz aus dem Häuschen ist!

Ganz persönlich

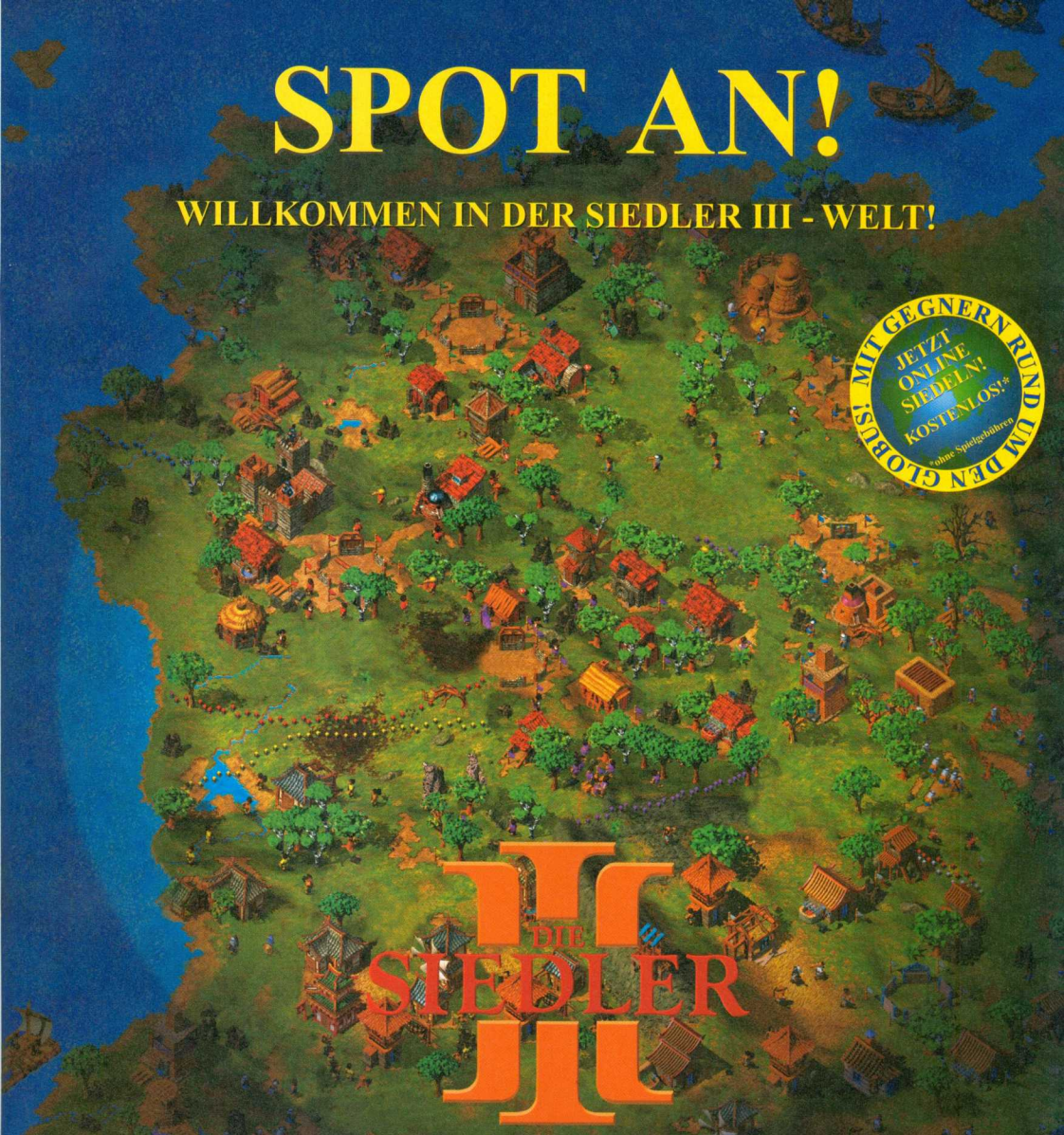


Trille

Ich schäme mich ja fast, es zuzugeben, doch irgendwie ist mir Sim City 2000 damals durch die Lappen gegangen. Um so besser gefällt mir heute der Nachfolger – wo Kollege Manfred in erster Linie die fehlende Innovation sieht, da sehe ich viele durchzockte Nächte auf mich zukommen! Okay, am Anfang fragte ich mich schon: „Wo bitte sind die Waffen, mit denen ich die UFOs vom Himmel holen kann?" Bald schon hatte ich aber erkannt, daß der Reiz hier vielmehr darin liegt, die komplexen Zusammenhänge einer Stadtverwaltung in der Balance zu halten. Nie habe ich die Folgen von in falscher Nachbarschaft plazierten Bauten so hautnah erlebt…

SPOT AN!

WILLKOMMEN IN DER SIEDLER III - WELT!



Bauen Sie eine komplette Wirtschaft auf, errichten Sie begehbare Türme und Burgen, und lassen Sie Ihre Siedler auf Fähren und Handelsschiffen an Bord gehen!

Errichten Sie Tempel und Pyramiden, und stimmen Sie Ihre Götter mit ausreichend großen Opfergaben gnädig!



Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!

Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!

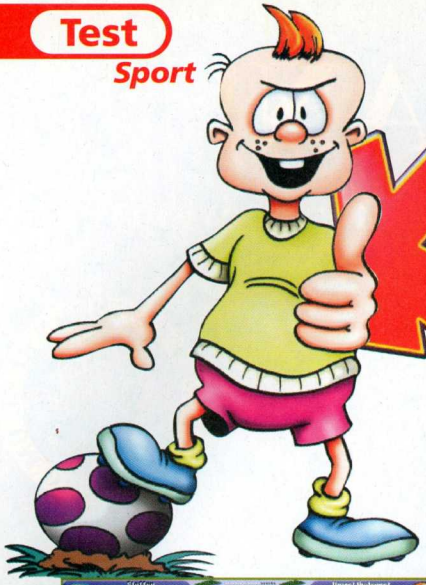
Jetzt auf PC CD-ROM!

Weitere Informationen im Internet unter www.siedler3.de



GOLD PLAYER · GameStar Die Siedler 3 · Award 4Games · Der Games Supertest · Award Gamestar.de · PC Action Gold · PC Games Gold · Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08 4 50 29-29



KURT

PC-Kicker erleben einen Adrenalinkick, denn endlich ist es soweit: Der inoffizielle Nachfolger zum legendären „Bundesliga Manager" schickt sich an, dem aktuellen Genremeister „Anstoß 2" die Tabellenführung streitig zu machen.



Tribünen statt Pommesbuden: Der Stadionausbau beschränkt sich auf das Nötigste

Neues von den Altmeistern

Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier haben den Wechsel von Software 2000 in die Selbständigkeit ihrer Firma Heart-line mit Bravour verkraftet: Ihr neuer Manager weist fast schon mehr Innovationen auf, als sich die Fans seinerzeit für den „Bundi '97" (bzw. die 98er Edition) erhofft hatten – aber deutlich weniger Programmfehler!
So staunte der geneigte Tester schon vor Spielbeginn über die Flexibilität des Programms, denn Struktur und Regeln von Ligen bzw. Pokalwettbewerben, Spielereigenschaften und vieles mehr lassen sich nach Gusto manipulieren. Wo sonst können die bis zu zehn Zocker etwa in einer eigenen Mini-Liga gegeneinander antreten? Auch der Anspruch bedient alle Geschmäcker. Wer z.B. „babyleicht" und „reich an schnödem Mammon" im oberen Tabellendrittel der 1. Liga startet, kommt schnell zu Erfolgserlebnissen. Außerdem darf man diverse CPU-Assistenten engagieren, die sich auf Wunsch um Aufstellung, Taktik, Training, Transfers, Werbung und Stadionausbau kümmern oder die Wehwehchen der Schützlinge behandeln.



Im Training verteilt man die je nach gewählter Intensität verfügbaren Bälle auf elf Schwerpunkte



Bis zu acht grafisch unspektakuläre, aber voll in Echtzeit berechnete Begegnungen lassen sich in einer Konferenzschaltung verfolgen

Das hochklassige Umfeld

...beinhaltet so ziemlich alle genreüblichen Features und ein bißchen mehr. Beispielsweise mausern sich die Kicker im Lauf der Zeit in bis zu vier zusätzlichen Charakteristika wie „Torinstinkt" zu „Allrounder" oder „Elfmeterschütze". Und wer auf dem Transfermarkt einen guten Riecher beweist, ausgewogen trainiert und Teamgeist nebst Moral durch gelegentliche Vereinsfeiern oder Besuche beim Psychologen aufpoliert, wird durch sportliche Erfolge belohnt. Dann dribbeln die Jungs immer sehenswerter, was sich während der Begegnungen prima beobachten läßt.
Eben diese Begegnungen sind ein weiterer Aktivposten. Im Gegensatz zu vorgefertigten Spielszenen werden hier alle Auswirkungen taktischer Entscheidungen visualisiert, so daß man jederzeit entsprechend reagieren kann. Sieht man

etwa, daß die kopfballstarken Kicker Probleme mit dem Kurzpaßspiel haben, fordert man lange, hohe Bälle. Offensichtlich erschöpfte Spieler wechselt der Manager/Trainer vor dem Monitor flugs aus, gegnerischen Stürmern mit zuviel Freiraum gebietet er durch Manndeckung Einhalt oder verteilt die zugewiesenen Räume neu. An Eingriffsmöglichkeiten mangelt es hier wahrlich nicht. Weil wirklich sämtliche Begegnungen auf die gleiche Art anhand vieler Parameter berechnet werden, kann man stets auch ohne eigene Beteiligung live dabei sein oder im Videotext den Spielverlauf über stilisierte Mini-Felder verfolgen. Daß die eigentliche Grafik dabei in keinem Modus viel hermacht, ist verzeihlich.



In der Videotextanzeige kann man alle Spiele anhand der stilisierten Felder beobachten



Trainingslager werden bequem per Drag and Drop über den Kalender in der unteren Screenhälfte gebucht

Auf Wunsch merkt sich Kurt automatisch die Lieblingsmenüs des Spielers

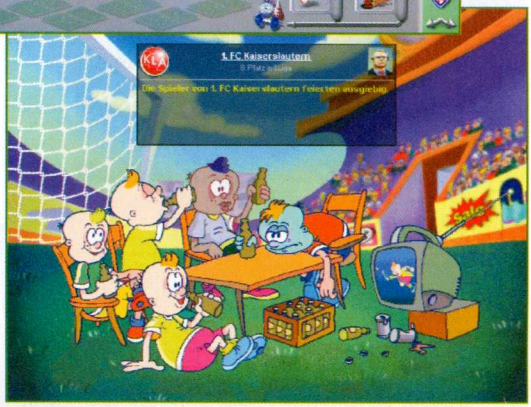


Immer am Ball

Geradezu vorbildlich ist die browserähnliche Steuerung gelungen: Auch wenn die Menüs bisweilen etwas überladen wirken, manövriert man sich per Maus mit maximal zwei Klicks zu jedem gewünschten Punkt. Und damit der Manager auch ohne Handbuchstudium immer am Ball bleibt, gibt es einblendbare Beschreibungen beim Überfahren der Icons in Verbindung mit deutsch gesprochenen Erklärungen. Lediglich die Tatsache, daß man laufende Begegnungen nicht abbrechen, sondern nur beschleunigen kann (wobei das Nagerohr auch noch gedrückt bleiben muß), trüben hier den hervorragenden Gesamteindruck.

Das Endergebnis

Nun gut, es gibt keine Jugendarbeit, man darf nicht in Immobilien investieren, und mit dem Erstellen einer positiven Jahresbilanz für den Erhalt der Ligalizenz muß sich der Manager ebenfalls nicht abplagen. Die Optik ist wie gesagt eher übersichtlich denn hübsch, doch zumindest von den Auftritten des mäßig gezeichneten Comic-Maskottchens Kurt (bei Verletzungen, Auslosungen usw.) muß man sich nicht zwangsweise nerven lassen – genau wie die auf Dauer eher störenden Musikstücke im Hintergrund sind sie abschalt- oder wenigstens abbrechbar.
Kurzum, hier geht Gameplay vor Präsentation. Und wie gut das gelungen ist, läßt sich schon daran ermessen, daß wir trotz der erwähnten Mankos nicht umhin kamen, die Hit-Karte zu zücken! (st)



Die nicht sonderlich umwerfenden Kurt(z)auftritte bei Ereignissen wie dieser Vereinsfeier lassen sich abschalten

Das aktuelle Spitzentrio im Vergleich

Features

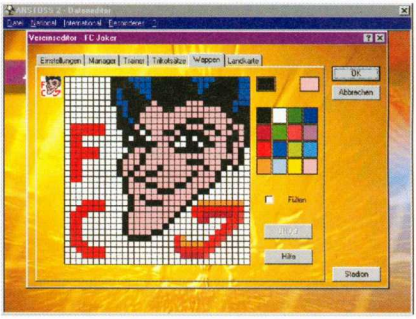
Die Unterschiede in punkto Optionsvielfalt sind in diesem Genre mittlerweile marginal; der **Bundesliga Manager '98 (81%)** im Vertrieb von Eidos besitzt allerdings exklusiv die offizielle DFB-Lizenz. Wie bei Ascarons **Anstoß 2 (87%, Hit)** haben da zudem wirtschaftliche Belange einen höheren Stellenwert, während sich **Kurt** vor allem um sportliche Aspekte kümmert. Auch in die Rolle des Nationaltrainers darf man nur beim „Bundi" schlüpfen. Anstoß 2 bietet diesen Job lediglich im Add-on „Verlängerung" an, ähnliches ist für Kurt geplant. Ein anderes feines Feature hat ausschließlich Anstoß 2 in petto: das private Managerkonto. Der Spieler wird hier an den Gewinnen seines Vereins beteiligt und bezieht Gehalt.



Dank exklusiver DFB-Lizenz auf dem aktuellen Stand: Kaiserslauterns Kader beim Bundi '98

Editor

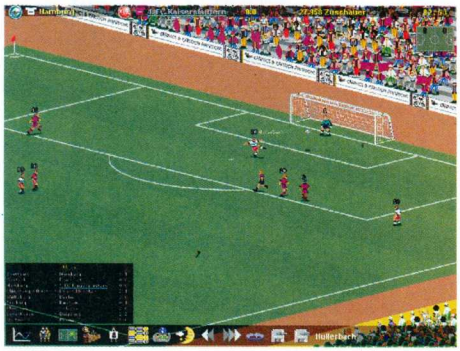
Editoren zählen mittlerweile zum Genre-Standard. Ein echtes Meisterstück hat da Ascaron aufs Feld geschickt: Komfortabel lassen sich für **Anstoß 2** nicht nur Spieler, sondern auch Stadien, Spielpläne und vieles mehr manipulieren – sogar eigene Fangesänge als WAV-Files darf man einbinden oder per integriertem Malprogramm Wappen kreieren. **Kurt** ist in dieser Beziehung fast ebenso flexibel, doch werden sich hier wohl nur wahre Freaks die teils nicht ganz unkomplizierte Handarbeit mit den Text- und ASCII-Dateien zumuten. Dagegen fällt der Editor von **Bundesliga Manager '98** deutlich ab, er akzeptiert noch nicht einmal Umlaute. Freilich kann man sich hier wie überall auch aktuelle Datenbestände komfortabel aus dem Internet saugen.



Vorbildlich: Der Editor aus Anstoß 2 mit integriertem Malprogramm

Spielszenen

An den vorgefertigten 3D-Spielszenen hat man sich bei **Anstoß 2** und **Bundesliga Manager '98** schnell sattgesehen; **Kurt** zeigt, wie's besser geht: Alle Aktionen auf dem Iso-Rasen werden während der zeitgerafften Liveübertragungen anhand ungezählter Parameter in Echtzeit berechnet. Zwar kommt es bei der Visualisierung des öfteren zu kleinen Ungereimtheiten (nicht immer realistisches Ballverhalten, Nachspielzeit wird während Torchancen abgebrochen etc.), doch die Vielzahl taktischer Eingriffsmöglichkeiten zeigt durchaus Wirkung. Erhöht man z.B. den Einsatz auf 100 Prozent und befiehlt die totale Offensive, läßt sich eine Niederlage eventuell noch in einen Sieg verwandeln – vorausgesetzt, die Abwehr steht, alle Burschen sind konditionell in Top-Form usw.



Nur Kurt bietet statt 3D-Konserven frisch berechnete Iso-Szenen zum Mitfiebern



Kurt
(Heart-line/Koch Media)

Konkurrenzlos gutes Fußballmanagement

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

85%



Grafik	59%
Sound	61%
Steuerung	86%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 100 MB auf der HD (plus ca. 4 MB pro Spielstand)
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98/NT 4.0
Grafik	640 x 480 Pixel, Highcolor bzw. 256 Farben in Spielszenen
Sound	Musik, Soundeffekte und Online-Hilfe via Sprachausgabe
Eingabe	Maus, Tastatur, PC-Dash wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 10 Spieler nacheinander an einem Rechner
Online-Info	http://www.heart-line.de

Ganz persönlich

...geht mir das nervige Maskottchen hier tierisch auf den Senkel – genau wie schon die Comic-Bälle anno „Anstoß 2". Mag ja sein, daß es Spieler gibt, die auf derartiges Pille-Palle-Ambiente stehen und sich auch von Fritz, dem fröhlichen Landser, durch ein Echtzeitstrategical führen lassen würden, mein Ding ist das nicht. Die durch die Auswechselbank anspruchsvoll-komplexe Unterhaltung, welche dieses Programm auf Wochen hinaus bietet, ist dagegen genau mein Ding: Wie das Team im Lauf der Spieljahre zu einer echten Zaubertruppe zusammenwächst, das hat ganz große Klasse!



Steffen

actua SOCCER 3

Bisher dümpelten Gremlins Kicker ja in den unteren Tabellenregionen des Digi-Fußballs – gerade mal 63 Prozentpunkte weist die Joker-Statistik für den Vorgänger aus. Um so erstaunlicher, mit welcher Spielfreude sich die Jungs jetzt nach oben bolzen!



Wer würde nicht gern vor solch hübscher Kulisse kicken?



Nach Treffern gibt das Replay Aufschluß über Flugbahn und Ballgeschwindigkeit – nicht immer realistisch, aber stets interessant

An Optionen findet sich hier schon mal alles, was das Herz begehrt: In Freundschaftsmatches, Training, Ligen sowie Pokalwettbewerben kommen über 450 Vereins- und Nationalteams zum Einsatz. Erfolgreiche PC-Sportler können sich neben diversen Cheats weitere Mannschaften erspielen oder diese selbst per Editor zusammenbasteln. Und Transfers fehlen ebensowenig wie die genreüblichen Manipulationsmöglichkeiten an Regelwerk, Wetter, Taktik, Aufstellung usw.

Ganz klar ein Aufsteiger!

Besonders hart muß jedoch die Steuerung trainiert haben, denn sie erweist sich mittlerweile vor allem via Acht-Button-Pad als äußerst praktikabel. Auf Wunsch wird man dabei von der CPU unterstützt, die u.a. für Schuß- bzw. Paßhilfe, automatische Ballannahme oder ein beim Dribbeln am Fuß klebendes Leder sorgt. Unterschiedliche Spielgeschwindigkeiten beeinflussen ebenfalls den Schwierigkeitsgrad. Besonders erfreulich, daß neuerdings auch flüssiges Kombinationsspiel nicht mehr in der Kabine bleiben muß.

Okay, der Schiri hat hin und wieder Probleme mit Abseitsentscheidungen und Auslegung der Vorteilsregel, aber das kennt man ja vom realen Fußball auch. Und selbst ein Mario Basler wuchtet den Ball kaum wie angezeigt mit 160 Stundenkilometern in die Maschen. Aber wen stört das schon, wenn die Grafik im Vergleich zum Vorgänger (vor allem wegen der stark verbesserten Motion-Capturing-Animationen) gleich um ein paar Klassen besser aussieht? Das Sahnehäubchen ist schließlich der Sound: Ob klassisch-gänsehauterregende Klänge im stimmungsvollen Intro, tolle Fankulisse oder Fritz von Thurn und Taxis' treffliche Kommentare – hier wird das als Menümusik dienende „Let Me Entertain You" von Robbie Williams zum Programm. (st)



Nicht nur auf dem verschneiten Platz hinterlassen die Akteure deutliche Spuren

Actua Soccer 3
(Gremlin/Acclaim)

Action-Fußball auf Erstliganiveau

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

79%



Grafik	76%
Sound	80%
Steuerung	81%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 50 bis 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen), MMX wird unterstützt
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke für Soundeffekte, Kommentare, Zuschauer und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur, Stick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 8 via (Null-)Modem oder im Netzwerk
Online-Info	http://www.gremlin.com

Der Golf-Krieg

Links LS 1999 vs. PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Auf dem Leaderboard des Lebens ist Otto Normalgolfer dem Caddy ja meist näher als dem Profi – doch wozu gibt es Computer? Wir ließen die beiden neuesten Spiele für den Feierabend-Langer direkt gegeneinander antreten: Ein Eagle für Eidos, knapp über Par bei Psygnosis.

2 x 3 Steuervarianten

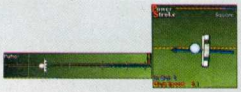
Links LS 99



Einfach und effektiv: die altbekannte Zwei-Klick-steuerung

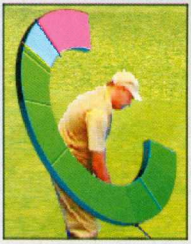


Präzise: die neue Drei-Klicksteuerung

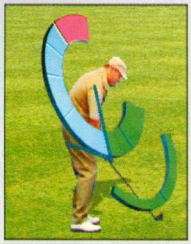


Der Powerstroke: gut zu bedienende Mausschwung-Variante

Pro 18: World Tour Golf



Für Einsteiger erste Wahl: die Drei-Klick-variante



Herausforderung an Koordination und Reaktion: der Vier-Klick-Profiswing

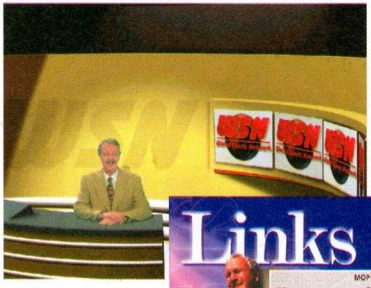


Schwer zu bedienen: der Schlag per Mausschwung

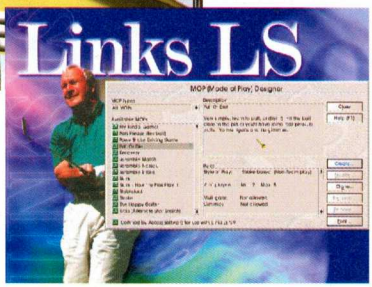
Der Abschlag

Pro 18: World Tour Golf wird aus einem gerenderten TV-Studio anmoderiert, was nicht so viel Atmosphäre vermittelt wie die dynamischen Turnier-Videos aus dem Intro von *Links LS 99*. Die Einstellmenüs wirken aber hier wie dort edel und präsentieren ihre vielfältigen Modi für Spiel, Schläger, Caddy, Grafik, Sound und Steuerung logisch strukturiert. Gleich fünf Kurse stehen bei *Links LS 99* zur Auswahl, derer drei beim Konkurrenten. Bevölkert werden die überall echten Plätzen nachempfundenen Bahnen in ersterem von sieben vorgefertigten Cracks und dem omnipräsenten Altmeister Arnold Palmer, während *Pro 18: World Tour Golf* acht Promis wie Colin Montgomerie als Alter egos und Gegner bereitstellt – natürlich können in beiden Programmen auch eigene Sportler über diverse Parameter (Mann/Frau, Amateur/Profi usw.) definiert werden.

Obligatorisch auch die Einstellmöglichkeiten der Platz- und Wetterverhältnisse (naß, trocken, windig etc.), doch bei den Spielmodi gibt es Unterschiede. So hat *Pro 18: World Tour Golf* neben Training und Strokeplay noch Skin-, Shootout-, Viererball- und Turnierspiele in petto, während *Links LS 99* darüber hinaus mit einer echten Innovation aufwarten kann: dem MOP-Editor zur individuellen Gestaltung aller denkbaren Turniervarianten. Ein Werkzeug für eigene Plätze sucht man zwar bei beiden Spielen vergebens, doch bietet *Links LS 99* immerhin die Möglichkeit, während eines Rundflugs jeden integrierten Platz samt seiner Geschichte kennenzulernen. Damit liegt das Eidos-Game bereits nach dem Tee-off einen Schlag vor dem Mitbewerber.



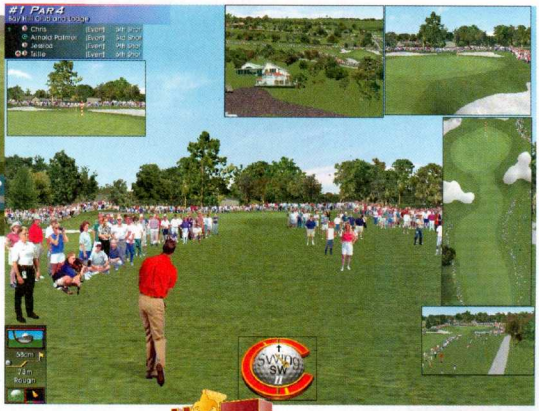
Pro 18: World Tour Golf beginnt mit einem Intro aus dem Renderstudio



Der neue Turniereditor von Links LS 99: 32 Spielvarianten sind vorgefertigt, beliebig viele können selbst erstellt werden



Bei Pro 18: World Tour Golf fällt die Orientierung auf dem Platz trotz Richtungspfeil nicht immer ganz leicht



Links LS 99 garantiert durch zehn dynamische Kameraperspektiven stets die volle Übersicht

Am Fairway

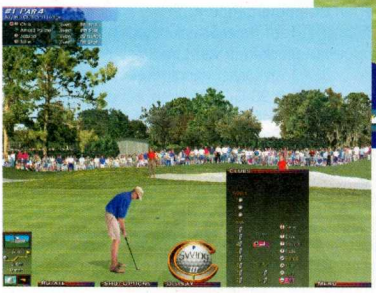
Grafisch ist *Links LS 99* eine Pracht: Zuschauer säumen den Parcours, wobei erfolgreiche Spieler mehr Zulauf und damit auch die motivierendste Geräuschkulisse haben. Vor detailgetreuer Umgebungsgrafik vermitteln hier die weichen Bewegungsabläufe der Akteure den gewohnt realistischen Eindruck der Serie. Auch *Pro 18: World Tour Golf* bietet Schaulustige, dazu sogar noch die Kommentare zweier Sportreporter. Bloß wirken die Animationen der Spieler hier ruckartig und hölzern. Zudem sind die Farbübergänge etwa zwischen Rough und Fairway krümelig, da punktet auch die beruhigende Musik nebst Soundeffekten nicht mehr.

Schlimmer wirkt sich der mangelnde Überblick aus: Die fehlende Draufsicht entläßt bei *Pro 18: World Tour Golf* so manchen Schlag in den Blindflug. Zwar gibt ein Pfeil die grobe Richtung und eine (oft schlecht erkennbare) Landepunktmarkierung den ungefähren Aufprallort des Balles an, doch komfortabel ist das nicht. Auch die Kameraperspektive kann nicht gewählt, dafür aber zwecks Schlagbeobachtung jederzeit zu anderen Spielern des Turniers umgeschaltet werden. Ganz anders *Links LS 99*, wo sich das Geschehen aus bis zu zehn Blickwinkeln verfolgen läßt – auf Wunsch werden Schläge oder komplette Runden sogar aufgezeichnet.

Das Green

Dank der jeweils drei Steuervarianten (siehe Seite 66) kommen bei beiden Programmen Spieler jeden Typs zum Zuge. *Links LS 99* vermittelt mehr Gefühl beim Mausschwung, während in *Pro 18: World Tour Golf* die Vier-Klick-Schlagtechnik besser gefällt. Am Endergebnis vermag das freilich nichts mehr zu ändern: Eidos behauptet mit dem bislang besten „Links" die Tabellenspitze im Genre, der Newcomer von Psygnosis hinterläßt trotz guter Ansätze einen vergleichsweise unausgereiften Eindruck. (mt)





Die Green-Analyse von Pro 18: World Tour Golf ist im Ansatz gelungen, jedoch etwas fummelig zu bedienen, sporadisch werden nach Schlägen Fenster mit Spielerreaktionen eingeblendet

Bei Links LS 99 sind alle Funktionen über die einblendbare Menüleiste schnell zu erreichen, das Gitternetz gibt Aufschluß über den Verlauf des Greens

	Links LS 99 (Access/Eidos)	Pro 18: World Tour Golf (i.G./Psygnosis)
	Nahezu perfekt inszeniertes Digi-Golf auf der einen, eine ambitionierte Simulation mit Mängeln bei Grafik und Bedienung auf der anderen Seite	
USK-Freigabe:	beide ohne Altersbeschr.	
Schwierigkeit:	beide variabel	
Preis:	ca. 100,– DM (Links), ca. 79,– DM (Pro 18)	
	87%	66%
	82% Grafik 69%	
	76% Sound 78%	
	89% Steuerung 64%	
	88% Motivation 68%	
Datenträger	4 CDs, 109, 208, 337 oder 482 MB auf der HD	2 CDs, 51 bis 630 MB auf der HD
System	ab einem P150 mit 32 MB RAM und Win 95/98	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (bis zu 1800 x 1440 Pixel)	SVGA (bis zu 1280 x 1024 Pixel)
Sound	Editor für eigene Sounds; voll einstellbar	6-fach regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler per Internet, Modem oder LAN	bis zu 4 Spieler per Internet, Modem oder LAN
Online-Info	http://www.eidos.com	http://www.psygnosis.com

extreme G XG2

Die Zwei im Titel weist auf einen Vorgänger hin, doch der blieb uns am PC erspart – auf dem Nintendo 64 fuhr Acclaim für das mäßige Rennspiel trotzdem Lorbeeren ein. Doch wozu sind Fehler da, wenn nicht, um aus ihnen zu lernen?





Etwas Nitro in den Turbo, dann klappt's auch mit dem Nachbarn!

Die zehn G-Bikes unterscheiden sich in Design, Leistung, Panzerung und Waffenkapazität

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Formel 1 existiert nur noch in den Geschichtsbüchern, längst verfolgt man die „Liga der Vereinigten Planeten". Ist auch spannender, denn hier brettern sogenannte G-Bikes mit mehr als 700 gp/h („Gravs per hour", eine Eigenkreation von Acclaim) über schwindelerregende Berg- und Talkurse. Am Steuer sitzen virtuelle Piloten, die auf die Hilfe realer Lenker vor dem Monitor angewiesen sind. Wer sich am PC um diesen Job bewirbt, bleibt freilich einsam, denn Multiplayermodi oder zumindest einen Splitscreen à la N64 haben die Entwickler nicht für nötig befunden.

Immerhin sollte man sich hier aber auch als Solist nicht langweilen. Witzig ist bereits das Ziel- und Waffentraining an fünf vorausflitzenden Drohnen, richtig spannend wird es beim Zeitfahren gegen einen computergesteuerten „Ghost" – erst wer ihn unter gekonntem Einsatz der nur sehr begrenzt haltbaren Nitro-Turbos besiegt, darf fortan gegen die eigene Bestleistung antreten. Doch ist das alles nur vorbereitendes Geplänkel auf den „Extreme Contest": In fünf gestaffelten Ligen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades muß man da etwa nach vier Rennen zumindest den dritten WM-Rang erobert oder sich in zwölf Läufen als Weltmeister etabliert haben. Als Belohnung winken Duelle mit zwei besonders raffinierten Computergegnern.

Tempo, Tempo, Tempo!

Der Einsatz des Primärlasers oder der auf freier Strecke eingesammelten Raketen, Minen, Mörser und Überhol-Blockaden steht im Spiel nicht nur wegen des biederen Aussehens der Explosivkörper kaum im Vordergrund. Wie auch, wenn spektakuläre Korkenzieher, 90 Grad-Kehren, Schanzen und Loopings die volle Aufmerksamkeit fordern? Aufgrund des brutal hohen Tempos bei hin und wieder etwas unübersichtlichem und düsterem Streckendesign verlangen die Rennen enormes Reaktionsvermögen und volle Konzentration. Daß dennoch kein Frust aufkommt, ist den fairen CPU-Konkurrenten und der gleichermaßen gefühlvollen wie exakten Steuerung zu verdanken.

Der Motivationsturbo zündet freilich noch aus einer ganzen Reihe anderer Gründe. Etwa, weil mit dem Schwierigkeitsgrad auch der Verlauf der zwölf



Die stufenlos zoombare Hinterbordkamera ist der viel zu nervösen Cockpitperspektive vorzuziehen

Pisten variiert, weil das Feilschen um Zehntelsekunden mit jeder Abkürzung an Dramatik gewinnt und weil die vor dem Lauf zu treffende Wahl unter zehn verfügbaren Bikes eben Erfahrung voraussetzt. Aber auch, weil versteckte Gimmicks wie spiegelverkehrte Pisten, Gelände im „Tron"-Design oder aus der Vogelperspektive die Spieltiefe auf Kurs halten. Und wenn so ein Techno-Flitzer begleitet von grellen Blitzen und lautem Turbogedröhn mit der Maximalgeschwindigkeit von 740 gp/h die Schallmauer durchbricht, dann kocht das Benzin im Blut jedes wahren Motorsportlers!

Die Dauer eines Rennens ist zwischen einer und sieben Runden variabel, in engen Grenzen darf der Spieler auch die Anordnung der Armaturen am Bildschirm selbst bestimmen. Daß sich Drängler per Rückspiegel und/oder schnellem Blick nach hinten rechtzeitig entlarven lassen, ist schön; daß man Paßwörter und sonstige Codes nur umständlich über ein Buchstabenrad anstatt einfach per Tastatur eingeben kann, nicht so sehr. Auch das unhandliche Konfigurationsmenü wurde ohne Rücksicht auf PC-Standards praktisch unverändert von der Konsole übernommen. Darüber hinaus mögen Einsteiger an der eigenwilligen Verschachtelung der Spielmodi zu knabbern haben. Um so ärgerlicher, als man sich eigentlich darauf konzentrieren will, die nächsten zehn Strecken zu „erfahren" – anfangs sind bloß zwei Kurse anwählbar.

Landschaftlich gibt es freilich ohnehin nicht viel zu sehen. Tolle Lichteffekte zwar, gelegentlich mal einen brodelnden Lavapool und eine sich verwindende Fahrbahn, aber das war's im großen und ganzen. Eine kleine Enttäuschung ist auch das dünne Gesäusel der Bikes: Die Teile klingen nicht halb so kraftvoll, wie sie beschleunigen. Andererseits rechtfertigen die zwölf hochklassigen Jungle und Drum'n'Bass-Stücke für Techno-Freaks alleine schon den Kauf! (rl)





Zwei versteckte Schmankerl für XG2-Schummler: Oben die Vogelperspektive, unten die abstrakte Optik im Stil des Filmklassikers „Tron" – die passenden Cheats verraten wir im nächsten Heft

Weitere Rennen aus der Zukunft

Explosives Highspeedracing auf futuristischen Achterbahnen ist keine Erfindung Acclaims. Als PC-Pionier gilt da Bullfrogs „Hi-Octane", das schon Mitte 1995 enormes Tempo in 3D-Optik vorlegte. Zwei Jahre später zündete Ubi Softs „POD" den Grafik-Turbo – und forcierte damit entscheidend die Verbreitung der bis dahin praktisch unbekannten Voodoo-Beschleuniger. Den Mix aus Techno und Tempo perfektionierte 1997 dann Psygnosis: Mit komplexem Ligamodus und spektakulärer Präsentation räumte **Wipeout 2097** auf der Playstation ab, doch die PC-Version scheiterte am überempfindlichen Fahrzeughandling.
Als aktuelle Alternative zum getesteten XG2 empfiehlt sich Infogrames' **Dethkarz**: Wenig Spieltiefe, aber viel Handling-Komfort und packendes Tempo summierten sich in der Ausgabe 12/98 zu 80 Prozent Gesamtwertung.





Siehe auch Begleit-CD

Extreme G2
(Acclaim)

Extrem schneller Arcaderacer

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

77%



Grafik	79%
Sound	83%
Steuerung	79%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, ab 30 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, 12 Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Pad, Stick
Sprache	Spiel englisch, Anleitung deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.acclaim.de

Snow Wave Avalanche

Holland hat Tulpen, Windmühlen und Rudi Carrell, aber keine Berge. Trotzdem haben sich jetzt Niederländer an eine Snowboard-Sim gewagt – prompt liegt der Spielwitz unter einer Lawine von Patzern begraben.



Stunts werden mit Bonuspunkten belohnt



Schlampig: Das Optionsmenü steckt voller Rechtschreibfehler

„Avalanche" ist nicht nur das englische Wort für Lawine, sondern auch der Name einer trendigen Snowboard-Manufaktur. Und mit dem coolen 3D-Look des Games kann man dort ja auch ganz zufrieden sein. Dito mit den Raffinessen der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung und den Spielmodi.

Dann doch lieber Ski fahren!

Als Schneebrett-Alpinist pfeilt man beim *Boardercross* durch drei kilometerlange Eiskanäle und umdriftet Slalomstangen, bis die Ziellinie oder zu viele Fehler dem ein Ende setzen. Timing ist dann beim *Big Jump* gefragt, um zehn akrobatische Sprünge nebst Landungen auf der Megaschanze hinzukriegen. Das *Big Jump Race* als Mix dieser Disziplinen stellt auf zwei Abfahrten Geschick und Reaktionsvermögen auf die Probe, dazu kommt die *Xtreme Tour* mit sämtlichen Übungen in Folge.

Wie unter motorisierten Rennfahrern gibt es auch hier einen Ghost-Modus sowie Rennen gegen die Stoppuhr oder bis zu drei CPU-Boarder. Es stehen zwei Männlein und Weiblein in je drei Outfits zur Verfügung, doch das war's auch schon mit den guten Nachrichten. Denn warum läßt sich die Tastatursteuerung nicht umkonfigurieren? Wieso kommen die Pisten erst ab einem P2/266 mit 3D-Turbo richtig in Schwung? Und weshalb läßt sich der Schwierigkeitsgrad nicht durch Abschalten des knackigen Zeitlimits entschärfen? Der übelste Motivationskiller aber ist, daß schon eine schwache Leistung eine ganze Saison versauen kann, da eine Speicheroption komplett fehlt. (rl)

Pro & Kontra

* auf schnellen Rechnern mit aktuellem 3D-Turbo sehr flotte Grafik
* hörenswerte Surfmusik von „Matamala"

* unterhalb eines P2/266 unspielbare Ruckelpisten
* Probleme mit einigen Sound- und Banshee-Karten
* weder Spielstände noch Bestzeiten und Ghosts speicherbar



Sechs Heckperspektiven, doch nur eine ist brauchbar



Duelle sind selten, meist kämpft man eher gegen die vertrackt gesteckten Slalomflaggen

Snow Wave Avalanche
(Midas/Hammer/Koch)

Per Snowboard ins Motivationsloch

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

55%



Grafik	72%
Sound	74%
Steuerung	69%
Motivation	46%

Datenträger	läuft direkt von CD
System	ab einem P133 (besser P2/266) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	5 CD-Audiotracks, (3D-)Sound und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Joystick
Sprache	Spiel deutsch, Anleitung englisch
Multiplayer	maximal 4 Spieler via (Null-)Modem oder Netzwerk
Online-Info	http://www.gamesarena.com

















FUGGER-FÜCHSE AUFGEPASST !!!

Produktinfo 017

49,95
unverbindliche Preisempfehlung

ARI

ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0
Fax: +49 (0) 2154-9476-42
Internet: http://www.ari-data.de
e-mail: aricdrom@aol.com

Die historische Wirtschafts-simulation von ARI-Games mit toller Grafik für 1-4 Spieler

Jetzt erhältlich !

Quest for Glory V: Dragon Fire

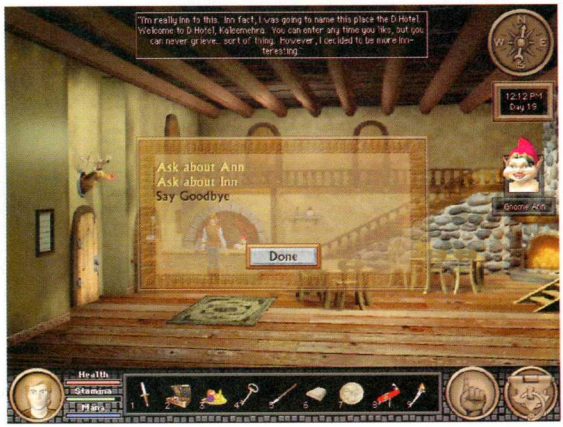
Eigentlich sollte die Serie ja mit dem 1993 erschienenen „Shadows of Darkness" enden, doch die Fans wollten mehr. Also schickt Sierra alle Ruhmsuchenden ein weiteres Mal in eine packende Mischung aus Adventure und Rollenspiel.



Ein nettes Quicktime-Intro erzählt die Vorgeschichte



Vier Heldentypen stehen zur Wahl, vor Spielstart darf ein wenig an den Charakterattributen manipuliert werden



Bei Schwätzchen stehen verschiedene Gesprächsthemen zur Wahl

Der König ist tot, es lebe der König

In Silmaria treibt ein feuerspeiender Drache sein Unwesen. Ehe das auf der Insel Marete gelegene Königreich gänzlich den Weg alles Brennbaren geht, werden magische Säulen rings um das Eiland aufgestellt – und siehe da, der Lindwurm kehrt in seinen Hort zurück. Freilich nur, um einer neuen Bedrohung Platz zu machen: Fortan terrorisieren marodierende Monsterhorden das Land, und zu allem Überfluß wird auch noch der König Opfer eines Attentats…

Die Geschehnisse schreien natürlich geradezu nach einem wahren Helden. Wer dem Ruf folgt, muß nicht nur den Meuchelmörder dingfest machen, sondern sich auch in einem sieben Aufgaben umfassenden Wettbewerb gegen die anderen Regenten in spe behaupten. Sollte es gelingen, hat Silmaria seinen Frieden wieder und ein neues, würdiges Oberhaupt obendrein.

Vier Spiele in einem

Als virtuelles Alter ego stellen sich dem Spieler wieder ein Magier, ein Dieb und ein Krieger zur Wahl. Alternativ dürfen auch altgediente Recken aus den Vorgängern eingeladen werden, etwa die in Teil zwei bzw. drei geschaffenen Paladine – als Pendant für noble Neueinsteiger wird ein Kreuzritter offeriert. Auf das Spielziel hat dies so oder so keinen Einfluß, wohl aber auf den Weg dorthin. Denn die Charaktere unterscheiden sich in der Gewichtung der anfangs geringfügig manipulierbaren Fähigkeiten bzw. Attribute doch recht deutlich voneinander.

Im Ergebnis müssen nicht nur gleiche Aufgaben auf unterschiedliche Art gelöst werden, teils weichen Aufträge, Dialoge und Zwischensequenzen stark voneinander ab: Während z.B. der Dieb seine Börse mittels Banküberfall füllen kann, muß der Magier eben diesen Raub aufklären. So bekommt man quasi vier Spiele in einem, wodurch für wochenlange Beschäftigung gesorgt sein sollte.

Abenteuer Rollenspiel

Was die gesamte Serie auszeichnet, findet man auch im jüngsten Sproß: jene gelungene Mischung aus Adventure- und Rollenspielelementen, die so schnell keine Langeweile aufkommen läßt. Man lernt neue Skills, trainiert seinen Helden u.a. beim Schwimmen an den Docks oder kräftigt seine Fitneß auf dem Laufband in der Abenteurergilde. Dort gibt es auch eine Pinnwand mit lukrativen Nebenauf-

trägen. Geld kommt zudem durch das genreübliche Plündern besiegter Gegner, Taschendiebstahl, Einbrüche etc. in die Kasse. Darüber hinaus kann man beispielsweise auf Arenakämpfe wetten, selbst daran teilnehmen oder sich am Glücksrad versuchen.
Natürlich ist auch ein ganzer Sack voll Rätselnüsse zu knacken. Damit sich daran niemand die Zähne ausbeißt, geben die Bewohner des Fantasy-Landes in ausführlichen Gesprächen Hinweise en masse. Auch das Lesen der Schilder und Aushänge hilft Ratlosen auf die Sprünge. Und falls das alles nichts nützt, läßt sich der Schwierigkeitsgrad mittels Schieberegler jederzeit ändern, zudem kann der Spielstand nach Gusto gespeichert werden.

Handling und Präsentation

Die Steuerung ist dabei recht praktisch: Per Mausklick läßt man den Helden gehen, rennen, Leute ansprechen, Gegenstände aufklauben usw. Auch das Ausrüsten mit sowie das Kombinieren und Anwenden von Fundstücken bereitet dank der übersichtlichen Menüs keine Probleme. Etwas komplizierter gibt sich das Handling via Tastatur, bietet allerdings bei den Echtzeitkämpfen mehr Möglichkeiten in punkto Verteidigung oder Ausmanövrieren des Gegners – per Nager gehen die Scharmützel „Diablo"-mäßig simpel vonstatten.
Optisch sind die Fights freilich eher unspektakulär in Szene gesetzt, die Kombattanten sehen da mickrig aus. Die gerenderten Lokationen mit Tag-Nachtwechsel können sich aber stets sehen lassen und sind zum Teil auch noch nett animiert. Um so unangenehmer fällt auf, wie militärisch-zackig der Polygonprotagonist durch die gerade auf großen Monitoren ein wenig grob wirkende Gegend marschiert. Seine Zaubersprüche und die je-



Action pur im Echtzeitkampf

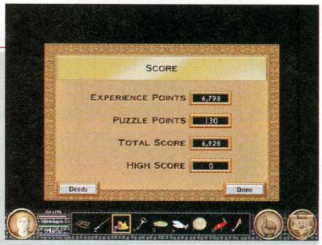


Konditionstraining auf dem Laufband

Der Lohn der Fron

Neben der Möglichkeit, das Spielziel auf recht unterschiedliche Weise mit den vier Charakteren zu erreichen, sorgt auch **das Sierra-typische Punktesystem** für einen dauerhaften Motivationsschub. So erhält man einerseits Erfahrungspunkte für das Erlernen bzw. Verbessern der zehn Fähigkeiten wie Schwimmen, Magie, Klettern, Taschendiebstahl, Schlösserknacken, Schleichen etc. Andererseits werden gelöste Rätsel, erledigte Aufträge und spezielle Sonderaktionen belohnt. So bekommt etwa ein Kämpfer Punkte für das Plätten verschiedener Monsterarten, während der Paladin sein Konto durch friedliche Konfliktlösungen erhöht. Auf der Jagd nach dem Highscore, sprich der perfekten Lösung, dürfte also auch das mehrmalige Durchzocken mit ein und demselben Charakter nicht so schnell langweilig werden.


Langfinger können in der Diebesgilde an einem Dummy trainieren



Ein langer Weg zur perfekten Punktzahl...

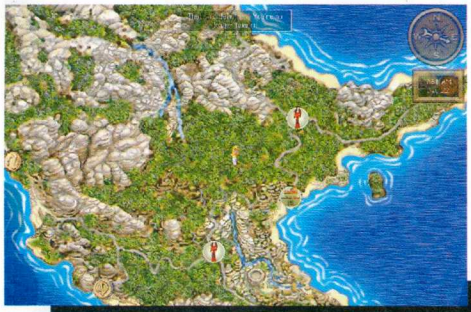


Wir tauchen nach dem versunkenen Atlantis

weils aktuelle Ausrüstung wurden aber prima visualisiert.
Ein besonderes Lob hat sich der Sound verdient: treffliche Sprachausgabe, realistische Effekte und eine phantastische Musikuntermalung. Ob heroische Orchesterbombastik oder leise Synthie- und Gitarrenklänge, stets wird das Geschehen akustisch passend begleitet. Kein Wunder, daß der Soundtrack auch gesondert auf Audio-CD erhältlich ist.

Das Fazit

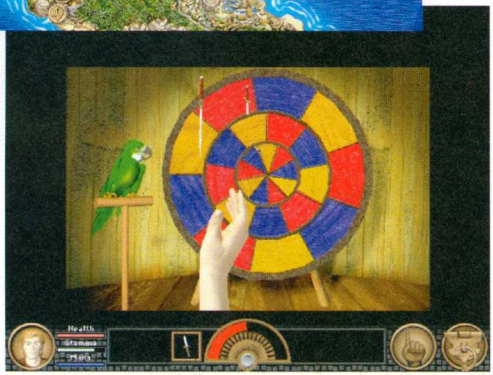
...kann nur positiv sein: Stimmungsvolle Atmosphäre, eine ansprechende Präsentation und die intuitiv beherrschbare Steuerung garantieren Helden jeden Alters und Kalibers viele (ent-)spannende Stunden vor dem Monitor. Sierra hat dem Titel also Ehre gemacht und sich mit Ruhm bekleckert. (st)



Wandern auf der Inselkarte



Bis zu neun Gegenstände aus dem unbegrenzt aufnahmefähigen Inventar können in die „Gürteltaschen" am unteren Bildschirmrand gelegt werden



Geschicklichkeitseinlagen wie das Messerwerfen am Glücksrad sind im Schwierigkeitsgrad variabel

Quest for Glory 5
(Yosemite Entertainment/Sierra)

Abwechslungsreicher Mix aus Adventure und Rollenspiel

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,– DM

82%



Grafik	73%
Sound	86%
Steuerung	80%
Motivation	84%

Datenträger	2 CDs, 465, 510 oder 1035 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel als Vollbild oder im Fenster
Sound	Lautstärke für Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, komplett deutsche Version ab Februar
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.qg5.com

Ganz persönlich

...hätte ich der Lobeshymne im Test noch zwei weniger schöne Strophen hinzuzufügen: Welcher wahre Held braucht schon Nahrung und Schönheitsschlaf oder macht bei zu vollgepacktem Inventory schlapp? Das scheint mir dann doch ein Quentchen zu viel Rollenspiel-Realismus, den ich lieber in weniger actionreichen und dafür taktischeren (Runden-) Kämpfen gefunden hätte. Und mindestens 465, am besten gleich 1035 MB auf der Festplatte?! Das ist nicht mehr lustig – ganz im Gegensatz zu den vielen humorigen Einlagen im Spiel.



Steffen

Mehr als ein Job!

Computerspielredakteur ist kein Beruf, sondern eine Lebenseinstellung!

Sie umfaßt

- breite Kenntnis von und viel Begeisterung für Computerspiele
- das Talent, amüsant und prägnant zu formulieren
- Teamgeist, Ehrgeiz und Fleiß
- Phantasie und sicheres Auftreten

Solche Leute suchen wir

und bieten

- beste, weil leistungsgerechte Bezahlung
- gute Aufstiegschancen
- flexible Arbeitszeiten in einer modernen Redaktion im Osten von München, der Weltstadt mit Herz
- die Mitgliedschaft in einem verschworenen Team

Bewerbungen mit Stilproben an:

PC Heft & Spiel

Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Personalbüro
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

BESTPREISE

zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Einkauf. Fragen Sie erst uns, wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten für nur 3,63 DM Telefonkosten pro Minute.

Zum Beispiel:

PC-Systeme:

PC mit IBM 300 32 MB, 4,3 GB Festplatte, 4MB Grafik, 32x CD-ROM, SOUND, Maus, Tastatur, Software, usw. **629,-DM**

PC mit Pentium II 366 64 MB, 4,3 GB Festplatte, 36x CD-ROM,8MB AGP Grafik, 16Bit Sound, Maus, Tast., Softw. usw. **1.099,-DM**

PC mit Pentium II 400 64MB, 8,4 GB Festplatte, 8 MB AGP, Sound, 40x CD-Rom, Tastatur, Maus, Software, usw... **1.499,-DM**

Prozessoren & Speicher:

Intel Pentium CPU's ab	79,-DM
Intel Pent 200 MMX	149,-DM
Intel Pent. II 300 ab	155,-DM
Intel Pent. II 366	279,-DM
Intel Pent. II 400 ab	359,-DM
AMD K6 300 3D NOW	129,-DM
AMD K6 350 3D NOW	169,-DM
AMD K6 380 3D NOW	249,-DM
AMD K6 400 3D NOW	279,-DM
PS/2 Simm 64 MB EDO	139,-DM
SDRAM 32 MB	59,-DM
SDRAM 64 MB	129,-DM

Mainboards:

Mainboard (MMXfähig)	75,-DM
Mainboard bis 300Mhz	89,-DM
Mainb. für Pent.II	109,-DM
Mainb. für PII 100Mhz.	109,-DM

Aufrüstung:

Marken-Mainboard mit 300Mhz CPU	189,-DM

Sound & Grafik:

Soundkarte 16 Bit PNP	16,-DM
Soundblaster 64 AWE	39,-DM
Voodoo II 3DFX 12MB	149,-DM
VGA 8 MB AGP	45,-DM
Hercules 8MB mit AGP	75,-DM
Diamond Monster 16MB	189,-DM
Monster-Leistung 3dfx	79,-DM
NEU: 2D/3D-Grafik-Power mit 3dfx Banshee 16MB ab	145,-DM

Festplatten:

3,2 GB versch. Marken	199,-DM
4,3 GB versch. Marken	219,-DM
6,4 GB Quantum	249,-DM
8,4 GB IBM	289,-DM

Drucker:

Farbdrucker CANON	149,-DM
Hewlett Packard 890C	579,-DM
QMS Laserdrucker	349,-DM

CD-Rom:

24-fach CD-ROM	48,-DM
32-fach CD-Rom	59,-DM
36-fach CD-Rom	65,-DM
40-fach CD-Rom	75,-DM
48-fach CD-Rom	119,-DM
CD-Recorder ab	299,-DM
DVD Laufwerke ab	188,-DM

Monitore:

15" SVGA ab	185,-DM
17" Markenmonitor	379,-DM
19" Markenmonitor	649,-DM
21" Monitor TCO95	1.179,-DM
Flachbildschirme ab	799,-DM

Sonstiges:

Digital-Kamera ab	169,-DM
Modem Fax&Voice 28.8	35,-DM
FAX-Modem 56K V90	65,-DM
ISDN Karte	49,-DM
Flachbett-Scanner 600dpi	69,-DM
Iomega ZIPDRIVE	139,-DM

*Schnäppchen:**

Komplett-PC 386 ab	99,-DM
SNI 486-75 16MB, 420 MB HDD, Tastatur & Monitor	259,-DM
IBM 486 DX 66 16MB, 240 MB HD Maus, Tastatur	189,-DM
Notebook 486er ab	499,-DM
Notebook m. Pent.	999,-DM

Neuwertiges Notebook:
Siemens-Nixdorf mit P. 166 MMX 40MB Ram, 2,1 GB Festplatte, CD-ROM, Floppy, 12,1" TFT, Licium-Ionen-Accu, Tasche, Infrarot, Zub. 1.799,-DM

*Second-Hand-Geräte in Top-Zustand

Software zur kostenlosen Nutzung:
Über 100 Top-Programme! INFO per Faxabruf mit Bestellgutschein: 0190-883344 T.I.S.

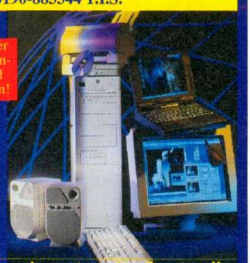
intermedia

Clever kaufen-Geld sparen!

Telefon:
0 19 08-8 00 99

24-Stunden-Fax-Abruf:
Fax: 0 19 08-8 00 13

(Das Faxgerät auf Faxabruf oder Polling einstellen und anwählen - wenn Faxton ertönt auf Starttaste drücken)



So sparen Sie Geld: Nutzen Sie unsere kompetente Kaufberatung!!

Genremix

biosys

An Originalität mangelt es Jumpstarts Mischung aus Umweltsimulation und Adventure sicher nicht. Im Gegenzug sollte es aber auch dem Spieler nicht an ökologischem Verständnis mangeln, wenn er dauerhaft in einem entlegenen Forschungskomplex (über-)leben will.

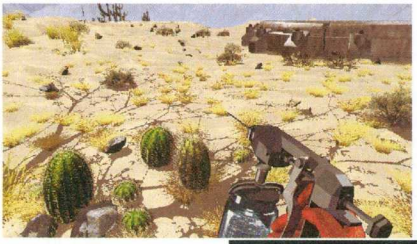
Ort der Handlung ist ein aus vier Biosphären (Savanne, Regenwald, Ozean und Evolutionskuppel) nebst Kommandozentrale bestehender Komplex in den Anden – die einzelnen Bereiche sind durch eine Einschienenbahn miteinander verbunden. Warum sich der Spieler alias Professor Russell hier aufhält, geht aus der Story mit ihren überraschenden Wendungen bzw. aufgestöberten Videokassetten, DAT-Bändern, Notizen usw. erst nach und nach hervor. Vorerst steht das schiere Überleben im Vordergrund: Nahrungsbeschaffung, regelmäßige Ruhepausen und die Behandlung diverser Krankheiten. Doch auch das ökologische Gleichgewicht der Biosphären ist über Temperaturregelung, Bewässerung oder Belüftung zu halten. Da kommt man selbst in gut klimatisierten Räumen schnell ins Schwitzen…

Zumal ja nebenher noch realitätsnahe Rätsel zu lösen sind. So lassen sich beispielsweise keine Wege durch den verwachsenen Dschungel bahnen, ehe nicht eine Machete gefunden ist. Aus einer Datenbank erfährt der moderne Robinson Crusoe viel über natürliche Heilmittel, und sogar Drogen darf man nicht verschmähen: Das Einwerfen von Peyote oder ein Schluck aus der Meskalflasche erzeugt informative Halluzinationen.

Schluck aus der Meskalflasche gefällig?

Die Mischsteuerung aus Maus und Tastatur wirkt aber auch in nüchternem Zustand unhandlich, die Optik mit nur 256 Farben geradezu ernüchternd. Immerhin trifft man bei seinen Wanderungen durch aus der Ich-Perspektive gezeigte Lokationen im Stil von „Riven" auf schöne Tag-Nacht-Wechsel und eine aktionsabhängig veränderliche Umgebung. Vögel legen Eier, Orangen wachsen an den Bäumen, und simulierter Frühling verwandelt die Steppe in ein blühendes Paradies – natürlich nur, wenn alles richtig gemacht wurde.

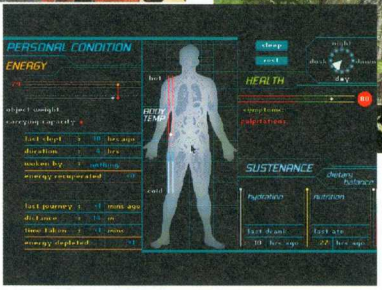
Das Wichtigste jedoch: Bis das Geheimnis um das Alter ego gelüftet und die Flucht gelungen ist, verstreichen die Stunden dank des originellen Gameplays wie im Fluge. Gut, daß bereits am Nachfolger „Mission to Mars" gearbeitet wird. (st)



In der simulierten Savanne gewinnt man Trinkwasser aus Kakteen



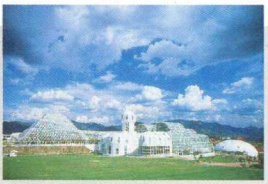
Im Spielverlauf erschweren mutierte Pflanzen zusätzlich das Überleben



Das Datenblatt gibt Aufschluß über den momentanen Gesundheitszustand des Alter egos

Projekt Erde 2

Das reale Vorbild des Spiels ist eine knapp **13.000 Quadratmeter große Miniaturausgabe unserer Erde** in der Wüste Arizonas. Mit dem Bau der Glas-Stahl-Konstruktion wurde bereits 1984 begonnen, der Komplex beherbergt sieben verschiedene Ökosysteme, sogenannte Biomes: tropischer Regenwald, Ozean, Savanne, Wüste, Sumpf sowie Ackerland. Dazu kommt der Wohnbereich für die acht Menschen, welche dort im September 1991 eingeschlossen wurden, um die Möglichkeit einer Besiedlung anderer Planeten zu erproben. Binnen zwei Monaten stieg der Kohlendioxidgehalt damals jedoch auf das Sechsfache der Erdatmosphäre; zugepumpte Frischluft, nachgelieferte Ausrüstung und viele Pannen weckten Zweifel am wissenschaftlichen Wert des Experiments. Mittlerweile ist das Projekt eine Touristenattraktion, die immerhin 200.000 Besucher pro Jahr anlockt.





Ist der Pflücker erst gefunden, stellt die Kokosnußernte kein Problem mehr dar

Biosys
(Jumpstart Solutions/Take 2)

Originelles und anspruchsvolles Survival-Abenteuer

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

70%



Grafik	63%
Sound	61%
Steuerung	65%
Motivation	74%

Datenträger	2 CDs, 123, 385 oder 500 MB auf der HD
System	ab einem P100 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel in 256 Farben
Sound	wenig Musik, überwiegend Effekte, Sprachausgabe nur in den Videos
Eingabe	Kombisteuerung aus Maus und Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.take2games.com http://www.take2.de

Ganz persönlich

Professor Russell ist anspruchsvoller als jedes Tamagotchi: „Hunger! Durst! Kann nichts mehr tragen! Bin müde! Will schlafen!" Allzu oft hätte ich dem Weichei liebend gerne ein „Halt's Maul, Nervsack – ich muß hier harte Rätselnüsse knacken!" in die leicht entzündlichen Gehörgänge gebrüllt. Doch wie weiland das Küken am Schlüsselbund, weckt auch diese schutzbefohlene Mimose den Babysitter im Spieler. Und als solcher kann man sich viel schlechter amüsieren!



Steffen

Produktinfo 040

3D Ultra Pinb. Turbo R.	DV 49,90	Die Siedler 3	DV 69,90	Interstate '82 *	81,90
688i Hunter Killer	DV 75,90	Dodgem Arena *	DA 74,90	Intervention *	DV 77,90
Abe's Exodus	DV 73,90	Drakan *	DA 83,90	Israeli Air Force	DV 72,90
ACM 1918 *	DA 74,90	DSF Football '99 *	DV 51,90	Jack Nicklaus Golf *	DA 79,90
Actua Golf 3 *	DV 67,90	DSF Golf '99 *	51,90	Jagged Alliance 2 *	DV 72,90
Age of Empire	DV 62,90	DSF Ski 99 Extreme Ed.	DV 46,90	Jedi Knight + Mission	DA 61,90
- Expansion Pack	DV 61,90	Dune 2000	DV 74,90	Jet Fighter Fullburn *	76,90
- neue Epoche 1+2	DV 34,90	- AddOn	DV 22,90	John Madden NFL '99	DA 76,90
Age of Empires 2 *	DV i.V.	Dungeon Keeper 2 *	82,90	Kings Quest 8	DV 73,90
Airline Tycoon	DV 77,90	Dynasty General	DV 73,90	Knights and Merchants	DV 65,90
Alien Intelligence *	DV 69,90	Earthsiege 3 *	73,90	Kurt - der Mechanoman	DV 75,90
Aliens vs. Predator *	i.V.	Earthworm Jim 3D *	DV 74,90	Lands of Lore 3 *	DV 79,90
Alpha Centauri *	DV 76,90	Eastern Front Miss.1 *	DA 26,90	Legacy of Kain *	DA i.V.
Anno 1602	DV 71,90	Elder Scrolls *	73,90	Links LS '99	DV 81,90
- neue Insel, e. Abent.	DV 33,90	Eliminator *	DA 72,90	Live Wire *	58,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV 59,90	Encarta Enzykl. 99 plus	DV 152,90	LMA *	85,90
Apache/Havoc	DA 74,90	Enemy Zero *	DV 67,90	Lode Runner 2	DA 71,90
Baldurs Gate	DV 76,90	European Air War	DV 59,90	Loose Cannon *	i.V.
Baldurs Gate	EV 75,90	Excessive Speed *	DV 52,90	Lords of Magic	DV 66,90
Baphomets Fluch 2	DV 71,90	Expert Pool *	DA 72,90	- Legenden aus Urak *	DV 27,90
Baseball 3D (Microsoft) *	i.V.	Extreme G 2 *	DV 79,90	- Special Edition *	DA 69,90
Battlespire *	DA 73,90	F-16 Agressor *	DV 73,90	Luftwaffe Comander *	DA 76,90
Big Air *	DV 74,90	F16/Mig 29 Bundle	DV 79,90	Lula Inside	DV 29,90
Biing 2 *	DV 67,90	Falcon 4.0	DV 71,90	M1 Tank Platoon 2	DV 54,90
Billiard Nights *	DA 67,90	Fallout	DV 49,00	Machines *	76,90
Black & White *	i.V.	Fallout 2	DV 79,90	Maikari *	DA 73,90
Black Dahlia *	DV 71,90	Fallout 2	EV 76,90	MANA	DV 73,90
Blackstone Chroniken	DV 83,90	Fifa '99	DV 82,90	Mankind	DV 77,90
Blade *	DA i.V.	Fighter Pilot	DV 51,90	Max Payne *	i.V.
Bundesliga 99	DV 76,90	Fighter Squadron *	74,90	Mayday	DV 71,90
Bundesliga Manager 98	DV 79,90	First Contact *	i.V.	Mechcommander	DV 67,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 85,90	Fleet Commander *	DA 79,90	Mechwarrior 3 *	DA i.V.
- Vergeltungsschlag	DV 27,90	Flight Simulator 98	DA 105,00	Messiah *	i.V.
C+C 3: Tiberian Sun *	DV 89,90	- Airbus 2000 *	DV 66,90	Might + Magic 6	DV 71,90
C+C 3: Tiberian Sun *	EV i.V.	- Airport 2000	DV 65,90	Might + Magic Compil.	DV 75,90
Caesar 3	DV 78,90	- Scenery Europa 1	DA 58,90	Monkey Island 3	DV 82,90
Carmageddon 2	EV 79,90	- Sc. Rio de Janeiro *	DA 52,90	Moto Racer 2	DV 76,90
Civilization 2 Ult.Ed.	DV 66,90	- Sc. San Diego *	DA 44,90	Mystery Islands *	DV 65,90
Civilization: Call t.Pow. *	77,90	- German Airports	DA 49,90	Myth 2 - Soulblighter *	DV 79,90
Close Combat 3 *	DV i.V.	Future Cop	55,90	NAM (3D Shooter)	US 79,90
Clusda 2	DV 61,90	Gabriel Knight 3 *	i.V.	Navzar Revolution *	DV 77,90
Colin MCRae Rally	DV 74,90	Galleon *	i.V.	NBA Live '99	DV 76,90
Comanche 3.0 Gold	DV 74,90	Gangsters	DV 82,90	NBA Live '99	US 71,90
Combat Flightsimulator	DV 89,90	Golf Pro 2 *	i.V.	Need for Speed 3	DV 74,90
Commandos	DV 67,90	Gothic *	i.V.	Neo Genesis	DV 25,90
Conflict Freespace	DV 75,90	Grand Prix 500cc	DV 72,90	NFL Blitz *	DA 75,90
- Mission	DV 33,90	Grand Prix Legends	DV 78,90	NFL Quarterback '99 *	DA 60,90
Conquest *	i.V.	Grand Touring	78,90	NHL '99	DV 74,90
Creatures 2	DV 67,90	Grim Fandango	DV 73,90	NHL '99	US 69,90
Cromagnon *	DV 72,90	Gute Zeiten - S.Z.	DV 48,90	Nice 2	DV 72,90
Daikatana *	DV 78,90	H.E.D.Z.	DV 71,90	Nightmare Creatures	EV 59,90
Dark Project	DV 81,90	Hattrick Wins *	DV 71,90	Off Road Challenge *	68,90
Dark Vengeance	DA 74,90	Heavy Gear 2 *	DV 78,90	Outcast *	93,90
Darkstone *	i.V.	Heretic 2	DV 79,90	Panzer Commander	DV 66,90
Deathtrap Dungeon	DV 69,00	Heretic 2	EV 78,90	Panzer Elite *	DV i.V.
Delta Force	DA 78,90	Heroes of M. & M 3 *	i.V.	Pinball Arcade *	DA 63,90
Deo Gratias *	DV 77,90	Hesperian Wars *	DV 72,90	Pizza Syndicate *	DV 68,90
Descent 3 *	i.V.	Homeworld *	DV i.V.	Police Quest Swat 2	DV 66,90
Dethkarz	DV 74,90	Hordes *	DV 81,90	Pool Shark *	DV 67,90
Diablo 2 *	i.V.	Huga Gold	DV 43,90		
Diablo Hellfire	DA 35,90	Incubation - Mission	DV 33,90		
Die Siedler 2 Gold Ed.	DV 35,90	Indiana Jones 5 *	DV i.V.		

OKAY SOFT Spiele Versand

Am Graben 2 92557 Weiding

Tel. 09674-1279 Fax -1294 hotline news -8405 okaysoft@T-Online.de

Low Budget

3D Ultra Pinball 3	25,90
Abe's Odyssee	32,90
Battlezone	26,90
Betrayal in Antaro	27,90
Blade Runner	39,90
Bleifuss 2	28,90
Bundesliga Champ. Pack	39,90
CIV. 2 Multiplayer	39,90
Dark Reign	27,90
Der Industriegigant	29,90
Destruction Derby 2	26,90
Diablo	29,90
F1 Racing Simulation	39,90
Formel 1 '97	45,90
Forsaken	49,90
Gex 3D	34,90
Grand Theft Auto	45,90
Heroes of M. & M. 2	39,90
I-War	34,90
Incoming	45,90
Incubation	29,90
Jagged Allian.2 *	72,90
NHL 99 US	69,90
Prey *	i.V.
Requiem *	73,90
Sim City 3000 *	82,90
Starcr.Broodwar	36,90

toP Titel

Age of Empire 2 *	i.V.
Baldurs Gate	76,90
C & C 3 *	89,90
Die Siedler 3	69,90
Daikatana *	i.V.
Dark Project	81,90
Diablo 2 *	i.V.
Die Siedler 3	69,90

EGO Shooter auf Anfrage ...

GrimFandango	73,90
Jagged Allian.2 *	72,90
NHL 99 US	69,90
Prey *	i.V.
Requiem *	73,90
Sim City 3000 *	82,90
Starcr.Broodwar	36,90

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

PlayStation: Konsole 245.-

Abe's Exodus	83,90
Cool Boarders 3	83,90
Crash Bandicoot 3	87,90
Fifa '99	85,90
Formel 1' 98	89,90
Gran Turismo	85,90
TOCA 2	87,90
Tomb Raider 3	94,90
Boot Chip	18,90

Hardware

Gravis Gamepad Pro	55,00
- Game Pad	25,00
- Firebird 2	69,00
- Xterminator Gamepad	96,90
Sidewinder Gamepad	69,90
- Precision Pro	125,00
- Force Feedback Pro	249,00
- Freestyle Pro	125,00
- FFB Wheel	369,00
Thrustmaster Fragmaster	127,00
- F1 Sprint Wheel	119,00
- Formel 1 Lenkrad	239,00
- Force Feedback Wheel	339,00
Soitek PC-Dash	124,00
- Cyberg.3D Digital Stick	112,00
R4 Racing Wheel	175,00
- R4 FFB Wheel	309,00
Soundblaster 16 Value	63,00
- AWE 64 Val.	89,00
- LIVE	376,00
- LIVE Value Edition	159,00
Maxi Gamer Phoenix PCI	289,00
Diamond Monster 3D	159,00
- Monster 3D II 12MB	269,00
- Viper 550 16 MB AGP	299,00
- Monster Fusion 16 MB	269,00
Elsa Erazor II PCI	349,00
CD - Rohlinge ab	2,70

Hits für Kids

Abenteuer LEGO Insel	DV 31,90
ADDY Lernsoftware je	DV 67,90
LEGO Creator	DV 82,90
Löwenzahn 2	DV 42,90

Sammlungen

Game Box 2 50 Titel	DV 35,90
Gold Games 3	DV 55,90
Gut gemischt	DV 43,90
Lucas Arts 10 Adv.	DV 52,90
Play the Games V.1	DV 65,90
Role Play Game Comp.	59,90
Westwood Compilation	DV 42,90

Mo.-Do. 8.00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr - Mittwochs bis 20:00 Uhr

OKAYSOFT.DE

KOMPLETT im WEB: topaktuell * unzensiert * Termine * Hintergrundinfos ...

Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden werden gegen **SERVICE seit 1989**

- Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info.
- Vorbestellungen ändern: kein Problem.

Populous	DV 82,90	Swing	DV 38,90		
Powerslide	DA 79,90	Team Apache	DV 66,90		
Premier Manager '99 *	DV 65,90	Team Fortress - AddOn *	i.V.		
Prey *	i.V.	Tellurian Defence *	DA 73,90		
Pro 18: W. Tour Golf *	DA 77,90	Test Drive 5	DV 76,90		
Pro Flight 98	DA 79,90	TOCA 2 *	77,90		
Pro Pinb. Big Race USA	DA 69,90	Tomb Raider 2	DV 78,90		
Prof. Sports Car Racing *	DA 73,90	Tomb Raider 3	DV 84,90		
Quest for Glory 5 *	DV 78,90	- Artefakte *	DA 22,90		
Racing Simulation 2	DV 79,90	- Secret Treasure *	DA 33,90		
Rage of Mages	DV 85,90	Tonic Trouble *	DA 73,90		
Railroad Tycoon 2	DV 74,90	Total Air War	DV 64,90		
Rainbow Six	DV 68,90	TA - Kingdoms *	81,90		
Rally Generation *	DV 73,90	Trespasser	DV 77,90		
Rayman 2 *	DV 73,90	Trespasser	US 72,90		
Rebel Moon Revolution *	66,90	Tunguska *	DA 72,90		
Recoil *	73,90	Turok 2 *	DV 79,90		
Red Baron 2	DV 65,90	Turok 2 *	EV i.V.		
Red Baron 3D *	51,90	Twisted Metal 2 *	i.V.		
RedJack *	DV 64,90	Ultimo 9 - Ascenion *	67,90		
Redline *	DV 76,90	Ultimo Online	52,90		
Rent a Hero	DV 75,90	- Second Age *	82,90		
Republic *	DA 78,90	Ultra Fighters	DV 43,90		
Requiem *	DA 73,90	Unreal	DV 77,90		
Return to Krondor *	DV 79,90	Unreal	EV 67,90		
Ring der Nibelungen	DV 77,90	- Developer Levels *	35,90		
Rival Realms	DV 79,90	- Level Editor *	31,90		
Riven (Myst 2)	DV 71,90	Uprising 2 *	i.V.		
SAGA *	DV 77,90	Viper Racing	DV 45,90		
San Francisco Rush *	DV 74,90	VIVA Fußball *	DV 74,90		
Sanitarium *	78,90	Wall Street Tycoon *	DA 73,90		
Scotland Yard	DA 77,90	Warcraft Adventures *	DV 39,90		
Sega Rally 2 *	DA 61,90	Wargasm	DV 77,90		
Shadow Company *	i.V.	Warhammer 40.000	DV 83,90		
Shogo	DA 81,90	Warlords 3	DV 39,90		
Sim City 3000 *	DV 82,90	Warton *	i.V.		
Sonic R *	DA 53,90	Warzone 2100 *	i.V.		
South Park *	DA 78,90	Welt der Wunder 4	DV 35,90		
Space Circus *	i.V.	Western Front	78,90		
Speerhead	DV 73,90	Wet Attack *	DV 85,90		
Spec Ops	DV 69,90	Wheel of Time *	i.V.		
Speed Busters	DV 75,90	Wild Metal Country *	DV 74,90		
Spellcross *	i.V.	Wing Com. 5 Gold *	DV 76,90		
Sports Car GT *	81,90	Wizardry 8 *	i.V.		
Sports TV Boxing	DV 65,90	Wizardry Archives	EV 42,90		
Star Trek	DA 73,90	World Football Man. *	DA 73,90		
- Federation Compilation	DV 49,90	World War 2 Fighters	DV 74,90		
- Klingon Honor G.	DV 59,90	Worldmanager 98 *	73,90		
- Klingon Honor G.	EV 59,90	Wormage (The Full..)	DV 67,90		
- New Worlds *	i.V.	Worms 2	DV 39,90		
- Secret o.Vulcan Fury *	i.V.	Worms: Armageddon *	DV 61,90		
Star Wars	DA 75,90	Wrecking Crew *	DA 75,90		
- Behind the Magic	DV 49,90	X -Behind the Frontier *	DA 75,90		
- Force Commander *	i.V.	X Game Pro Boarders *	DV 72,90		
- Rogue Squadron	DV 78,90	X-Car *	DA 73,90		
- X-Wing Alliance *	i.V.	X-Files: The Game	DV 76,90		
Starcraft	DV 81,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV i.V.		
- Broodwar *	DV 36,90	+ Balance of Power	DV 61,90		
Starlancer *	i.V.	XLR 8 *	DV 88,90		
Summoner *	i.V.	Yarg *	i.V.		
Superbike World Ch. *	DA 78,90	Youngblood *	DA 80,90		

Ultra Fighters



In der drehbaren Außenansicht wirken die Ultra Fighters ansehnlich, sind aber nicht kontrolliert zu steuern

Spieleredakteuren wird zuweilen unterstellt, ein Game nur so zum Spaß zu verreißen – oder weil ihnen die Nase eines Produktmanagers nicht paßt. Wie haltlos solche Behauptungen sind, wollen wir heute anhand dieses Action-Flugis demonstrieren.

1. Als Tester ist man guten Willens und gesteht daher jedem Spiel zunächst die Idealwertung von 100% zu. Und weil Ultra Fighters für schlappe 49,95 DM zu haben ist, schlagen wir sogar noch mal zehn Zähler drauf: **110%**.

2. Das belanglose Renderintro und die verwirrende Benutzerführung (ein Druck auf den Exit-Button führt aus jedem Menü direkt zurück zu Windows!) sind mit fünf Punkten Abzug gut bedient, für die lahme SF-Story um einen Krieg der USA gegen das Zindo-Imperium kappen wir weitere fünf Prozent. Macht immer noch **100%**.

3. Bei der Konfiguration der Joystickbuttons wird zwar angezeigt, welche Funktionen auf dem Stick liegen, jedoch nicht, auf welchen Tasten! Daher gibt es acht Punkte Abzug, und wir sind bei **92%**.

4. Das ultratrockene Briefing muß vor einer Mission separat angeklickt und sorgfältig gelesen werden, da es während des Fluges weder Waypoints noch Zielzuweisungen gibt. Die langweilig grüne Landschaft ist nicht allzu häßlich, dafür gerät die Grafik selbst auf einem P2/350 mit Voodoo 2-Karte regelmäßig ins Stocken – trotz der winzigen Feindjäger, die erst im letzten Moment sichtbar oder optional auf einen Schlag „aufgeblasen" werden. Das kostet alles in allem 20 Prozent, macht **72%**.

5. Es ist unmöglich, mehrere Tasten gleichzeitig zu drücken, um etwa während des Feuerns den Nachbrenner auszuschalten. Ist der reguläre Sprit alle, gerät das Flugzeug in lächerliche Trudelbewegungen, und es fallen alle Navigationssysteme aus. Die Laser klingen dilettantisch und der Bordcomputer einschläfernd; das Radar dreht sich nicht mit der Flugrichtung und ist somit ziemlich unnütz. All diese Mängel halbieren den Spielspaß locker: **36%**.

6. Fair, wie wir sind, ziehen wir jetzt für die langweiligen Missionen/Balleraufträge keine Punkte mehr ab, da der Multiplayermodus im Netzwerk oder Internet zumindest für kurze Zeit Spaß macht. Beweis erbracht? (mz)



Kahlschlag der Übersicht: die Vergleichsbalken der Flieger

Ultra Fighters
(Eagle/Interactive Magic)

Unausgegorener Actionflugi in ödem SF-Szenario

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

36%



Grafik	48%
Sound	39%
Steuerung	42%
Motivation	33%

Datenträger	1 CD, 62 MB auf der HD
System	ab einem P200 ohne 3D-Karte (P166 mit), 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 400 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Menümusik, Soundeffekte
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	deutsche Anleitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.imagicgames.com



Schlamperei: Bodenziele lassen sich auch dann noch anwählen, wenn das Gebäude längst zerstört ist

TOP GUN HORNET'S NEST

Vor genau drei Jahren reaktivierte Microprose erstmals Maverick alias Pete Mitchell alias Tom Cruise, um in einem eher mäßigen Actionflugi zum Film böse Kubaner und Libyer vom Himmel zu holen. Jetzt stechen erneut Kriegstreiber in das Wespennest des Weltfriedens – Zeit, wieder in die Luft zu gehen!



Unsere F/A-18 Hornet steckt locker einige Treffer weg

Kenner der Filmvorlage bzw. des Vorgängers werden ihre liebgewonnenen F-14 Tomcats vermissen, denn diesmal zieht die Navy mit der aktuelleren F/A-18 Hornet in die Schlacht gegen russische Atomterroristen und andere Bösewichter. Am eigentlichen Spiel ändert sich dadurch freilich wenig: In drei Kampagnen zu je zehn Missionen zerstört man Raketenrampen, Flotten und Konvois oder beschützt auch mal das eigene Hauptquartier.

Leider arten die Kämpfe selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe schon in wüste Gemetzel aus. Ohne die unbegrenzte Waffenzuladung aus dem ansonsten kargen Optionsmenü ist hier somit kein Blumentopf zu gewinnen. Aber wo sonst kann man pro Einsatz schon 50 Abschüsse vorweisen oder mit einer einzigen AMRAAM-Rakete ein ganzes Schlachtschiff versenken? Na, dann gute Nacht, Realismus. Zu allem Überfluß hinkt auch noch die optische und akustische Präsentation dem derzeitigen Stand hinterher – trotz Unterstützung für 3D-Nachbrenner und echtzeitberechneter Briefingsequenzen. Top Gun 2 kann es also keiner Zielgruppe recht machen. Nur uns, denn wir können das Fazit aus dem Test des Vorgängers in der Ausgabe 2/96 wiederverwerten: „Die Profis unter den Stahlvogeldompteuren werden sich mehr Spieltiefe wünschen, und dem Actionfan wiederum dürfte die optische Verpackung nicht zusagen…" (mz)

So (un-)realistisch wie ein Actionfilm



Die Canonmission zu Beginn der ersten Kampagne ist noch relativ spannend…

Ganz persönlich

Mich würde wirklich interessieren, für wen dieses Spiel gemacht wurde: Fans des Films kriegen zu wenig Videos und natürlich keinen Tom Cruise, Simulanten ärgern sich über mangelnden Realismus, und Actionisten vermissen Explosionen sowie Lichteffekte vom Schlage eines „Incoming". Und die einzelnen Zutaten bekommen alle auch besser und billiger – im Kino oder am Budgetmarkt.



Markus



Reale Schauspieler gibt es nur zu Beginn jeder der 3 Kampagnen à 10 Missionen

Top Gun Hornet's Nest
(Zipper/Microprose)

Action-Flugi zwischen allen Wolken und Stühlen

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

55%



Grafik	62%
Sound	52%
Steuerung	66%
Motivation	53%

Datenträger	1 CD, 140 MB bis 400 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 3D-Beschleuniger (ohne: P166), 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	6 CD-Audiotracks, deutsch synchronisierte Videos, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler im Team, bis zu 8 im Deathmatch über (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.microprose.com



Am PC-Himmel tobt derzeit ein erbitterter Kampf um die Lufthoheit im Genre der WW2-Simulationen: Nach Microprose, Microsoft und Jane's beordert nun auch Mindscape die Piloten an historisch verbürgte Fronten – allerdings ausschließlich in Cockpits deutscher Maschinen.



Technik von gestern: Anno 1936 kommen noch Doppeldecker vom Typ He-51 zum Einsatz



Wenn eine Staffel Bf-109 vom Flugfeld abhebt, läßt sich das in lediglich einer, dafür aber dreh- und zoombaren Außenansicht verfolgen

Zu 95 Prozent tot

Mit einem Verhältnis von bis zu 20:1 waren die Alliierten der Luftwaffe seinerzeit eindeutig überlegen. Tatsächlich überlebten auch nur 1.400 deutsche Piloten den Krieg, was einer Sterblichkeitsrate von unglaublichen 95 Prozent entspricht! Wer damals in eine Kanzel kletterte, hatte mit dem Leben also fast schon abgeschlossen – ob man wohl auch für diese Flugsimulation ein gewisses Suizidpotential mitbringen muß?

Kein Hurra-Patriotismus

Das erste der insgesamt fünf Szenarien handelt vom spanischen Bürgerkrieg des Jahres 1936, als Deutschland den Kampf gegen General Franco unterstützte. Hier tritt man überwiegend in Doppeldeckern vom Typ Heinkel He-51 an, doch auch die damals brandneue Messerschmitt Bf-109 ist bereits verfügbar. Diesem klassischen Jäger begegnet der Spieler noch öfter, beispielsweise im Frankreich-Feldzug vom Mai 1940 oder während der Luftschlacht um England, die ab Juli des gleichen Jahres tobte. Außerdem steht noch mit der „Operation Barbarossa" der Rußlandfeldzug am Programm, dazu die Verteidigung der Heimat anno 1944 gegen alliierte Bomberangriffe. Hier kommt dann auch der Düsenjäger Me-262 zum Einsatz, Deutschlands vermeintliche Wunderwaffe.

Jedes Szenario ist in zehn Missionen untergliedert, die man auch einzeln fliegen darf. Dynamische Feldzüge gibt es nicht, Erfolg oder Mißerfolg in einem Einsatz wirkt sich also nicht auf den Kriegsverlauf aus. Eingedenk der Geschichte ein lobenswerter Ansatz – wer wollte schon dem Nazi-Regime ernsthaft zum Gesamtsieg verhelfen?

Grafiker im Blindflug

Insgesamt trifft der Spieler auf 58 Maschinen, im Trainingsmodus darf man zehn Flugzeuge austesten. Praktisch dominieren hingegen nur drei Typen das Programm – es sei denn, man wollte die verschiedenen Modelle der Bf-109 mitzählen. Immerhin kann man sich so besser auf die jeweiligen Eigenheiten einstellen. So bringt es etwa die Me-262 zwar auf überlegene 560 km/h, braucht dafür aber viel Anlauf und jede Menge Treibstoff. Wer hier mit ausgeblendetem Cockpit fliegt, übersieht allzu schnell die

leere Tankanzeige…
Übersehen haben aber auch die Programmierer so einiges. Beispielsweise funktionieren im stufenlos schwenkbaren Cockpit die Anzeigen nicht, was diese Variante komplett nutzlos macht. Ärgerlich ist auch das gelegentliche Flackern der Bodenobjekte, noch ärgerlicher deren Seltenheitswert: Die detailarmen Landschaften kennen fast nur Flughäfen, bloß vereinzelt kommen Landmarks wie der Pariser Eiffelturm in Sicht. Die Texturen wiederholen sich häufig, dazu kommen auch mal unschöne Clipping-Fehler. Kurzum, als Luftwaffe Commander wird man trotz unverzichtbarem 3D-Beschleuniger grafisch nicht eben verwöhnt.



Freaks im Höhenrausch

Die Stärke dieser Simulation liegt denn auch tatsächlich in der eingangs angesprochenen Todesverachtung des Spielers: Ständig hat man gegen die Überlegenheit des Feindes zu kämpfen, nie mit der hochgradig exakten Steuerung. Hier erweist sich die Kargheit der Grafik auch als Pluspunkt, denn es stimmen Tempo und Fluggefühl. Dazu kommt, daß man das physikalische Modell (z.B. mit/ohne Strömungsabriß) in seiner Realitätsnähe über 15 Stufen an die eigenen Bedürfnisse anpassen darf.
Auch die Soundeffekte wissen zu gefallen, die deutsche Marschmusik in den faden Menüs schon weniger – allenfalls Loriots schwerhöriger Opa Hoppenstedt greift da nicht irgendwann zum Lautstärkeregler. In den Einsatzbesprechungen muß dann aber wieder lauter gestellt werden, denn statt Videos gibt es hier nur (vorläufig englische) Sprachausgabe. Alles in allem also zu viel Schluderei, um Mindscape in die vorderste Front der WW2-Flugis zu befördern. Bleibt zu hoffen, daß mit dem angekündigten „U-Boot Commander" nicht auch der nächste Titel der „Digital Combat"-Serie in den Untiefen schlampigen Spieldesigns versinkt. (mh)

Auch nicht ganz State of the Art: Die malerischen Wolkentürme setzen sich aus verschachtelten 2D-Bitmaps zusammen



Das zuschaltbare Cockpit bietet zwar lebensnotwendige Informationen wie Geschwindigkeit und Treibstoffanzeige, schränkt die Sicht aber arg ein



Für die Landschaft wurden statt Luftaufnahmen leider nur eintönige Texturen verwendet

Ganz persönlich

Mangels dynamischer Kampagnen behält das Geschichtsbuch in jedem Fall recht: Deutschland wird den Krieg verlieren – und Mindscape gleich mit. Denn über die vielen unnötigen Patzer werden hier allenfalls jene PC-Piloten hinwegsehen, die mangels zeitgemäßer Hardware mit modernen Top-Sims ohnehin nichts anfangen können. Sie erhalten zwar unspektakuläre Grafik, dafür aber locker ausreichend Tempo auf ihrem „Dampfrechner". Schade, daß somit auch nur eine vergleichsweise kleine Zielgruppe in den Genuß der herausragenden Steuerung kommen dürfte.



Manfred

Luftwaffe Commander
(Eagle Interactive/Mindscape)

Die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs auf Verliererseite

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 90,– DM

70%



Grafik	67%
Sound	68%
Steuerung	83%
Motivation	71%

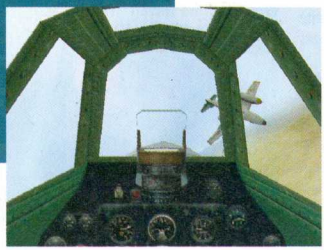
Datenträger	1 CD, 165 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Marschmusik während der Menüs, im Spiel nur Effekte
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pedalerie
Sprache	englisch, deutsche Version geplant
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 10 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.luftwaffecommander.com

Wenn hier „kreischende Dämonen über Europa" kreisen, dann sind zehn Jäger und Bomber des Zweiten Weltkriegs gemeint. Ein derzeit populäres Szenario also, das Parsoft sehr solide umgesetzt hat.

FIGHTER SQUADRON
SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE



Die abfallenden Trümmer des Bombers können zu gefährlichen Geschossen werden



Der Maschinenpark ist zwar nicht allzu umfangreich, aber ausgewogen besetzt: Auf britischer Seite warten Lancaster, Spitfire, Mosquito und Typhoon 1B, die US-Airforce hebt mit B-17 Bombern, P-38 Lightning oder P51 Mustang ab, die deutsche Luftwaffe hält mit Focke Wulf-190A, Junkers 88A4 und dem Düsenjet Messerschmitt 262-A dagegen. Insgesamt 32 Missionen (vorrangig werden Luft- und Bodenziele beharkt) sind bei freier Seitenwahl zu bewältigen – über Dover etwa, dem Rheinland oder am wenig europäischen Himmel Afrikas.

Seit wann liegt Afrika in Europa?

Die realistische Soundkulisse macht dem Untertitel alle Ehre, die flotte Polygongrafik spart nicht mit Details und Effekten. Da gibt es Black- und Redouts, Trümmer und Rauchfahnen. Selbst den grimmigen Blick des Piloten fangen die schwenk- und zoombaren Innen- und Außenkameras ein, lediglich Lensflares fehlen. Wichtiger ist die Flugphysik: Bei MG-Beschuß versagen punktgenau Instrumente oder Hydraulik, harte Aufsetzer beleidigen das Fahrwerk, und gewagte Manöver gefährden die ganze Maschine. Der Umfang der Einsatzgebiete ist zwar ein bißchen enttäuschend, doch an Abwechslung fehlt es nicht. Man kann nämlich auch die Flugzeuge seiner Flügelmänner pilotieren oder im Bomber die Funktion eines Schützen übernehmen. Fazit: Nicht unbedingt dämonisch gut, aber doch eine ausgereifte Simulation. (rf)

Fighter Squadron
(Parsoft/Activision)

Grundsolide WW2-Flugsimulation

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 90,– DM

74%



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

Datenträger	1 CD, 17 bis 326 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 16 via LAN oder Internet
Online-Info	http://www.parsoft.com

13.03.99
ist W-Day!!!

Die Wikinger sind in Deiner Stadt:

Infos und Anmeldungen unter:

Berlin
Netz-Werk
www.x-box.com

Dresden
café internet dresden
www. icdresden.de

Frankfurt
Netzwerk Game Café
www.netzwerk-gamecafes.de

Hamburg
Match Games
www.matchgames.de

Köln
Höhenberger Online
www.hoehenberger-online.home.pages.de

München
TimesSquare Online Bistro
www.times-square.net

Nürnberg
M@x
www.maximum.de

Saarbrücken
inter@ctiv café
www.interactiv-cafe.net







CRYO Interactive und Game Channel
präsentieren:



S·A·G·A

Siegeszug der Wikinger

DAS TURNIER

am 13.03.1999 in 8 großen deutschen Städten

**Teste ein Echtzeit-Strategiespiel der Extraklasse
im Netzwerk gegen Deine Freunde und gewinne:**

eine Reise nach Los Angeles zur diesjährigen E3
oder einen 17" Monitor im SAGA-Look
oder jede Menge Freistunden im Bertelsmann Gamechannel
oder ein Saitek PC dash™
oder ein Jahresabo der PC Games
oder, oder, oder....

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Saitek

PC Games Disc & Mag

Game Channel

Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab Ende März 1999.

© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Spielkonzept, -design und -programmierung: Cryo Interactive Entertainment.

pinball Project

Dark Vengeance



Mit magischen Granaten gegen Kobolde und 29 andere Gegnertypen

Man nehme einen Schuß „Tomb Raider", mische etwas „Hexen 2" unter und würze das entstandene Actionadventure mit 3D-Effekten: Schon hat man neues Fast Food für Genre-Fans – ohne Bauchschmerzen nur für Multiplayer zu genießen.

3D-Action aus der Retorte

Dunkle Elfen fallen in ein friedliches Land ein, drei Helden stellen sich der Bedrohung. Eine uninspirierte Aufgabenstellung für Magier Jetrel, Gladiator Nanoc oder Gauklerin Kite: Man begleitet den Protagonisten seiner Wahl durch 18 aus der „Heckperspektive" gezeigte Fantasy-Welten, meuchelt gut 30 verschiedene Gegner wie Ritter oder Dämonen mit neun ansprechend animierten Waffen, versucht sich an simplen Schalter-Puzzles und ergötzt sich sporadisch an Zwischensequenzen.

Der Sammler im Jäger findet auch mal Lebensenergie sowie das für „Uniques" benötigte Mana; so ziemlich der einzige eigene Einfall von Dark Vengeance: charakterspezifische Sonderfähigkeiten wie etwa ein kämpfendes Spiegelbild des Zauberers, zeitweilige Unsichtbarkeit für die Heldin und Drachengestalt für den Gladiator. Dank der ordentlichen Präsentation mit vielen Direct3D-Effekten, düsterer Musik und stimmungsvollen Sounds fällt die Ideenarmut in der Praxis nicht so auf. Wohl aber das unglückliche Handling: Die Spielfiguren reagieren träge, außerdem sind sie im Vergleich zu ihrer Umgebung viel zu groß geraten – mit „Blindkämpfen" als Folge. Wer dem Feind ins Trieferauge blicken möchte, kann zwar die Perspektive manuell schwenken, doch bis man damit fertig ist, hat der Gegner einen meist schon fertiggemacht…

Wieder einmal sind es also die Mehrspielermodi, welche das Game vor dem Flop retten müssen: Wenn im Netzwerk oder Internet bis zu 32 Elfenjäger auf einmal in speziellen Multiplayerarenen loslegen, haben alle mit denselben Beschränkungen zu kämpfen. Und der „Voyeur"-Modus für bis zu-64 passive Zuseher ist ja sogar richtiggehend originell. (pk)



Kite und Nanoc können sich nur in Multiplayer-Gefechten begegnen, Solisten müssen sich mit einem der drei Spielcharaktere begnügen



Ein „Unique": Mit ausreichend Mana kann (nur) die Heldin Blitz und Donner heraufbeschwören

Siehe auch Begleit-CD

Dark Vengeance
(GT Interactive/Reality Bytes)

Actionabenteuer vom Fließband mit Konstruktionsmängeln

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

Solo	Multi
62%	67%

Solo		Multi
75%	Grafik	75%
73%	Sound	73%
58%	Steuerung	61%
64%	Motivation	70%

Datenträger	1 CD, 150 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser ein P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	Qualität und Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch
Multiplayer	maximal 32 Spieler über Internet oder Netzwerk, bis zu 64 passive Zuseher möglich
Online-Info	http://www.realbytes.com

Uprising 2: Lead and Destroy



Vor einem Jahr kombinierten die Cyclone Studios Echtzeitstrategie mit 3D-Action; damals ein innovatives Konzept. Heute gibt es viele ähnliche Spiele – ob der Nachfolger deshalb so stark auf Action abzielt?

Die Zitadelle bildet das Zentrum jeder Basis – den Geschützturm kann man auch selbst bedienen

Am Krieg gegen Außerirdische nimmt der Spieler in einem Schwebepanzer teil. Wie man Stützpunkte aufbaut, Energie gewinnt und Truppen produziert, kann in drei Trainingsmissionen gelernt werden. Dann geht es hinaus auf planetare 3D-Schlachtfelder, um bei fetziger Musikbegleitung von der CD jede Einheit einzeln zu befehligen.

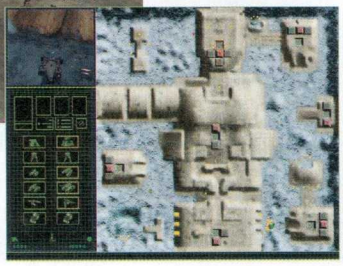
Flotte Ballerei statt Echtzeitstrategie

Ob Infanterist oder Bomber, für jeden Truppenteil und jede Situation schlägt der Bordcomputer des individuell bewaffneten Panzers die passende Order vor. Seine Tips zum Basisbau sind ebenso hilfreich: Ein Knopfdruck, schon ist das HQ mit Abwehrgeschützen umringt. Auch militärische Einheiten können an beliebiger Stelle ins Kampfgetümmel gebeamt werden, was eher für Hektik denn für Taktik sorgt: Wie soll unter diesen Umständen je ein Nachschubweg gekappt werden? Und da so auch Angriffe weit hinter den feindlichen Linien problemlos möglich sind, spielt strategisches Geschick kaum eine Rolle.

Ballern lautet also die Devise, wobei auf die örtliche Flora keine Rücksicht genommen werden braucht – die hiesigen Berge und Täler entbehren jeglicher Vegetation, flutschen dafür aber mit 3Dfx-Unterstützung um so flotter über den Monitor. Etwas enttäuschend wiederum die grob gerenderten Zwischensequenzen. Und wer die auch steuertechnisch gut beherrschbaren Schlachten aus drei Solokampagnen und 37 Einzelmissionen mal satt hat, der greift eben zum mitgelieferten Editor. (mh)



Neben der Cockpitperspektive steht nur eine starre Verfolgeransicht zur Verfügung



Um im kargen Gelände nicht die Orientierung zu verlieren, empfiehlt sich der gelegentliche Blick auf die Satellitenkarte

Ganz persönlich



Manfred

Weil ich aus leidvoller Erfahrung von Fortsetzungen ohnehin nicht sooo viel erwarte, hat mir die 3D-Hatz mit Strategietouch zumindest anfangs Spaß gemacht – irgendwann wurde mir das abwechslungsarme Missionsdesign aber langweilig. Und daß ausschließlich Voodoo-Karten unterstützt werden, zeugt auch nicht gerade von Liebe zur Vielfalt.

Uprising 2
(Cyclone Studios/Ubi Soft)

3D-Action mit strategischem Anstrich

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

69%



Grafik	72%
Sound	78%
Steuerung	76%
Motivation	65%

Datenträger	1 CD, 205 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, ausschließlich 3Dfx-Karten werden unterstützt (kein Direct3D)
Sound	10 CD-Audiotracks, Musik und Effekte getrennt regelbar, Dolby Surround wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Joystick, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ubisoft.de

LAMENTATION SWORD

In diesem Rollenspiel fernöstlicher Prägung machen sich drei Helden auf die Suche nach einem Dämonenfürsten, der das Land mit Blut und Schrecken überzieht. Ausgerüstet mit Magie, verschiedenen Waffen und einem leicht zu handhabenden Inventory prügeln sie sich in Echtzeit durch 21 von Kriegsnebel umwölkte Abschnitte. Trolle, Orks und Untote haben hier demnach wenig zu lachen, doch der Spieler grinst über die komfortable Steuerung mittels Maus und Zugrahmen.
So hübsch die Iso-Grafik animiert und vertont (Musik, FX und Sprachausgabe) wurde, so flach ist leider die eingedeutschte Story. Die Freunde japanophiler Genrekost werden das dem Game mangels Konkurrenz am PC sicher gerne nachsehen, alle anderen warten besser gleich auf „Diablo 2".



Lamentation Sword
(Lomax Software)

Iso-Rollenspiel im Anime-Look

URTEIL: 63%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 70,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

TIDES OF WAR

Die „Wellen des Krieges" schwappen hier über maritime Echtzeitstrategen mit Hang zu wirtschaftlichen Aspekten hinweg: Als Maus-Matrose im Dienste von England, Spanien oder der Freibeuterei sticht man zunächst mit einer bescheidenen Brigg in See, um lukrative Handelsrouten auszuspähen, seine Crew zu trainieren und das Schiff aufzurüsten – viele Schlachten später hat man es vielleicht sogar zum Admiral mit standesgemäßem Supersegler gebracht. Für Tiefgang spricht auch der Umfang, denn 60.000 Bildschirme wollen erkundet werden. Ob das der Käufer will, hängt von seiner Toleranzschwelle gegenüber Grafik auf Shareware-Niveau ab: Während die gerenderten Zwischensequenzen ganz hübsch sind, geht die Optik im Spiel voll über die Planke!



Tides of War
(Devil's Thumb/GT-Interactive)

Maritimer Genremix mit Echtzeitgefechten

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 90,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

HANSE 1480 – DAS VERMÄCHTNIS

Spieleveteranen werden die Wirtschaftssimulation „Hanse" am C-64 nicht vergessen haben – zumal die grafisch aufgepeppte Variante „Hanse – Die Expedition" die Erinnerung seit 1994 am PC wach hält. Dieses Remake des Klassikers von Ralf Glau ist somit in jeder Hinsicht überflüssig.
Schließlich wurde das Spielprinzip kaum überarbeitet: Zwischen 1400 und 1480 schippern bis zu vier Hanseaten über Nord- und Ostsee, gründen Niederlassungen und handeln mit 13 Warentypen. Das wäre zumindest für Genreneulinge ganz nett, hätte man mehr Handlungsmöglichkeiten und eine weniger umständliche Steuerung eingebaut. So aber wirkt das Geschacher auf passabel digitalisierten Standbildern (wahlweise 640 x 480 Pixel in 256 Farben oder 800 x 600 Punkte in 16 Bit-Farbtiefe) mit fünf Audiotracks in erster Linie altmodisch.



Hanse 1480 - Das Vermächtnis
(Independent Arts/Ari Games)

Optionsarme Handelssimulation

URTEIL: 49%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 49,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM, 95 MB auf der HD und Win 95/98

MAH JONGG

Der fernöstliche Denksport kam am PC bereits in diversen „Shanghai"-Varianten zu Ruhm und Ehre, jetzt dürfen wieder Steintürme abgetragen werden – immer paarweise, außerdem lassen sich nur Klötze wegklicken, die rechts und links keine Nachbarn haben. Wer nicht mehr weiter weiß, kann sich einen Zug vorschlagen lassen, eine Undo-Funktion macht unbedachte Moves rückgängig.
Nichts Neues also, doch in frei rotierbarer Direct3D-Grafik hat man den Klassiker noch nicht gesehen. Vier Steinsets und zehn unterschiedlich schwere Aufbauvarianten sind verfügbar, dazu eine Boßtaste für unangekündigte Besucher sowie ein Zweispielermodus gegen die Zeit. Weil während des Knobelns zudem eigene Musik-CDs abgespielt werden dürfen und der Preis stimmt, ist Mah Jongg ein feines Game für zwischendurch.



Mah Jongg
(Soft Enterprises/Data Becker)

Preiswertes 3D-Shanghai

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 29,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 16 MB RAM, 15 MB auf der HD und Win 95/98

PRO PILOT 99

Erst vor einem halben Jahr legte der Vorgänger eine glatte Bruchlandung auf das Testparkett, jetzt soll die 99er-Version des Zivilflugis die Scharte auswetzen. Was sich jedoch beim Anblick des langweiligen Render-Intros schon ankündigt, wird im Spiel bald zur grausigen Gewißheit: Sechs Flugzeuge, zwei umfangreiche Szenarien in Nordamerika und Europa – die Neuauflage ist mit dem Originalprogramm praktisch identisch! Erst wenn auf den Vollbildmodus umgeschaltet wird, offenbart sich die einzige Verbesserung: Die nach wie vor äußerst häßlichen Texturen sind mit einem 3Dfx-Turbo unter der Haube nunmehr geglättet, die Wolken transparent. Für diesen Patch einen Hunderter zu verlangen, dürfte wohl die größte Frechheit des noch recht jungen Jahres sein!



Pro Pilot 99
(Dynamix/Sierra)

3Dfx-Update zum Vollpreis

URTEIL: 52%

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

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 32 MB RAM, 19 bis 427 MB auf der HD und Win 95/98

POWER CHESS 2.0

An Spielstärke fehlt es diesem Schachprogramm nicht, immerhin rangen die verwendeten Routinen dem digitalen Weltmeister „Deep Blue" anno 1995 ein Remis ab. Man kann seine Partien von Sprachausgabe ausführlich kommentieren lassen, gegen 24 unterschiedliche CPU-Konkurrenten antreten oder sich Gegner nach Maß anfertigen. Ihnen darf man dann etwa bestimmte Eröffnungsvarianten aufzwingen, um sich für reale Schlachten am Brett fit zu machen. Und Neulingen werden erst die Regeln erklärt, dann weiht sie der Computer via Tutorial in die Geheimnisse und Kniffe des königlichen Spiels ein.
Der hohe Nutzwert muß allerdings durch eine eher umständliche Bedienung mit unausgegorener Menüführung erkauft werden, auch nervte unser Testmuster mit Abstürzen unter Win 98.



Power Chess 2.0
(Sierra)

Schachprogramm mit umfangreicher Analysefunktion

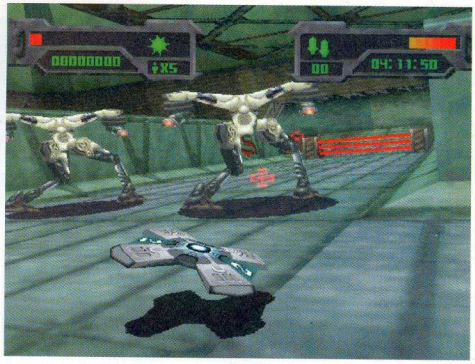
URTEIL: 72%

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

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 12 MB RAM, Win 95/98 sowie 20 MB auf der HD

ELIMINATOR

Die Futuristen von Psygnosis schicken Strafgefangene in Tunnelsysteme, um Waffen und Verteidigungsanlagen zu testen. Klingt nicht neu und ist es auch nicht: Einer von vier Gleitern muß möglichst unbeschadet durch ein Labyrinth voller Geschütztürme, mechanischer Spinnen und diverser Endgegner bugsiert werden. Es stehen insgesamt zwölf Primär- und Sekundärwaffen zur Verfügung, um den Weg durch acht Welten (plus ebenso viele Bonusabschnitte) freizumachen. Unterstützung für 3D-Turbos sowie CD-Audiotracks sorgen für ansprechende Präsentation, die überladene Tastatursteuerung für so manchen Heldentod. Wer jedoch ein Pad besitzt und keine allzu hohen Ansprüche an das wenig komplexe Leveldesign stellt, kann mit dieser Ballerei seine Freude haben.



Eliminator
(Psygnosis)

Schnörkelloser 3D-Shooter im Stil von „Tunnel B1"

URTEIL: 63%

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

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 32 MB RAM, 20 MB auf der HD und Win 95/98

CARNIVORES

Halali zur Großwildjagd: In sechs hügeligen, ansonsten aber recht abwechslungsarmen 3D-Landschaften pirscht man sich an sieben Dinogattungen wie Stegosaurus oder T-Rex heran. Zuvor darf aus ganzen drei Waffen (Shotgun, Armbrust oder Präzisionsgewehr) und Accessoires (Tarnanzug, Beute-Radar und Geruchstarnung) das gewünschte Handwerkszeug ausgesucht werden. Eine ziemlich eintönige Mischung aus „Trespasser" und „Deer Stalker" also, die auch durch die unterschiedlich entwickelten Sicht-, Gehör- und Geruchssinne der Saurier nicht viel spannender wird. Daß man optional mit Betäubungspfeilen auf die Jagd gehen kann, mag immerhin Tierschützer freuen – zumal diese „Fleischfresser" (Titel) kaum mehr als zahnlose Eidechsen sind.



Carnivores
(Wizard Works)

Abwechslungsarme 3D-Dinojagd

URTEIL: 47%

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

Systemkonfiguration: ab einem P150 mit 16 MB RAM, 45 MB auf der HD und Win 95/98

SNOWMOBILE RACING

Dieses öde Schneespektakel begeistert weder Rennspielfans noch Wintersportfreunde: Egal mit welchem der fünf nicht nur optisch fast identischen Bikes man die gerade mal vier Strecken in Angriff nimmt, den Spielspaß sucht man vergebens. Zum Teil liegt dies an den trotz Direct3D-Unterstützung viel zu klotzigen Polygonpisten. Statt Kurven gibt es nur eckig aneinandergesetzte Geraden, und die Landschaftsgrafik wirkt selbst für Winterverhältnisse trist.
Passend zur Optik sind auch die Einzelrennen (es gibt keine Meisterschaft) gegen vier Computergegner extrem abwechslungsarm; mehr als einen Bleifinger auf der Beschleunigungstaste braucht es nicht zum Sieg. Kurz und schlecht: wenig Strecken, wenig Optionen und wenig Spaß im Schnee.



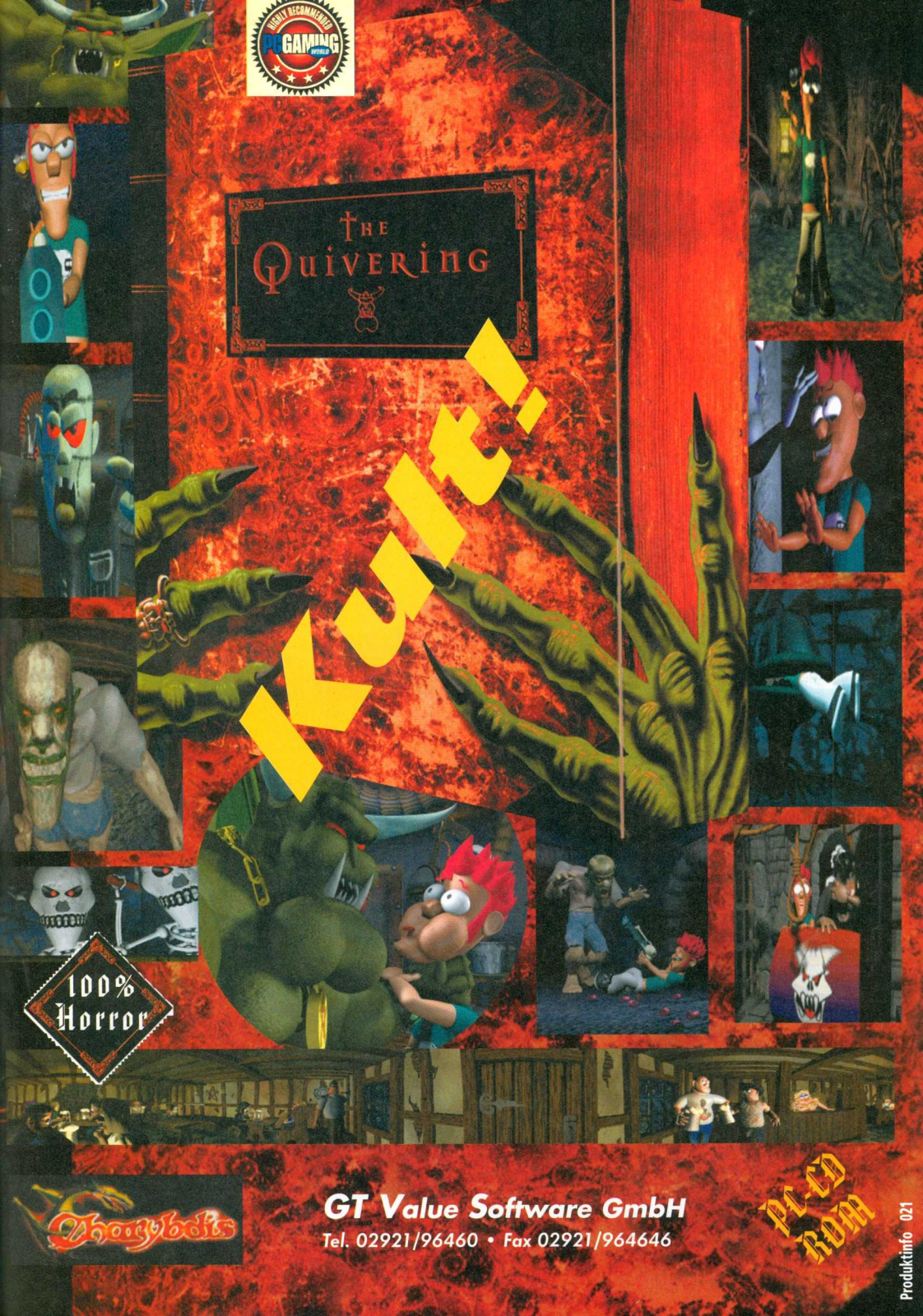
Snowmobile Racing
(Impulsel/GT Interactive)

Rasende Langeweile im Snowmobil

URTEIL: 38%

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

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 16 MB RAM, 30 MB auf der HD und Win 95/98


HIGHLY RECOMMENDED
PC GAMING WORLD
THE QUIVERING
Kult!
100% Horror
Boogybods
GT Value Software GmbH
Tel. 02921/96460 • Fax 02921/964646
PC-CD ROM

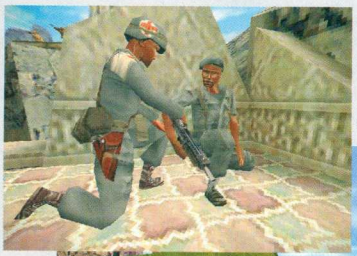
TEAM FORTRESS

http://www.valvesoftware.com

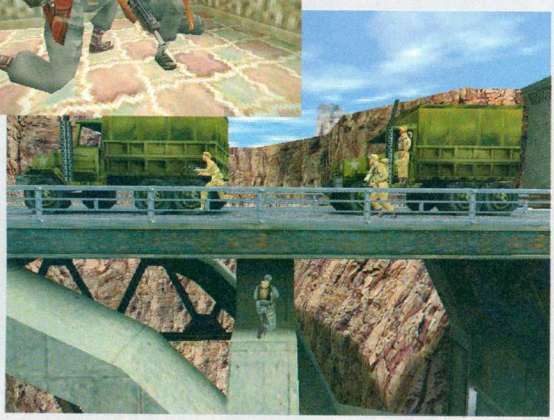
Grafikengine und einige Stilelemente dieser Online-Gefechte decken sich mit jenem Egoshooter von Valve, dessen US-Version vor kurzem in Deutschland indiziert wurde. Doch in den Kampf Mann gegen Mann dürfte die BPjS kaum eingreifen – zumindest gibt es dafür bislang keinen Präzedenzfall.



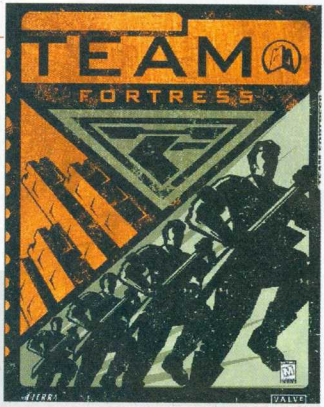
Vor der Schlacht darf sich jeder der maximal 32 Spieler für eine Seite sowie eine von neun Waffengattungen entscheiden



Kampfschwach, aber wichtig: Der Sanitäter päppelt angeschlagene Digi-Kameraden wieder auf



Als Bombenexperte (unten im Bild) wird man Wege verminen und Brücken oder Bunker einebnen können



Also keine schleimigen Aliens vom Planeten Xen mehr und keine Helden vom Schlage eines Gordon Freeman. Statt eines „halben Lebens" will Valve hier im Sommer die volle Multiplayer-Action unter bis zu 32 vernetzten Kämpfern pro 3D-Gelände vom Zaun brechen. Als Spieler wird man in Gestalt eines Polygonsoldaten zunächst die Seite wählen und sich dann auf eine von neun Waffengattungen spezialisieren dürfen. Einfache Frontschweine, MG-Schützen und Sanitäter werden ebenso gebraucht wie Spione, Scharfschützen, Sprengstoffexperten und Offiziere. Entsprechend variantenreich ist das Waffenarsenal aus einem runden Dutzend Wummen: Vom Schnellfeuergewehr über Maschinenpistole, Handgranaten, Raketenwerfer und Panzerfaust bis hin zu beliebig positionierbaren Automatikkanonen und Sprengpaketen wird alles vorhanden sein, was Krach und Löcher macht. Auf herumliegende Zusatzmunition sollte man aber ebensowenig spekulieren wie auf futuristische Laser – laut Programmierer werden nur heutzutage gebräuchliche Waffen zum Einsatz kommen. Das Gleiche in Mobil wird für den von Spielern kontrollierten Fuhrpark gelten: Panzer, Personentransporter und Kampfhelikopter, aber keine Schwebegleiter oder Ähnliches.

Um dem Namen gerecht zu werden, will Team Fortress in seinen 20 Internet-Arenen Teamwork in den Vordergrund stellen. Wenn abwechslungsreiche Aufgaben wie das Überrennen gegnerischer Bunkeranlagen oder Angriff bzw. Verteidigung eines Konvois auf dem Programm stehen, sollen exakte Planung und schlaue Zusammenarbeit das simple „Jeder-gegen-jeden" ähnlicher Spiele ersetzen. Über Sieg oder Niederlage entscheidet dann weniger der Bal-



Die 3D-Engine wird alle Licht- und Grafikeffekte bieten, die man aus dem Sierra-Kampf gegen die Alienhorden von Xen kennt

lerfinger und mehr die richtige Mischung verschiedener Waffengattungen. Dazu natürlich eine taktisch kluge Aufstellung: Sprengmeister etwa können sich nur dann ungestört Türen und Brücken widmen, wenn sie von gut bewaffneten Kameraden zuverlässig Rückendeckung erhalten. Sanitäter oder Scharfschützen haben in vorderster Front ebenfalls nichts verloren, zumal sich an den Scharmützeln optional noch CPU-gesteuerte Landser beteiligen.

Online-Schlachten, die das (halbe) Leben schrieb

Grafisch hat Team Fortress wie gesagt ein „halbes Leben" hinter sich, was in der Praxis stimmungsvoll ausgeleuchtete Innenräume und Außenwelten bedeutet – 3D-Beschleuniger werden selbstredend unterstützt. Während um einen herum der Bildschirm explodiert und markige Soundeffekte erschallen, wird die Steuerung über (frei belegbare) Tastatur, Maus oder Joystick alles bieten, was im Genre gut und teuer ist. Man kann also in zerklüfteten Berglandschaften springen und klettern, sandige Dünen durchwandern oder seinen Freischwimmer in glasklaren Gewässern machen.

Apropos gut und teuer: Aufgrund der zu erwartenden Datenmenge dürfte wohl jedem klar sein, daß dieses Spiel nicht via Gratisdownload aus dem Internet zu beziehen sein wird. Vielmehr will man es in einer schönen Packung offerieren, etwa zum gleichen Preis wie das aus dem Verkehr gezogene Sierra-Pendant. Doch wie es aussieht, sind rund 80 Mark da nicht zuviel verlangt. (rf)



Die 20 Arenen sollen einige Bunker, viel Freigelände und jede Menge Raum für Hinterhalte wie diesen bereithalten

Team Fortress

HERSTELLER:	Valve
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	Sommer 1999
HOMEPAGE:	englisch

Reine Online-Variante eines indizierten Ego-Shooters für bis zu 32 Spieler pro Kampfgebiet. Die Polygongrafik (320 x 200 bis zu 1600 x 1200 Pixel) unterstützt OpenGL- und Direct3D-Beschleuniger. Das Programm soll für ca. 80,- DM als eigenständiges Produkt vertrieben werden, eventuelle Server-Gebühren stehen noch nicht fest.

Das Spielemagazin im Netz
GAMESMANIA
www.gamesmania.com

Gib' uns Dein Ja-Wort!

Von Montag bis Freitag täglich knusperfrische News - Hunderte knackiger Reviews - Spannende Reviews - Ständig aktualisierte Liste mit den Veröffentlichungsdaten der heißesten Neuerscheinungen - Unzählbar viele Cheats, Lösungen und Filmclips - Jede Woche die neuesten Verkaufscharts - Demoversionen - Bug - Reports - Diskussionsforen - Flohmarkt - Zig Spieletests unserer Leser und die Möglichkeit, selbst welche zu schreiben

Nirgends im deutschsprachigen Internet gibt's mehr Infos über Spiele!
Wer kann dazu schon "nein" sagen?

WWW.GAMESMANIA.COM
GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

GAMESMANIA
Einfach besser informiert
Produktinfo 043

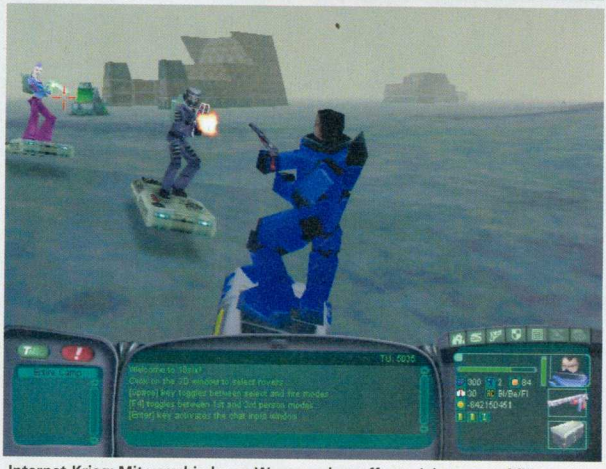
10 SIX

http://www.tensix.com

Aufbaustrategie ist derzeit ja so ziemlich das angesagteste Genre, auch unter Gruppenspielern. Entsprechend will Segasoft hier nicht kleckern, sondern klotzen: mit einem starken 3D-Actionpart und bis zu einer Million Teilnehmern gleichzeitig!



Wieder einmal wird sich alles um die Ressourcen eines fernen Planeten drehen: Unter der kargen Oberfläche von Visitor schlummern Vorräte des wertvollen Rohstoffs Transium. Vier Konzerne streiten sich um die Schürfrechte; je nachdem, für welchen man antritt, stehen bessere Waffen oder schnellere Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Ehe es zu actionreichen Auseinandersetzungen kommen kann, ist natürlich Aufbauarbeit zu leisten. So wird man also zunächst seinen Claim abstecken und Förderanlagen errichten. Sobald Transium anrollt, läßt es sich in Silos umgehend zu Geld machen, das man wiederum in Equipment und Anlagen für die zunehmend wachsende Basis investiert. Größere Vorräte des Edelmetalls dürften schnell Neider anlocken, dann werden die Hunde des Krieges von der Leine gelassen: Auf Gleitern rücken die bewaffneten Truppen aus, um den Besitz zu verteidigen oder neuen anzuhäufen. Denn in den Kämpfen lassen sich nützliche Ausrüstungsgegenstände gewinnen; etwa Transium-Saugpumpen, Scanner oder Waffen. Die Beute kann entweder weiterverwendet oder auf einem separaten Internetmarkt verschachert werden.



Internet-Krieg: Mit verschiedenen Wummen bewaffnet, zieht man auf fliegenden Surfbrettern in die Schlacht

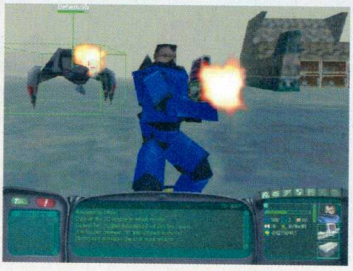
Krieg am Surfbrett

Das hört sich nicht nur gut an, sondern soll auch so aussehen. Am Monitor wird man die 3D-Grafik wahlweise aus der Draufsicht, einer Egoperspektive oder durch die Linse einer Begleitkamera im Stil von „Tomb Raider" zu Gesicht bekommen – inklusive schöner Effekte, weshalb 3D-Beschleuniger vom Programm zwar nicht ausdrücklich gefordert, aber unterstützt werden. Wer seine Anlage jedoch zu lange unbeaufsichtigt läßt, mag beim nächsten Spielstart vielleicht nur noch eine 3D-Ruine vorfinden: Der Server wird rund um die Uhr online sein, das Spiel geht immer weiter und weiter.

Vorläufig hat es freilich noch gar nicht angefangen, denn der Betatest startet erst im Frühling und bleibt in der Anfangsphase auf Spieler aus Kanada und den USA beschränkt. Aber irgendwann greift auch Europa in den Konflikt ein...(rf)



Transium-Rausch: Der Polygonplanet Visitor soll einer Million Online-Schürfern gleichzeitig offenstehen



Firmen-Politik: Je nach Konzern variieren Aussehen, Ausrüstung und Extras der Spieler

10 SIX

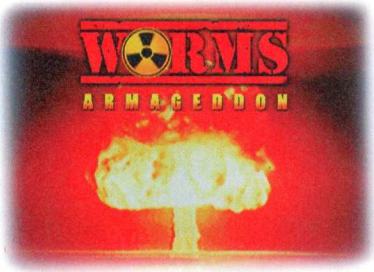
HERSTELLER:	Segasoft/Postlinear Entertainment
GENRE:	3D-Aufbaustrategie mit Actionpart
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
HOMEPAGE:	englisch

Der Genremix in effektreicher Polygongrafik wird optional 3D-Beschleuniger unterstützen und soll bis zu einer Million Teilnehmern offenstehen. Die kostenfreie Betatestphase bleibt zunächst auf Spieler aus Kanada und den USA beschränkt, der endgültige Programmumfang (Download) und die Server-Gebühren stehen noch nicht fest.

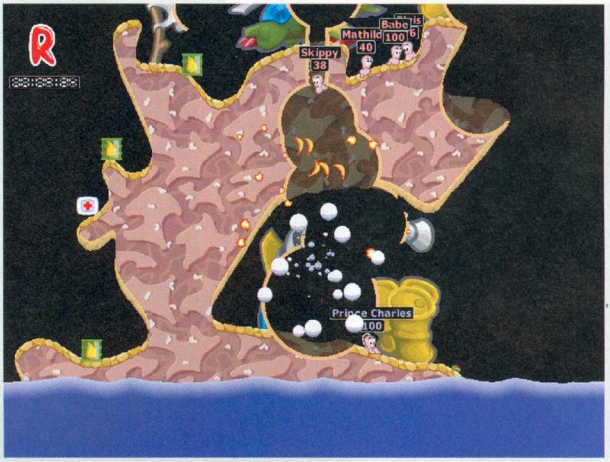
WORMS ARMAGEDDON

http://worms.team17.com

Und wieder stürzen sich die wirbellosen Kämpfer von Team 17 in launige Rundenschlachten. Weil die Mischung aus Action und Strategie von jeher ein Fest für Multiplayer war, stehen hier wahre Online-Orgien bevor!



Das Arsenal an Waffen und Zubehör wurde gegenüber den diversen Vorgängern („Worms 1 & 2", „Reinforcements" usw.) nochmals aufgestockt; inzwischen gibt es an die 70 Nettigkeiten vom explosiven Platz-Konzert der Heilsarmee bis hin zum indischen Atomtest. Spielen bzw. trainieren darf man hier freilich auch offline. Wer es in den fünf Disziplinen des Trainingsmodus auf genügend Medaillen bringt, wird sogar mit speziellen Features belohnt. Und auch die Deathmatches gegen immer stärkere Computer-Teams oder die abwechslungsreichen Missionen machen Solisten Laune. Zwar sehen die mit schwarzem Humor nur so gespickten Gemetzel nach heutigen Maßstäben nicht eben beeindruckend aus, doch die herzigen Animationen der Würmchen, ihre witzigen Statements per Sprachausgabe und die hämischen Texteinblendungen (z.B. „Monica Lewinsky hat ein Date mit Neptun", wenn ein besiegter Gegner im Meer versinkt) machen nach wie vor Laune. Am meisten natürlich im Multiplayer-Modus für bis zu sechs Teams an einem Rechner oder via Netzwerk. Noch mehr Gaudi versprechen aber Duelle mit Strategen aus aller Welt per Internet. Dazu klinkt man sich über das Hauptmenü des Spiels bequem und direkt ins herstellereigene Wormnet ein: einfach Pseudonym, Paßwort sowie E-Mail-Adresse angeben, schon kann es losgehen. Und das bis auf die Telefongebühren völlig kostenlos! Momentan gibt es allerdings nur in England einen Server, doch sollen weitere folgen. Zur Praxis: Gekämpft wird erst mal in drei offiziellen Channels (für Anfänger, Fortgeschrittene und Experten), deren festgelegte Regeln der jeweilige Host nicht ändern kann. Innerhalb dieser Grenzen arbeitet man sich auf der Rangliste mehr oder weniger automatisch nach oben. Außerdem gibt es einen Freistil-Channel, wo der Host das Spiel beliebig konfigurieren darf – auf die Scorelisten kommt man so nicht, aber doch zu unterhaltsamen Individualgefechten. Kurz und sehr gut, man braucht kein eingefleischter Wurmliebhaber zu sein, um am neuesten Titel der seit Jahren populären Reihe seine Freude zu haben. Eine Portion Spiel- und Schadenfreude genügt vollauf… (st)



Besonders herzige Eliminierungen lassen sich nochmals per Replay bewundern

Wer sich hier nicht amüsiert, ist ein armer Wurm!



Bis zu sechs Teams üben sich im gegenseitigen Neutralisieren



Die Wahl der Waffen erfolgt über das einblendbare Menü oder Tastaturshortcuts

WORMS ARMAGEDDON

Präsentation ●●●
Bedienung ●●●
Motivation ●●●

Sprache: deutsch/englisch

TIP DER REDAKTION

Actionstrategie mit Kultstatus für Solisten, Netzwerker und Online-Gamer via Wormnet. Benötigt werden 79,- DM für das Programm sowie ein P100 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM (64 MB empfohlen), Win 95/98/NT 4.0, 30 MB auf der HD und einem 28.8er Modem; die Nutzung des Servers ist kostenfrei.

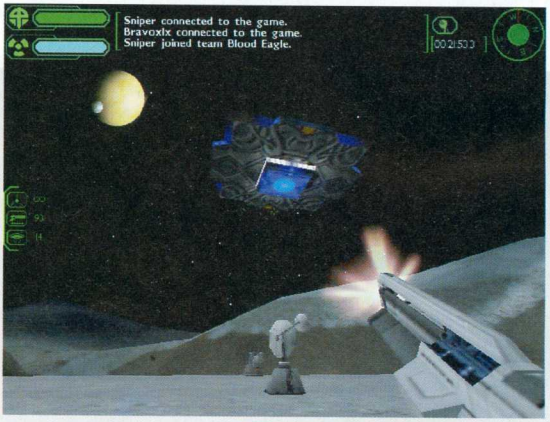
TIP DER REDAKTION

STARSIEGE: TRIBES

http://www.starsiege.com

Die neuen „Stämme" aus dem erweiterten „Earthsiege"-Szenario verleugnen ihre robotische Vergangenheit: Ego-Shooter statt Mech-Krieg und Multiplayer statt Einzelkämpfer lautet hier die Devise von Dynamix.





Noch ehe das offizielle „Starsiege" in den Handel kommt, erfahren die Online-Spieler, wie die Welt nach „Earthsiege" aussieht: Vier Stämme kämpfen um das Erbe der Zukunft. Über deren Herkunft und Philosophie informiert das englische Handbuch, im Programm selbst dreht sich dann alles um Teamwork. Jeder Clan umfaßt pro Kampfarena eine frei wählbare Anzahl von menschlichen Mitgliedern (insgesamt bis zu 32), die untereinander viel kommunizieren müssen. Maulfaule Kämpen können auf Absprachen bezüglich Wegkoordinaten und Ziel aber auch weitgehend verzichten und sich auf die Anweisungen eines zuvor gewählten „Commanders" verlassen. Dieser optionale Anführer dirigiert seine Leute dann von einem taktischen Bildschirm aus.

Daraus wird schon ersichtlich, daß sich diese Online-Ballerei nicht auf genretypische Modi wie „Deathmatch" oder „Capture the Flag" beschränkt. Vielmehr warten auch Aufgaben wie das Einnehmen feindlicher Stellungen oder das Auffinden kriegswichtiger Gegenstände und deren sicherer Transport zur Heimatbasis. Dies gilt natürlich stets für alle beteiligten Parteien, weshalb die elf verfügbaren Waffen häufig und laut sprechen. Wer im Kugelhagel ein Bildschirmleben läßt, wird umgehend wiedererweckt – allerdings ohne Medikits, Schilde und Wummen. Diese Extras werden in den Basen an Terminals gegen mitgeführtes oder von Kollegen erhaltenes Equipment eingetauscht bzw. aufgefrischt und verstärkt, was wiederum Teamgeist unter den Clanmitgliedern erfordert.

Ein neuer Grafikstandard im Online-Gaming!

Auch eine Landkarte samt Missionsbeschreibung kann man an besagten Terminals einsehen, während ein Jetpack zur Grundausstattung gehört – die zeitlich begrenzte Flugmöglichkeit öffnet kreativen Fallenstellern Tür und Tor! Mehr auf schiere Übermacht fixierte Krieger werden dagegen sich und bis zu vier Stammesbrüder in einen Truppentransporter setzen und das Gefährt persönlich ins Feindesland dirigieren. Die generell etwas hakelige Tastatursteuerung läßt es allerdings ratsam erscheinen, vor der ersten Schlacht den Trainingsparcours anzusteuern. Dort agiert man zwar alleine, aber nicht offline – als reines Online-Game läßt Tribes diese preiswerte Schulungsmöglichkeit nicht zu. Ein weiterer guter Rat betrifft das Vorhandensein eines 3D-Beschleunigers. Das Game ist zwar auch ohne ordentlich spielbar, sieht jedoch mit 3Dfx-Un-



Die Nachtmissionen sind optisch interessant, bieten jedoch spielerisch keine Unterschiede

Ob drinnen oder draußen, die Restenergie für Waffen und Kämpfer, sowie ein Kompaß bleiben immer eingeblendet



Ein Heilstrahl als Medikit





Der Truppentransporter faßt inklusive Pilot fünf Mann



An solchen Basis-Terminals werden Waffen und Energie ge- und verkauft

terstützung viel besser aus: Innen- und Außenwelten gehen fließend ineinander über; ob verregnete Bergkette oder hell erleuchteter Korridor, nie fehlt es an feinen Texturen, Motion-Capture-Animationen, Lichteffekten und Details wie Spuren im Sand. Grafisch setzt Tribes eindeutig einen neuen Standard im Online-Gaming, akustisch warten treibende Marschmusik, gute Soundeffekte (optional 3D) sowie Sprachausgabe, die über WAV-Files auch selbst aufgenommen und eingebaut werden darf. Plaudertaschen erhalten über dies und die Chat-Funktion im Spiel hinaus die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch am Dynamix-Server – leider nur auf englisch, da Starsiege: Tribes offiziell in Deutschland nicht erhältlich sein wird. Nichtsdestotrotz bietet der Standort in den USA kaum Nachteile – im Test hatten wir immer eine



Optional koordiniert ein „Commander" vor diesem strategischen Bildschirm die Aktionen seines Teams

schnelle Verbindung. Ruckeln könnte allenfalls auf Rechnern unterhalb eines P200 mit 32 MB RAM und einem 28.8er Modem auftreten. Wer besser ausgestattet ist, darf zudem eine höhere Auflösung (zwischen 512 x 384 und 1024 x 768 Pixeln) wählen; auch eine ISDN-Leitung kann nie schaden. Und weil daraus trotz des martialischen Szenarios kein Tropfen Blut sickert, werden auch zart besaitete Gemüter ihren Spaß haben. (pk)

Welcher Spielertyp sind Sie?

Daß man neben dem Spielmodus das Geschlecht, die Hautfarbe und Kleidung seines virtuellen Stellvertreters bestimmen kann, ist Genrestandard. Auch die Wahl der Clan-Zugehörigkeit ist kaum neu – ihre Konsequenzen hängen von der Bereitschaft der Mitspieler ab, den Herstellervorgaben zu folgen.



Children of Phoenix: Der älteste der vier hiesigen Stämme bietet sich als Heimat für abgeklärte Krieger an. Der Ehrenkodex der streng militärischen Hierarchie verbietet Angriffe, verlangt jedoch die Verteidigung bis zum bitteren Ende.



Starwolf: Die Sternenwölfe verstehen sich als Nachfolger der Indianer und sind aggressiv auf die Verteidigung ihres Territoriums bedacht. Ihre technischen Nachteile gegenüber den anderen Stämmen machen sie durch Guerillataktiken wett.



Diamond Sword: Unter dem Zeichen des Schwertes versammeln sich bevorzugt die Strategen. Ihre Begeisterung für alles „Geistige" macht die Neo-Buddhisten (es führen Philosophen statt Generälen das Kommando!) anfällig für Überraschungsangriffe.



Blood Eagles: Ehre und Kampfästhetik sind das höchste Gut dieser Ritter der Zukunft. Ihre überlegene Rüstungsindustrie macht diese streng militärisch organisierte Gruppe freilich ein wenig überheblich – was böse Folgen haben kann…

STARSIEGE: TRIBES

Präsentation ●●●
Bedienung ●●●
Motivation ●●●
Sprache: englisch

3D-Action für bis zu 32 Spieler pro Arena, benötigt zumindest einen P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, 230 MB auf der HD sowie ein Modem mit 28.800 Baud. Das Programm kostet ca. 50 $ im Importhandel, die Servernutzung ist gratis.

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




LINKS LS 1999
Weil ich meinen Mann endlich im Golf schlagen will

JACK




STARCRAFT: BROOD WAR
Weil die alten Cheats noch immer funktionieren

MANFRED




SIM CITY 3000
Weil München schon einen Bürgermeister hat

MARKUS




EXTREME G2
Weil es den Vorgänger leider nur auf dem N64 gab

PAUL




MICROSOFT SOUND SYSTEM
Weil ich damit endlich mal „SUPARichie" übertönen kann!

RICHY




AIR ATTACK
Weil es diesen Monat keinen einzigen ordentlichen Ego-Shooter gab

STEFFEN




KURT
Weil das gute Spiel das nervige Maskottchen locker aufwiegt

TRILLE

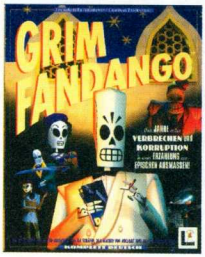


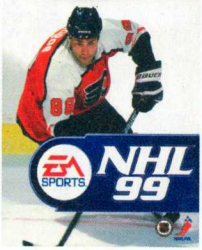

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
Weil ich ganz einfach ein „zivilisierter" Mensch bin

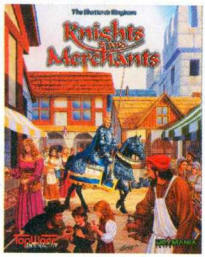
Um auch in diesem Monat wieder bei der Verlosung von drei Top-Games dabei zu sein, genügt eine Postkarte oder E-Mail mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen und nach Möglichkeit auch Multiplayer- und Onlinefavoriten. Die Anzahl der Nennungen ist dabei relativ gleichgültig, nur sollten die Titel nicht indiziert und im Handel erhältlich sein. Dann fehlen bloß noch die postalische Adresse und ein wenig Glück, schon steht Ihrem Wunschgewinn (falls angegeben) nichts mehr im Wege – der Rechtsweg ist übrigens ausgeschlossen. Wir drücken die Daumen!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne







LESERCHARTS



1. **(1) ANNO 1602**
2. (–) DIE SIEDLER 3
3. (2) COMMANDOS
4. (3) AGE OF EMPIRES
5. (6) DIE SIEDLER 2
6. (–) TOMB RAIDER 3
7. (–) NEED FOR SPEED 3
8. (5) TOMB RAIDER 2
9. (4) STARCRAFT
10. (–) FIFA 98

VERKAUFSCHARTS



1. **(1) DIE SIEDLER 3**
2. (–) TOMB RAIDER 3
3. (–) FIFA 99
4. (–) BALDUR'S GATE
5. (3) ANNO 1602
6. (2) ANNO 1602 ERWEITERUNG
7. (–) FALCON 4.0
8. (4) RAILROAD TYCOON 2
9. (–) DARK PROJECT
10. (5) N.I.C.E. 2

MULTIPLAYER



1. **(4) DIE SIEDLER 3**
2. (1) FORSAKEN
3. (3) WORMS 2
4. (–) STARCRAFT
5. (5) POPULOUS THE BEGINNING

ONLINE



1. **(2) ULTIMA ONLINE**
2. (3) WARBIRDS
3. (4) MERIDIAN 59
4. (1) AIR ATTACK
5. (5) AIR WARRIOR 2

Inserenten-verzeichnis

Ari Data	**71**
Produktinfo	017
Blue Byte	**61**
Produktinfo	014
CDV	**135**
Produktinfo	002
Cendant	**2**
Produktinfo	001
Cryo	**82/83**
Produktinfo	022
Electronic Arts	**9**
Produktinfo	015
Elsa	**41**
Produktinfo	016
Endor	**111**
Produktinfo	019
Flash Computer	**117**
Produktinfo	046
Game It!	**97**
Produktinfo	039
Gamesmania	**91**
Produktinfo	043
GT Value Software	**89**
Produktinfo	021
Heart-line	**23**
Produktinfo	020
Infogrames	**17**
Produktinfo	024
Interact by Jöllenbeck	**28/29**
Produktinfo	045
Intermedia Computer	**75**
Produktinfo	041
Joker Verlag	**34/37,57, 75,133**
Magic Line	**7**
Produktinfo	042
Microprose	**47**
Produktinfo	023
Mindscape	**136**
Produktinfo	003
MVG	**109**
Produktinfo	018
Okay Soft	**77**
Produktinfo	040
Softgold	**50/51**
Produktinfo	004

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-20 h Sa 9-16 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.de
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht!

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadenersatz
- **Rückendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ; ab DM 180,- frei

Preise Stand 13.1.99 ** = noch nicht verfügbar am 13.1.*
N = Neu im Programm **P** = Preissenkung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats Februar:

Pizza Syndicate* 69,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Abe's Exodus	64,99
Anno 1602	69,99
Anstoss Gold	59,99
Baldur's Gate	69,99
Die Siedler 3	69,99
Gran Touring	69,99
Kurt	69,99
Rent-a-Hero	74,99
Starcraft: Broodwar	34,99
Tomb Raider 3	74,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

- 3 Kommandos 29,99
- 3D Ultra Pinball 3 19,99
- 7th Guest 19,99
- 1944 Across the Rhine 19,99
- Abe's Odysee 29,99
- Abenteuer A.D. Legoinsel 24,99 N
- Addiction Pinball 24,99 N
- Admiral Sea Battles 19,99
- Airlines 19,99
- Albion Classic 29,99
- Atlantis 29,99
- Battle Isle 2 + Data 29,99
- Battle Isle 3 24,99
- Battle Zone 24,99
- Beasts & Bumpkins Cl. 29,99
- Betrayal in Antara 19,99
- Blink 19,99
- Birthright 19,99
- Blade Runner 24,99
- Bleifuss 2 24,99
- Bleifuß Fun 24,99
- Bundesliga M.Ch.Pack 29,99
- Cyberspeedway (USK 12) 29,99
- C & C Gold 59,99
- Conquest Earth 19,99
- Creature Shock 12,99

Neue Öffnungszeiten
Montag-Freitag 7-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

- Cyberstorm 9,99
- Dark Earth 24,99
- Dark Reign 29,99
- Dark Rein Mission 3 34,99
- Das schwarze Auge 3 je 29,99
- Deadlock 24,99
- Der Industriegigant 24,99
- Descent 3 24,99
- Destruction Derby 2 24,99
- Diablo 24,99
- Diablo: Hellfire 24,99
- Diablo: Diabolil. Tricks 24,99
- Die Fugger 2 29,99
- **Die große Schlacht je 19,99**
- Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Austerlitz, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)
- Die Hanse 27,99
- Die Kosmicks* 29,99
- Die Siedler 2 Classic 29,99
- Die Siedler 2 Gold 39,99
- Die Siedler 2 Mission 29,99
- Siedler 2: Die Besiedlung 24,99
- Total verrückte Rallye 29,99
- Doggy 24,99
- Dune 19,99
- Dungeon Keeper Gold 39,99
- Keeper Dungeons 29,99
- Earthworm Jim 2+1 24,99
- Estatica 2 19,99
- Eishockey Manager 19,99
- Elisabeth 1 Classic 29,99
- Extreme Assault 24,99
- F1 Grand Prix 2 29,99
- F 16 Fighting Falcon 12,99
- FIFA Soccer Manager 24,99
- Flottenmanöver 29,99
- Floyd 24,99
- Frogger 24,99
- FX Fighter Turbo 29,99
- Game Machine 29,99
- Gex 3D 29,99
- **Hanse 1480 29,99 N**
- Have a N.I.C.E. Day 29,99
- Heavy Gear 29,99
- Heroes of M&M Full Pack 29,99
- Herrscher der Meere 29,99
- Hexen 2 Portal Praevus 29,99
- Holiday Island 24,99
- Hugo 5 29,99
- Imperium Galactica 24,99
- Incubation 29,99
- Incubation Mission 29,99
- Indiana Jones 3+4 29,99
- Inline Race 29,99 N
- Interstate 76 29,99
- I.War 29,99
- Jack Orlando 29,99
- Kanon 24,99
- KKND Classic 29,99
- King's Quest 7 29,99
- Koala Lumpur 29,99
- Larson's Larry 7 29,99
- Lands of Lore 2+ 29,99 N
- Lighthouse 29,99
- Little Big Adventure 2 29,99
- Longbow 2 Raisin Royal Ed. 29,99
- Lost Vikings 2 29,99
- Man of War 24,99
- Master of Orion 2 29,99
- Mech 29,99
- Mechwarrior 2 24,99
- Monster Truck 29,99
- Monty Python: Waste of Fun 29,99
- Nascar 2 + Track Pack 29,99
- Need 4 Speed 2 SE 29,99
- Nihilist 29,99
- Nuclear Strike 29,99
- Outpost 1+2 29,99
- Pandemonium 2 24,99
- Phantasmagoria 1 24,99
- Phantasmagoria (Director) 29,99
- Pinball Classics Vol. 2 29,99
- Pinball Classics Vol. 2 29,99
- Pinball Pack 19,99
- Pretest Gold 29,99
- Player Manager 2 29,99
- Privateer 2: The Darkening 24,99
- Pro Pinball: Timeshock 29,99
- Puzzle Bobble Classic 29,99
- Rayman's World 29,99
- Rebel Assault 1 29,99
- Rebel Assault 2 29,99
- Red Baron 1 Classic 19,99
- Redline Racer 29,99
- Resident Evil 1 24,99
- Road Rash Classic 24,99
- Schleichfahrt 24,99
- Sens. World of Soccer 29,99
- Seven Years War 24,99
- Shanghai Great Mom. 24,99
- Shanghai 2 Dragonsaluge 29,99

Game It! hat die Super-Preise:

- 500cc Grand Prix 49,99
- Conquest Earth 19,99
- Trash It! 9,99
- Verbal Commander 99,99
- Voodoo 2 zum Knallerpreis: (solange Vorrat reicht)

Guillemot Maxi Gamer V2 8 MB mit Spiel 179,99

Playstation, Sega Saturn & N64 führen wir auch!

- Sid Meiers Gettysburg 29,99 N
- Silent Hunter Comm. Ed 29,99
- Silent Service 2 29,99
- Simon 2 19,99
- Sim City Classic 19,99
- Sim Tower 19,99
- Stadt der verl.Kinder 24,99
- Steel 24,99
- Steel Panthers 2 24,99
- Stunt Driver 24,99
- Sub Culture 29,99
- Syndicate Wars Classic 29,99
- Teamchef 19,99
- TFX 3 / F22 29,99
- The Dig 29,99
- Theme Hospital 29,99
- TIE Fighter 29,99
- TOCA Touring Car 29,99
- Transport Tycoon 24,99
- Top Shot 24,99
- Total Annihilation 29,99
- Total Annih. Add-On 24,99
- Transport Tycoon World Ed. 29,99
- Trash It! 9,99
- Trophy Bass 3 49,99
- Ultimate Race pro 29,99
- Uprising Classic 29,99
- Vermeer 29,99
- Voligas 24,99
- War in the Gulf 24,99
- Warcraft 2 29,99
- Wing Commander 4 29,99
- Wing Commander 5 29,99
- Wolfpack 24,99
- Worms 24,99
- X-Com: Apocalypse 24,99
- X-Com: Terror f. Deep 24,99
- X-Wing + Mission 29,99
- X + Expansion Set 29,99
- Zeppelin 24,99
- Zork Grand Inquisitor 24,99

CD ROM

- 101st Airborne 29,99
- 3D Ultra Minigolf 39,99
- 3D Ultra Pinball 29,99
- 3D Ultra Pinball Turbo Racing 29,99
- **500cc 49,99 P**
- A-10 Warthog* 29,99
- AH 64 D Long Bow 29,99
- Actua Golf 3* 29,99
- Actua Soccer 2 29,99
- Actua Soccer 3 29,99
- Age of Empire 29,99
- Age of Empire Miss. 2 29,99
- Age of Empires Gold 39,99
- Age of Empires 24,99 N
- Age: Aufstieg Roms 24,99 N
- AH 64D Longbow 2 29,99
- Airline Tycoon 29,99
- Alonganuts 29,99
- Akte Europa 29,99
- Akte Rondauri 29,99
- Anstoss 2 29,99
- Anno 1602: Neue Inseln 29,99
- Anstoss 2 Gold 39,99
- Anstoss Gold 29,99
- Apache 29,99
- Apache Havoc 29,99
- Army Men 29,99
- Armored Fist 2 29,99
- Art of War Vol. 1 24,99 N
- Ashgan* 24,99 N
- Asteroids 29,99
- Asteroids & Obelix 29,99
- Atomic Bomberman 24,99
- Atlantis Ocean Raser 29,99
- Axis & Allies 29,99
- Bilgun's Game 19,99
- Baphomets Fluch 19,99 P
- Baphomets Fluch 2 29,99
- Barrage* 29,99
- Battle Spire* 29,99
- Big Air 29,99
- Billing 29,99
- Blood Nights* 29,99
- Bleifuss 2 Rallye 29,99
- Bundesliga 99 29,99
- Bundesliga Man. 98 29,99
- Bundesliga 99 29,99
- Byzantine 29,99
- Caesar 29,99
- Caesar Gold 39,99
- Caesar 3 Fantasy Slots 24,99
- Carl Precision Racing 24,99
- Castrol Honda Superbike 29,99
- Castrol Honda 29,99
- Civilisation 2000 24,99
- Civ2 Conflicting Worlds 24,99
- Civ2 Ueentdeckte Welt 24,99
- Civ2 + Data 1+2 24,99
- Claw 24,99
- Cledo 2 29,99
- Colin McRae Rally 29,99
- Comanches Gold 29,99
- Combat Flight Simulator 29,99
- Commandos 29,99
- Constructure Rot* 29,99
- C & C 1 oder 2 Data je 24,99

C&C 3 DM 89,99
Versandkostenfrei!!
Alte Aufträge wurden umgesteltlt!

- C & C Trackball 69,99
- Creatures 29,99
- Cromagnon* 29,99
- Cyberkatana 29,99
- Dark Colony 29,99
- Dark Colony Mission 29,99
- Dark Hermetic Order* 29,99
- Dark Project 29,99
- Dark Vengeance 29,99
- Deo Gratias* 24,99
- Der Industriemanager 24,99
- Der Industriegig. Exp.Set 29,99
- Descent Freespace 29,99
- Dela hierzu: Silent Threat 24,99
- Delta Force 24,99
- Dethkarz 24,99
- Devastator* 24,99
- Die by the Sword 29,99
- Die by the Sword Mission 24,99
- Die Siedler 3 69,99
- Die Versuchung 24,99
- Die Volker 2 29,99
- Discworld 2 29,99
- Dodgem Arena* 29,99
- F1 29,99
- F1 Manualmanager 24,99
- FIFA 98/99 Saison Edition 29,99
- FIFA Paintball 24,99
- Dickmann 29,99
- Dune 2000 29,99
- Dune 2000 - Desert 29,99
- Dungeon Keeper 2* 24,99
- Dynastie General 24,99
- Earth 2140 Gold Pack 34,99
- **Earth 2150* 64,99 N**
- Eastern Front 24,99
- Eastern Front Mission 1 24,99
- Eliminator* 29,99
- Emergency 29,99
- Enemy Zero* 29,99
- Enforcer 24,99
- ESPN Xgames Pro Boarder 24,99 N
- Evolution: Air War 29,99
- Expert Pool* 29,99
- Excessive Speed 29,99
- Extreme 3 D* 29,99
- F1 Racing 29,99
- F1 Racing Sim 2 29,99
- F 16 Aggressor 29,99
- F 16 Fighter Bundle 29,99
- F 22 Raptor 29,99
- F 22 Total Air War 29,99
- Falcon 4.0 69,99
- Fallout 2 29,99
- Fifa Soccer 99 24,99
- Fighter's Anthology 29,99
- Fighter's Squadron* 29,99
- Flying Nightmares 2 29,99
- **Fighting Steel* 69,99 N**

Liste „Flugsims" anfordern!

- Flight unlimited 2 29,99
- F16 Aim the Gulf 29,99
- F22 98 29,99
- F 22 ADF 29,99
- FS Aircraft Collection 47,99
- FS Airport Scenery Des. 29,99
- FS Flight Sim Planer 49,99

Viele Szenerien!!

- Final Fantasy 7 27,99
- Flying Nightmares 2* 64,99
- Football 98 29,99
- Formel 1 97 34,99 P
- Forsaken 29,99
- Franky 98 Fußb. WM 29,99
- Fritz 4 39,99
- Future Cop 24,99
- Gabriel Night 1+2+Lösung 34,99
- Game, Net & Match 29,99
- Gangsters 29,99
- Global Dominations 29,99
- Golf 98 (Microsoft) 29,99
- Golf Pro 29,99
- Grand Prix 500 CC 29,99
- Grand Prix Legends 29,99
- Grand Theft Auto 29,99
- Gran Touring 69,99
- Grim Fandango 29,99
- Gulf Commander 24,99
- Hardwar 29,99
- Hattrick Wins* 69,99

Machen Sie Ihren eigenen Preisvergleich!
Dann guckt aber einer blöd!!!
Noch blöder guckt er, wenn Sie Service, Freundlichkeit und unser breites Sortiment vergleichen!

- Heart of Darkness 59,99
- Heavy Gear 2* 29,99
- Heretic 2 29,99
- Hexplore 24,99
- Hugo 3 29,99
- Hugo Gold 39,99
- Incoming 29,99
- Incoming Subversion 29,99
- Interstate 76 Nitro 24,99
- Israeli Air Force 29,99
- Jagged Alliance 2* 29,99
- Jane Zack Rabbit 2+1 24,99
- Jedi Knight + Mission 29,99
- Jedi Knight: Mysteries of S. 29,99
- Jetfighter: Full Burn* 24,99
- Jetfighter Wooden Ship 29,99
- Judgement Force* 29,99
- Kids Quest 5 29,99
- Knight's Apprentice 29,99
- Knights and Merchants 24,99
- KKND Level Construct. 24,99
- Lands of Lore 3 29,99
- Leisure Suit Larry Casino 24,99
- Links '98 84,99
- Lode 24,99
- Lode Runner 2* 29,99
- Lord of Magic + Data 29,99
- Lords Legacies of Urak 29,99

Luftwaffe Commander* 69,99 N

- Magic: die Zusammenkunft 29,99
- Merzuz: Spells of 24,99
- Magic: Duel of Planes 24,99
- Mankind 24,99
- Mig Alley 29,99

Lösungshefte ab DM 9,99 zu Software ab DM 6,99

- MAX 2 69,95
- Mechcommander 34,99 P
- Megaman X4* 29,99
- Micro Machines 3 24,99
- Micro Machines 3 v6 29,99
- Monkey Island 1+2 24,99
- Monkey Island 3 24,99
- Moto Racer 29,99
- Monopoly Star Wars 29,99
- Monopoly Tycoon 29,99
- Moto Racer 2 29,99
- Motocross Madness 29,99
- Motor Mash* 29,99
- Myth 2 Soulblighter 29,99
- Myst 2 (Riven) 69,99
- Nam 24,99
- Nascar Revolution* 29,99
- Navy Seals 24,99
- NBA 99 + Alla Dregd Jaypad 84,99
- Need 4 Speed 3 29,99
- Newman Haas Racing 29,99
- NFL Blitz* 29,99
- NFL Quarterback 99 29,99
- NHL 99 29,99
- NOLF 2 29,99
- Nightlong 24,99
- O.D.T. vs. South* 24,99
- Oni 29,99
- Oddworld: Abe's Exodus 64,99
- Off Road Challenge 29,99
- Outcast* 34,99
- Outlaws 34,99
- Panzer Commander 24,99
- Panzer General 3D 24,99
- PC Games Cheats 2 24,99
- Perry Rhodan 69,99
- Gazu Brücke i.d.Unendl. 49,99
- PR: Die verbotene Stadt 34,99
- Pharao 69,99
- Pinball Arcade* 29,99
- Pizza Syndicate* 69,99
- Police Quest Swat 2 29,99
- Privateer 2: The 3rd 29,99
- Pool Shark* 29,99
- Populous: The Beg. 29,99
- Powerslide 24,99
- Premier Manager 99 29,99
- Pro 18 Golf 29,99
- Pro Pinball Big Race USA 29,99
- Prof. Sports Car Racing 29,99
- Puma Street Soccer* 24,99
- Quest for Glory 5 29,99
- Rage of Mage 29,99
- Real Road Tycoon 2 69,99
- Rainbow Six 29,99
- Rainbow Six Fun Pack* 29,99
- Rayman's World 24,99
- Rebel Moon Revolution* 69,99
- Rebellion 69,99
- Redline 74,99 P
- Red Baron 2 69,99
- Redneck* 69,99 N
- Redline 29,99
- Rent-a-Hero 74,99 N
- Requiem* 24,99
- Ring der Nibelungen 24,99
- Robo Rumble 29,99
- **Road to Moscow* 74,99 N**
- Rockwelt nach Krondor* 24,99
- SAGA – Age of Vikings* 24,99
- Santa Claus* 29,99
- Shadow of the Empire 34,99
- Shanghai Dynasty 29,99
- Sid 29,99
- Sierra Sports Ski Racing 49,99
- Sim Golf 29,99
- Simon the Sorcerer Pack 44,99
- Skullcaps* 29,99
- Small Soldiers: 29,99
- Sidoboter Design Center 49,99
- Snow Go 24,99
- Sonic 3D 29,99
- Sonic R 29,99
- Speed Busters 29,99
- Sports Car GT 29,99
- Sports 2 V Boxing 29,99
- Squad Commander 49,99
- Star Craft 34,99
- Star Craft Broodwar 34,99
- Star Craft Insurrection 24,99
- Starsiege 74,99
- **Star Trek**
- Call of Federation* a.A.
- Captain's Chair 29,99
- Conspiracies 29,99
- Generations 29,99
- Klingon Honor Guard 24,99
- Next Gen. Final Unity 24,99
- Starshot* 29,99
- Star Wars: Behind the Magic 49,99
- Star Wars: Rogue Squadron 69,99
- Stratego 69,99
- Streetfighter The Movie* 69,99
- Superbike World Champ. 29,99
- Syndikat 29,99

Telefunken für Deutschland 22,99

- Tellurian Defence* 69,99
- Test Drive 5 29,99
- The Full Wormage 69,99
- The War of the Worlds 29,99
- Theatre of Pain 29,99
- Thunder Brigade* 34,99
- Tilt!* 29,99
- Tonik* 24,99
- Tomb Raider 1 Dir. Cut 24,99
- Tomb Raider 2 Add on 24,99
- Tomb Raider 2 24,99
- Tomic Trouble* 24,99
- Trespasser 24,99
- Total Pinball Page 29,99
- Tunguska* 69,99
- **Turok 2 engl. Original 89,99**
- Ultim@te Ride Kingdom Mart 24,99

Ab sofort:
Vorkasse nur noch DM 4,90 alle Versandarten frei ab DM 180,-

- Ultima Ascension* 79,99
- Ultima 9: Ascension 69,99
- Unreality 49,99
- Urban Assault 24,99
- Viper Racing 450 PS 29,99
- Virtua Fighter 2 29,99
- Wall Street Tycoon* 24,99
- War Birds* 49,99
- War Birds* 49,99
- Wargames 24,99
- Warcraft 2 29,99
- Warhammer 2 24,99
- Warhammer 40K 24,99
- Warlords 3 34,99
- Wetrix* 24,99
- Wild Metal Country* 69,99
- Wizards: Compilation 24,99
- World Football Manager 24,99
- World War 2 Fighters* 34,99
- Worms 24,99
- Worms: Armageddon 69,99
- X-Com: Interceptor 29,99
- X-Files: Unrest Access 44,99
- X-Files: The Game 44,99
- X-Wing vs. Tie Fighter + Miss. 69,99
- You don't know Jack 24,99
- Z 2 49 34,99

Sammelausgaben

- Big Blue Byte Collection 39,99
- Gallne Box 2 (50 Spiele) 29,99
- Lucas Arts Collection 49,99
- Lucas Arts 10 Advent. 49,99
- Sierra: The Games Vol. 1 49,99
- Sierra Play Game Comp. 69,99
- Sim Box 2 24,99
- Spielelösung Cheats 24,99
- Total Heaven* 29,99
- The Forgotten Realms 24,99
- Westwood Compilation 34,99

HARDWARE

Liste anfordern!

Diverse Hersteller

- Notebook Joystickport 109,99
- Gravis Pro Joystick 69,99
- C & C Trackball 69,99

Verbal Commander 99,99

Alfa

- Twin Box 24,99
- Twin Box pro 34,99
- Twin Box pro 49,99

CH Products

- Flightstick Pro 84,99
- F 16 combatstick 84,99
- F 16 Fighter Stick 109,99
- Force FX Feedback 169,99
- Pedals 99,99
- Pedals Pro 169,99
- Throttle Pro 169,99
- Virtual Pilot 109,99
- Virtual Pilot Pro 169,99

Gravis

- Gamepad 19,99
- Xterminator Gamepad 39,99
- Gamepad Pro 39,99
- Grip System 99,99
- Pedale 39,99

Microsoft Sidewinder

- Gamepad 59,99
- Freestyle Pro 1,0 119,99
- Precision Pro 2 119,99
- Force Feedback 2 249,99
- Force Feedback Wheel 299,99

Thrustmaster

- Formel 1 Sprint Wheel 149,99
- **Nascar Super Sport 149,99 N**
- Formula 2 Lenkrad 244,99
- 13 Formel 1 Lenkrad 244,99
- Force Feedback 299,99
- Premier Pad 19,99
- 3D Gun Joystick 179,99

Soundkarten Creative Labs

- **SB 128 PCI 199,99P**
- **Live Value PCI 139,99P**
- SB LIVE 329,99

Voodoo 2 Karten

- Creative Labs 12MB 474,99
- Guillemot mit Spiel 179,99
- Hercules Basic 12MB 329,99
- Creative Labs 12 MB 329,99

Speicherbausteine 16/72 SDRAM günstige Tagespreise!
nur Markenware!

Saitek

Ein neues TOP Label am Zubehör-Himmel – aber noch günstig!

- Dashboard 119,99
- Cyborg 3D Digital Pad 129,99
- Cyborg 3D Digital Stick 149,99
- Key Wizard 3D 199,99

Mit Pedalen!

- X36 Force Feedb. Wheel 259,99

100% Microsoft-kompatibel!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark –
030/51097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Wilmersdr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonastr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Marienfelder – 030/72325248

13357 Berlin
JE Games Wedding
Prinzenallee 81 – 030/49766105

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Oranienburger – 030/4030077

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330432

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel" - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligenseiststr. 26 – 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 · 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 7 – 06151/28860

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 13 – 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 · 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/721847

76726 Germersheim
Rheinstr. 2 · 07274/778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 · 08331/497799

88131 Lindau
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036

89073 Ulm
Hafengasse 23 · 0731/9216497

90762 Fürth
Ludwigstr.Str. 1 – 0911/7418811

95028 Hof
Karolinenstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

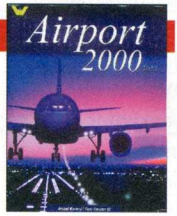
Gamestar - Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar
Unser Kommentar (in aller Bescheidenheit): **Yeeehaaaaa!!!!**

Update Service

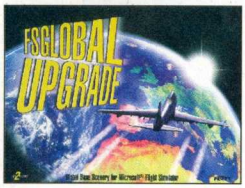
Die Zukunft hat begonnen: Diesmal finden Sie in dieser Rubrik nicht nur wie gewohnt Add-ons und Compilations – ab sofort informieren wir an dieser Stelle auch über aktuelle DVD-Versionen!

ADD-ONS

Airport 2000 Vol.1



Ubi Soft wertet mit diesem **Add-on zum MS Flight Simulator 98** das realistische Flugvergnügen optisch auf; u.a. durch sieben Flughäfen mit schmucken Texturen und netten Details wie wartenden Passagieren. Dazu darf man sich hinter die Steuerknüppel von elf neuen Flugzeugmodellen klemmen und neun Routen mit unterschiedlichen Schwierigkeitselementen abfliegen, wobei dem Piloten je nach Windrichtung andere Start- bzw. Landebahnen zugewiesen werden. Zusammen mit offiziellen Anflugkarten und einem deutschen Handbuch kostet die englischsprachige Software **69,95 DM**.



FS Global Upgrade

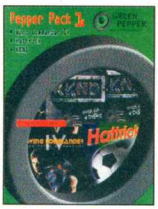
Der Titel ist bei diesem **Add-on zu MS Flight Simulator 5.1, 95 und 98 sowie MS Combat Flight Simulator** Programm, denn NBG macht die ganze Erde zum Szenario – mit sämtlichen Land und Seemassen auf Basis von Satellitendaten. Beim Anflug auf über 2.000 Airports garantieren die beiden mit rund 1.2 Gigabyte randvollen Silberlinge also Realismus und Detailreichtum pur: wechselnde Jahreszeiten, akkurate Höhendaten, Städte, Straßen, Schienen, Flüsse und und und. Die Startgebühr beträgt **129,95 DM**.

COMPILATIONS

Might and Magic Sixpack



Von Ubi Soft kommt dieser **Sechserpack mit allen Teilen von New World Computings mächtig magischer Rollenspielserie**. Die ersten fünf Games gibt es allerdings nur in den englischen Originalversionen, lediglich die aktuelle Nummer sechs (88%, Hit, dritter Platz bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1998 im Genre Abenteuer) liegt komplett deutsch vor. Darüber hinaus schlummern in der attraktiven Box diverse Goodies wie z.B. ein Poster mit der Landkarte Enroths, eine PC-Dash-Karte sowie ein Video-File vom kommenden Strategical „Heroes of Might and Magic 3". Preis: **99,95 DM**.



Pepper Pack 1

Novitas hat seiner Budget-Reihe „Green Pepper Best Entertainment" erstmals eine Compilation spendiert: Zum Taschengeldpreis von **29,95 DM** wartet ein feines Spieletrio aus Origins Space-Opera **Wing Commander 4: The Price of Freedom (88%, Hit)**, dem futuristischen Echtzeitstrategical **KKND (79%)** von Beam Software sowie dem Fußballmanager **Hattrick! (89%, Hit)** aus der Kabine von Ikarion.

Rayman Funpack



Noch ehe „Rayman 2" (Preview auf Seite 26) startet, läßt Ubi Soft zum Preis von **99,95 DM** ein ebenso unterhaltsames wie lehrreiches Paket springen. Enthalten sind die Hüpficals **Rayman (85%, Hit)** und **Raymans World (62%)** sowie der Edutainmenttitel **Englisch lernen mit Rayman für Anfänger**. Dazu kommen noch eine **Extra-CD mit 40 neuen Levels**, das „Making of" zur Fortsetzung sowie ein Riesenposter, Aufkleber und der Rayman-Guide.



The Ultimate Wizardry Archives

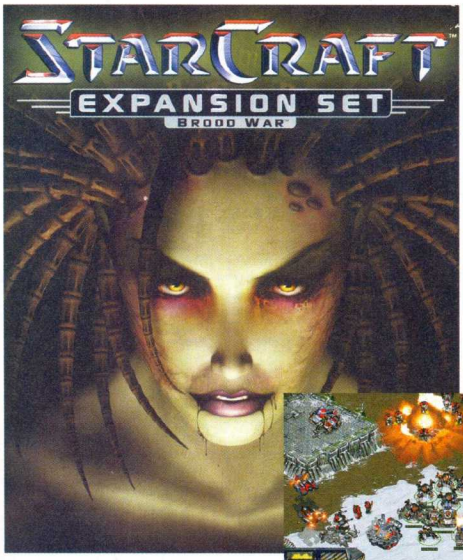
Interplay verkürzt die Wartezeit auf das immer wieder verschobene „Wizardry 8" mit einer **Sammlung aller sieben bislang erschienenen Teile von SirTechs Rollenspiel-Epos** – „Wizardry Gold", der komplett überarbeitete siebte Teil, ist im Preis von **69,– DM** inbegriffen. Ob der teils erschreckend dürftigen Präsentation sollten dennoch nur passionierte Sammler zugreifen.

DVD-VERSIONEN

Die Versuchung



Unterschiede zur CD-ROM-Fassung des **Psycho-Adventures von Aftermath Media (27%)** sucht man für **99,95 DM** zwar vergebens, doch der Scheibenwechsel entfällt: Abgesehen von der zusätzlichen Installations-CD paßt das ehemals sechs CDs starke Game nun auf einen Datenträger



Blizzards „Starcraft" hat den Bronzerang unter den beliebtesten Strategiespielen des letzten Jahres belegt, entsprechend heiß haben die Fans diese Mission-CD herbeigesehnt. Ergo spendieren wir eine ganze Testseite – auch wenn das Ergebnis den Aufwand nicht in vollem Umfang rechtfertigt.



Schneewüsten lockern jetzt das immer noch sehr düstere Ambiente auf



Die neuen Dark Templars sind für viele Feinde unsichtbar und somit gut für Erkundungsgänge geeignet

Bereits „Starcraft" ließ die Originalität des Quasi-Vorgängers „Warcraft 2" vermissen, jetzt gibt es noch mehr Evolution statt Revolution. Die (wieder in Video-Diskussionen erzählte) Story knüpft natürlich direkt an die Ereignisse des Hauptprogramms an: Nach dem Sieg über den Zerg-Overmind befinden sich die terranischen Streitkräfte im Neuaufbau und die Protoss auf dem Rückzug von ihrem Heimatplaneten Aiur. Auf ihre Seite schlägt sich zunächst der Spieler, um die Flüchtlinge in einem anderen Teil des Universums zum Sieg zu führen. Erst danach sollte man die Kampagnen der beiden übrigen Parteien anwählen, um den Handlungsfaden nicht zu verlieren.
Dabei wurde das Gameplay weitgehend unverändert beibehalten. Nach wie vor stehen also Basisaufbau und -verteidigung, der Abbau von Mineralien und Vespin-Gas sowie diverse Durchschlagübungen über und unter Tage auf dem Dienstplan. Als kleine Neuerung wurde jeder Rasse eine zusätzliche Boden- und Lufteinheit spendiert – etwa terranische Sanitäter, welche ihre Kameraden während der Schlacht heilen. Auf Seiten der Protoss können zudem zwei Dunkle Templer zu einem mächtigen Dark Archon verschmolzen werden, während Zergs und Terraner neue Upgrades für ihre schwersten Kampfkolosse entwickelt haben.
Daß sich der Krieg um die Zergen-Brut dennoch genau wie bisher spielt, liegt an der völlig unveränderten Technik (die ordentliche Maussteuerung, die abschaltbaren Sounds sowie die nicht zoombare Iso-Grafik wurden 1:1 übernommen) und am gewohnt straffen Missionsdesign. Stets führt nur eine einzige Taktik zum Ziel, häufiges Abspeichern ist keine Option, sondern ein Muß. Da dies aber schon beim Originalprogramm so war und die über 100 Multiplayerlevels auch wieder mit einer einzigen CD im Netzwerk oder Battle.net gespielt werden können, kommen Starcraft-Fans auf ihre Kosten. (mz)



Auch die US-Version läuft mit dem deutschen Hauptprogramm, allerdings nur mit „Sprachstörungen"

Starcraft Battle Chest

Für Neueinsteiger und Sammler gibt es **die 26 neuen Missionen komplett mit Hauptprogramm** und den offiziellen Strategy Guides auch in einer Box. Die ca. 109,– Mark teure Compilation benötigt zumindest einen P90 mit 16 MB RAM und ist vorläufig nur als Import erhältlich.



Starcraft: Brood War
(Blizzard/Sierra)



3 neue Kampagnen und rund 100 neue Multiplayerwelten für Starcraft-Veteranen, Hauptprogramm erforderlich

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

78%

Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen, eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schußrichtung
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepaßt und wiederverwendet wird
3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2"
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbrettstrukturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellten Bilder
Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Motocross Madness gewinnt
Johannes Rompa, Heidelberg
Play the Games Vol. 1 geht an
Kurt Olpe, Duisburg
N.I.C.E. 2 bekommt
Jochen Meyer, Plön

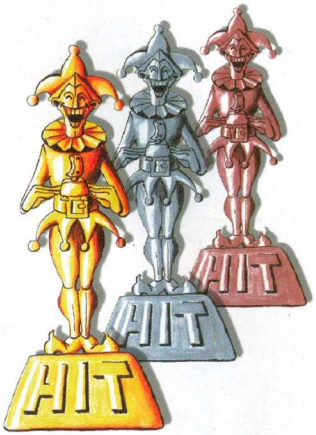
Spiel des Jahres 1998

Über je eines der nominierten Games dürfen sich freuen
Günter Rehorst, Kirchhain
Christoph Lutsch, Edertal
Marco Ackermann, Schwarzenbach a.W.
Thomas Grumbach, Garching/Alz
Michael Kiel, Bremen
Thorsten Stahl, Schweinfurt
Klaus Gödde, Bad Pyrmont
Norman Kircher, Gersfeld
Andreas Feuerstein, Bad Nauheim
André Werner, Essen
Michael Meissner, Stuttgart
Christoph Küderle, Offenburg/Bohlsbach
Peter Radvan, Berlin
Patrik Schwaiger, St. Jakob, Österreich
Tobias Schuck, Graisbach
Jessica Jakob, Wilhelmshaven
Peter Kapusciok, Tangermünde
Horst Schönecker, Schmalkalden
Dirk Schmidt, Remscheid
Günter Salzwedel, Berlin
Thomas Auerbeck, St. Augustin
Thomas Pohner, Jena
Moritz Hämmerle, Nagold
Ralph Schelhaas, Aalen
Markus Pavlis, Obertshausen
Oliver Krause, Dietenhofen
Fabian Fahrbach, Rosenberg
Chris Proels, Schwarzenbach/Pressath
Willy Schicker jun., Ludwigsthal
Thomas Johnke, Köln
Dieter Müller, Deisenhofen
Olga Maurischat, Nendeln, Liechtenstein
Christian Bänziger, Igis, Schweiz
Matthias Vetter, Mömlingen
Eva Konter, Morscholz
Carsten Ottlinger, Bedburg-Hau
Tim Gebbensleben, Heidelberg
Ralf Schmidt, Werneck-Egenhausen
Brigitte Lucht, Wittenberge
Daniel von Rotz, Kerns, Schweiz
Alexander Resch, Emden
Gerd Preußer, Wiesbaden
Karlheinz Joeckel, Roßlau
Carina Schöning, Lage
Hans Joachim Stirler, Schalksmühle
Patrick Fiedler, Breitenfeld
Josef Eichinger, Pfreimd
René Schmitz, Hamburg
Arnold Weiss, Niederneukirchen, Österreich
Silvio Döll, Bad Liebenstein

Fehlen nur noch die Namen der 10 Gewinner, die wir persönlich zur Joker-Party anläßlich der Preisverleihung zum Spiel des Jahres eingeladen haben. Hier sind sie schon
Alexandra Völkel, Schwarzenbach a.W.
Kai Bürger, Stuttgart
Elisabeth Ungerer, Offenbach/Main
Marcel Neumann, Wesseling
Andreas Laudenbach, Rottenberg
Christian Bentele, Oberstaufen
Jonas Christians, Grafrath
Florian Münch, Ostfildern
Hartmuth Oelckers, Bremen
Norbert Pang, Düsseldorf

Sie haben gewählt!

Wieder sind die Würfel gefallen bzw. Wahlscheine eingegangen, wieder haben sich Tausende Joker-Leser beteiligt, wieder stehen die Sieger fest – darunter auch 50 Wähler, die je eines der nominierten Top-Games erhalten!



Die Wahl

Anders als in den Jahren zuvor, konnten Sie diesmal ja auch für das beste Online-Game votieren und sich für die gelungenste Hardware entscheiden. Darüber hinaus standen wieder die Highlights der einzelnen Genres und das eigentliche Game des Jahres zur Wahl, während der Träger des Leser-Sonderpreises einmal mehr direkt, also ohne Nominierung gekürt wurde. Daß uns hier auch häufig Titel genannt wurden, die bereits letztes Jahr zur Wahl standen oder erst nächstes Jahr zur Wahl stehen werden, ist halb so wild. Schade bloß, daß wir Ihnen ein siegreiches Actiongame namentlich vorenthalten müssen. Das Programm wurde nämlich unlängst indiziert, und eine Nennung innerhalb dieser Seiten würde von der BPjS als unerlaubte Werbung gewertet werden. Alle übrigen Gewinner finden Sie aber selbstverständlich in Wort und Bild auf der folgenden Doppelseite.

Die Preisverleihung

...findet kurz vor der Veröffentlichung dieser Ausgabe am 28. Januar im Theaterhaus des Botanikums München statt. Über die Party im großen Rahmen können wir daher erst im nächsten Heft in Form eines „Interna Specials" ausführlich berichten. Fest steht jedoch, daß es die tolle Vorjahresgala in Hannover nochmals zu übertreffen gilt: Die siegreichen Hersteller, Branchenpromis und das gesamte Joker-Team wollen bei gutem Essen, guter Musik und guter Stimmung miteinander feiern – und zehn Leser werden ebenfalls teilnehmen, was uns wieder ganz besonders freut. Hoffentlich haben sie an der mit famosen Überraschungen (u.a. Gewinnspiele) gespickten Fete und der unterhaltsamen Moderation ebensoviel Spaß, wie wir bei der Planung hatten!

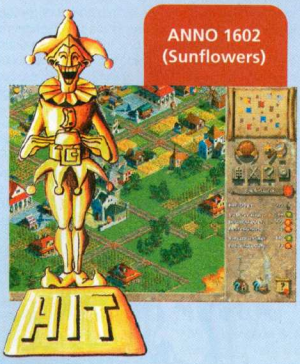


CD-Video der Joker-Party auf der nächsten Ausgabe!



Im Vorjahr ging es bei der Joker-Verleihung in Hannover hoch her, diesmal wollen wir noch höher hinaus

PC JOKER SPIEL DES JAHRES



ANNO 1602
(Sunflowers)



COMMANDOS
(Eidos)



TOMB RAIDER 2
(Eidos)

ABENTEUER



MONKEY ISLAND 3
(Lucas Arts)

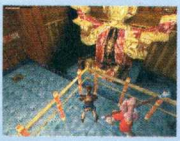


BLADE RUNNER
(Westwood)



MIGHT AND MAGIC 6
(New World Computing)

ACTION



TOMB RAIDER 2
(Eidos)

Indiziert
(Valve)



UNREAL
(GT Interactive)

GENREMIX



RAINBOW SIX
(Take 2)



BATTLEZONE
(Activision)



YOU DON'T KNOW JACK
(Take 2)

ONLINE GAMES



ULTIMA ONLINE
(Origin)

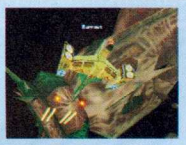


WARBIRDS
(Interactive Magic)



LEISURE SUIT LARRY'S CASINO
(Sierra)

SIMULATION



WING COMMANDER PROPHECY
(Origin)



M1 TANK PLATOON 2
(Microprose)



I-WAR
(Infogrames)

SPORT



N.I.C.E. 2
(Synetic)



FRANKREICH 98: DIE FUSSBALL-WM
(Electronic Arts)



NHL 99
(Electronic Arts)

STRATEGIE



ANNO 1602
(Sunflowers)

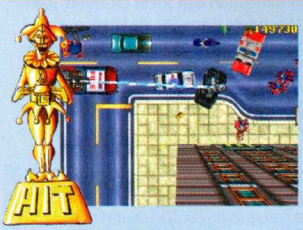


COMMANDOS
(Eidos)



STARCRAFT
(Blizzard)

PC JOKER LESER-SONDERPREIS



GRAND THEFT AUTO
(DMA Design)

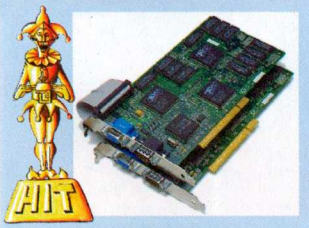


DUNE 2000
(Westwood)



COLIN MC RAE RALLY
(Codemasters)

PC JOKER HARDWARE DES JAHRES



VOODOO 2
(3Dfx)



SIDEWINDER-SERIE
(Microsoft)



MATROX G200
(Matrox)

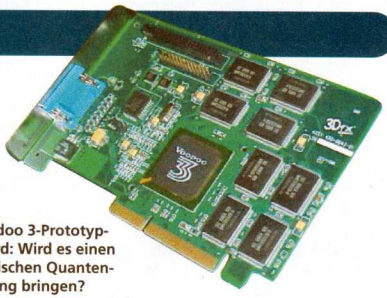
Die nächste 3D-Generation

Ein knappes Jahr nach der Geburt des Voodoo 2-Standards und rund sieben Monate nach der Taufe des 2D/3D-Zwitters Banshee ist die Mutter der 3D-Beschleunigung schon wieder schwanger: Wir stellen Ihnen den neuen 3Dfx-Chip ausführlich vor und lassen Hersteller und Spieler zu Wort kommen.

Die Konkurrenz schläft nicht



3D-Spiele wirken auf den Beschleunigern der neuesten Generation enorm plastisch – hier Unreal in 1600 x 1200 Pixeln auf der Voodoo 3



Voodoo 3-Prototypboard: Wird es einen grafischen Quantensprung bringen?

Mit der Einführung der ersten Generation von Voodoo-Boards brach am PC ein neues Grafikzeitalter an. Mit einer solchen Zauberkarte aus dem Hut der texanischen 3Dfx-Magier im Rechner hatte man den Joker gezogen, wenn es um ruckelfreie, hochaufgelöste 3D-Animation ging – sogar weitgehend unabhängig von der bislang allesentscheidenden Prozessorleistung. Die ersten solcherart beschleunigten Games wie ID-Softwares Beben erschütterten denn nicht nur die BPjS: Software einer tatsächlich neuen Generation, die gleichzeitig ein Ende der Aufrüstspirale im Hardwarebereich in Sicht kommen ließ.

Mittlerweile sind 3D-Games freilich ganz alltäglich; darunter auch solche, die auf einem Voodoo 1-Computer der alten Pentiumklasse bei hoher Auflösung nicht mehr ruckfrei laufen. Mittlerweile gibt es aber auch längst Karten mit Voodoo 2-Chip, dessen Leistungspotential auf einem P2-System nach wie vor nahezu grenzenlos scheint. Auch die integrierte 2D/3D-Lösung namens „Banshee" hat noch Luft nach oben – wozu also will 3Dfx schon dieses Frühjahr mit einem Nachfolger auf den Markt kommen? Vielleicht, weil die Beschleuniger anderer Firmen nicht bloß nachgezogen, sondern Voodoo 2 teilweise sogar überholt haben? Grafikkünstler vom Schlage einer Riva TNT von nVidea und ATIs Rage 128 bringen mittlerweile schließlich noch höhere Auflösung und 3D-Darstellung in Truecolor auf den Schirm.

Die Schattenseiten

Daß man dem Hardwarekarussell so gar keine Ruhe gönnen mag, ruft bei vielen Käufern verständliche Verärgerung hervor: Wer hört schon gerne von einem Nachfolger, wenn er gerade erst in das vermeintlich aktuelle Modell investiert hat? Außerdem machen viele die schönen, neuen virtuellen 3D-Welten für den derzeitigen Mangel an innovativen Spielkonzepten verantwortlich. In den Spieleschmieden rund um den Globus würde nur noch unter optischen Gesichtspunkten entwickelt, heißt es.

Um alle diese Vorwürfe nachhaltig zu entkräften, müßte die neue Beschleunigergeneration schon einen grafischen Quantensprung vorweisen können. Doch den wird Voodoo 3 wohl schuldig bleiben…



Links ein Farbverlauf in 16 Bit Farbtiefe, rechts in 24 Bit: deutlich glattere Übergänge in Truecolor

Banshee-Jumping für Fortgeschrittene



„Shogo" Voodoo 3-beschleunigt: 1600 x 1200 Pixel – eine wahre Pracht, besonders in flüssiger Bewegung



Spiegeleffekte wie hier in „NFS 3" schütteln Voodoo 3-Karten in jeder Auflösung aus dem Ärmel

Im Grunde ist der neue 3Dfx-Baustein eine Weiterentwicklung des Banshee-Chips: Auch Voodoo 3 beherrscht die 2D/3D-Kombination. Entsprechende Geräte werden im Unterschied zu Voodoo 1 und 2 somit Komplettlösungen sein, die keine weitere Grafikkarte im Rechner benötigen. Gegenüber herkömmlichen Banshee-Modellen bieten sie jedoch eine zweite Textur-Einheit, was komplexe Berechnungen wie Bump-Mapping in einem einzigen Taktzyklus ermöglicht.

Überhaupt wurde der ganze Chip konsequent auf Geschwindigkeit hin optimiert. In 2D will 3Dfx damit Auflösungen von 2048 x 1536 Pixel bei 75 Hz ermöglichen, in 3D stolze 60 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 1280 x 1024 Punkten. Daß diese Werte realistisch sind, zeigen erste Messungen etwa an IDs zweitem Beben (hierzulande bekanntlich indiziert) – trotz Alphatreibern und einer Vorserien-Taktrate von nur 160 MHz. Sogar mit 1600 x 1200 Bildpunkten lag die Wiederholrate konstant über 30 Fps. Daß die Farbtiefe dabei auf 16 Bit begrenzt bleibt, hat seine Gründe. Die Prozessorbelastung wäre im Real-Color-Modus nämlich so hoch, daß die Framerate drastisch zurückginge. Und wem nützt unspielbare Farbenpracht? Nützlicher sollten der TV-Ausgang und die DVD-Fähigkeit sein. Tempo ist hier also alles, zumindest fast alles. Denn natürlich lassen sich mit Voodoo 3-Karten rechenintensive Spezialeffekte wie stufenlos transparenter Nebel, Spiegelungen und runde Raumelemente problemlos realisieren. Tatsächlich sollte der Leistungsüberschuß den Grafikern auch genügend Spielraum für ganz neue Effekte geben. Die grundsätzliche Frage ist damit freilich nicht beantwortet: Wer braucht *jetzt* schon einen neuen 3D-Standard, wenn die gängigen noch längst nicht ausgereizt sind? Im Folgenden haben wir bei Spielern und bei 3Dfx um Antworten nachgesucht. (mt)

Technische Daten im Vergleich

Karte	Voodoo 3-2000	Voodoo 3-3000	Voodoo 2	Voodoo Banshee
Chip-Takt	125 MHz	183 MHz	90 MHz	100 MHz
Pixelfüllrate	125 MegaPixel/s	183 MegaPixel/s	90 MegaPixel/s	100 MegaPixel/s
Texelfüllrate	250 MegaTexel/s	366 MegaTexel/s	180 MegaTexel/s	100 MegaTexel/s
RAMDAC	300 MHz	350 MHz	135 MHz	250 MHz
3D-Farbtiefe	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
Speicher	32 MB	32 MB	12 MB	16MB

Spielermeinungen



Guido Peters (23)
„Schon wieder ein neues 3D-Board kann und will ich mir nicht leisten. Ich werde Voodoo 3 daher wohl überspringen und auf die nächste Generation warten. Bis dahin ist meine Voodoo 2-Karte ohnehin schnell genug."



Jan-Claas Beermann (28)
„Das Teil muß her! Bei meinem Computer mache ich keine Kompromisse, ich will immer das Neueste, Beste und Schnellste – und das ist dann wohl Voodoo 3. Der Preis ist Nebensache..."



Renaud Cayla (27)
„Ich überlege noch, ob ich eine Banshee kaufe, da kündigen die schon wieder was Besseres an! Jetzt mache ich es halt vom Einführungspreis für Voodoo 3 abhängig – der für Banshee-Boards sollte ja bald fallen!"



Eva Walter (26)
„Ich kaufe mir Hardware nur noch zum Preis der Auslaufmodelle. Voodoo 2-Karten sind ja schneller billiger geworden, als man 3Dfx sagen kann! Warte ich mit Voodoo 3 eben bis kurz nachdem Voodoo 4 erschienen ist..."

„Die Antwort lautet: Speed!"

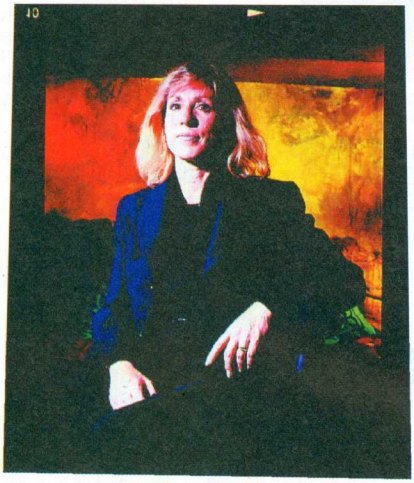
?: Nicht mal ein Jahr ist seit der Markteinführung von Voodoo 2 vergangen – warum sollten Spieler nicht dazu oder einem Banshee-Modell greifen und sich statt dessen eine gewiß teurere Voodoo 3-Karte kaufen?
D.K.: *Die Antwort lautet: Speed! Mit Voodoo 3 haben wir den schnellsten 3D-Beschleuniger aller Zeiten geschaffen. Außerdem bietet der integrierte 2D-Teil höhere Auflösungen und 3D-Darstellungen im Fenster.*

?: Okay, aber wer ein Voodoo 2-Board mit 12 MB RAM zum Einführungspreis von rund 750 Mark erstanden hat, muß sich von der rasanten Weiterentwicklung doch wortwörtlich überrollt fühlen?!
D.K.: *Das sehen wir nicht so. Voodoo ist schließlich jene Plattform, die seit drei Jahren eine verläßliche, stabile Grundlage für Entwickler und Spieler sichert – nicht zuletzt, weil sie konsequent weiterentwickelt wurde und wird. Unsere Hardware hat die Special Effects moderner Spiele doch überhaupt erst ermöglicht! Und so wie neue Games für die Playstation gegenüber denen der ersten Generation wesentlich besser geworden sind, so helfen auch wir, die Technologie am PC weiter zu perfektionieren.*

?: Voodoo 4 ist also bereits ein Thema?
D.K.: *Natürlich läuft die Entwicklung für die nächste Voodoogeneration schon auf Hochtouren – noch ehe das Vorgängerprodukt ausgeliefert wird, sind wir bereits mitten in der Arbeit für die nächste Stufe.*

?: Sie haben vorhin die Playstation erwähnt. Warum gibt es eigentlich keine Spielkonsole mit 3Dfx-Power? In Segas Dreamcast werkelt jetzt der NEC Power-VR 2, obwohl doch zunächst 3Dfx als Technologielieferant im Gespräch war – sit Sony mit der Playstation 2 ein möglicher Partner?
D.K.: *Dazu nur soviel: 3Dfx hat keine Pläne für ein Konsolenprodukt.*

?: Okay, es wird den Voodoo 3-Chip in zwei Ausführungen geben. Worin unterscheiden sich die als Voodoo 3-2000 und Voodoo 3-3000 bezeichneten Varianten, und wie sieht der Fahrplan zur Markteinführung aus?
D.K.: *Der Voodoo 3-2000 ist als OEM-Produkt ausgelegt, also nur zur Auslieferung in PC-Komplettsystemen. Er wird zu einem enorm günstigen Preis sehr gute Performance liefern. Der Voodoo 3-3000 ist demgegenüber ein echtes High-end-Produkt und hat als schnellster 3D-Chip überhaupt den enthusiastischen Spieler im Visier. Beide Varianten werden gleichzeitig gegen Ende des ersten Quartals 1999 erscheinen.*



Darlene Hindler, Marketingmanagerin bei 3Dfx, erläutert Strategie und Technik hinter Voodoo 3

?: Mit jeder neuen Generation von Grafikhardware werden „innovative" Features wie Bump-Mapping usw. angekündigt – aber wo bleibt ihre Umsetzung in den Spielen? Übersteigen die Möglichkeiten der Hardware mittlerweile die der Software?
D.K.: *Das Minimum an Entwicklungszeit für ein neues Spiel sind etwa 18 Monate. Zwar informieren wir die Entwickler so früh wie möglich über die neuen Optionen unserer Hardware, doch das Zeitgefälle bleibt. Insgesamt stehen wir erst am Anfang des „Voodoo-Zeitalters"!*

?: Können Sie uns bereits ein paar kommende Titel nennen, die von Voodoo 3 tatsächlich profitieren werden?
D.K.: *Das ist einfach: Eigentlich alle Games, die Multi-Texturing nutzen, in hohen Auflösungen laufen und einen hohen Polygon-Durchsatz brauchen, werden realistischer wirken und daher unmittelbar von Voodoo 3 profitieren. Das gilt auch für bereits erhältliche Produkte.*

?: Wird die Voodoo 3 AGP-Texturing unterstützen?
D.K.: *Sogar 2x AGP, wenn nicht gar 4x AGP zur Unterstützung des neuen Intel-Motherboard-Chipsatzes.*

?: Der 2D-Kern von Voodoo 3 ist aber mit dem des bisherigen Banshee-Chipsatzes identisch?
D.K.: *Es handelt sich um eine Weiterentwicklung mit schnellerer Taktrate und anderen Verbesserungen.*

?: Will Ihre Firma von diesen und anderen Voodoo 3-Verbesserungen nun direkter profitieren? Schließlich hat 3Dfx den Grafikkartenhersteller STB aufgekauft. Bedeutet das, daß Ihr Haus nur noch Boards in eigener Regie herstellt und vertreibt? Oder wird es weiterhin Lizenzen für andere Hersteller wie Diamond usw. geben?
D.K.: *Mit der Übernahme von STB sind wir erstmals in der Lage, alle Aspekte unseres Geschäftes selbst zu kontrollieren. Darum wird es Voodoo 3-Produkte in der Tat ausschließlich von 3Dfx geben. Bloß die Preise stehen vorläufig noch nicht fest.*

Warum Fernsehen, wenn Du POPCORN Xtra! haben kannst!?!



Die volle Pop-Packung: Jetzt am Kiosk!

Guter Ton vom Marktführer

MICROSOFT DIGITAL SOUND SYSTEM 80

Bill Gates gönnt den Seinen weiterhin keine Rast: Nachdem man bei den Betriebssystemen eine marktbeherrschende Stellung innehatte, folgten Software, Spiele und Joysticks. Jetzt will Microsoft auch bei den PC-Boxen den Ton angeben.

Microsoft Digital Sound System 80

Soundkarte überflüssig?

Per Klinkenstecker mit der Soundkarte verkabelte Lautsprecher waren gestern, heute gibt es Windows 98 und USB: Stöpselt man das Microsoft Digital Sound System über diese Schnittstelle an, macht es theoretisch die Soundkarte überflüssig. Praktisch können so aber ausschließlich digitale Klänge abgespielt werden – wegen der nach wie vor großen Verbreitung analoger Musikdaten (etwa CD-Audio oder Filmmusik von DVD) bleibt der kartenlose Rechenknecht eine Illusion. Wer den schwarzen Subwoofer und die beiden Satellitenboxen also für alle Fälle nutzen möchte, muß den USB-Port und zusätzlich den Ausgang seiner Soundkarte bedienen, wofür ein entsprechendes Kabel mitgeliefert wird.

Satte Bässe, klare Höhen

Das Klangergebnis ist vom Feinsten, denn die von Philips patentierte „wOOx"-Technologie des Subwoofers leistet Erstaunliches: Obgleich die Lautsprecher selbst eher klein geraten sind, bleibt die Wiedergabe dank des digitalen 80 Watt-Verstärkers der Klasse D selbst bei abgrundtiefsten Bässen verzerrungsfrei. Zusammen mit den brillanten Höhen ergibt das auch bei nicht mehr polizeilich erlaubten Lautstärken ein Klangbild, das seinesgleichen sucht. Nicht umsonst weist das umfangreiche Handbuch darauf hin, daß der Subwoofer auf dem Boden plaziert werden sollte, da er ab einer gewissen Phonstärke vom Tisch springen könnte...

Prima Bedienkomfort

Wird das System unter USB betrieben, können eigene Software-Features wie Microsoft-Surround-Sound und ein 10-Band-Grafik-Equalizer mit Speicher für bis zu zehn individuelle Klangbilder genutzt werden. Deren Bedienung gestaltet sich ebenso einfach wie die übrige: Der Subwoofer hat ein eigenes Netzteil, die Lautstärke läßt sich für Bässe und Satellitenboxen getrennt regeln – wahlweise am Bildschirm oder über gut plazierte Knöpfe. Bei Nichtgebrauch schalten sich die Boxen selbständig ab, für die schnelle Stille gibt es eine Stummtaste. Und dank magnetischer Abschirmung kann das System natürlich auch störungsfrei neben dem Bildschirm plaziert werden.
Fazit: Wer seinen PC nicht ohnehin über die Stereoanlage laufen läßt, findet hier die bessere Alternative zu Aktivboxen – allerdings auch die teurere. (pk)

Klang: ● ● ●
Verarbeitung: ● ● ●
Preis/Leistung: ● ●

Preis: ca. 499,– DM

Online-Info: http://www.microsoft.com/germany/consumer/hardware/

* enorme Klangleistung bei minimalem Platzaufwand
* USB-Unterstützung mit grafischem Equalizer und MS-Surround-Sound
* einfacher Anschluß, wenig Kabelsalat
* schickes Design
* gute, deutsche Dokumentation

* hoher Preis
* benötigt Windows 98
* keine Anzeige der Lautstärke

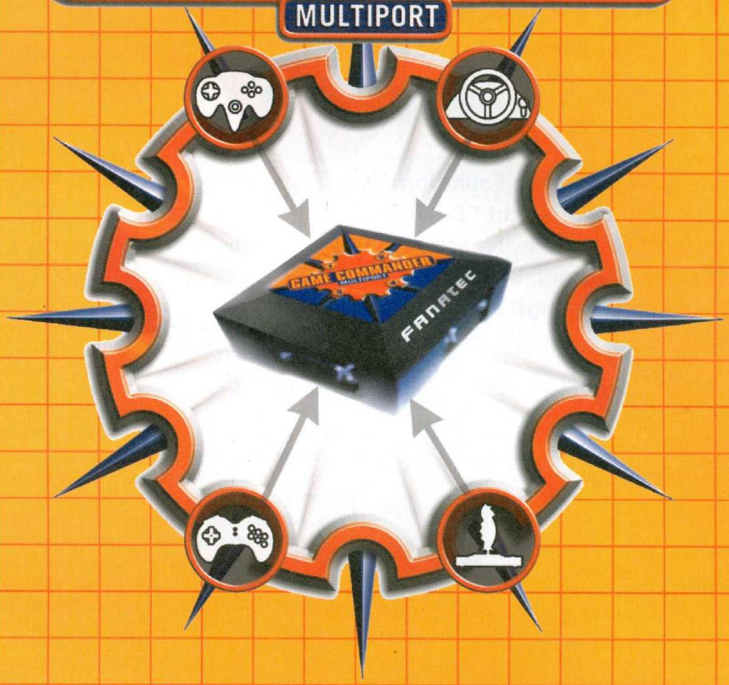
Die getrennten Lautstärkeregler für Satellitenboxen und Subwoofer nebst Stummtaste sind einfach zu erreichen, leider fehlt eine Anzeige der Lautstärke



FANATEC

GAME COMMANDER

MULTIPORT



Produktinfo 019

Die perfekte Kombination :

Der offizielle Nachfolger des legendären Alfa Twin:

PC PLAYER Best of 1996 HARDWARE

PC FORMAT GOLD

GameCommander Platin:

"...genialer Ansatz dem Spieler das Leben leichter zu machen."
POWER PLAY SPECIAL 4/98

"...wird die Verwaltung der Spiele wesentlich vereinfacht."
PC GAMES 11/98

"...belohnt Sie der GC mit unschlagbarem Komfort"
GAMESTAR 10/98

Jetzt auch voll kompatibel zu Force Feedback und anderen digitalen Geräten !!

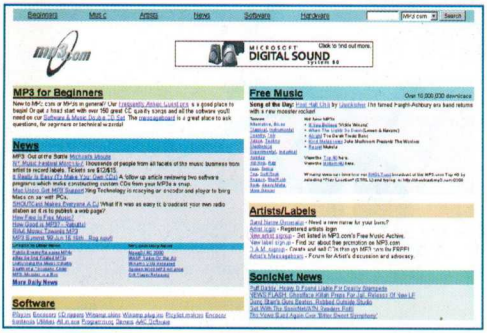
Händlerinfo: D NBG MULTIMEDIA Tel. 0911/70 17 35 A Tel. 0043/66 24 40 14 4

01805-FANATEC 01805-32 62 83 www.Fanatec.de

Piratensender im Internet: MP3



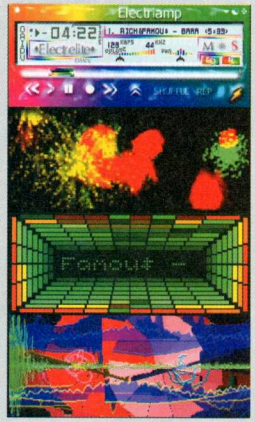
Das 1994 entwickelte digitale Soundformat MP3 ist kompakt und verspricht CD-nahe Wiedergabequalität – ein idealer Standard für Musik aus dem Internet. Das haben vor allem die Raubkopierer längst erkannt...



Unter www.mp3.com können die Stücke aufstrebender Interpreten ganz legal kostenlos abgesaugt oder gegen eine Gebühr auf Audio-CD bestellt werden

MP3 für daheim

Nullsofts **Winamp** ist dank seiner Zuverlässigkeit, der einfachen Bedienung und der Kompatibilität zu anderen Audioformaten wie z.B. MIDI oder S3M einer der beliebtesten MP3-Player weltweit. Besonders die Freewareszene rundherum wächst stetig, die Fans entwickeln fleißig neue grafische Oberflächen (sogenannte „Skins") und Plug-ins (Zusatzfunktionen) wie grafische Equalizer, DSP-Effekte oder gar eine Joysticksteuerung für das Programm. Ergo haben wir den Player für Sie **in der neuen Version 2.08 auf unserer aktuellen Begleit-CD abgelegt**; die erwähnten Gimmicks sind unter der Adresse http://www.winamp.com erhältlich.



Legal, illegal, ganz egal?

Als das Erlanger Fraunhofer Institut für Integrierte Schaltungen den „MPEG Layer 3" ersann, hatte man dort natürlich keineswegs Illegales im Sinn. Vielmehr war das neue Soundformat dazu gedacht, Newcomern die Möglichkeit zu geben, ihre Musik kostengünstig über das Internet zu publizieren. So ein MP3-Encoder bzw. Decoder/Player frißt kaum Speicherplatz und ist relativ einfach zu programmieren, entsprechend schnell wurden die Teile kostenfrei verbreitet. Das wiederum rief ganz andere Spezialisten für kostenfreie Verbreitung auf den Plan: Heute finden sich im Netz zahllose MP3-Server und darauf praktisch alle Songs dies- und jenseits der Charts zum Gratis-Download.
Ja, kann das denn legal sein? Nein, kann es natürlich nicht: Wer sich kommerziell verwertete Musik, ohne dafür zu bezahlen, von dubiosen Adressen aus dem Netz zieht, macht sich prinzipiell strafbar. Praktisch ist die Rechtslage allerdings etwas undurchsichtig, da die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsstücke) noch keine ausgereiften Statuten für PC-Musik vorweisen kann. Schließlich läßt sich hier die normalerweise der Gebührenberechnung für Autorenabgaben zugrundeliegende Spieldauer nicht immer so einfach bestimmen wie bei Audio-CDs – man denke nur an Musik in einem Spiel, die ja u.U. davon abhängt, wie weit der Spieler im Programm überhaupt vorankommt. Bei MP3-Stücken zieht diese Argumentation zwar nicht, dennoch herrscht bislang eine gewisse Rechtsunsicherheit bezüglich jeder Art von Musik, die nicht auf herkömmlichen Tonträgern vorliegt.
Als noch schwieriger gestaltet sich die Dingfestmachung der Täter im weitgehend anonymen WWW. Und wenn das mal gelingt, drohen schon wieder neue Schwierigkeiten: Als die amerikanische Plattenfirma „Geffen Records" drohte, illegale MP3-Verbreiter vor den Kadi zu zerren, war ein Aufruf zum Geffen-Boykott im Internet die Folge! Vor diesem Hintergrund wird aber allzu leicht vergessen, daß der ursprüngliche Geist von MP3 nach wie vor lebt: Auf legalen Servern wie z.B. www.mp3.com finden sich etliche Musikstücke von (noch) unbekannten Interpreten, die dort nicht nur angehört, sondern auch bestellt werden können. Eine wichtige Hilfe für finanziell schwache Gruppen, die sich so den teuren Studiogang ersparen.

Die Technik

Welche Technik macht MP3 zu dem, was es ist? Vor allem, die sagenhafte Kompressionsrate bei minimalem Qualitätsverlust. Sie liegt je nach Titel im Verhältnis zwischen 1:10 und 1:12, so daß beispielsweise eine 40 MB große WAV-Datei (ca. vier Minuten Musik) auf knapp 3 Megabyte zusammengestaucht werden kann. Dabei fallen nur jene besonders hohen bzw. tiefen Frequenzbereiche unter den Tisch, die vom menschlichen Ohr oh-



nehin kaum wahrzunehmen sind. Zusätzlich werden noch Stereoinformationen gekürzt und vermischt, was auch wieder Platz spart. Diese Technik darf übrigens ganz legal von jedermann für eigene Encoder verwendet werden, die Daten der Komprimierungsroutine sind quasi öffentliches Eigentum.

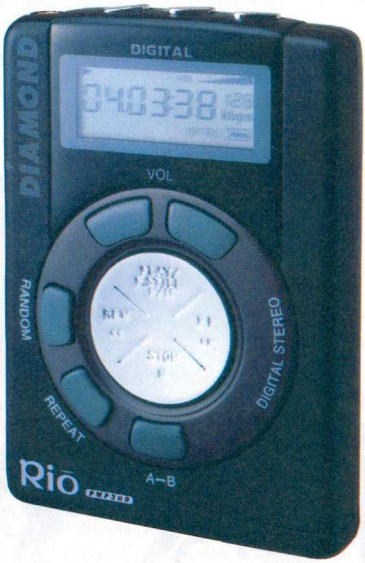
Der nächste Schritt

...steht bereits bevor: VQF (Vector Quantization Format) schnürt die Musikdaten noch um ein gutes Drittel enger ein als MP3, ist bislang aber noch kaum verbreitet – Näheres dazu unter der Internetadresse www.vqf.com. Auch die Entwickler am Fraunhofer Institut waren derweil nicht faul und wollen bis zur Jahrtausendwende MPEG 4 vorgelegt und damit nicht nur MP3 im Musikbereich, sondern gleich auch noch MPEG2 auf dem Videosektor abgelöst haben. Ob der neue Kompressor dann auch noch kostenlos zur Verfügung steht, wird weitgehend davon abhängen, wie vernünftig die Welt mit MP3 umgeht – und da sieht es derzeit ja wie gesagt leider nicht so rosig aus. (pk)



MP3 für unterwegs

Diamonds MP3-Player **Rio PMP300** macht mobil: Über den Parallelport am PC kann via mitgelieferter Software eine knappe Stunde an digitaler Musik in einen 32 MB großen Flash-RAM ausgelesen und andernorts angehört werden – der integrierte DSP (digitaler Soundprozessor) macht's möglich und dazu noch Klangmuster von Rock bis Jazz sowie verschiedene Wiedergabemodi wie Titelwiederholung oder Intro-Scan. Da das Gerät ohne mechanisches Laufwerk auskommt, weil es nur digitale Informationen abspielt, ist ein Leiern oder Aussetzen von vornherein ausgeschlossen. Es benötigt auch nur eine Batterie für zwölf Stunden Spieldauer. Zwar ist der Preis mit **knapp 400,– DM** relativ hoch angesetzt, doch an Service und Beigaben fehlt es nicht: Der Rio wird mit einem Jahr Garantie, der Nummer einer Kunden-Hotline sowie einer randvollen CD mit MP3s und einer Jukebox für den PC geliefert.



Verarbeitung: ●●●
Lieferumfang: ●●●
Handhabung: ●●

Preis: ca. 400,– DM

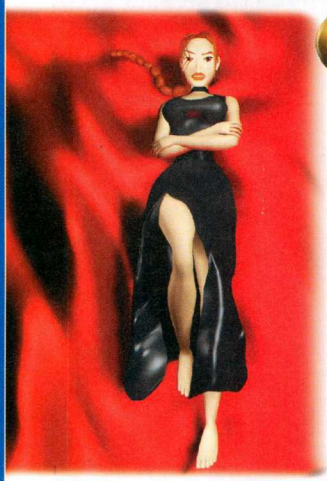
Online-Info: www.diamondmm.com

- klein und handlich
- lange Spieldauer mit nur einer Batterie
- gute Serviceleistungen
- jede Menge mitgelieferte Software

- relativ teuer
- eher geringes Speichervermögen

Gelöst

Tomb Raider 3
The Adventures of Lara Croft
Teil 2







Tips und Tricks

Caesar 3
Powerslide
Recoil
Sub Culture
Test Drive 5
Trespasser
Uprising 2
X-Games Pro Boarder







Gelöst: Tomb Raider 3 – The Adventures of Lara Croft Teil 2

Marcel Smuz schlägt zurück! In diesem Monat schickte er uns den zweiten Teil der Komplettlösung zu Madame Crofts neuen Heldentaten samt Geheimlevel zu. Auch hier gilt: Unwichtige Ereignisse oder Kämpfe wurden nicht dokumentiert, hier geht es nur um die wichtigsten Stellen. S'il vous plait Madame, Galopp...

Nevada – Wüste von Nevada

Laras nächstes Ziel ist Nevada:
Sie läuft am kleinen See vorbei in die Höhle, wo sie über die beiden Abgründe springt und letztendlich an einem Berg ankommt. Dort springt sie auf die Felsvorsprünge gegenüber des schwarzen Kastens und hüpft weiter, bis der Weg zu Ende ist. Dort springt sie hinab und folgt dem Weg, an dessen Ende sie mit Anlauf auf die andere Seite hüpft. Hier angekommen, geht's wieder geradeaus bis zum schwarzen Kasten, in dessen Öffnung sie hineinklettert. Im Wasser gelandet, schwimmt sie durch den Tunnel und landet schließlich in einem Tal. Hier springt sie wieder von Fels zu Fels und zieht sich am Wegende am Vorsprung hinauf. Oben angekommen, springt sie auf die gegenüberliegende Seite, von dort auf die Schräge und weiter zur Schlange, die vorher selbstverständlich erledigt werden muß. Am Ende des Weges befindet sich ein Loch, welches zwei Wegalternativen bietet:
1.) Sollte Lara in das Loch hineinspringen, bekommt sie zwar ein paar Bonusgegenstände, muß aber wieder den ganzen Weg nach oben laufen.
2.) Lara plaziert sich am Rande des Loches, läßt sich mit gedrückter „Shift"-Taste zwei Ebenen hinab und hangelt sich dann nach links. Am Ende angekommen, zieht sie sich hinauf, hängt sich an die Decke und hangelt sich bis ganz nach links zu den zwei Blöcken. Von dort aus springt sie auf die rechte Wand neben dem Wasserfall (mit „Shift" festhalten!), zieht sich hoch und macht ganz oben einen Rückwärtssalto.
Auf der Plattform angekommen, dreht sich Lara ein wenig nach links, springt auf den gegenüberliegenden Felsen, zieht sich hoch und hüpft weiter, bis sie auf der Plattform im Wasser angekommen ist. Von dort aus springt sie bis zum Ufer, klettert auf das rechts stehende Wasserrad, läuft geradeaus weiter und springt in das anschließende Becken hinein. Dort legt sie die beiden Hebel um und schwimmt schließlich durch den nun offenen Gang zwischen den zwei gelben Blöcken, wo wieder zwei Hebel ihrer Betätigung harren. Danach schwimmt Lara durch den Tunnel, aktiviert den Schalter am Ende des Ganges und springt anschließend durch die Öffnung auf der rechten Seite. Wenn sie den Steg wieder zurückläuft, stellt sie fest, daß das Wasserrad wieder funktioniert. Dieses klettert sie hinab und geht in den zweiten Eingang der Höhle hinein. Drinnen schnappt sie sich den Schlüssel und den Diamanten, läuft wieder aus der Höhle raus und stellt sich auf die Blöcke vor dem Wasserfall. Hier klettert sie die Wand hinauf, greift sich oben den Diamanten und aktiviert mit Hilfe des Schlüssels den Sprengsatz. **Achtung!** Von der Seite kommt urplötzlich eine massive Kugel angerollt, der Lara schnell zur Seite ausweichen muß. Nachdem das überstanden ist, läuft sie die Höhle bis zum Felsblock hinab, zieht sich hinauf, dreht sich um und überspringt die Felsvorsprünge, bis sie zu einem engen Gang gelangt, den sie kriechenderweise durchqueren muß. Am Ende des Tunnels befindet sich Lara am Rand eines umzäunten Gebietes, wo sie am Zaun entlangläuft, bis sie wieder an einem schmalen Gang ankommt. Nach Durchquerung desselben springt sie über das Loch, zieht sich hinauf und läßt sich anschließend ins Wasser fallen. Dort legt sie zwei Hebel um, verläßt das Wasser und die Höhle, läuft anschließend geradeaus und betritt die linke Höhle. Dort geht sie in die linke Hütte hinein, legt den Schalter um, geht zurück und springt rückwärts aus der Höhle raus. Hernach läuft sie zurück zur Grotte mit dem schmalen Gang, springt dieses Mal aber in das Loch hinein. Unten angelangt folgt sie dem Weg und klettert auf der anderen Seite über die hintere Leiter in das Gebäude hinein. Dort steht wieder ein kurzer Tauchgang auf der Tagesordnung, nach welchem Lara mit Anlauf über den Zaun springt. Im hinteren Teil des Geländes befindet sich ein Quad-Bike, mit dem Lara nach links aus der Halle und die Rampe hinauffährt. Oben nimmt sie die Codekarte an sich, fährt wieder hinab und zum Gebäude mit dem Büro (um die Ecke). Im zweiten Zimmer benutzt sie die Karte und geht in den nächsten Raum, wo sie den Schalter drückt, schnell hinausläuft und mit dem Bike zum Haupttor fährt. Nachdem auch der dortige Schalter betätigt wurde, geht's weiter in die Höhle mit der Hütte, wo Lara nur noch mit Vollgas über die rote Steinrampe fahren muß, was sie in den nächsten Level bringt...



Die Computer öffnen viele Türen, aber meist nur mit den entsprechenden CDs

Nevada – Hochsicherheitstrakt

In der Zelle springt Lara zuerst an das Fenster, woraufhin ein Wärter angestapft kommt, den sie schnellstmöglich umspurten muß. Danach betätigt sie den linken Schalter an der Wand, woraufhin sich die Nachbarzellen öffnen, deren Insassen sich um die Wache kümmern. Lara hingegen läuft über die Brücke und öffnet auch die anderen Zellen. In einem der Verliese befindet sich über dem Waschbecken ein Durchgang, den Lara bis zum Ende durchkrabbelt, am Ende den Block verschiebt und schließlich nach oben klettert. Der erste Stacheldraht kann übersprungen werden, während der zweite im Schrittempo durchquert wird. Am Ende drückt Lara wieder einen Schalter, zieht sich nach oben und läßt sich (mit Shift) nach hinten fallen. Sie klettert die Leiter hinab, bis sie auf der linken Seite einen Gang erblickt. Diesen läuft sie bis zu einer Bodenöffnung entlang, springt hinunter und geht der Wache aus dem Weg. Am Ende des Ganges befindet sich ein verglaster Computerraum, wo es wieder einige Schalter zu drücken gilt. Beim mittlerweile gemeuchelten Wachmann sammelt sie noch etwas Munition sowie eine Codekarte ein, benutzt letztere am

großen Tor und läuft nach links. Dort öffnet sie die Tür und positioniert die herumstehenden Blöcke so, daß sie den Durchgang an der Decke erreichen kann. Oben springt sie über das Rohr und betätigt den Knopf, läuft zurück zur Bodenöffnung und springt in den nun wassergefüllten Raum, in dem sie zur anderen Raumseite schwimmt. In der dortigen Decke befindet sich ein Durchgang, der nach draußen führt (Vorsicht! Nicht hinabfallen, da die Herdplatten recht heiß sind). Dort geht Lara einen weiteren Gang entlang, springt über die Stacheldrahtgruben, betätigt den Schalter und läuft zurück. Dieses Mal kann sie unbesorgt in das Loch springen, da die Herdplatten jetzt aus sind. Die Tür an der Seite wird mittels des Schalters geöffnet, dann geht's weiter zur rechten und danach zur linken Tür. Im Raum angekommen, drückt Lara den Schalter, läuft zu den Herdplatten zurück und klettert hinauf. Oben rutscht sie dann die Schräge rückwärts hinab und hält sich am Ende mit „Shift" fest. Nun hangelt sie sich nach links, kriecht den Gang entlang, klettert die Leiter hinauf und folgt dem Gang bis zu einer Luke. Oben läuft sie nach rechts, klettert die Wand nach oben und kümmert sich um die Wache. Jetzt ist wieder Schnelligkeit angesagt: Lara läuft raus und nach links - so lange, bis eine Öffnung im Boden sichtbar ist. Dort springt sie hinein und betätigt den Schalter. Eine Zelle wird geöffnet, die Zellengenossen übernehmen wieder das Wachenproblem und wir haben eine neue Codekarte. Diese benutzen wir in dem Schloß hinter uns, gehen durch die geöffnete Tür und drücken den dortigen Schalter. Danach geht's wieder raus und nach rechts bis zu einer Bodenöffnung, die besser nicht übersprungen werden sollte (zu riskant). Statt dessen benutzt Lara die Leiter, erledigt die Wache unten nach dem bekannten „Zellengenossen freilassen"-Prinzip und greift sich danach den gelben Schlüssel und die Fackeln. Danach läuft sie zum Hof hinaus und benutzt den Schlüssel in der Tür hinten rechts. Der Gang führt sie zu einer Halle, wo Lara in das Loch springt. Unten betätigt sie **sofort** den Schalter, woraufhin die Wache keine Probleme mehr macht. Lara läuft über die Brüstung, springt über den Laser und befindet sich kurz darauf in einer neuen Halle. Dort springt sie auf die Plattform und geht die Treppe hinauf. Von der vorletzten Stufe aus hüpft sie auf die untere Ebene und läuft von dort aus schräg nach oben in einen Computerraum, wo sie wieder einen Schalter betätigt, woraufhin sich die Satellitenschüssel auf dem Dach verschiebt. Lara geht durch die Tür auf das Dach, springt dort in das Loch in der Mitte und landet im Wasser. **Achtung!** Auf keinen Fall in die Mitte schwimmen, da Lara sonst zerhackstückt wird. Statt dessen schwimmt sie lieber nach oben, zieht sich an der Plattform hoch, springt nach links und von dort aus zum grünen Eingang, wo sie erneut einen Schalter betätigt. Danach geht's zurück ins kühle Naß, durch die Wandöffnung und auf der anderen Seite durch den Gang hindurch bis zu einem Schalter. Nach Betätigung klettert Lara die Leiter hinauf, geht auf die andere Raumseite, nimmt die Abzweigung nach rechts und zieht sich am Ende des Ganges hinauf. Oben befindet sich ein weiterer Schlüssel, den Lara mitnimmt und zur ersten Leiter zurückgeht. Um die Ecke befindet sich ein weiterer Computerraum, wo Lara den Schlüssel benutzt, die Leiter hinaufklettert und ins Wasser springt. Dort schwimmt sie nun durch den Tunnel in der Mitte und betätigt den Hebel, woraufhin sich eine Tür öffnet. Nach einem weiteren kurzen Tauchgang zieht sich Lara an der Plattform hinauf, hüpft über den Laser und schwimmt durch den nächsten Tunnel. Auf der anderen Seite angekommen, geht Lara in die große Halle, klettert über die Blöcke auf die andere Seite, drückt den Schalter und läuft in den nächsten Raum, in dem –Tataa– eine Waffe auf die Archäologin wartet. Mit dieser läuft sie zurück, in der großen Halle nach rechts und dann nach links bis zu einer neuen Halle, in der die Wachen nach einem Gefecht bereitwillig einen blauen Schlüssel rausrücken. Mit diesem klettern wir die Leiter hinauf, benutzen ihn im Schloß und betätigen die beiden Schalter im nächsten Raum. Hernach laufen wir zurück in die erste Halle, benutzen die Leiter nach oben und hangeln uns an der Decke nach rechts. Auf der Plattform angekommen, ziehen wir uns nach oben, entledigen den Wachmann seines Schlüssels, gehen den Weg zurück und stecken den Schlüssel in das Loch am großen Tor. An der frischen Luft steigt Lara von hinten in den LKW und läßt sich von ihm zur Area 51 bringen…



Nachdem Lara gefunden wurde, schmeißen die Wachen sie in den Kerker

Nevada – Area 51

Hier angekommen, läuft Lara nach links, betätigt den Schalter, kriecht durch die Spalte und zieht sich in den folgenden Raum hinauf. Danach geht's weiter nach links, wieder hinauf und dann nach rechts. Nach dem folgenden Raum hält sich Lara links und drückt den Schalter. Danach geht's nach rechts und hinab. Unten angekommen, drückt Lara den Schalter und geht den Gang entlang, bis sie ein Stockwerk tiefer fällt. Unten kriecht Lara den schmalen Gang entlang und läuft nach links, bis sich unter ihr ein Gitter öffnet. Auf der linken Seite befindet sich dann ein Durchgang, der zu einem weiteren Raum samt Schalter führt, der freilich wieder gedrückt wird. Im nächsten Raum kriecht sie den Gang nach links. Bei der anschließenden Abzweigung geht sie nach rechts zum Raum mit der gelben Rakete, nimmt Anlauf und springt an die Leiter auf der anderen Seite. Dem folgenden Wachmann nimmt sie die CD ab, springt auf den Boden und klettert über die Leiter nach oben. Danach läuft sie immer geradeaus, klettert am Geländer mittels der Leiter hinab und benutzt die CD mit dem Computer in der Ecke. Danach erklimmt Lara die Leiter im hinteren Raumteil, springt über die beiden Löcher, nimmt der Wache die Schlüssel ab und läßt sich hinab. Den Schlüssel benutzt sie im Schloß bei der zweiten Leiter, geht zurück zum Raketenraum und springt dort nach unten. Sie durchquert den schmalen Gang und läuft weiter geradeaus, bis sie in einer großen Halle ankommt. Dort springt sie zum Gang mit der Schiene, die sie aber nicht berührt, da dies Auflösungserscheinungen zur Folge hätte. Statt dessen klettert sie die linke Leiter hinauf, drückt den Knopf oben, klettert wieder hinab und läuft solange weiter, bis sie vor einem Ausgang steht. Hier krabbelt sie nach links, klettert die Leiter hinauf, springt auf den U-Bahn-ähnlichen Block und zieht sich an der Plattform hoch. Danach hangelt sie sich an der Decke entlang, bis sie wieder festen Boden unter den Füßen hat, springt hinab, hüpft über die Schienen und hält sich links. Im folgenden „UFO-Raum" spurtet Lara einfach an den Gefahren vorbei, klettert über die Kisten und findet sich in einer neuen Halle wieder. Hier klettert sie auf den mittig stehenden Block, springt auf die linke Plattform und drückt den dort befindlichen Knopf. Dasselbe Schicksal ereilt auch den Schalter auf der anderen Seite, woraufhin sich Lara nun sputen sollte, durch die beiden nun offenen Türen zu gelangen, da sie sich schnell

wieder schließen. In der kommenden Halle sind die folgenden Schalter zu betätigen (von links): zwei, vier und fünf. Danach läuft Lara zurück zum UFO-Raum und drückt den hinteren Schalter, klettert die Leiter hinauf und führt kurz vor dem Leiterende einen Rückwärtssalto aus, woraufhin sie auf einer Plattform landet, von der es weiter nach links geht. Vom Rand des Sockels aus macht Lara noch einen Rückwärtssalto, was ihr die Möglichkeit gibt, das UFO zu besteigen. Dort schnappt sie sich die Codekarte, läuft zum blauen Raum zurück und läßt sich in das Loch fallen. Unten drückt sie den Knopf, benutzt im Computerraum die Karte mit dem Rechner, woraufhin die Rakete startet, was Lara dazu veranlaßt, in den hinteren Raum zu flüchten. Dies muß recht schnell geschehen, da unsere Prinzessin ansonsten zuviel Bräune abbekommt. Ist die Rakete verschwunden, kann der Raketenschacht betreten werden. Hier klettert Lara nach ganz oben, drückt den Schalter, geht durch die Tür hindurch und gelangt schließlich an die frische Luft. Danach geht sie in den rechten Raum, nimmt der Wache die CD ab und betätigt den Schalter. Ist dies geschehen, dreht sie sich um, läuft wieder raus und springt in das Bodenloch. Am Ende des Ganges klettert sie nach oben, geht durch den UFO-Raum hindurch und benutzt die CD mit dem Computer. Danach betritt sie den Raum mit dem Außerirdischen, greift sich den Diamanten, geht zum UFO und zieht sich durch die untere Öffnung nach oben, geht einige Etagen höher und schnappt sich den Meteoritensplitter. Damit ist die Area 51 entmystifiziert, und Lara verschlägt es in die Südsee...



„Agent Mulder, bitte kommen, ich habe hier den endgültigen Beweis gefunden..."

Südsee – Küstendorf

Lara holt sich den Schlüssel am Boden des Sees, beendet ihren Badeausflug, schwimmt zum Strand und rutscht die Schräge hinab. Danach läuft sie geradeaus bis zum Sumpf, springt auf den Block und von dort in den Eingang. Im Wald klettert sie auf die Felsen, zieht sich hin-



Insgesamt drei dieser Schlangensteine sind zu finden

auf, springt auf den rechts stehenden Baum und holt sich den roten Schlangenstein vom nächsten Baum. Von hier aus springt sie auf den links befindlichen Felsvorsprung und weiter in das Becken rechts unten. Von hier aus begibt sie sich in den Gang hinter dem Wasserfall, nimmt den zweiten Schlangenstein an sich und klettert draußen an der linken Leiter hinauf. Ganz oben angekommen, klettert sie auf den linken Block, dreht sich um und springt noch zweimal, bis sie den dritten Schlangenstein in den Händen hält. Alle drei Steine werden am Eingang nacheinander eingesetzt. Danach läuft Lara wieder zum Sumpf, dreht das einsam herumstehende Rad an der Wand und läuft zurück zum Dorf. Dort klettert sie über den Felsen nach oben und betritt das Haus mit dem Rad, welches auch gedreht werden muß. Dann geht es wieder zurück, die Leiter hinauf und von dort aus in den Gang hinein. Von hier aus springt Lara auf die linke Plattform, geht nach rechts bis zur Öffnung und springt auf die gegenüberliegende Seite. Nachdem sie die Stacheln mit gedrückter „Shift"-Taste gefahrlos durchlaufen hat, geht Lara solange geradeaus, bis rechts eine Hütte auftaucht, die sie betritt. Drinnen betätigt sie die Schalter, geht zurück zu der Feuerfalle und springt auf das Gitter darüber, wo am Gangende schon der nächste Schalter lauert. Danach geht sie nach links, drückt einen weiteren Knopf, durchschreitet die offene Tür und springt in den See (Achtung, Krokodile!). Lara taucht durch die Unterwasserpassage, betritt das Festland, klettert die Leiter nach oben und springt zum gegenüberliegenden Haus, wo sie einen hilfsbedürftigen Piloten antrifft.

Südsee – Absturzstelle

Am Sumpfgebiet springt Lara mit Hilfe der Sumpfkarte (siehe Inventar) über die Blätter auf die andere Seite. Dort hält sie sich rechts, bis sie an einer Höhle ankommt, an der sie sich hinaufzieht und den Gang bis zum Flugzeugwrack entlangläuft. Hier geht sie in den rechten Eingang, zieht sich am Block hoch, springt nach dem kleinen Gefecht hinab und läuft in rechter Richtung durch den See. Der Pilot braucht seinen Schlüssel nicht mehr, also nimmt Lara diesen an sich. Daraufhin erscheint ein T-Rex, der nur mit massig Munition zu erledigen ist, also ist es weiser, ihn zu umgehen. Lara läuft also weiter, betätigt den seitlichen Hebel, rennt auf die andere Seeseite und drückt auch den dortigen Hebel. Diese Aktion öffnet einen Durchgang, der Lara in die erste Höhle führt. Also läuft sie zurück zum Flugzeug, hüpft auf den Vorsprung, läuft nach rechts durch die Höhle und befindet sich plötzlich auf einer Lichtung. Hier klettert sie auf den Block und zieht sich mit Hilfe der Pflanze (eine Liane?) nach oben. Oben erfolgt wieder der

Computerspiele
Flash-Computer
www.pc-flash.de
Angebot des Monats
Alpha Centauri 73,90
Auszug aus unserem Gesamtprogramm:

AOE Rise of Rome	54,80
Age of Empires 2	i.V
Atlantis	74,80
Baldur's Gate	69,90
Civ. Call to Power	76,90
Final Fantasy 7	75,90
Grim Fandango	72,99
King's Quest 8	73,99
Might & Magic 6	68,00
Quest f. Glory 5	77,90
Ring d. Nibelungen	73,99
Siedler 3	68,90
Tex Murphy Overs.	43,00
Tomb Raider 3	77,99
Turok 2	76,99
Unreal	74,99

Tel.: 09365-890412
Fax: 09365-890413
webmaster@pc-flash.de
Nachnahme DM 9,90 + 3,- Zustellgebühr * Ab DM 150,- frei
Spiele * PC * Playstation * Nintendo * Spiele * PC * Playstation
Produktinfo 046

bekannte Rückwärtssalto, gefolgt von einem Vorwärtssprung, so daß Lara auf einem Baum landet. Weiter geht's zum rechten Vorsprung, den Baum hinauf und geradeaus weiter zur Dino-Leiche. Diese ist recht nützlich, denn wenn Lara sie abschießt, sind die Piranhas im Wasser nicht mit ihr, sondern mit dem Kadaver beschäftigt. Also kann sie gefahrlos zur anderen Seite schwimmen, das Gebäude betreten und die drei Schalter umlegen. Danach zieht sie sich nach oben, holt sich den nächsten Schlüssel und läuft zurück zum Flugzeug. Hinter ihm springt sie auf die Plattform, hangelt sich am Ast entlang und läßt sich bei der Leiter fallen. Diese klettert sie hinauf, hangelt sich weiter geradeaus, bis es nicht mehr geht. Also springt sie mit gedrückter „Shift"-Taste in die Bodenspalte, klettert hinab, hangelt sich nach links, zieht sich hinauf und kriecht in die Nische hinein. Anschließend klettert sie auf den Block, springt an die Decke und baumelt bis zum Eingang der großen Halle. Anschließend läßt sie sich fallen, läuft um die Ecke, betätigt den Schalter und rennt zum Eingang zurück. Hier zieht sie sich wieder hoch, hangelt sich bis zum Ende des Weges und läßt sich ein Stockwerk hinabfallen. Lara zieht sich hoch, betritt die linke Öffnung und betätigt den Schalter. Weiter geht's auf den Block mit den Diamanten und von dort aus zum nächsten Schalter. Hernach hängt sich Lara wieder an den Ast, hangelt sich bis zur Wand und klettert an ihr hinab. Kurz vor dem Ende erfolgt wieder der Rückwärtssprung, der Lara direkt auf eine Plattform samt Hebel befördert. Nachdem dieser wieder gezo-



Die guten alten Dinosaurier sind auch wieder da – und lästig wie eh und je

gen wurde, springt Lara erneut an die Wand und klettert nach rechts in die Nische hinein. Von der Schräge aus springt sie nach hinten, so daß sie auf einer Plattform landet, die über einen Gang wieder zu einem Hangelast führt. Am Ende springt Lara mit Anlauf auf den Baum, von dort aus auf das Flugzeugdach und in die Öffnung hinein. Im Cockpit benutzt sie die Schlüssel der Piloten, läuft nach hinten und springt in die Luke. Der dortige Schalter öffnet das Heck des Flugzeuges und fährt eine Kanone aus, mit der Lara die heranstürmenden Dinos ausschaltet. Ist dies geschafft, muß bloß noch die Wand an der linken Seite zerschossen werden. Danach ist der Weg frei, Lara springt über den Fluß, klettert nach oben und gelangt zur …

Südsee – Madubu-Schlucht

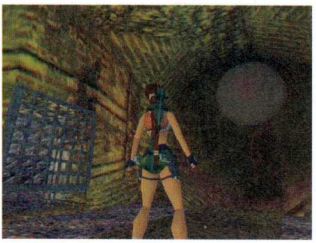
Hier läuft sie nach rechts, springt auf die folgende Plattform, steigt zwei Treppen hinab und springt auf den Block im Wasser. Von dort aus hüpft sie an das andere Ufer, hangelt sich nach links bis zur anderen Uferseite. Dort springt sie an den Bodenrand, so daß sie sich nach rechts hangeln kann. Von hier geht sie ein paar Schritte nach vorn, läuft in den Gang hinein (Vorsicht bei den Stacheln!) und aktiviert den Schalter. Danach läuft sie zurück zu den Stacheln, hängt sich an die Wand und klettert bis zu der Tür, springt zum Wasserfall und springt dahinter an die Decke. Eine Hangelei später klettert sie auf die Blöcke, rutscht die Schräge hinab und hüpft während des Rutschens an den nächsten Felsen. Hier zieht sie sich hoch, springt in die Nische und folgt dem Gang. Die Pfeile können kriechend umgangen werden, so daß Lara schließlich hinter dem Wasserfall wieder rauskommt. Hier hängt sie sich wieder an die Decke, hangelt sich in die hintere linke Ecke und läßt sich in die Öffnung fallen. Danach dreht sie sich nach links, klettert die Wand nach oben und springt im folgenden Wasserbecken in den Kajak. Wenige Stromschnellen später landet sie in einer Halle, in der sie links gegen den Strom paddelt, bis sie ruhiges Gewässer erreicht. Sie verläßt den Kajak, geht nach oben und läßt sich am Ende des Ganges auf die Plattform fallen. Von hier aus



Die Landschaften um die Madubu-Schlucht bieten verlockende Aussichten – leider ist keine Zeit für einen Spaziergang

springt sie an die Decke, läßt sich an der nächsten Ebene fallen und läßt sich einige Plattformen weiter eine Etage tiefer fallen. Von hier geht's wieder über die Decke nach rechts, von wo aus Lara an die gegenüberliegende Wand springt und nach links oben klettert. In der anschließenden Höhle klettert sie nach unten, weicht den Kugeln durch Ducken am Treppenansatz aus und läuft bis zur Rampe weiter. Hier muß sie zum Ende rennen und schnell nach links springen, da ansonsten die Kuller schneller ist. Weiter geradeaus springt sie am Wasser auf die rechte Plattform, klettert an der Wand nach links und läuft zur nächsten Ebene. Sie springt weiter, bis sie zur Seilbahn kommt, die sie zu einem Raum voller Köpfe bringt. Auf diesen klettert sie nach oben, betätigt den Hebel links, läuft zurück und nimmt die linke Abzweigung. Diese führt wieder zum Kajak, der kurz darauf von einem Strudel erfaßt wird und in einer Halle landet. Unter Wasser befindet sich ein Hebel, den Lara betätigt, danach aus dem Wasser klettert und durch die Tür in den Punatempel gelangt.

Südsee – Punatempel



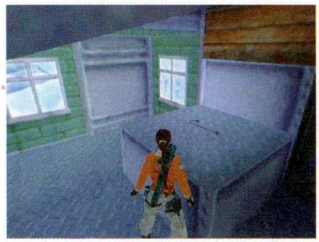
Den Riesenkugeln muß Lara schnellstmöglich ausweichen

Im Tempel läuft Lara nach rechts, bis sie eine Halle mit rotierenden Messern erreicht, denen sie aber einfach ausweicht. Sie drückt die Knöpfe an der Wand, läuft zur anderen Seite, betätigt die dort befindlichen Knöpfe, schnappt sich den Diamanten und verläßt den Raum. Die folgende Schräge rutscht sie hinab, drückt alle drei Hebel und springt im nächsten Raum in das Loch. Danach läuft sie nach links, zieht am Hebel und spurtet aus der Halle und nach rechts, da es wieder eine Kugel auf sie abgesehen hat. Danach läuft sie nach rechts zum Endgegner. Wenn er sich zu ihr dreht, muß sie den jeweils vier Blitzen durch Springen ausweichen und danach aus allen Rohren auf ihn feuern. Die folgende Eidechse muß

auch schnellstmöglich erledigt werden, woraufhin der Endgegner selbst wieder aktiv wird, und die ganze Aktion von vorne beginnt. Früher oder später streckt er jedoch die Waffen, und der Meteoritensplitter gehört uns.
Nach all der Sonne zieht es Lara nun zum...

Südpol – Antarktis

Nach dem Absturz springt Lara über die Eisscholle zur Hütte, hüpft auf die andere Uferseite und schwimmt zur nächsten Plattform. Danach erklettert sie die rechten Eisblöcke, hängt sich an die Decke und läßt sich über dem Schiff fallen. Dort folgt sie dem Gang, betätigt den Schalter im Maschinenraum und springt in die Luke. Am Ende des folgenden Ganges aktiviert sie den Schalter, geht durch die Tür, springt in das Loch und drückt am Schiffsende den Schalter, woraufhin das gelbe Motorboot zu Wasser gelassen wird. Lara läuft zurück, springt auf die obere Ebene, drückt den Schalter und hüpft beim Vorsprung des Schiffes zum Boot. Mit diesem schippert sie auf die linke Schiffsseite, fährt durch den Kanal hindurch und springt beim folgenden Gebäude auf den Block neben der Hütte. Hier hängt sie sich an die Gitter und hangelt sich bis zum Ende des Weges. Anschließend läuft sie geradeaus und springt in das Becken mit dem Rohr. Am anderen Ende klettert sie die Leiter hinauf, dreht am zweiten und vierten Rad und klettert eine weitere Leiter hinauf. Im Maschinenraum zieht sie am Hebel, läuft draußen nach links bis zu dem vergitterten Gebäude. Nachdem sie die Tore mit den Schaltern an der Seite geöffnet hat, betritt sie das Haus, nimmt sich die Schlüssel im hinteren Bereich und läuft zurück zum Eistunnel. Dort geht sie zu den Kisten und in den nächsten Tunnel hinein. Am Ende des Ganges läuft sie durch die beiden Türen, nimmt sich die hinten liegende Brechstange, läuft zurück zur ersten Hütte und bricht die Tür auf.



Diese Brechstange leistet bei widerspenstigen Türen große Hilfe

Drinnen benützt sie den Schlüssel und drückt den Knopf, woraufhin sich ein Tor öffnet. Dieses wird mit dem Boot durchfahren, Lara steigt am Flußende aus und geht nach oben. Dort angekommen, geht sie am Zaun entlang, rennt zur Hütte und trifft auf einen alten Bekannten...den sie zum Bergwerk verfolgt.

Südpol – RX-Techs Bergwerk

Unten krabbelt sie durch die Nische und läuft solange weiter, bis sie sechsmal das Türgeräusch gehört hat. Hier läuft sie zurück, geht durch die linke Nische, klettert nach unten und drückt den Schalter. Sie geht weiter und benutzt die untere Lore und stellt während der Fahrt die Weichen um. Nachdem die Lore gehalten hat, läuft sie zum Eingang, betätigt den Schalter und rennt schnell durch die Tür. Schließlich landet sie in einem Raum mit einem Lichtblitz. Hier läuft sie nach links, dann nach rechts, klettert die Leiter hinauf und hält sich oben rechts. Sie drückt den Schalter und folgt dem Gang, springt ins Wasser und nimmt den Hebel mit. Danach läuft sie zurück zum Haus, öffnet die zweite Tür und drückt den nächsten Schalter. So landet sie schließlich wieder bei einer Lore, die sie wieder in die Ausgangshalle bringt. Diesmal benutzt sie den rechten Steg, benutzt wieder die Lore und geht im folgenden Raum den Gang entlang, bis sie an einer Plattform ankommt. Hier hangelt sie sich nach rechts, läßt sich eine Etage fallen, hangelt sich ganz nach links und fällt wieder ein Stockwerk tiefer. Dann baumelt sie wieder nach rechts, springt zur Spalte, schwingt sich nach links und kriecht hinein. Im folgenden Raum springt sie auf den Steg, nimmt sich das Brecheisen und dreht sich um. Sie springt mit Anlauf auf den Eisblock, dann weiter nach rechts, geradeaus, klettert die Leiter nach oben und folgt dem Gang. Am Ende zieht sie sich am Eisfelsen hoch, erklimmt die Leiter und läuft zu den Gleisen, die sie wieder zu einer Lore führen, welche Lara in die Haupthalle bringt. Hier bricht sie die verriegelte Tür auf, nimmt die Batterien mit, läuft zur „Lorenhalle" und begibt sich eine Etage höher. Sie nimmt die nächste Lore, duckt sich während der ganzen Fahrt und rennt anschließend zum Kran. Hier setzt sie unten die Batterien und hinten den Hebel ein, woraufhin der Kran eine Taucherglocke zu Wasser läßt. Lara springt hinterher, schwimmt von unten in die Glocke hinein, holt Luft



Die waghalsige Lorenfahrt birgt viele Gefahren – „Indy" läßt grüßen

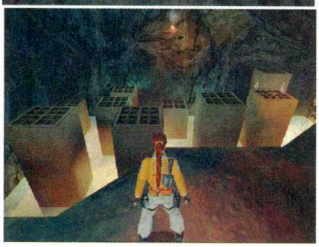
und taucht durch die metallische Passage hindurch. Der rechte Schacht führt nach oben, wo sie dem Weg folgt und das Gebäude mit dem Schalter öffnet. Dies führt sie in...

Südpol – Die vergessene Stadt Tinnos

Lara klettert als erstes die Leiter hinauf, geht geradeaus, bedient den Hebel, springt durch die Öffnung und dann schräg in den nächsten Eingang hinein. Hier nimmt sie den Schlüssel an sich, läuft nach rechts, öffnet das Gitter und steigt dann die Leiter hinauf. Oben betätigt sie den Hebel, dreht sich um, geht geradeaus und drückt einen weiteren Schalter. Danach läuft sie zurück zum Gebäude, geht nach unten und aktiviert den linken Schalter. In der großen Halle wählt sie diesmal den linken Eingang, klettert die Leiter hinauf und drückt die ersten beiden Knöpfe von links. Das Tor ist damit geöffnet, und der Gang führt Lara zu einer Brücke. Sie springt nach links, zieht sich am Block hoch und hüpft auf die andere Seite. Hier läuft sie geradeaus bis zur nächsten Halle, in der sie nach links geht und den Hebel drückt. Im nächsten Raum betritt sie den Eingang neben dem Block und hebelt wieder. Zurück im Raum springt sie auf den großen Block, zieht sich hoch, läuft nach rechts und kriecht durch die Nische. Mit Anlauf springt sie auf die gegenüberliegende Plattform, krabbelt wieder durch den schmalen Gang und betätigt auch hier wieder den Hebel. Danach kriecht sie zurück, springt auf die Plattform, betätigt nach kurzer Kriecherei den nächsten Schalter und kehrt wieder um. Sie läßt sich mit „Shift" zweimal nach unten fallen, drückt den Schalter auf der linken Seite, klettert auf die linken Blöcke, springt nach hinten und preßt einen weiteren Knopf. Dadurch fällt sie nach unten, klettert wieder hoch,

drückt erneut den Schalter und begibt sich wieder nach unten. Auf halbem Wege springt Lara auf die rechte Ebene, von dort aus weiter auf die nächste Plattform. Hier läßt sie sich unter die Brücke fallen, hängt sich an selbige und hangelt sich bis zum Ende des Ganges. Dort wartet schon ein weiterer Schalter. Nach der Betätigung springt sie nach links, zieht sich an der Brücke hoch und hüpft zum allerersten Schalter, der nochmals gedrückt werden muß. Unten geht sie durch das Tor, nimmt sich in der nächsten Halle den rechts liegenden Schlüssel und benutzt die linke Leiter. Oben legt sie den Hebel um und benutzt den Schlüssel an dem Schloß. Im folgenden Raum geht sie die Treppe hinauf und den grünen Gang entlang, durch den Treibsand nach rechts bis zur Nische auf der linken Seite. Hier klettert sie hinauf und kommt schließlich in einen Raum mit der ersten Maske. Sobald Lara diese an sich genommen hat, beginnt der Raum zu beben. Also rennt Lara nach links, springt über die Lava und den Abgrund auf die andere Seite. Danach geht's auf den nächsten Vorsprung und zum rechten Eingang (Vorsicht vor den Felsbrocken). Hier klettert sie nach unten, geht den Gang entlang und rutscht nach unten. Unten drückt sie auf den Schalter, schlägt zwei Seitwärtsrollen nach links, klettert nach oben und geht dann wieder in die Halle mit dem Feuerstrahl. Hier läuft sie die Rampe hinauf, in den rechten Eingang hinein, hängt sich an den Rand und läßt sich zwischen den Messern ins Wasser fallen. Sie taucht durch den Unterwassertunnel, schwimmt bei den rotierenden Messern in den Gang hinein, betätigt den Hebel, schwimmt wieder hinaus, in den rechten Eingang und nach oben. Hier ist wieder ein Hebel zu drücken, der ein Gitter öffnet, durch das Lara in den nächsten Raum schwimmt. Hier greift sie sich die zweite Maske, betätigt den Hebel, schwimmt zurück zu den Messern und dort zur anderen Seite. Im Tunnel zieht sie am Hebel, krault zur Nische im nächsten Raum und taucht auf. Nach kurzem Festlandbesuch springt sie wieder ins Wasser, bedient den nächsten Schalter und wird nach unten befördert. Im Feuerstrahlraum angekommen, läuft sie wieder nach oben, klettert auf den Felsen und begutachtet die Karte an der Decke. Diesem Plan entsprechend, springt sie zum Ausgang und muß im nächsten Raum auf unsichtbare Blöcke springen. Beim dritten Felsen muß sie nach links, um den Schalter zu betätigen. Dann geht es weiter Richtung Ausgang, wo beim Altar die nächste Maske ihrer Mitnahme harrt. Zurück beim Feuerstrahl geht Lara wieder nach oben, durch den linken Eingang hindurch in das Labyrinth hinein. Der zu gehende Weg ist folgender: rechts, links, zweimal rechts, zweimal links, zweite Abzweigung rechts, links, geradeaus, rechts, zweimal links, zweimal rechts. Oben auf der Rampe springt sie schließlich auf den Block, weicht der Walze mittels Seitwärtssprung auf die andere Plattform aus, rennt weiter, springt wieder auf die andere Seite und schnappt sich endlich die wohlverdiente Maske. Lara benutzt alle Masken im Raum mit dem Feuerstrahl, springt in die Mitte und kommt zum finalen Gegner…





Dieser Karte folgend muß Lara über die Blöcke springen

Südpol – Höhle des Meteoriten

Der Obermotz ist am leichtesten mit dieser Strategie zu besiegen:
Lauft los und immer im Halbkreis um den Endgegner herum. Schießt zwischendurch immer auf ihn. Das Wichtigste ist aber, immer in Bewegung zu bleiben, sonst schießt er mit tödlichen Blitzen nach Lara. Irgendwann kippt er um. Bevor er es tut, bleibt er kurz stehen. In diesem Moment muß Lara loslaufen und sich einen Kristall aus den Nischen greifen. Dann sofort zurück und weiter auf ihn schießen. Dies wiederholt sie so lange, bis sie den letzten Kristall in der Hand hat. Daraufhin fällt die Kugel in der Mitte des Raumes nach unten, und die Spinne ist praktisch wehrlos. Danach klettert Lara über die Leiter nach oben, nimmt den linken Gang und kommt bei einer Plattform heraus. Hier hangelt sie sich an der Decke nach links, springt auf die nächsten Plattformen, zieht sich hoch und hopst nach links. Nachdem sie sich hochgezogen hat, rennt sie durch den Tunnel nach draußen, geht in die hinteren Bereiche der Station und besteigt den Hubschrauber. Damit wäre Miss Crofts Abenteuer auch schon wieder überstanden, es sei denn, daß sie alle Secrets eingesammelt hat, denn dann folgt der…



In diesem Raum müssen die Masken eingesetzt werden, damit der Weg zum Endgegner frei wird

Secret Level – All Hallows

Hier zieht sich Lara am linken Block hoch, springt auf die Plattform unter der Kuppel, zieht sich auf die schräge Ebene und hüpft mit Anlauf auf das nächste Plateau. Eine Umdrehung später geht's weiter nach links und an das Gitter an der Decke, woraufhin sich Lara nach vorne hangelt. Über der Schräge läßt sie sich fallen und fällt daraufhin durch die Kuppel in die Kathedrale. Sicher gelandet, dreht sie sich zu den Bücherregalen, springt auf die nächste Plattform und von dort aus auf die Orgel. Über das schwarzweiße Geländer zieht sie sich zu der Nische hinauf und drückt den Hebel. Danach läßt sie sich wieder zu der Plattform hinab, hüpft zu der Spalte in der Wand, hangelt sich von dort aus nach links und betätigt den Schalter. Danach geht's weiter an der Spalte entlang, zum Boden hinab und durch die offene Tür hindurch. Am anderen Ende des Tunnels ist wieder ein Hebel umzulegen. Danach hängt sich Lara wieder an das Gitter und baumelt über das Loch zum Ausgang hin. Dort zieht sie sich an der Orgel nach oben, springt in Richtung Hebel, weiter an die Decke und hangelt sich zu den Spitzen in der Ecke hin. Dort klettert sie die Leiter hinauf, greift sich den Schlüssel, steigt hinab und zieht sich zu der Seilbahn hoch. Kurz bevor diese am Ziel ankommt, muß Lara abspringen, da sie ansonsten in den Stacheln landet. Danach kriecht sie in die Spalte an der Seite und folgt dem sich öffnenden Geheimgang bis zu den Stacheln, die sie über die Decke umgeht. Da Lara bei dieser Aktion ein wenig Feuer fängt, sollte sie sich auf der anderen Seite schnell

ins Wasser fallen lassen, der Kühlungszwecke wegen. Da sie nun sowieso naß ist, schwimmt sie bis zum Hammer und weiter zum Ausgang. Hier steigt sie aus dem Becken, kriecht durch den Gang, drückt den Schalter und krabbelt zurück. Hier klettert sie die Wand hinauf, zieht sich oben hoch und springt in das Loch, woraufhin sie wieder im Wasser landet. Sie schwimmt wieder raus, benutzt den Schlüssel an der Tür und läuft zum nächsten Tümpel. In diesem krault sie zuerst geradeaus, dann nach rechts und schließlich nach links zum Ausgang. Mit festem Boden unter den Füßen klettert sie die Wand hoch, betritt die Halle und hat das Spiel geschafft!



Im Geheimlevel muß Lara vor allem auf die überall plazierten Stacheln aufpassen

Tips und Tricks

Caesar 3

Im Spiel klickt man mit der rechten Maustaste auf einen Brunnen, drückt

ALT K gefolgt von…
ALT V um das Szenario zu gewinnen
ALT C um den Geldbestand zu erhöhen, allerdings nur, wenn man weniger als 5.000 Dinar sein eigen nennt

Powerslide

Diese Codes werden einfach im Spiel eingegeben:

BOMB	Das eigene Auto wirft eine Bombe
GLIDER	Das Auto läßt sich in der Luft leichter steuern
HOVER	Alle Autos schweben
ICBM	Das Auto steuert sich wie eine Rakete
LIGHT	Das Auto wird leichter
LUNAR	Die Gravitation steigt
SLEEP	Die gegnerischen Autos beschleunigen nur noch und lenken nicht mehr
SLIPPY	Der Boden wird rutschig
SPIDER	Das Auto „klebt" an jedem Untergrund
SUCK	Die Autos ziehen sich gegenseitig an
TWISTER	Die Gegner werden von einem Tornado durcheinandergewirbelt
WARP	Die Gegner kriechen förmlich über die Strecke

Folgende Codes werden einfach als Fahrernamen eingegeben:

Jeff	Zugriff auf die Fortgeschrittenen-Levels
AaronFoo	Zugriff auf die Expertenlevels
Megasaxon	Zugriff auf alle Levels

Recoil

Der geneigte Terminator aktiviert während des Spiels die Konsole mit **Strg+X** und gibt hernach folgende Cheats ein:

Cavalry Unverwundbarkeit
Hemmit alle Waffen
Medic volle Schilde



Die fettesten Waffen sind dank unserer Cheats auch für kleine Terminatoren erhältlich

Sub Culture

Passend zu unserer Vollversion gibt es auch gleich die passenden Cheats zu Criterions Unterwasserhatz:

BEDLK	Unverwundbarkeit
KAMIKAZE	Selbstmord
TONKA	Rumpfverstärkung
REFILL	Reparatur des Schildes
MUTANT	Strahlenschutz
DIDIT	Mission wird erfolgreich beendet
HAVEALL	alle Missionen anwählbar
HAVESOME	alle Missionen der jeweiligen Welt anwählbar
WONGA	jede Menge Bargeld
BILLY	besserer Motor
TICK	Geigerzähler

Hier noch die Levelcodes:

RINSE	Level 0
DRYER	Level 1
COTTON	Level 2
DELICATES	Level 3
TUMBLE	Level 4
COLOURS	Level 5
HALFLOAD	Level 6

Zu guter Letzt kann man sich noch nach Eingabe von **SCOTTY** mit folgenden Koordinaten herumbeamen lassen:

Ve	Velcova
To	Touka Reef
Aq	Aquatraz
Be	Beluga Basin
Tr	Tryton Institute
Ar	Arch
Aby	Abyss
Cav	Cave
Rib	Ribs
Boo	Boot
Can	Can

Test Drive 5

Der Testfahrer von Welt tippt im Optionsmenü nachstehende Späße ein (auf die Leerzeichen achten!):

cup of choice	Zugriff auf alle Rennen
that takes me back	Die Strecken können rückwärts befahren werden
i have the key	Alle Autos und Strecken stehen zur Verfügung

Folgende Codes können nur eingegeben werden, wenn man sich bereits in der Highscore-Liste eingetragen hat:

KNACKED	Kurse können auch rückwärts befahren werden
MJCIM.RC	Die Autos schrumpfen drastisch
SAUSAGE	Bonusautos



Bei einer Maschine wie dem „Fear Factory Killer Wagon" kriegt die Konkurrenz grüne Gesichter...

Trespasser

Die eigentlich als gefährlich eingestufte Site B gerät dank dieser Cheats zum Streichelzoo. Hierzu muß zuerst mittels **Strg + F11** die Konsole aktiviert werden, in der die Cheats einzutippen und mit **Enter** zu bestätigen sind:

BIONICWOMAN	Anne springt höher, läuft aber langsamer
INVUL	Unverwundbarkeit
DINOS	Die Dinos werden eingefroren
BONES	zeigt die Grundlinien aller manipulierbaren Objekte
WOO	unbegrenzte Munition
TNEXT	Man wird zu den wichtigen Stellen des Levels transportiert
WIN	Abspann



Mit „BONES" wird die „Site B" zur Strichlandschaft

Uprising 2

Pazifisten machen um Ubi Softs Ballerei einen Bogen, allen anderen seien die Cheats ans Herz gelegt, denen ein im Spiel gedrücktes **M** vorausgeht:

CHUMP	unverwundbarkeit
DANGEROUS	unbegrenzte Munition
TUFF ASS	höhere Durchschlagskraft der Waffen
SUPER CHUMP	höhere Geschwindigkeit und Unverwundbarkeit
DANGEROUS CHUMP	unbegrenzte Munition und Unverwundbarkeit
STORMY	regnerische Wettertendenz
WAY MO MONEY	5.000 zusätzliche Geldeinheiten
SLICK	Selbstmord
DONE	Der Level wird gewonnen
YOYO	Unverwundbarkeit
CLEARSKY	wolkenfreier Himmel
FLURRY	Schneetreiben

X-Games Pro Boarder

Hier einige ungewöhnliche Moves zu EA's Snowboardspektakel:

Auf der Half Pipe:

McTwist	**HOCH** und **RECHTS**, während man einen „540" ausführt
Rodeo 7	**UNTEN** und **LINKS**, gefolgt von einem „720"
Rodeo 5	**UNTEN** und **LINKS**, während eines „540"
Crippler	**UNTEN** und **LINKS**, anschließend einen „360"

Auf der Strecke:

Misty 7	**HOCH** und **RECHTS**, gefolgt von einem „720"
Misty Flip	**HOCH** und **RECHTS** und zu guter Letzt einen „540"

Her mit den Cheats...

Sie haben frische Cheats und Lösungen? Die hätten wir auch gern! Natürlich nur unter der Voraussetzung, daß sie aktuell, funktionierend und nirgends abgeschrieben sind! Altersschwächelnde Codes aus den Mülleimern der Hersteller in Novosibirsk wandern bei uns ohne Umwege in die Ablage M. Fleißige Zusender hingegen werden entsprechend belohnt: Je nach Umfang springen **bis zu 500 Mark** für den Schreiberling heraus! Und wer gar nicht ohne Hilfe weiterkommt, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**http://www.pcjoker.de**) oder mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr unsere tapferen Redakteure während der **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** löchern. Auch helfen wir gerne bei postalischen Bittschriften, jedoch nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt! Die Adresse für solcherlei Medizin bleibt stets gleich:

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 4/97 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Akte Europa	1/98	Cheats
Alien Earth	5/98	Lösung
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Andretti Racing	7/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip
Anno 1602	7/98	Tips
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	Tips
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung
Atlantis	4/98	Tip
Autobahn Raser	8/98	Tip
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch	6/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung
Barrage	12/98	HEXerei
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battlezone	6/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tips
Bleifuß Fun	12/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat
Blood & Magic	6/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
Caesar 3	12/98	Tip
Caesar 3	1/99	Tip
Capitalism Plus	9/97	Cheat
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Colin McRae Rally	1/99	Cheats
Colin McRae Rally	2/99	Cheats
Comanche 3	9/97	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	3/98	Tip
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
Constructor	5/98	Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats
Croc	4/98	Code
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip
Dune 2000	12/98	HEXerei
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tip
Emergency	9/98	HEXerei
Emergency	12/98	Tip
Evidence	10/97	Tip
Excessive Speed	1/99	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung
Fallout	7/98	HEXerei
Fallout	9/98	Tip
FIFA 98	4/98	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tip
Frogger	3/98	Cheats
Gene Wars	4/97	Cheat
Get Medieval	10/98	Cheats
Get Medieval	12/98	Cheats
Gex	4/97	Codes
Gex 3D	9/98	Cheats
G-Nome	6/97	Cheats
G-Nome	8/97	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Granny	4/98	Lösung
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
Grim Fandango	1/99	Lösung
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
H.E.D.Z.	1/99	Cheats
Hardwar	12/98	Tip
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Heavy Gear	5/98	Cheat
Helicops	9/97	Cheats
Heretic 2	2/99	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hind	12/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip
Isnogud	9/97	Codes
I-War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip
Jet Moto	3/98	Cheats
Joint Strike Fighter	7/98	Cheats
Jurassic War	8/98	Cheats
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
KKND 2	9/98	HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98	Cheats
Knights and Merchants	12/98	HEXerei
Knights and Merchants	1/99	Tip
Larry 7	6/97	Cheats
Last Bronx	11/98	Tip
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
M.A.X. 2	11/98	Tip
Max Montezuma	2/98	Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mech Commander	11/98	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metalizer	7/98	Tips
Might and Magic 6	7/98	Tips
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	Tips
Might and Magic 6	11/98	Tip
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
Moto Racer	8/97	Cheats
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
Need for Speed 3	11/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
NHL 98	3/98	Tip
NHL 99	12/98	Cheats
NHL 99	2/99	Cheats
N.I.C.E. 2	2/99	Cheats
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Nuclear Strike	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tip
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Privateer 2	4/97	Cheats
Rage of Mages	12/98	Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats
Rainbow Six	12/98	Cheats
Ran Soccer	8/98	Cheat
Reah	10/98	Lösung
Reah	11/98	Lösung
Redline Racer	8/98	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	8/97	Tip
Robinson's Requiem	4/98	Tip
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
Scorched Planet	6/97	Codes
Sega Rally	11/97	Cheats
Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Spearhead	1/99	Cheat
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Starcraft	6/98	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Storm Master	11/98	Cheat
Street Fighter Zero	5/98	Tip
Street Racer	7/97	Cheats
Streets of SimCity	4/98	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Synnergist	6/98	Tip
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Last Express	6/97	Lösung
The other Dimension	10/98	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The Space Bar	10/97	Lösung
The X-Files	9/98	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Tomb Raider 3	2/99	Lösung,Tips,Cheat
Toonstruck	6/98	Tip
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	12/97	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Urban Assault	12/98	Tips
Vangers	10/98	Cheats
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
War Games	12/98	Cheats
War Wind	6/97	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Men	8/98	Cheat
XS	4/97	Tip
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

Unabhängigkeitserklärung

Ich muß Euch wirklich loben! Nicht nur, daß Ihr Eure Zeitschrift professioneller gestaltet denn je (tolles Layout, besseres Papier und wirklich gelungene Cover), nein, Ihr packt auch immer interessantere Spiele auf Eure Beilagscheiben. Als ich z.B. die Ankündigung von „Tunnel B1" sah, konnte ich den nächsten Joker kaum abwarten! Nicht, weil ich das Spiel selber so toll fände, sondern weil der Soundtrack von Chris Hülsbeck stammt, welchen ich seit seligen Amiga-Tagen verehre. Danke auch für die tolle Stammleser-Prämie. Den limitierten und signierten Ghost-Comic für Abo-Verlängerer werde ich einrahmen und in mein Zimmer hängen!
Eine Bitte habe ich an Euch: Werdet bloß niemals käuflich, bleibt unabhängig, wie Ihr es schon immer gewesen seid. Mit wachsendem kommerziellen Erfolg verlieren einige Computerzeitschriften nämlich ziemlich offensichtlich ihre Glaubwürdigkeit und Unabhängigkeit. Ihr seid eines der (leider) wenigen Magazine, denen man noch wirklich vertrauen kann!
Jens Ackermann, E-Mail: Ackermann.Jens@t-online.de

Einem so netten Leser darf man die Wahrheit einfach nicht verschweigen: Ich gestehe hiermit, daß auch wir käuflich sind! Für nur 8,90 DM, und das jeden Monat aufs Neue...

Reifezeugnis

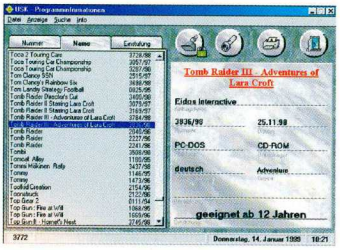
An Ihrer letzten Erhebung habe ich leider nicht teilgenommen, sonst wüßten Sie, daß sicherlich ich die reifste Leserin Ihrer Zeitschrift bin – am 29.01.1999 werde ich 75 Jahre alt! Vom Ast bin ich wegen Überreife aber noch nicht gefallen...
Meine Computerzeit begann 1989 mit dem kleinen Atari, ich war damals 65 Jahre jung. Den Joker bezog ich schon zu meiner Amiga-Periode (ich habe die Exemplare aufbewahrt), das waren noch Zeiten! Wie dem auch sei: Mein letzter Wille ist ein Laptop und viele Spiele in meiner letzten Heimstatt, verkabelt und vernetzt nach oben, damit ich mir vom Joker auch mal einen Tip holen kann. Bekomme ich den dann eigentlich umsonst? Das letzte Hemd hat ja bekanntlich keine Taschen!
Waltraud Müller, In den Uhlenwiesen 4b, 45699 Herten, E-Mail: omiwom@t-online.de

Erst mal herzlichen Glühstrumpf zum Geburtstag, liebe Techno-Omi. Und weil niemand besser weiß als ich, daß das letzte Laken keine Taschen hat, erfülle ich zu dieser Gelegenheit auch gerne Ihren letzten Willi: Einfach Friedhof und Grabnummer mailen, posthume Abos liefere ich persönlich aus!

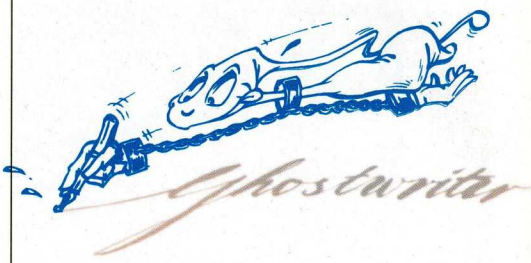
Etikettenschwindel

Obwohl ich wegen der schwer lesbaren Schrift kein Fan Eures Ghost-Comics bin, halte ich den Joker trotzdem für das beste PC-Mag! Nur eine Frage: Im Leserbrief „Der blaue Bock" (Ausgabe 2/99) schreibt Ihr, „Tomb Raider 3" sei von der USK ab 12 Jahren empfohlen – warum hat das Spiel dann in den Läden Etiketten mit der 16er-Freigabe?
Daniel Wohnrade, E-Mail: real-Sexyboy@excite.de

Hatte ich die Frage nicht im letzten Heft beantwortet? Also noch mal: Eidos wurde von der „kindischen" Einstufung schlicht überrumpelt, man hatte die falschen Etiketten vorproduziert. So was kommt übrigens gar nicht mal selten vor.



Der offizielle Datenviewer der USK straft den Aufdruck der Spielebox Lügens



Die Spiele des Jahres 1998 kennen wir ja nun, jetzt würden mich mal die interessantesten Themen interessieren: Waren es Indizierungen, Bugs, Lara oder was? Und warum trudeln Leseranfragen an Hersteller noch so schleppend ein – würde mich auch interessieren. Jetzt aber zu den Themen des Monats.

Blutdurst

Also, ich hab' jetzt die Nase gestrichen voll! Nicht von Euch, sondern von „germanisierten" Games: Kein Blut im Spiel, obwohl auf den Packungsfotos welches zu erkennen ist. Saubere Geschäftspraktik, danke, Activision! Das letzte lokalisierte Spiel, das ich mir gekauft habe (und das meine ich wörtlich), war „Tomb Raider 3", und auch hier gab's wieder nirgendwo einen Warnhinweis auf eine entschärfte Version.
Kann man da rechtlich nichts unternehmen? Schließlich ist es doch wirklich fragwürdig, auf der Box Bilder aus der Originalversion abzubilden (ist sowohl bei Activisions sündigem Egoshooter als auch bei TR3 der Fall) und dann im Spiel entweder nur lila Grütze oder gar nix zu verspritzen. Sollte einer meiner Mit-Jokerleser da draußen wissen, wie man wieder die originale Blutfarbe herstellen kann, dann maile er mir doch bitte!
Thomas Zizlsperger, E-Mail: thomasz@degnet.baynet.de

Im Fall von „Sin" hat die BPjS ja rechtlich etwas unternommen – wenn auch gewiß nicht wegen zu wenig Blut im Spiel. Die Screenshot-Mogelei auf Boxen gibt aber Michaels aktuellem Editorial zum Thema recht, nicht wahr? Wir erfahren so was freilich auch meistens zu spät, weil Pressetestmuster wegen der Produktionszeiten in der Regel vor Fertigstellung der Spielepackung verschickt werden.

Kinderkram

Jetzt muß ich mich doch mal zum Kurzinterview aus der letzten Ausgabe mit Frau Monssen-Engberding von der BPjS zur Indizierung von „Half-Life" äußern:
Mich (15 Jahre) wunderte vor allem die Aussage, Kinder sollten sich das Spiel eben von den Eltern schenken lassen. Nach den Informationen, die ich im Internet gefunden habe, ist es doch „verboten, Kindern und Jugendlichen das Spiel – in welcher Weise auch immer – zugänglich zu machen". Machen sich besagte Eltern dann nicht strafbar, wenn sie das Game ihren Kindern schenken?
Die restlichen Antworten der BPjS-Vorsitzenden empfand ich auch als eher merkwürdig. Sie behauptet etwa, daß Videos mit arg brutalen Szenen auch indiziert seien. Auf Pro 7 habe ich jedoch neulich eine Komödie um 14.00 gesehen, in der ein Gangster erschossen wurde und das Blut an die Wand spritzte – Altersfreigabe: ab 12 Jahren. Daher hoffe ich, daß die im Interview erwähnte Klage eines Herstellers gegen die Behörde von Erfolg gekrönt ist und es bald

wieder objektive Tests in den Fachmagazinen gibt. Die Spiele sollten dann auch öffentlich ausliegen, aber eben nur gegen Vorlage eines Ausweises verkauft werden. Im übrigen halte ich es für sehr unwahrscheinlich, daß man den geistigen Entwicklungsstand eines Kindes genau auf das Alter festlegen kann!
Martin, E-Mail: Guerot@aol.com

Wo kein Kläger, da kein Richter – das hat Frau Monssen-Engberding wohl gemeint, und wir finden diese lockere Sicht gerade in ihrer Position durchaus erfrischend. Und wo die Dame recht hat, hat sie recht: Indizierte Videofilme gibt es weit mehr als indizierte Spiele, freilich kann die BPjS auch hier nur auf Antrag eines Jugendamtes tätig werden. TV-Anstalten hingegen unterliegen an sich recht strengen Bedingungen, was Sendezeit bzw. Ausstrahlung gewalttätiger Inhalte betrifft. Daß da auch mal gepatzt wird, liegt quasi in der Natur der Sache.

Böser ist besser

Ich finde den Joker gut, nur er ist mir irgendwie nicht „böse" genug: Schlechte Spiele sollten wirklich gnadenlos runtergemacht werden! Okay, Ihr wollt es Euch mit Herstellern und Vertrieben nicht verderben, die Programmierer nicht demütigen oder was weiß ich, aber was soll's? Dann hätte ich noch zwei andere Vorschläge:
1. Testet im Online-Guide doch mal Spieleserver für kommerzielle Games!
2. Wie wär's mit einem Sonderheft mit einer CD, auf der alle Tests gespeichert sind, die Ihr je geschrieben habt? Die Scheibe dürfte ganz schön voll sein, da Ihr ja das älteste reine PC-Spielemagazin Deutschlands seid.
Jörg Schwalb, E-Mail: joerg_schwalb@yahoo.de

Extra für Dich haben wir in dieser Ausgabe ein paar besonders böse Verrisse – teils sogar ganzseitig, nicht wie sonst üblich in kompakter Form. Ein Test solcher Online-Anbieter wie „Game Channel" oder von Herstellerservern wie „Novaworld" scheint uns ebenfalls interessant; wir denken derzeit über ein entsprechendes Special nach. Bloß das CD-Sonderheft findet hier wenig Anklang, denn wer will schon am Monitor (oder auf stinknormalem Druckerpapier) endlos über teils uralte Games lesen?

Otto Normaluser

Herzlichen Glückwunsch zum Editorial „Abgekartetes Spiel" in der Ausgabe 2/99 – endlich spricht (oder schreibt) mal jemand, was Otto Normaluser vom wilden Ritt am Hardwarekarussell zu halten hat! Jeder halbwegs normale Mensch rennt eben nicht sofort los, wenn es mal 'ne neue Karte für 400,– DM gibt…
Außerdem: Die neuen Spielelösungen auf CD sind ausdrücklich zu bejubeln. Mittlerweile kaufe ich Ihre Zeitschrift auch zur Lektüre, nicht nur wegen der Vollversionen. Nicht zuletzt hat das die bereits von anderen Lesern gelobte Papierqualität bewirkt.
Rolf Ostermann, E-Mail: RolfOstermann@netscape.net

Hiermit möchte ich Ihnen dringend die Lektüre des aktuellen Berichts zu Voodoo 3 empfehlen – besonders, was so zwischen den Zeilen steht…

In die vollen

Ich lese den Joker nun seit rund neun Jahren und finde Euer Mag nach wie vor echt spitze!
1. Warum sich alle Welt über Eure Heftnumerierung aufregt, ist mir unklar: Wenn einem Anfang November Weihnachtsgrüße entgegengeschleudert werden, ist das zwar seltsam, aber im Prinzip doch egal. Wen's stört, der kann das Heft ja an Heiligabend noch mal lesen!
2. Die Vollversionen sind für mich der einzige Kritikpunkt an Eurer Zeitschrift. Nein, ich will keine absoluten Mega-Hits auf der CD, nur eben bitte Spiele, die *nicht* zuvor in Compilations enthalten waren. Sowohl „Jack Orlando" als auch das kommende „Sub Culture" wurden ja schon in der „Gold Games 3" veröffentlicht.

Leser fragen Hersteller

Siedler, die nicht siedeln

Hilfe, meine Version von „Die Siedler 3" steckt voller Fehler – z. B. kommen trotz neuer Häuser keine Siedler mehr! Ich habe da zwar was von einem Virus läuten hören, doch sowohl der von Blue Byte empfohlene AVP-Scanner als auch T-Scan melden ein sauberes System. Also doch ein Bug?
dasinnere@aol.com

Anomalien gehen in den seltensten Fällen auf Programmfehler zurück, Ursache ist vielmehr unser Kopierschutz. „Die Siedler 3" erkennt kopierte Programmdateien und reagiert darauf mit den beschriebenen Einschränkungen im Gameplay. Im Falle einer Virusinfektion können Kopierschutzreaktionen auch bei der Vollversion auftreten. Computerviren müssen daher vor der Installation entfernt werden. Wir bedauern, daß die Notwendigkeit eines Kopierschutzes u.U. zu Komplikationen für unsere Kunden führt, doch



leider lassen uns die wirtschaftlichen Auswirkungen illegaler Kopien keine andere Wahl. Schließlich wollen wir auch zukünftig hochwertige Produkte auf den Markt bringen.
Den beschriebenen Effekt können aber auch ältere CD-ROM-Laufwerke auslösen. Wir bieten für den Fall ein Update auf die Version 1.23 an, das dieses Problem behebt. Detaillierte Informationen gibt es auf unserer Domain unter http://www.siedler3.de.
Helge Borgarts, Service Manager bei Blue Byte

Microprose-Nachschub

Leider bin ich der englischen Sprache nicht so mächtig, und Microprose bietet im Internet dummerweise noch keine deutsche Seite an. Daher meine Fragen: Gibt es über „Grand Prix 3" schon irgendwelche Neuigkeiten? Und ist für „M1 Tank Platoon 2" bald eine Erweiterung vorgesehen?
Name und E-Mail-Adresse liegen der Redaktion vor

Über GP3 können wir derzeit leider noch nichts verraten, jedoch wird schon in Kürze mehr darüber im PC Joker zu lesen sein. Für Panzerfreunde sieht es da schon besser aus, schließlich erscheint im Herbst „Gunship 3", das sich mit „M1 Tank Platoon 2" koppeln lassen wird und so erstmals den gemeinsamen Einsatz von menschlichen Panzerführern und Helikopterpiloten ermöglicht. Bald danach wollen wir auch eine echte M1-Zusatz-CD mit neuen Szenarien und Kampagnen veröffentlichen. Vorschläge und Anregungen können an service@microprose.de gemailt werden, wir leiten sie anschließend gebündelt an das Entwicklungsteam weiter.



Thomas Sewing, Senior Product Manager bei Microprose

3. Kann man sich irgendwo im Internet kostenlos Vollversionen herunterladen? Damit meine ich Spiele, die so alt sind, daß man sie nirgendwo mehr kaufen kann.
So, bleibt mir nur noch, Euch viel Erfolg in der Zukunft zu wünschen. Und zu hoffen, daß Ihr nicht so bleibt, wie Ihr seid (auch wenn das absolut ausreichend wäre), sondern weiterhin immer besser werdet!
Andreas, E-Mail: ice@rivalnet.de

Danke für das nette Lob und die Verteidigung unserer Erscheinungsweise, jetzt zu den Vollversionen: Echte Zweitverwertungen auf Cover-CD (wie z.B.der Strategie-Hit „Dunkle Manöver" in Ausgabe

12/98) sind aus Kostengründen eher die Ausnahme. Wichtiger bei der Auswahl ist es uns, den Lesern möglichst gute Titel mitzugeben – daß der eine oder andere das eine oder andere Spiel schon besitzt, kann so oder so passieren.
In der Regel wird man es aber nicht aus dem Internet besitzen, denn dort werden bloß selten legale Vollversionen offeriert; der Download von sogenannter „Abandonware" muß überwiegend in einer rechtlichen Grauzone stattfinden. Doch stellt aktuell z.B. Beam Software unter der Adresse www.beam.com.au/play_games.html alle jemals dort produzierten Spectrum- und 64er-Games nebst Emulatoren zum kostenlosen Absaugen bereit. Prinzipiell lohnt also immer wieder mal ein Blick auf Hersteller-Homepages.

Veronas Welt

Ich habe mir gerade mal wieder eine neue Ausgabe meines heißgeliebten PC Joker zugelegt (wegen der Vollversion von Tunnel B1 mit der genialen Musik von Meister Chris Hülsbeck) und muß sagen, es ist immer wieder eine Freude, das Heft zu lesen. Nirgendwo sonst habe ich mehr zu lachen! Gut, die Texte haben einen recht eigenwilligen Stil und sind auch nicht besonders informativ, dafür gibt es bei keiner anderen Zeitschrift ein so übles Layout. Auch ich habe als Chefredakteur unserer Schülerzeitung „Bild Störung" selbst in Zeiten moderner Computertechnik noch darauf bestanden, die gute alte Scherenschnitt-Technik zu verwenden…
Da ich mittlerweile beim Radio arbeite, finde ich es besonders schön, wie es Euch gelingt, auch komplexe Programme wie z.B. „Falcon 4.0" auf nur einer Seite zu beschreiben. Das ist wie bei uns: Alles schön in 1:30 Minuten, komplexe Formulierungen und Ausführlichkeit haben da nix zu suchen! Da wir außerdem in einer Zeit leben, in der sogar Verona Feldbusch im Fernsehen auftreten (und auch noch moderieren darf) und sowieso alles „explosiv" und „exklusiv" ist, finde ich es besonders lobenswert, daß auch der PC Joker sich dem allgemeinen Niveau nicht verschließt und größtenteils auf korrekte Angaben zu den getesteten Spielen verzichtet. Den Rundenkampf bei „Baldur's Gate" vermißt ja sowieso keiner!
Da ich in Prozentrechnung früher nicht besonders gut war, freue ich mich am allermeisten über die Wertungen. Schön, daß Ihr dem Massengeschmack Folge leistet und „Turok 2" mit 90 Punkten bewertet. Wer will schon so einen Langweiler wie „Dark Project" spielen? Außerdem: Ich ziehe ein grottiges „King's Quest"-Actionadventure natürlich auch dem genialen und innovativen „Grim Fandango" vor! Nur beim Special in Ausgabe 2/99 mit dem Titel „Spiele für Einsteiger und Aufsteiger" war ich etwas aufgeschmissen. Die Auswahl wies verdächtig viele gute Spiele auf. Ich habe mir deshalb gleich die Megahits „Johnny Herberts Grand Prix 1998", „Metro Police" und „Terra-Gon" bestellt. Auch „Hanse 1480" ließ mich die Segel nicht streichen…
Ronald Miller, E-Mail: ronnymiller@cityweb.de

Ah, eine echte Kampfansage aus dem Radio! Und noch dazu eine, die ihrer eigenen Aussage treu und damit quasi „explosiv" bleibt: Übles Layout in Scherenschnitt-Technik? Wie komplex formuliert! Verzicht auf korrekte Angaben? Aber sicher, der Rundenkampf in „Baldur's Gate" wurde im Test ja auch bloß mehrfach erwähnt – gewiß zu wenig für einen Radiologen mit Hang zur Ausführlichkeit… Das zwar originelle, aber kaum innovative (kleiner, aber feiner Unterschied) „Grim Fandango" hat nur einen Hit mit 88 Prozentpunkten gekriegt, „King's Quest 8" gleich zwei mehr: An den Pranger mit dieser Redaktion! Und gleich noch 100 Peitschenhiebe, weil sie es gewagt hat, in einem Spiele-Special ausdrücklich mal mehr auf die Tauglichkeit für Ein- und Aufsteiger denn auf die (für Tests reservierten) traditionellen Qualitäten der Vorstellungen einzugehen!!!

Spielt alles (k)eine Rolle

Wie immer habe ich heute im Joker mit großem Vergnügen die Tests der neuen Spiele gelesen, aber bei zwei Artikeln kam mir doch die Galle hoch: Bei „Baldur's Gate", einem AD&D-Rollenspiel, beschwert sich Steffen darüber, daß er seine besiegten Gegner noch anklicken muß, um ihre Ausrüstung an sich zu nehmen. Und im Shop wird ihm wirklich nicht angezeigt, wie sich ein magisches Schwert auf seine Fähigkeiten auswirkt – nein, so etwas aber auch! Entschuldige Steffen, das ist ein Rollenspiel, kein „Mario World" oder Hack'n'Slay, wie Du es offenbar bevorzugst!
Ähnliches gilt für Markus und seinen Test von „Return to Krondor". Was er bemängelt, gehört in einem Rollenspiel nun mal zum guten Ton! Ein Heiltrank ist eine magische Sache, die überprüft werden will und mit Vorsicht zu genießen ist – ein „Take all"-Button wäre da wohl unangebracht. Und hast Du schon mal an die Tragfähigkeit, Kraft und Ausdauer Deiner Charaktere gedacht?
Frank Kelle, Schwelmer Str. 291, 58285 Gevelsberg

Jetzt wo die Galle raus ist, können wir uns quasi frei von der Leber weg unterhalten: Sei versichert, sowohl Steffen als auch Markus kennen von A wie AD&D bis S wie Shadowrun so ziemlich alle Rollenspielsysteme aus eigener Spielerfahrung – auf Papier und am Computer. Beide verstehen daher auch Deinen Standpunkt, teilen ihn aber nicht. Vielmehr sind sie nun mal der Ansicht, daß auch in einem PC-Rollenspiel die Komplexität nicht zu Lasten des Bedienkomforts gehen muß. Und weil das ihre persönliche Meinung ist und sich (wie man sieht) nicht unbedingt mit der aller Fans deckt, waren die erwähnten Zeilen auch nicht im Test selbst, sondern in der Meinungsbox mit dem sinnigen Titel „Ganz persönlich" zu lesen.

VR = Voll Retourniert?

Zunächst einmal einen dicken Schmatzer an die Redaktion (zumindest den weiblichen Teil) für die Vollversionen in den letzten beiden Heften. Als Neuling unter den Lesern muß ich zudem sagen, daß Ihr im Vergleich mit anderen Zeitschriften ziemlich gut abschneidet. Wenn Ihr dieses Niveau halten könnt, werde ich sicher auch über ein Abonnement nachdenken.
Sympathisch finde ich, daß Ihr das Joker-TV jetzt auf der Begleit-CD habt. So lernt man Euch doch wenigstens mal kennen und sieht, daß Ihr tatsächlich ganz normale Menschen seid. Gut fände ich es noch, wenn Ihr die Hardware-Ecke ein bißchen erweitern könntet. Schrittweise erklärte Tips zum Aufrüsten älterer PCs (z.B. als Fortsetzungsstory) und Berichte über spielebezogene Neuheiten halte ich für sehr sinnvoll.
Schließlich noch eine kleine Frage: Vor einiger Zeit waren Datenhelme und -handschuhe in aller Munde, letzthin ist es jedoch ziemlich still um solches VR-Equipment geworden. War der Absatz zu schwach, die Produktion zu teuer oder was?
Frank aus Kiel

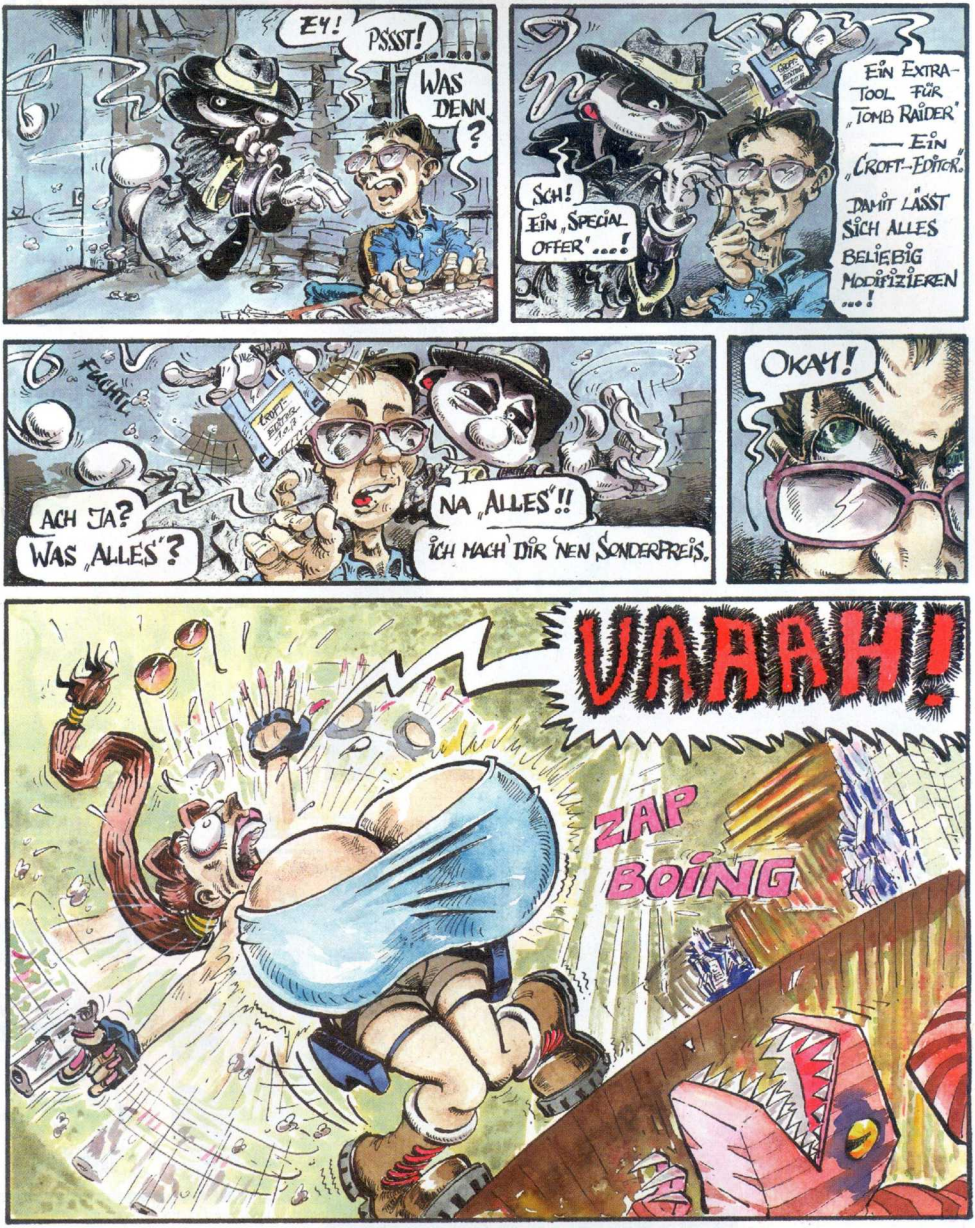
Berichte über verspielte Hardware-Neuheiten sind selbstverständlich, Aufrüst-Tips wegen der Systemvielfalt draußen im Lande jedoch stets kritisch. Blieben Cyberhelm & Co.: Was es bisher aus dieser Richtung gab, war einfach noch zu unfreundlich zu Augen und Brieftasche, um sich auf breiter Front durchsetzen zu können. Der Erfolg des „Rock'n'Ride" Rüttelstuhls zeigt jedoch, daß nach wie vor Interesse an solchem Equipment herrscht. Sobald also die Preise fallen und die Qualität proportional steigt, werden wohl auch VR-Techniken wieder vermehrt auf den Markt kommen. Aber ist das nicht eigentlich immer so?

Schreib's noch einmal, Sam!

Ich weiß es aus sicherer Quelle: Auch nächsten Monat ist wieder ein Monat, auch dann gibt es wieder einen neuen PC Joker mit neuen Leserbriefseiten. Natürlich nur, wenn ich weiterhin mit Anekdoten, Kritik, Lob und Anregungen aus der Außenwelt versorgt werde. Auch Fragen an Spielehersteller leite ich gerne weiter. Und was hier nicht gedruckt wird, das beantworte ich gerne persönlich – sofern dem Brief RÜCKPORTO (im Ausland bitte Internationale Antwortscheine verwenden) beiliegt oder die E-Mail nicht an die falsche Adresse ging. Übrigens: Auf Wunsch verzichten wir bei Abdruck auf Nennung von Name und Anschrift; ein entsprechender Vermerk genügt.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST-ACTIVITIES



Joker-Shop



je 29.– oder 49.– im Set

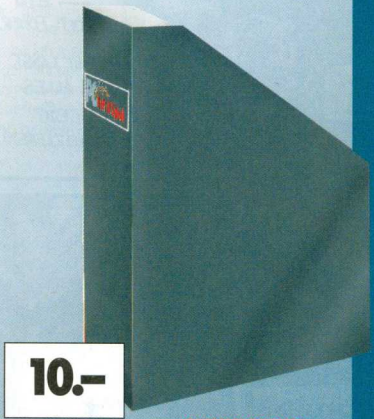
EXKLUSIV! Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



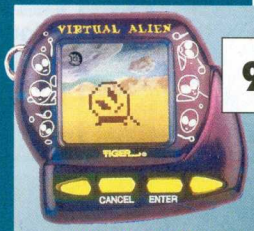
nur noch 5.–

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



10.–

SAMMELORDNER



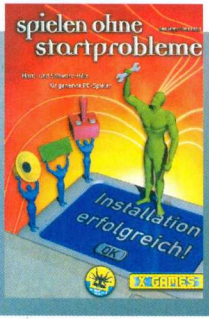
9,80

ORIGINAL ZAZOO „Virtual Alien"



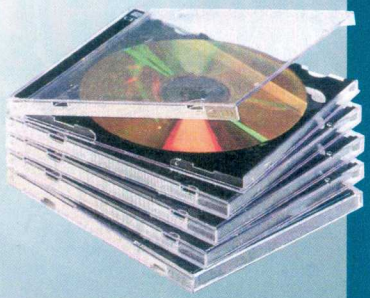
nur noch 7.–

MAUSPAD



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 Grundspeicher.

24,95



10er Pack nur 8,–

JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

je 5.– oder 20.– im Set

Joker-Shop



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



9.–

JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



je 5.–

PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 6/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



ab 7,50

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
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
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D
12/98	Dunkle Manöver
1/99	Jack Orlando
2/99	Tunnel B1, Dark Seed 2

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 8/97: 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 ☐10/97 ☐11/97 ☐12/97 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐10/98 ☐11/98 ☐12/98 ☐ 1/99 ☐ 2/99
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
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
Mousepads	☐Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐Extreme Assault ☐Tunnel B1 ☐Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐Stück
Joker Hit Collection	☐Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Sammelordner	☐Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 4/98 AUF EINEN BLICK

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

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%
Active Worlds	**1/99**	**Online**	**gut**
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%
Adrenix	7/98	Action	62%
Air Attack	**6/98**	**Online**	**gut**
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens Online	7/98	Online	mittel
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genremix	11%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Army Men	7/98	Action	69%
Asghan	2/99	Action	70%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genremix	52%
Asteroids	1/99	Action	60%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Barrage	11/98	Action	74%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%
Battlezone	**4/98**	**Genremix**	**87%**
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
Blackstone Chronicles	**1/99**	**Abenteuer**	**36%**
Boggle	2/98	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buggy	1/99	Sport	58%
BugRiders	4/98	Sport	35%
Bundesliga 99 - Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Centipede	1/99	Action	69%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer: **Commandos**	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Creatures 2	10/98	Genremix	63%
Crime Killer	2/99	Action	42%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/99	Genremix	83%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%
Delta Force	12/98	Simulation	?
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Pirateninsel	6/98	Genremix	55%
Die Siedler 3	**1/99**	**Strategie**	**87%**
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dominant Species	2/99	Strategie	43%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%
Droiyan	5/98	Genremix	76%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Dynasty General	11/98	Strategie	80%
Echelon	10/98	Strategie	39%
Emergency	6/98	Strategie	64%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Equas: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
European Air War	**11/98**	**Simulation**	**85%**
Evolution	4/98	Strategie	64%
Excessive Speed	1/99	Sport	69%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%
F-15	6/98	Simulation	75%
F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%
Falcon 4.0	**2/99**	**Simulation**	**88%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%
FIFA 99	**1/99**	**Sport**	**86%**
Fighter Ace	**4/98**	**Online**	**gut**
Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
Final Impact	6/98	Action	42%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Future Cop:L.A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
Gangsters	1/99	Strategie	75%
General	11/98	Strategie	80%
Get Medieval Solo	10/98	Action	49%
Get Medieval Multi	10/98	Action	67%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Global Domination	1/99	Genremix	60%
Globotech Design Lab	11/98	Action	64%
Glover	2/99	Action	72%
Godzilla Online	8/98	Online	mittel
Golden Goal '98	9/98	Sport	55%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%
Grand Prix Legends	**11/98**	**Sport**	**88%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Grand Touring	1/99	Sport	80%
Grim Fandango	**1/99**	**Abenteuer**	**88%**
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardwar	10/98	Genremix	70%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%
H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genremix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Iron Wolves	10/98	Online	schwach
Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%
Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%
Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%
Jetfighter Full Burn	10/98	Simulation	78%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Journeyman Project 3 Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
King's Quest 8	**1/99**	**Abenteuer**	**90%**
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
Knights and Merchants	**10/98**	**Strategie**	**86%**
Latex	1/99	Abenteuer	11%
Legal Crime	11/98	Online	schwach
Leisure Suit Larry s Casino	8/98	Online	gut
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%
Lode Runner 2	12/98	Action	37%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
M.A.X. 2	7/98	Strategie	78%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Madden NFL '99	12/98	Sport	76%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mana-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Mayday	10/98	Strategie	76%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Metro-Police	1/99	Action	61%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Mordor 2: Darkness Awakening	**6/98**	**Online**	**gut**
Moto Racer 2	12/98	Sport	80%
Motocross Madness	**10/98**	**Sport**	**85%**
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%
Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%
Nascar Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live '99	1/99	Sport	83%
Need for Speed 3	11/98	Sport	74%
Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%
NHL 99	**12/98**	**Sport**	**91%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
N.I.C.E. 2	**12/98**	**Sport**	**85%**
Nightlong	12/98	Abenteuer	76%
O.D.T.	11/98	Action	82%
Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genremix	81%
Of Light and Darkness: The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Ottos Ottifanten	10/98	Genremix	37%
Outwars	6/98	Action	79%
P-Zone	9/98	Action	16%
Pandemonium 2	4/98	Action	79%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Perry Rhodan: Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Populous 3: The Beginning	**12/98**	**Strategie**	**87%**
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Power Slide Solo	1/99	Sport	64%
Power Slide Multi	1/99	Sport	74%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Racing Simulation 2	**11/98**	**Sport**	**87%**
Rage of Mages	11/98	Genremix	70%
Raider Wars	5/98	Online	schwach
Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%
Rainbow Six	11/98	Genremix	83%
Rampage World Tour	10/98	Action	60%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Recoil	2/99	Action	69%
Red Baron 3D	1/99	Online	gut
Redguard	2/99	Abenteuer	76%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%
Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Revenge of the Toys	6/98	Genremix	48%
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
Riverworld	12/98	Strategie	54%
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%
S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%
Sanctum	9/98	Online	mittel
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%
Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%
Semper Fi	5/98	Strategie	39%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Shogo	11/98	Action	?
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Sonic R	12/98	Sport	70%
Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Spearhead	11/98	Simulation	74%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spellcross	12/98	Strategie	42%
Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Star Wars: Rogue Squadron	2/99	Action	75%
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Starship Troopers – Battlespace	10/98	Online	mittel
Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Stratosphere	9/98	Genremix	74%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Survival	10/98	Action	74%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
Tex Murphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
Tomb Raider 3	**1/99**	**Action**	**85%**
Trespasser	1/99	Action	70%
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Tunguska	2/99	Genremix	80%
Turok 2	**2/99**	**Action**	**90%**
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Unreal	7/98	Action	?
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V 2000	11/98	Genremix	76%
Vangers	9/98	Genremix	74%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Wargasm	1/99	Genremix	82%
Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Warhammer: Dark Omen	**4/98**	**Strategie**	**87%**
WCW Nitro	2/99	Sport	69%
Western Front	2/99	Strategie	50%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
Wing Commander: Secret Ops.	**11/98**	**Online**	**gut**
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Spiral Liath	2/99	Abenteuer	49%
World War 2 Fighters	2/99	Simulation	82%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
You don't know Jack Solo	4/98	Genremix	44%
You don't know Jack Multi	4/98	Genremix	71%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zeus	10/98	Strategie	33%
Zombieville	4/98	Action	8%

Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ____

Einsendeschluß: 1. März 1999

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

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

IMPRESSUM



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Rayman 2", Ubi Soft
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®
Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/98
116.920

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). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlußredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



Manfred Huber (mh)
Redakteur



Paul Kautz (pk)
Redakteur
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

ANZEIGEN



Christiane Schober
Tel.:08106/899601
Verkauf/Beratung



Nicole Laubenberger
Disposition

MARKETING/ VERTRIEB



Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

ABONNEMENTS



Petra Laubenberger
Tel.:08106/899601

GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Intel Pentium 166 MMX. Preis VB. Angebote unter 05650/863 ab 15 Uhr

Verk. 486 PC mit 16 MB RAM, 2-fach CD-ROM und Soundkarte, Festplatte, 3.5" Disketten-Laufwerk, inkl. XY Tisch, Zeichenprogramm, Larry 5-6 engl., Indy 3 engl. für 250 DM. Markus Schmidt, Lindenkreis 4, 37297 Berkatal 1

120 MHz Pent., 24 MB RAM, 2,2 GB HD, 8-fach CD-ROM, Soundkarte, Grafikkarte, Maus, Tastatur, Software 700 DM. Tel.: 030/6574601

Pentium 100 mit 32 MB RAM , 12 x CD-ROM, 1.2 GB Festplatte, ATI, All in Wonder Grafikkarte, Soundkarte, 3.5" Floppy, Maus, Keyboard ohne Monitor, ohne Betriebssystem für Einsteiger, VHP. Tel.: 0631/97270

BIETE SOFTWARE

Verk. King's Quest 8 DM 50,-, Final Fantasy 7 DM 50,-, The X Files (Akte X) DM 40,-, Rayman's World DM 20,-. Alles komplett deutsch inkl. Porto. Tel.: 05175/7606

Tomb Raider 3/European Air War/FA18 CSF je 70,-. Comanche Gold 60,-, Flying Corps/Su 27/A-10 Cuba je 20,-, Commandos 50,-, Wing Commander 4 25,-, F 22 ADF 30,-, Clean Sweep, Win 95 a.A. Abends 07753/3253

Verkaufe: DSF-Ski 25 DM, Industriegigant 20 DM, Bundesliga Man. 98 35 DM, Anstoß 2 + Verl. 30 DM, F1 Man. Pro 20 DM, GTA 25 DM, FIFA 98 30 DM, NHL 97 + FIFA 97 + NHL 98 im Set für 30 DM, Sega Worldwide Soccer 30 DM. Tel.: 07562/3507

Verk. Droiyan, HOM&M 2, Simon 1, Caesar 2, KKND, Finfin, V8, Burntime, Lords of Magic, Vikings und XCom 2. Alles zus. 150 DM. Tel.: 06531/915790

Legacy of Time, Overseer je 20 DM, Shivers 2, KKND 2, Conquest Earth, Nuclear Strike je 15 DM, Superspy 10 DM, Festplatte 540 MB 25 DM, 1 GB 50 DM. Tel.: 035842/27375 ab 18.00

Age of Empires, Commandos, BM 98, Unreal je 35 DM, F1RS, Myst-Spezial je 25 DM, 4-Gamepack, Neue Rechtschreibung, Olympicgames, BM 97, Gadget-Adventure je 15 DM, Indycar, Reeder, Mad News je 10 DM unter Tel. 0251-862404

Verk. Star Trek Generations 10 DM, Uprising, Autobahn Raser je 20 DM, C&C 2: Das Kombinat, Unreal + Mission CD, Dune 2000, NICE 2 je 50 DM, Siedler 3 60 DM, jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Anstoß 2 und Verlängerung je 35 DM, Starfleet Academy 45 DM, Star Trek Captains Chair 50 DM; Cheats zu diversen Spielen. Tel.: 030/7959277, fragt nach Daniel.

Talisman, 3 Skulls, S. Stardust, NBA Jam, Space- u. Police Quest 1 je 15 DM, Humans 3, Strike C. + Höhlenw. Saga je 10 DM, Quest for Glory Coll., Slam Tilt (+ Absolute Pinball) je 25 DM. Tel.: 0391/6210788

Hexen 2, F-22ADF, Bleifuß-Rally, Bleifuß-Fun, Dungeon Keeper, NHL-Powerplay 98, FIFA Soccer Manager je 15 DM, Floyd 18 DM (zzgl. Porto). Alles Originale! Tel.: 08822/6965

Verkaufe PC-Spiele, Bücher usw. zu sehr günstigen Preisen! Spiele ab 5 DM. (Nur Originale!). Z.B. Siedler 3 40 DM. Kostenlose Liste anfordern unter Fax 02151-405836, Email GKragert@HKN.DE

PC Originale + N.N.: Flight Unlimited 2 40,- DM, Scenery's für MS FS 98: Europa 1, 2 oder 3, Canarische Inseln, Caribic je 30,- DM, FS/FX Upgrade 40,- DM, 3DFX Voodoo 1 Grafikk. 80,-. Ab 16.00 Uhr: 02822/52415

Verk. Reha 35 DM, Tune Up 97 10 DM, PC Joker 1-12/98 je 3 DM, Grafikk. Adrenaline Rush 3D 50 DM + 3 Sp., Das Geisterschloß, Barbies Meeresabent. je 20 DM. Tel.: 035842/27375

Verk. Dungeon Master 2 15,-, Pro Pinball 10,-, Down in the Dumps 15,-, Risiko 25,-. Für N64 Hexen 60,-, Blast Corps 40,-. Suche Comics aller Art aus den 50-80er Jahren. Tel.: 04361/1238

Verk. Tomb Raider 3, Heretic 2, Dark Project. Tel.: 09772/468

Verk. Siedler Gold und viele Demos. Alles supergünstig. Tel.: 038876/20065. Täglich ab 14.00 Uhr, fragt nach Maik.

SUCHE SOFTWARE

Suche jegliche Art Star Wars Software. Besonders suche ich Star Wars Chess. Tausche oder kaufe. Tel.: 09321/922600

PC-Spiele und Anwendungen günstig zu kaufen gesucht! Angebote bitte an: Wittenbecher, Krumbach-Str. 2c, 16303 Schwedt/O. Danke!

Suche dringend das PC-Spiel .D.O.G. Wichtig! Wäre schön, wenn Ihr mir schreibt. Tim Holzgartner, Rotkäppchenweg 14, 97084 Würzburg

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche FIFA 98 gegen GTA, FIFA Soccer Manager gegen Pizza Connection. Tausche 33 Vollversionen z.B. Battle Arena Toshinden gegen Theme Hospital. 33 Vollversionen auf 4 CD-ROMs und ohne Anleitung. Ruft mich an: Tel.: 06154/4477

VERSCHIEDENES

Über 2000 Cheats + Spielelösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung und weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!

Suche PC Joker Ausgabe 11/96 in gutem Zustand. Biete 10,- DM. Schreibt an: Alexander Gerstmayr, Irrgangstr. 4, 89340 Leipheim

Kaufen von "Jungprogrammierern" erstellte Programme/Spiele (Code) zur Weiterentwicklung bzw. -verkauf. Bevorzugt werden Visual Basic-Programme. Zahlen gut! Bitte Brief mit Beschreibung des Programms/Spiels bzw. Demo-Disk mit Preisvorstellung an David Gerlach, DGinteractive, Raute 4, 59955 Winterberg.

Komplettlösungen zu 200 Spielen, Cheats zu 300 Spielen, Savegames zu 100 Spielen + Editoren zu 50 Spielen. Alles auf Diskette. 5 DM pro Spiel. Ruf an! 02163/83855 und frag nach Stefan Hoffmann

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Ticks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298 o. Tel: 07672/41530

Versandshop 97 – PC-Spiele zu günstigen Preisen. Tel: 08321 - 619928, Fax. - 619929, E-Mail: Versandshop97@t-online.de



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!!

AMIGA

Restbestände superbillig!

AMIGA JOKER
Ausgaben 9/92 bis 11/96
(ab 10 Heften beide Cheat Disks inklusive)



DM 5.–* pro Heft

Cheat Disk 2 oder 3
jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

DM 5.–* pro Stück



* plus Versandkosten DM 6,50

Telefonische Bestellannahme: 08106 / 89 96 01

Ab einem Bestellwert von DM 100,– versenden wir nur per Nachnahme.
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Joker Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Vorschau

Ausgabe 4/99 erscheint am 2. März

nur 8,90 DM

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und einem Top-Game aus dem Herbst 1998

Aufbaustrategie und 3D-Action in einem:

Vollversion „Stratosphere"







Im September letzten Jahres haben die schwebenden Kampfinseln noch 90 Mark gekostet, in vier Wochen gibt es den originellen **Genremix aus aufbauender Echtzeitstrategie, 3D-Action und Flugsimulation** von Funsoft/Ripcord schon auf unserer Begleit-CD! Nach einem Renderintro werden Sie drei Trainingsmissionen in das komplexe Gameplay einführen: Erst müssen Schlachtburgen auf luftigen Eilanden errichtet werden, dann folgen Erkundungsflüge, Bodenangriffe und Eskorteinsätze. Wer die 40 Aufträge der Kampagne erfolgreich bestehen will, muß Strategе und Pilot in Personalunion sein – 20 Angriffsbauten und neun Verteidigungseinrichtungen plus Energieversorgung, Antrieb, Bewegungsvorrichtungen und Spezialbauteile fordern den ganzen Konstrukteur; die anspruchsvollen Action-Schlachten in frei rotier- und zoombarer 3D-Grafik den ganzen Kommandanten.

Das innovative Spiel mit orchestralem Soundtrack unterstützt 3D-Beschleuniger sowie bis zu vier Multiplayer via (Null-)Modem, LAN oder Internet. Da in 12 speziellen Szenarien jeder gegen jeden antreten kann und zudem Teamfights möglich sind, macht Stratosphere auch und gerade in der Gruppe Spaß.

Stratosphere

- **Erstveröffentlichung 9/98 (ca. 90,– DM)**
- **Originalwertung: 74 Prozent**
- **unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger**
- **12 spezielle Multiplayer-Szenarien**
- **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

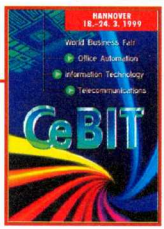
Spiele
Civilization: Call to Power * Earth 2150 *
Jagged Alliance 2 * Lands of Lore 3 *
Quake 3 *
Sega Rally 2 * Silver *
SBK Superbike World Championship





Hardware
Alles über den Pentium 3

Messe
Vorbericht: CeBit '99





CD-Special
Spiel des Jahres: die Verleihung als Video



SANDRA PROFESSIONAL

System **AN**alyser, **D**iagnostic and **R**eporting **A**ssistant.

Läuft Ihr Rechner mit voller Leistung?

SANDRA sagt es Ihnen! Und vieles mehr.

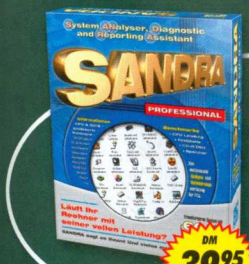
"*SANDRA* ist klarer Testsieger - hier stimmen Bedienung, Technik und Optik", **"Alles in allem kann man sagen, daß Sandra zur Zeit das Nonplusultra der Analyse-Tools darstellt."**
PC-INTERN 10/98

"SiSoft SANDRA ist wohl das umfangreichste Diagnose-Programm im Test"
PC GO! 11/98
WERTUNG: SEHR GUT

Benchmarks
- CPU Leistung
- Festplatte
- CD-R/DVD
- Speicher

Informationen
- CPU & BIOS
- Grafikkarte
- Mainboard
- DOS/WIN Speicher
- DOS Gerätetreiber
- Systemübersicht
- Betriebssystem
- Eingabegeräte
- Winsock/DFÜ
- PCI/AGP Bus
- Netzwerk uvm.

Erweiterbares System mit bis zu **66** verschiedenen Modulen!



DM 39,95 CDR5086



Sandra *hilft* ***Ihnen mit detaillierten Infos zur Rechnerkonfiguration bei der Fehlersuche, ermittelt die Geschwindigkeit Ihres Rechners im Vergleich zu anderen Systemen und gibt wertvolle Tips zur Optimierung.***

DOPPELKOPF PROFESSIONELL 2.0

Zocken wie am Stammtisch!

Mit Sprachausgabe





DM 49,95 CDR5073

Das in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Doppelkopf-Verband e. V. entwickelte DOPPELKOPF PROFESSIONELL 2.0 beherrscht alle Farbspiele, Grandspiele (Damen-, Buben- und optional Damen-Buben-Soli) sowie den Knochenmann einschließlich Varianten wie "Spiel ohne Neunen", "Schweinereien", "Joker", "erste oder zweite Dolle tief", "Re", "Limits", "Kontra", "Fuchs", "Karlchen Müller", "Herzstich" u.v.a..

Das beliebte Kartenspiel für Ihren Computer!

- **Geeignet für Anfänger und Profis**
- **Inkl. Doppelkopf-Spielregeln**
- **Zahlreiche Spielvarianten**
- **Einstellbare Spielstärke**
- **Kartenvorschläge**

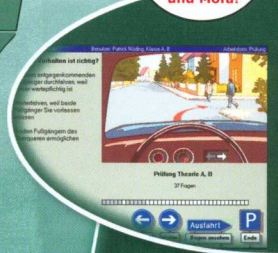
IKARUS FAHRSCHULE '99

Bereiten Sie sich optimal auf die theoretische Führerscheinprüfung vor!

Für alle 17 neuen Führerscheinklassen!

- ***ca. 1300 Fragen mit Hilfe-hinweisen***
- ***intuitive Bedienung***
- ***klare, animierte Bilder***
- ***Programmführung durch Verkehrszeichen***
- ***Online-Tutorial (Lotse)***
- ***Visualisierung von Fragenkatalog und Lernstand***
- ***426 Buchseiten der wichtigsten Texte zum Straßenverkehrsrecht (StVO, StVZO, StVG, StGB) sind in die Hilfefunktion integriert: automatisches Aufschlagen, Lesezeichen, Blättern und Suchen***

Inkl. Vorgängerversion für die alten Klassen 1, 1a, 2, 3, 4, 5 und Mofa!





DM 39,95 CDR5074

Test in Computer Bild 16/98:
Testergebnis: GUT
Preis/Leistung: GUT



DM 34,95 CDR5071

Dr. Hardware für Windows V2.5 ist unentbehrlich bei Hardwareinstallation und Problemsuche, erstellt eine Auflistung der Rechnerkonfiguration und ermöglicht Optimierung der Rechnerleistung durch zuverlässige Benchmark-Tests.

NEU IN VERSION 2.5: Erkennt Intel **Celeron A**, analysiert neue Mainboard-Chipsätze (**VIA Apollo MVP3, Intel 440GX**), erweiterte Analyse der Intel-Chipsätze **440LX, 440EX** und **440BX**, erkennt neue 3D-Grafikchips (**nVidia RIVA TNT, Matrox G100/ G200, 3Dfx Voodoo 2, ATI RAGE IIc, 3Dfx Banshee** u.v.a. von S3, NVIDIA, Trident etc.). Prüft auf **AMD-3Dnow!** und **Cyrix-Extended-MMX** Support. Erkennt Monitor-Hersteller und jetzt **über 1180 PCI-Karten-Hersteller**. System-Benchmark jetzt mit **16- und 32-Bit**-Durchsatzmessungen. Plus viele Detailverbesserungen.

"Der Testsieger bietet erstklassige Informationen unter einer Oberfläche." *Wertung: sehr gut*
PC-Praxis 8/98
PCPraxis Testsieger 8/98

ComputerBild 26/97: "...durchleuchtet gründlich und lückenlos alle Hard- und Software-Elemente eines Rechners" *Qualität: gut, Preis/Leistung: sehr gut*

c't 16/97: "...liefert eine beispielhafte Fülle von Informationen." "Einem positiven Eindruck hinterläßt die ausführliche Online-Hilfe", "ein Highlight, mit dem sich andere Progr. dieser Art auf jeden Fall vergleichen lassen müssen."

MIT VIELEN WINDOWS 98 TREIBERN

CDV Treiber Collection 1/99

Auf **4 CDs** finden Sie mehr als **2200** aktuelle Treiber (entpackt ca. 3,1 GB) zur Optimierung Ihrer Hardware!

Für DOS, Win3.1/95/98/NT4



DM 29,95 CDR5070

Traumnote 1,3 in Chip 4/98!

"...Die Auswahl von DOS-, Windows-3.x-, -95- und NT-Treibern macht einen soliden Eindruck: Zum Teil sind Dateien dabei, die von den Herstellern erst kurz vor Produktionsbeginn der CD zur Verfügung gestellt wurden."

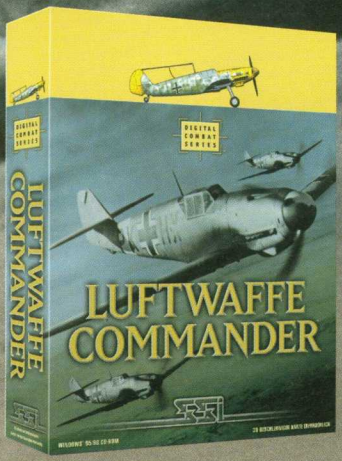
* Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software, zzgl. Porto- und Verpackungskosten. Angebot freibleibend. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24
http://www.cdv.de

CDV Software

Produktinfo 002

Flieg um Dein Leben!







DIGITAL COMBAT SERIES

Zusammen mit dem Erfolgsprodukt Panzer Commander Bestandteil der Digital Combat Series

Produktinfo 003

MINDSCAPE

© 1998 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten

PC CD-ROM

The Learning Company Deutschland GmbH • Keltenring 12 • 82041 Oberhaching • Telefon: (0 89) 1 48 27 - 0 • Fax: (0 89) 1 48 27 - 4 00