nur 8,96 DM

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

B 12623 E

4 394225 408908 07

Heftfolge Nr. 77
7/99 Juli

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs • PC Joker 7/99 • Demos & Add-ons • Vollversion: S.C.A.R.S. • 2 CDs

mit super 3D-Racer von 1999

—Vollversion mit 3D- und Force Feedback-Unterstützung—

S.C.A.R.S.

plus spielbare Demos: Descent 3 (neu)
Die Völker • Shadow Company
Heroes of Might and Magic 3
plus Add-ons: Heretic 2
Half-Life TFC (neue Levels)

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

Test & Exklusiv-Demo

Die Völker

Aufbaustrategie de Luxe:
Siedeln mit Witz und Klasse

WETATTACK

THE EMPIRE CUMS BACK

Lula beschert Spielern wieder feuchte Träume

TOP-TESTS
Mechwarrior 3
Discworld Noir
Official Formula One Racing

E3-NACHLESE
Alle Highlights von der US-Megamesse

WINDOWS 2000
Die Fenster zum Spielerparadies?

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

Neuer Jugendschutz

Spiele sollen grundsätzlich erst mal ab 18 Jahren sein!

100% Force Feedback für nur 99,- DM

FORCE FEEDBACK
FX RACING WHEEL

Mit dieser Technologie schaffst Du jedes Rennen!



FUNKTIONEN
Gut erreichbare Funktionstasten sorgen auch bei heißesten Rennen für die totale Kontrolle

MINI-WHEEL
Hier kannst Du Deine Feinmotorik zum Einsatz kommen lassen und das Force Feedback hautnah spüren

TRIGGER
Triggertaste für die genaueste Regulierung von Gas und Bremse

BRAVO SCREENFUN 1
Für rasante Rennsimulationen gehört das kleine Lenkrad von Interact zur ersten Wahl

INTERACT®

2,3
01/99 GameStar
Interact FX Racing Wheel
2.Testsieger in 01/99

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben dem FX Racing Wheel und der Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

DER ENTMÜNDIGTE SPIELER

Der Tag war unscheinbar, die E-Mail schien es zunächst auch zu sein – in Wahrheit war da eine Briefbombe in meinem elektronischen Postfach gelandet: „Die Obersten Landesjugendbehörden kündigen die Vereinbarung über den Jugendschutz im Bereich der Unterhaltungssoftware". Langweiliger Juristenkram, denke ich zunächst, doch dann denke ich weiter. Ist das hier so beiläufig aufgekündigte Übereinkommen nicht seit Oktober 1994 Grundlage für die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle? Hat die Industrie diese Institution nicht ins Leben gerufen, um verbindliche Altersempfehlungen für Computerspiele auszusprechen? Und zerbröselt hier nicht der rechtlich seit jeher etwas wackelige Boden, auf dem die USK steht?!

In der Tat haben die Landesjugendbehörden nach diesem Entscheid freie Bahn, um per Gesetzesänderung den Jugendschutz in die eigenen Hände zu nehmen. Und leider sieht es so aus, als würden da bei Computerspielen bald ähnlich strenge Maßstäbe angelegt wie schon seit Jahren bei Videofilmen. Die nämlich werden seit 1985 vorverurteilt; selbst noch der harmloseste Kindercartoon gilt zunächst einmal als jugendgefährdend – erst nach der Abnahme durch die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) ist der öffentliche Verkauf bzw. Verleih gestattet. Im Unterschied dazu werden Computerspiele auch ohne Segen der USK gehandelt: Ein Muß war der gelbe Sticker nie.

Mit welchen Konsequenzen ist also zu rechnen? Um dem gestrengen FSK-Gremium die notwendige Freigabe abzutrotzen, werden deutsche Versionen womöglich noch stärker als bisher geschnitten, verändert, ja vielleicht gar verstümmelt werden müssen. Am Videomarkt ist das ja längst traurige Realität, wie jeder bezeugen kann, der etwa Actionreißer wie „Total Recall" oder „From Dusk till Dawn" schon mal im unangetasteten Original gesehen hat. Apropos: Originale US-Fassungen werden Importeure damit wohl auch nicht mehr offen anbieten dürfen, denn ohne FSK-Siegel bleibt nur der verschämte Griff unter die Ladentheke. Ja, selbst Demoversionen für Magazin-Covers landen aufgrund aufwendiger Prüfungen im Ernstfall erst mit erheblicher Verspätung auf der Beilagscheibe. Daß diese Demos weiterhin uneingeschränkt über das Internet zu haben sind, zeigt die ganze Praxisferne einer solchen Vorgehensweise.



Wie wir PC-Gamer ein weiteres Stück Eigenverantwortung und Spaß am Spiel verlieren könnten, darüber klärt in dieser Ausgabe ein großes Special auf. Aber noch ist es nicht soweit, noch kann ich Ihnen unbeschwertes Vergnügen mit dem neuen Joker wünschen!

Ihr Richard Löwenstein,
Chefredakteur



DIE ALTERNATIVE

...für alle, die unsere redaktionelle Qualität erst kennenlernen wollen, ist **PC JOKER ohne Beigleit-CDs für nur 4,90 DM** – gleicher Heftinhalt für weniger Geld. Doch eigentlich gibt es zu **PC JOKER HEFT & SPIEL für nur 8,90 DM mit toller Vollversion und Demo-CD** gar keine Alternative: Acht Jahre redaktionelle Erfahrung in Sachen PC-Gaming, dazu aktuell den 3D-Racer „S.C.A.R.S." von 1999 sowie immer die neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies; das ist in jeder Hinsicht konkurrenzlos!



PC Joker Inhalt



Feuchte Träume

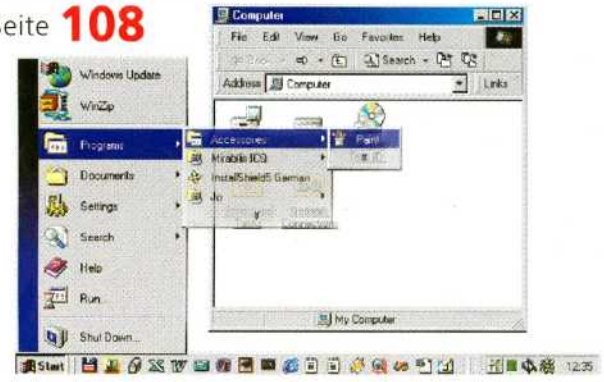
Lula ist wieder da: Im Genremix **WET ATTACK** kämpft das virtuelle Busenwunder mit dem üblen „Pimperator" um die Vorherrschaft auf dem Vergnügungsstern „Pleasure 6". Wie erotisch ein Spiel sein kann, lesen Sie im...

Test ab Seite **66**

Windows 2000

Ein neues Jahrtausend, ein neues Betriebssystem von Microsoft: stabiler, schneller und schöner als die Vorgänger? Der Betatest läuft bereits, wir informieren Sie über die Vorteile erstmals echter 32 Bit-Architektur.

Special ab Seite **108**



E3-Nachlese

Auf rund 46.000 Quadratmeter passen locker 14 Jumbo-Jets – oder die etwa 400 Aussteller der diesjährigen Megamesse in Los Angeles. Wir haben das riesige Areal für Sie nach Trends und Spielehighlights durchforstet.

Messebericht ab Seite **32**

Hot Spot

Branchen-News 26
Hinter den Kulissen
Besuch bei Looking Glass 44
Neues von Rage Software 42
Messe
E3 1999 in Los Angeles 32
Previews
Dungeon Keeper 2 50
Flight Combat 46
Hostile Waters 43
Midnight GT 43
Offroad GT 43
Outcast 48
System Shock 2 44
Turrican 3D 40
Unter schwarzer Flagge 54
Special
Die neuen Jugendschutzbestimmungen 28
Spiele-News 22

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Jagged Alliance 2 121
Tips & Strategien
Heroes of Might and Magic 3 . . .126
Cheats & Tricks
Commandos: Im Auftrag der Ehre .127
Expendable 127
GTA London 127
Gruntz 127
Half-Life (dt. Version) 127
Heroes of Might and Magic 3 . . .128
Rollercoaster Tycoon 128
South Park 128
Thrust, Twist & Turn 128
Warzone 2100 128
Word 97-Flipper 127
Lösungshilfen auf CD
Gangsters
Heroes of Might and Magic 3
S.C.A.R.S.

Hardware

News 104
Test
Die neuesten 3D-Karten 106

Interviews

Allvision (Turrican 3D) 40
Bullfrog (Dungeon Keeper 2) 52
FSK (Jugendschutz) 30
Netdevil (Jumpgate) 97
VUD (Jugendschutz) 30

Online Guide

News 94
Previews
Jumpgate 96
Tests
Lineage: The Blood Pledge 98
Total Annihilation: Galactic Wars .99

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Aufbaustrategie de Luxe

...versprechen **DIE VÖLKER**, Österreichs Antwort auf deutsche „Siedler". Soviel sei hier schon verraten: Mit Witz, neuen Ideen, alten Tugenden und ansprechender Präsentation ist im derzeit populärsten Genre mehr zu gewinnen als ein Blumentopf!

Test ab Seite **56**





Abenteuer auf der Scheibenwelt

Neues aus und in Terry Pratchetts kultiger Fantasy-Saga: Mit **DISCWORLD NOIR** hatten wir ein Grafikadventure im Test, das jeden Rahmen sprengt – Leser und Spieler sollten sich auf Überraschungen satt gefaßt machen, wenn sie als Privatschnüffler in Ankh-Morpork auf Bogeys Spuren wandeln.

Test ab Seite **70**

Nicht jugendfrei

...sollen PC-Games zukünftig so lange sein, bis die FSK eine Freigabe erteilt hat. Warum die Vereinbarung mit der USK auf Länderebene aufgekündigt wurde und welche Konsequenzen die neuen Jugendschutzbestimmungen für Versandhandel, Importtitel, Internet-Demos und Cover-CDs haben, erfahren Sie im

Hintergrundbericht ab Seite **28**



Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . . 14
S.C.A.R.S. 10
Charts 103
Comic 120
Editorial 3
Gewinner 131
Glossar für Fachbegriffe 115
Impressum 115
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 112
Messen & Termine 26
Preisausschreiben
Mini-Umfrage 6
Star Wars Competition 23
Special
Windows 2000 . . . . . **108**
Stadtgespräch 8
Testindex 102
Update Service 100
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Discworld Noir **70**
Verrat in der verbotenen Stadt . . . 92

Action

Army Men 2 88
Descent 3: Sol Ascent 86
South Park 90

Genremix

Wet Attack **66**

Simulation

Field & Stream Trophy Buck 93
Mechwarrior 3 . . . . . **82**
Railroad Tycoon 2:
The Second Century 101
Yoot Tower 92

Sport

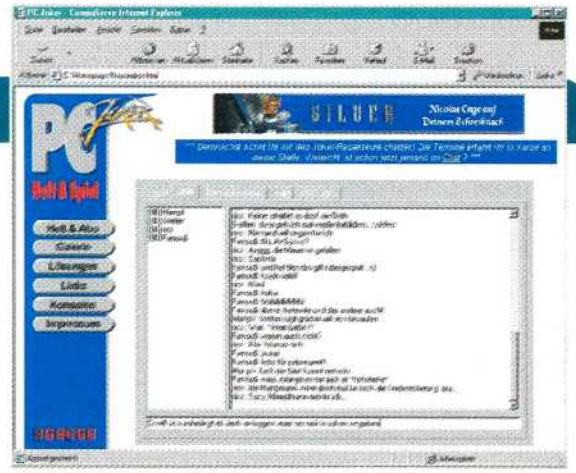
Actua Ice Hockey 2 93
Midtown Madness 78
N.I.C.E. 2 – Tune up 101
Official Formula 1 Racing **74**
Sports Car GT 80
Thrust, Twist & Turn 93

Strategie

Die Völker **56**
Fleet Command 92
Star Trek: Birth of the Federation . 64
Streetwars 62

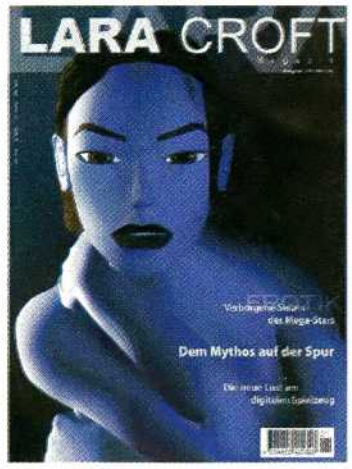
aus der Redaktion

JOKER-CHAT SPRUCHREIF



Auf unserer Homepage unter der Adresse www.pcjoker.de darf ab sofort geplaudert werden! Für diesen VCS-Chat ist keine eigene Zugangssoftware erforderlich, wer mit einem modernen Browser wie dem „Netscape Navigator 4" oder Microsofts „Internet Explorer 4" unterwegs ist, braucht einfach nur auf den entsprechenden Link zu klicken, um mit anderen Surfern per Tastatur quatschen zu können – Pseudos sind möglich, Störenfriede werden nach demokratischem Entscheid aller Anwesenden hinausgeworfen. Und wenn es ein Plausch mit Redakteuren sein soll: Auf unserer Page sind regelmäßig Termine angekündigt, an denen Joker-Schergen anwesend sind.

LARAS IDEALMASSE



Im **„Lara Croft Magazin"** aus dem Trend Verlag (die Pflichtlektüre vom Zeitgeist vernebelter Redakteure) findet der Leser neben Fotos, Render-Artworks und unverzichtbaren Artikeln (etwa „Goodies: Das trägt der Fan" oder „Poesie: Was Dichter über Frauen und Abenteuer denken") auch einen fiktiven Lebenslauf nebst Maßen der Eidos-Amazone. Demnach ist die englische Archäologin 31 Jahre alt, 180 cm groß, 59,7 kg schwer und bringt es auf 86-61-89. Und jetzt mal ehrlich: Wer hätte gedacht, daß Laras Oberweite nur läppische 86 Zentimeter umfaßt? Ob sie wie unlängst auch Baywatch-Pam ein bißchen Silikon abgegeben hat?!

ANGST VORM FLIEGEN

...hat unsere charmante Anzeigen-Fee Christiane Schober – jedenfalls seit sie eine Rundreise zu Gütersloher Spieleschmieden in einer winzigen Propellermaschine gewagt hat: Das Essen segelte wegen Turbulenzen durch die Kabine, gottlob ehe es mit Christianes Magen Kontakt hatte. Zur E3 nach Los Angeles ging es zwar in einem Jet, dennoch hatten die Kollegen von der Redaktion vorsichtshalber eine Familienpackung Valium im Gepäck.

IN DEN DUNGEONS VON LONDON



...präsentierte Acclaim der Presse die Fortschritte am Actionadventure „Shadowman". Unser Markus wurde also zusammen mit anderen Journalisten in einen weißen Schutzanzug gesteckt und durch eine Location voller Schockeffekte gejagt: Feuerfontänen aus den Wänden, Blutstropfen von der Decke. Da sage noch mal einer, wir hätten keinen aufregenden Job!

SCHNAPPSCHÜSSE

Frühling, Sonne, Chef nicht in der Nähe: Arbeitstier Manfred ist auch in der Mittagspause voll da!





Markus repariert eine Telefonbuchse, die Jack mit einem tieffliegenden Dartpfeil erlegt hat



Marketing-Prinzessin Claudia Rieflin empfängt Presse-Untertanen in ihrer Hotelsuite mit Häppchen und Infos zu „Wet Attack"

MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder ein paar Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

1) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
2) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
4) Sind Sie mit der Auswahl der Demos auf der Begleit-CD zufrieden? Falls nicht, warum?
5) Benutzen Sie den Joker-Installer, oder installieren Sie die Demos manuell?
6) Lesen Sie die Info-Texte auf der CD?
7) Würden Sie eine Benutzeroberfläche in HTML (ähnlich der CD-Lösungshilfen) vorziehen?
8) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
9) Sind Sie Abonnent?

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

MACHEN SIE SICH BEREIT ZUM ANGRIFF, MECHWARRIOR!

MECHWARRIOR®3

Kampf auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts!



Ihr Auftrag: Führen Sie einen vernichtenden Kommandoangriff auf dem Planeten Tranquil aus, und ebnen Sie die Oberfläche - inklusive Gebäuden, feindlichen Mechs und Panzern - ein. Der Clan der Nebelparder vedient nur den Tod!

MICROPROSE

www.mechwarrior3.de

FASA CORPORATION

Microsoft®

ZIPPER INTERACTIVE

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MicroProse ist eine Tochter von Hasbro Interactive. BattleTech-Material © 1999 FASA Corporation. MechWarrior, BattleTech, BattleMech und Mech sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation und Microsoft Corporations. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet unter Lizenz. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

HASBRO Interactive

Mal ehrlich: Haben Sie Raubkopien?



Marco Weinmann (22), Fahrradkurier
„Raubkopien sind kein Kavaliersdelikt. Aber manche Office-Programme sind so teuer, daß ich da eine Kopie okay finde. Die Zukunft gehört aber frei erhältlichen Betriebssystemen wie Linux."



Michael Lehner (19), Schüler
„Raubkopien sind letztendlich Diebstahl. Man schneidet sich damit doch ins eigene Fleisch, denn die Firmen machen die Spiele teurer, um die Verluste aufzufangen, oder sparen bei Produktion und Support."



Benjamin Meyer (27), Student
„Raubkopien sind doch Alltag, jeder hat welche. Nur funktionieren sie oft nicht, fehlendes Handbuch und Support verderben den Spaß am Spiel. Wenn ein Progi es wert ist, kaufe ich lieber das Original."



Benjamin Ölke (17), Schüler
„Spiele sind zu teuer. 50 Märker maximal wären da okay, aber nicht für so alten Budget-Kram. Ich selbst kenne bloß leider niemanden, der einen Brenner hat, darum habe ich auch keine Raubkopien..."



Norbert Schoderer (24), Industrie-Elektroniker
„Wenn bestimmte Titel nicht mehr erhältlich sind, kopiere ich mir schon mal ein Spiel – ist doch auch kein großes Ding, oder? Jeder hat einen Brenner, für mich ist das ein Kavaliersdelikt."

Kavalier oder Krimineller? Nachdem Deutschland als Hauptquartier der weltweiten Programmpiraterie ausgemacht wurde, fragten wir Spieler, wie es um die Legalität ihres Festplatteninhaltes bestellt ist.



Rafael M. (25), Student
„Ich brauche nicht jedes Spiel, ich kaufe sehr selektiv. Dann will ich aber auch Originalpackung und Handbuch. Spiele sind ja in Wahrheit nicht zu teuer, gemessen am Preis z.B. fürs Kino."



Markus Moser (18), Schüler
„Ich spiele seit Amiga-Zeiten, und damals hatte jeder Raubkopien. Die Situation jetzt ist lange nicht mehr so schlimm, neue Kopierschutzmethoden werden weiterhin für mehr Legalität sorgen."



Oliver Carrol (26), Koch
„Ich finde Raubkopieren nicht schlimm, aber die Qualität ist oft schlecht, und das Handbuch fehlt – am Ende lohnt sich der Aufwand kaum. Trotzdem sollten Spiele nicht mehr als 50 Mark kosten."



Andreas Ziegler (17), Schüler
„Bei Spielen sind Raubkopien für mich kein Thema, Compilations oder der Joker machen es leicht, billig an viel Spaß zu kommen. Bloß bei teuren Büroprogrammen greife ich schon mal zur Kopie."



Georg Krauß (44), Verkaufsleiter AND-Software
„Raubkopieren ist ein kriminelles Delikt und dumm dazu – letztendlich macht es Software teuer und durch Kopierschutz kompliziert. Bei vielen Mid-Price-Programmen lohnt es auch gar nicht."



Tom Jakubowicz (15), Schüler
„Bei Raubis fehlt mir der Original-Touch, also Packung usw. Aber im Internet gibt es so viele Games illegal direkt bei Veröffentlichung, da kann man schon mal schwach werden..."



Harry Kellner (38), Systemadministrator
„Früher hatte jeder Raubkopien, das war der Tod von Atari und Amiga. Jeder denkende Mensch sollte begreifen, daß Raubkopien Programm und Support teurer machen und dem Endkunden nur schaden!"



Benjamin R. (15), Schüler
„Spiele, die ich wirklich will, kaufe ich sowieso. Kopien ziehe ich allenfalls, um nur mal reinzuspielen. Aber ich kenne 'ne Menge Leute, die haben mehr Kopien als Originale."

Nächstes Thema

Die neuen Jugendschutzbestimmungen für Computerspiele waren uns nicht umsonst ein Special in dieser Ausgabe wert, dieses Thema bewegt derzeit so ziemlich die gesamte Branche – auch den „Mann auf der Straße"? In der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr.

Sonst noch Fragen? Dann lassen Sie uns doch einfach fragen, was Sie nicht zu fragen wagen! Themenvorschläge sind unter nebenstehender Adresse immer willkommen.

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

aber HALLO! GOLD EDITION

100 originale PC-GAMES

25 CD-ROMs

HALLO! GOLD aber

SUPER!

Produktinfo 009

GT Value

GT Value GmbH
Schüttweg 3–5
59494 Soest

media Verlagsgesellschaft mbH

media Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18
88175 Scheidegg

Überall erhältlich!

Installation und Start

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, es erscheint ein Autostart-Menü. Wählen Sie den Menüpunkt „Install", um S.C.A.R.S (rund 40 MB) auf Ihre HD zu kopieren. Im linken unteren Eck des Menüs können Sie später festlegen, ob die Direct3D- oder die 3Dfx-Version (optimiert für Voodoo-Karten) des Spiels gestartet werden soll. Allgemein wird das Programm durch die Option „Play" im Autostart-Menü oder über den Eintrag „Programme/UbiVivid/Scars/" im Startmenü von Windows 95/98 gestartet.

Bei Problemen: Beachten Sie bitte, daß S.C.A.R.S. eine Direct3D- oder 3Dfx-Karte mit zumindest 4 MB RAM voraussetzt; ältere Chipsets (Number 9, S3 Virge, PowerVR und Rendition) werden nicht unterstützt. Die CD-ROM muß beim Spielen eingelegt sein – sollte das Programm dennoch danach fragen oder die Fehlermeldung „Missing export OLE32.DLL" ausgeben, finden Sie auf CD Nr. 2 im Verzeichnis „Patches" ein Update. Einfach die selbstextrahierende Datei in Ihr Installationsverzeichnis von S.C.A.R.S entpacken, und die alten Daten werden überschrieben.

Handbuch & Cheats



Das **komplette deutsche Manual** finden Sie als PDF-Dokument auf CD Nr. 1 im Ordner „Scars/Manuals". Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie in der brandaktuellen Version 4.0 über den Menüpunkt „Goodies" im Jokermenü der CD Nr. 2 installieren können. Und in der Rubrik „Lösungen" warten dort auch gleich **Cheats zum Freischalten von Strecken und Autos**.

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.

Vollversion



Erst vor fünf Monaten für 100 Mark veröffentlicht, jetzt schon komplett auf unserer Cover-CD – damit dürfte der schicke 3D-Racer von Vivid Image und Ubi Soft die wohl aktuellste Vollversion sein, die je ein PC-Magazin zu bieten hatte! Das gilt mithin auch für die Technik: Die brachialen Arcaderennen aus dem Jahr 3000 gehen dank (erforderlicher) 3D-Beschleunigung in Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixel über den Monitor und bieten modernste Lichteffekte sowie spektakuläre Explosionen satt.

In S.C.A.R.S treten Sie gegen bis zu sieben gewiefte Computergegner oder (via horizontal geteiltem Bildschirm) einen Freund an. Damit dabei auch die Waffen sprechen können, liegt das Glück förmlich auf der Straße: Raketen, Sprengsätze, Haftminen, Zeitbomben, Schutzschilde und viele weitere Extras werden einfach durch Überfahren aufgesammelt. Die neun verfügbaren Boliden (fünf gibt es von Anfang an, der Rest muß durch Erfolge erspielt werden) wurden der Tierwelt nachempfun-



Für aggressives Fahrverhalten, die schnellste Runde, Überrundungen und „perfekte" Rennen winken Extrapunkte



Neun Boliden gibt es insgesamt, die vier Bonuswagen wollen erst erspielt (oder ercheatet) werden



Geteilter Bildschirm, doppelter Spaß: Zwei Piloten können sich an einem Rechner heiße Duelle liefern



Direct3D- und 3Dfx-Unterstützung sorgen für spektakuläre Optik auf neun Strecken

den und entsprechen ihren jeweiligen Vorbildern. So kommt ein elefantöses Vehikel auf den neun Strecken (zwei zu Beginn, alle übrigen für Sieger oder Cheater) zwischen sandigen Cañons, verschneiten Bergpisten und einer Future-City eben robuster zur Sache als ein wendiger Schlitten im Haifisch-Design. Die Brücken, Abkürzungen, Gabelungen und Senken können wahlweise aus der Cockpit- oder einer Hinterbordkamera betrachtet werden.

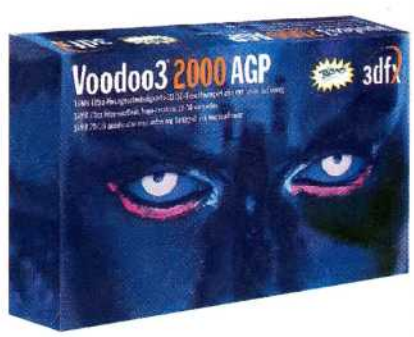
S.C.A.R.S bietet vier Spielmodi, nämlich Ghost-Fahrten, Challenge, Grand Prix oder Duelle am Splitscreen. Dazu kommen Punkteboni für besonders aggressive Fahrer, Rennen am spiegelverkehrten Kurs und Replays. Allüberall begleiten kernige Musikstücke direkt von CD, satt röhrende Motoren sowie deftige Explosionen den Piloten. Und sollte der über einen Joystick oder ein Lenkrad mit Force-Feedback-Technologie verfügen, darf er sich zusätzlich auf aufrüttelnde Erlebnisse freuen. Doch Spaß am Gas gibt es diesen Monat auch via Pad oder Tastatur reichlich!

Auf Dauer hilft nur 3D-Power

Sie haben keinen 3D-Beschleuniger? Zugegeben, S.C.A.R.S macht auch als Audio-CD eine gute Figur: 87 Prozentpunkte gab es im Februar für den Sound. Ernsthaft wird aber nicht nur für unsere (brand-)aktuelle Vollversion eine 3D-Beschleunigerkarte benötigt, immer mehr Games setzen derlei Equipment voraus – der Rest sieht damit um Klassen besser aus. Daher haben wir ein Angebot für Sie!

Im Joker Shop auf den Seiten 116/119 finden Sie derzeit zwei empfehlenswerte 2D/3D-Kombiboards zum Leser-Sonderpreis: Die **Elsa Victory 2 für 149,– DM (Empf. VK. 169,– DM)** ist ein preisgünstiges Einsteigermodell mit 16 MB SG-RAM, dessen Voodoo 2 Banshee-Chip so gut wie alle erhältlichen 3D-Games für Ihren Rechner verfügbar macht. Für höchste Ansprüche sollten Sie zur **Voodoo 3 2000 für 249,– DM (empf. VK. 299,– DM)** mit 16 MB RAM und satten 300 MHz greifen, um auch für die Spiele von morgen gerüstet zu sein. Beide Karten sind nur als AGP-Modelle und nur gegen Nachnahme lieferbar.





Not N.I.C.E.?

Aus lizenzrechtlichen Gründen konnten wir den im letzten Heft angekündigten Titel **Have a N.I.C.E. Day: All in One** nun leider doch nicht veröffentlichen. Leider? Eigentlich im Gegenteil: S.C.A.R.S. ist nicht nur das weitaus aktuellere Game, es erhielt auch bessere Wertungen und nutzt im Gegensatz zum „netten" Oldie vom Februar 1997 die Vorzüge moderner 3D-Turbos. Ein guter Tausch, wie wir meinen. Wer dem nicht zustimmt, bei dem möchten wir uns für das vergebliche Warten entschuldigen, doch hier war höhere Gewalt am Werke.

S.C.A.R.S.
(Vivid Image/Ubi Soft)

3D-optimiertes Arcaderacing mit Witz und Tempo

Originalwertung	Ausgabe 2/99, 77 Prozent
Umfang	9 Strecken, 9 Autos, 4 Spielmodi inkl. Splitscreen, diverse Waffen und Power-ups, Replay-Funktion
Präsentation	effektreiche 3D-Grafik in Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel (Direct3D- und 3Dfx-Karte erforderlich), 11 CD-Audiotracks, Mono oder Stereo, Musik und Effekte getrennt regelbar
Steuerung	Tastatur, Pad, Joystick oder Lenkrad, Force Feedback wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P166 mit Windows 95/98, 16 MB RAM, Direct3D- oder 3Dfx-Karte mit mind. 4 MB RAM und ca. 40 MB auf der HD
Installation, Handbuch & Cheats	deutsche Anleitung auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", Installation und Start durch Autostart-Menü, Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2

Voodoo3™ 2000

Voodoo3™ 3000

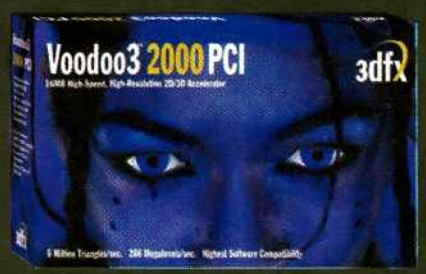
Merken Sie sich diese Gesichter

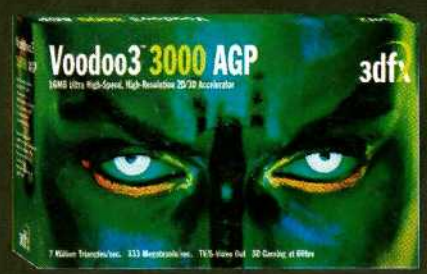
Schnellste 3D/2D-Grafik der Welt

Höchste Spielekompatibilität:
Unterstützt Direct3D®, Glide®, Open GL®

DVD-Unterstützung*

TV/S-Video-Ausgang**





Voodoo3 - Einführung

3dfx
www.3dfx.com

Fachhändler sind u.a.: Atelco Alternate ComTeam Electronic A-Z JE Computer Media Markt ProMarket PC-Spezialist Saturn
www.voodoo-3.de

** Nur für Voodoo 3 3000 Retailversion - mit MPEG2 Softcoupon, nicht für OEM Produke ** TV/S Ausgang nur für Voodoo 3 3000*

3dfx Interactive - 7, Waterside Drive, Langley, Berks SL3 6EZ, Tel: +49 180 517 76 17 Fax: +44 01 753 21 26 08

Voodoo3, V2 1000, Glide and the 3dfx Logo are trademarks and/or registered trademarks of 3dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Copyright 3dfx 1999.

Produktinfo 004

Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies

Top-Demo: Heroes of Might and Magic 3

Die beiden ersten Teile der strategischen Rollenspielableger von New World Computing und Ubi Soft handelten noch in Enroth, jetzt ist Abenteuerurlaub im Fantasy-Reich Erathia angesagt: Mit unserer Top-Demo können Sie 28 Runden lang ohne Einschränkungen Schätze suchen, Städte ausbauen, Truppen rekrutieren und gegen Ihre Feinde führen!



28 voll spielbare Runden lang erforschen Sie die Fantasy-Welt Erathia

GENRE: Fantasy-Strategie
UMFANG: 28 Runden uneingeschränkt spielbar
BESONDERHEIT: läuft in 800 x 600 Pixeln bei 16 Bit Farbtiefe
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 100 MB auf der HD



In der Stadt werden Truppen und Helden angeheuert

Bonuspaket: Heretic 2

Fans des 3D-Actionabenteuers dürfen sich freuen, denn hier wartet eine umfangreiche Erweiterung der Activision-Ketzer: acht neue Deathmatch-Levels, bessere Unterstützung von 3D-Sound, neue Skins, neue Moves (u. a. diagonales Springen) und vieles mehr! Eine detaillierte Auflistung der Features entnehmen Sie bitte dem Readme-Dokument im Ordner „Special/Heretic2" auf CD Nr. 2.
Zur Installation öffnet man auf CD Nr. 2 das Verzeichnis „Special/Heretic2"; nach einem Doppelklick auf die Datei EP_v1-04.exe wird das Bonuspaket installiert. Die acht neuen Multiplayer-Arenen müssen separat aus der Datei EP_DM_Maps.exe entpackt werden. Achten Sie darauf, dabei den korrekten Pfad zu Ihrem Verzeichnis des Hauptprogramms (Heretic 2) anzugeben. Anschließend können Sie durch Doppelklick der Datei EP_v1-06_update.exe ein Update von der Version 1.04 auf 1.06 vornehmen.



Ganz neue Perspektiven: Der Konsolenbefehl cl_camera_fpmode 1 macht Heretic 2 zum Egoshooter

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. 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 in der Rubrik „Goodies" im Jokermenü das Windows-Programm **Winzip 7.0** für Win 95/98/NT.

Apache Havoc
Update auf V 1.1d mit verbesserten deutschen Texten usw.
Bundesliga Manager 98
Update auf V 2.0b
Die Siedler 3
Update auf V 1.33
Expendable
Joystick-Fix für deutsche und englische Fassung
Heretic 2
Update auf V 1.06 (im Verzeichnis Special/Heretic2)
Lamentation Sword
Multiplayer-Fix für die deutsche Fassung
Lands of Lore 3
Update aller Sprachversionen auf V 1.06J
S.C.A.R.S.
stellt sicher, daß die CD-ROM beim Programmstart auf allen Rechnern erkannt wird
Rollercoaster Tycoon
Tool zum Fortsetzen abgestürzter Szenarien
Unreal
Update der US- und internationalen Fassung auf V 224
U.S. Navy Fighter 97
Update der deutschen Fassung auf V 1.4
Warzone 2100
separate Updates für englische und deutsche Fassung auf V 1.10b



Herausgeber Michael Labiner und Chefredakteur Richard Löwenstein zu Gast bei NBC Giga! Einen 18-minütigen Mitschnitt der Computershow finden Sie mit freundlicher Genehmigung des TV-Senders als MPEG-Video auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Special".

Exklusiv-Demo: Die Völker

Test in dieser Ausgabe

Wer sagt, daß gute Aufbaustrategie nur aus Deutschland kommt? Jetzt schicken sich die österreichischen Spieleschmieden Jowood und NEO an, das Blue Byte-sche Siedler-Monopol zu brechen! Erfolgreich, wie Sie sich anhand unseres großen Tests des Hit-Games und dieser exklusiven Demo selbst überzeugen können.

Nur bei uns nehmen Sie in einer voll spielbaren Mission das Schicksal des Insektenvolks Sajiki in die Hand. Ihre Aufgabe ist es, 100 Portionen Nahrung zu erwirtschaften, damit die Krabbler der herannahenden Trockenperiode trotzen können. Dazu wäre zunächst ein Wohnbau zu errichten, um neue Siedler anzulocken. Es folgt der Bau einer Verpuppungsstätte, um freie Träger in Spezialberufen ausbilden zu können – dringlich wird ein Forscher benötigt, der im Labor Neuheiten austüftelt. Und der wiederum benötigt Mittel aus dem Finanzmenü, um erfolgreich zu arbeiten…



Die Träger schaffen automatisch Rohstoffe zu Baustellen, können aber auch manuell befehligt werden



Das Volk der Sajiki (rechts) ist für seine „Rauchmaden" bekannt



GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: eine voll spielbare Mission mit dem Insektenvolk
BESONDERHEIT: Audiotrack direkt von CD
SYSTEM: P200 MMX mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 48 MB auf der HD

Technik-Tip: Sollten beim Scrollen Grafikfehler auftreten, schalten Sie im Grafik-Einstellungsmenü den Punkt „Scroll-Optimierung" aus.

Lösungshilfen auf CD

Auch diesen Monat haben wir wieder Bonus-Lösungen auf die CD gepackt, die es aufgrund ihres Umfangs nicht oder nur gekürzt ins Heft geschafft haben. Da wäre zunächst die **Komplettlösung zu Heroes of Might and Magic 3**, dann ein ausführlicher **Strategie-Führer für Gangsters**, ergänzt durch einen Cheat zum Aufbessern leerer Mafia-Kassen. Und wer sich **alle Strecken und Autos für unsere Vollversion S.C.A.R.S.** freischummeln will, wird ebenfalls bedient.
Das alles steckt wie immer unter einer komfortablen HTML-Oberfläche, aufrufbar über den Menüpunkt „Lösungen" der CD Nr. 2. Sie benötigen einen framefähigen Browser wie den „Internet Explorer 5", den Sie ebenfalls von CD Nr. 2 installieren können.



Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies

Descent 3

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Action
UMFANG: ein neuer Level inkl. Mehrspieleroption
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigung via Direct3D, Glide und Open-GL
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98/NT4 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 70 MB auf der HD

Hell-Copter



GENRE: Heli-Action
UMFANG: 3 verschiedene Hubschrauber in einer voll spielbaren Mission
BESONDERHEIT: komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 1 bis 37 MB auf der HD

Kingpin



GENRE: Egoshooter
UMFANG: Trailer im Format „Shockwave Flash", läuft eigenständig
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Klingon Academy



GENRE: Space Opera
UMFANG: neues MPEG-Video für Star-Trek-Fans
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Shadow Company



GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
UMFANG: eine voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: mit der deutschen Synchronstimme von X-Lady Dana Scully
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 42 MB auf der HD

Storm



GENRE: SF-Flugi
UMFANG: eine voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: Direct3D- oder 3Dfx-Beschleuniger erforderlich
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 23 MB auf der HD

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

NEU **Acrobat Reader 4.0**
Dokumentenbetrachter für Win 95/98

DirectX 6.1
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 95/98

Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98

NEU **Internet Explorer 5.0**
Microsoft-Webbrowser für Win 95/98

mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen

UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.20
MP3-Player für Win 95/98/NT

Winzip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98



Neue Levels für Half-Life TFC

Erst letzten Monat hat Sierra seinem revolutionären 3D-Actionabenteuer mit „Team Fortress Classic" ein umfangreiches Add-on für Multiplayer spendiert (zu finden auf der Heft-CD PCJ 6/99), schon haben die Fans acht weitere Arenen kreiert. Unser Dank gilt den Autoren für die Veröffentlichungsfreigabe: Manno (The Hood TFC), Jim Davis (Circle Jerk v2), Mark Rosten (Mr. Flibble's Bases), Matthew Armstrong (Darkness), John Milmont (Forever), S-Sniper (Confrontations), Ringo Tragedy (1 Fort TFC) und Andreas Baus (Big Guns).

Installation: Alle Levels liegen gezippt im Ordner „Special/Half-LifeTFC" vor. Entpacken Sie die Files jeweils so, daß die BSP-Dateien im Unterverzeichnis „Half-Life/TFC/Maps" liegen. Das Hauptprogramm „Half-Life" und das Add-on „Team Fortress Classic" sind zum Betrieb erforderlich.



Nur ein Fort, aber Spaß für zwei Teams in „1 Fort TFC"



In „The Hood TFC" gehen zwei Teams auf Flaggenjagd, während das dritte als Sniper fungiert



In „Forever" müssen die Fahnen von zwei extrem hohen Leitern heruntergeholt werden

Shareware von Lesern

Frosch
Der Hüpf-Klassiker „Frogger" in einer Version von Michael Stahlberg

Marine
„Schiffe versenken" für zwei Gamer, ebenfalls von Michael Stahlberg

Robo Challenge
10 Levels aus dem Shareware-Denkspiel von Hartmut Beck

Tankwars
Panzergefecht für zwei Spieler von Benjamin Holfeld

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

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. 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.

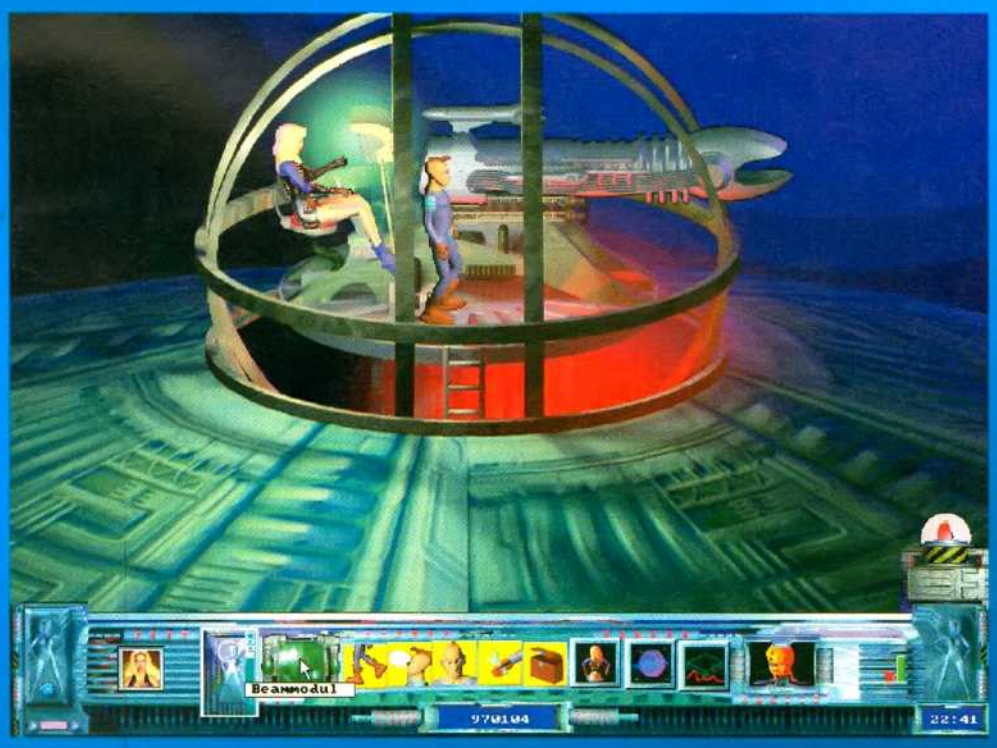
Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: mhuber@pcjoker.de



Lula

Neu-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 Verlangen Sie die Aboverwaltung!





GRATISNUMMER MIT DEM BUSENWUNDER

für jeden neu geworbenen Abonnenten

Ihre Abo-Vorteile

- „Wet Attack" (der erotische Genremix von CDV) als Prämie für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben, und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* anstatt der kioskü blichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post, in aller Regel noch ehe der Kiosk das Heft hat!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

Abonnenten aufgepaßt!

Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön eine exklusive Treueprämie geschenkt!

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

SPORTS TV: SOCCER!

„Sports TV: Boxing!" war erst der Anfang, im Oktober will das Berliner Team von Silverstyle Entertainment mit dieser **Managementsimulation** den deutschen Kollegen von Ascaron bzw. deren „Anstoß 3" zuvorkommen. Behandelt wird dann die Karriere vom Kicker zum Trainer und schließlich Vereinsmanager, wobei weder sportliche noch grafische Aspekte zu kurz kommen sollen: Die 3D-Engine gießt selbst Rauchbomben und die Mimik der Balltreter realitätsnah in Bits und Bytes.



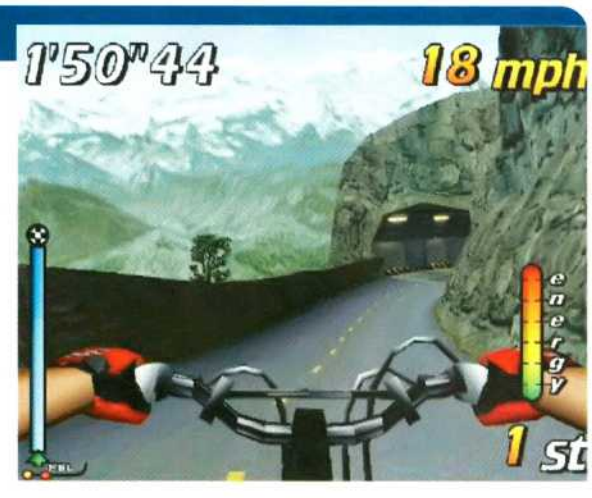


Weitere Eckdaten: 20 Missionen, 54 Ligen, 15 Spielerattribute, 50 Stadien, Surroundsound, einsteigerfreundliches Handling, Star-Modus zur Betreuung tatsächlicher Top-Kicker sowie ein Editor für die manuelle Abänderung der mangels Lizenz nicht originalen Namen.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING



Keine Angst vor steilen Hängen hat man bei Codemasters: Für Oktober ist aus England eine **Mountainbike-Sim** angekündigt, wo man gegen bis zu 15 computergesteuerte Velopiloten in die virtuellen Pedale tritt. In zehn Austragungsorten wird trainiert, fährt man Einzelrennen oder um WM-Punkte – inklusive Loopings und spektakulären Hüpfern auf tuningfähigen (Radmantel, Übersetzung, Bremse) Bikes. Augenmenschen dürfen sich auf realistische Wettereffekte, gesellige Radler auf Duelle via Splitscreen oder Netzwerk freuen.



SEED



Im Herbst soll bei Human Soft die Saat des Bösen aufgehen: Der grimmige **3D-Egoshooter** will düsteres Ambiente, mächtig gruselige Monster sowie satte Action mit mehr als nur einer Prise Jump & Run würzen – die Macher sprechen gar vom weltersten „Ego-Hüpfical". Die Basis bildet eine eigens entwickelte 3D-Engine, die insbesondere Gravitation, Winde und Schatten für statische und bewegliche Objekte realistisch berücksichtigt. Außerdem darf man auf ausbaufähige Extrawaffen, komplexe Innen- und grandiose Außenwelten mit 3D-Automapping sowie teilautomatische (also autoscrollende) Missionen gespannt sein.

SKOUT

Mit Verspätung schnürt der 3D-Aufklärer aus deutschen Landen den Patronengurt: Nach April ist nun der August als Erscheinungstermin für diesen **3D-Egoshooter** angekündigt. Der Reiz des Spiels soll freilich nach wie vor in der Zusammenarbeit zwischen dem konventionellen Actionhelden und seiner halbautomatischen Drohne liegen; dazu verspricht das Treysaer Team von Soft Enterprises kniffelige Puzzles sowie packende Nah- und Fernkämpfe. In den 21 Levels will man zudem mit Nebel-, Licht- und Spiegeleffekten neue Maßstäbe in Sachen Grafik setzen.





Wußten Sie übrigens

...daß Erfolgsautor Michael Crichton sein eigenes Spielelabel gegründet hat? Nach der Jahrtausendwende sollen die **Timeline Studios** Garant für opulente Präsentation, dichte Stories und spannendes Gameplay werden.

...daß das Megamovie **Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung** nicht erst wie zunächst angekündigt am 2. September, sondern bereits am 19. August in deutschen Kinos anläuft?

...daß 3D Realms' ebenso heiß erwarteter wie lang verspäteter 3D-Egoshooter **Prey: A Talon Brave Game** nun doch nicht Ende 1999, sondern erst im Frühjahr 2000 erscheinen soll?

...daß der britische Entwickler UDS ab Herbst eine PC-Sim um Plastikmodelle aus dem Zweiten Weltkrieg anbietet? Geplanter Titel: **Airfix Dogfighter**

REAL NEVERENDING STORY

Michael Endes Roman „Die unendliche Geschichte" liefert die Vorlage, das Münchener Team von Discreet Monsters will dieses Jahr eine PC-Adaption liefern. Die ersten Bilder aus der „MonsterEngine" sind jedenfalls schon recht beeindruckend: Auf 3D-Basis entsteht ein gewaltiges Fantasy-Abenteuer, in dem der Spieler zusammen mit skurrilen Begleitern das Land Fantasien vor dem allesverschlingenden Nichts retten muß. Die opulenten Außenwelten und komplexen Innenräume sollen bereits ab einem P166 mit 3D-Karte ihre volle Pracht entfalten.



QUAKE 3: ARENA

Ende Mai, also kurz nach Redaktionsschluß wollte id-Software eine erste umfassende PC-Technologiedemo (ca. 24 MB) des heiß erwarteten Ego-Shooters für Multiplayer zum Download anbieten. Unser Vorab-Eindruck: Die problemlose Installation wird mit hervorragend animierten 3D-Figuren, toll organisch wirkenden Oberflächen, feinstem Bump Mapping und gutem Farbeinsatz belohnt. Auch wenn die Plasmawaffen, Raketenwerfer, Railguns und Kettensägen noch nicht endgültig ausgebildet sind, lohnt der Blick!



NOCTURNE

Kennen Sie „Monster Truck Madness" oder „Fury"? Jetzt jedenfalls basteln die einst für Microsoft tätigen US-Entwickler von Terminal Reality für Take 2 bis Ende des Jahres an einem gruseligen Actionabenteuer. Als geheimnisumwitterter Monsterjäger macht man dabei mit magischen Waffen Jagd auf Zombies, Mumien und andere Untote aller Art. Kleinere Knobeleien ergänzen das Gameplay, während düstere 3D-Optik und stimmungsvoller Sound eine dichte Atmosphäre schaffen sollen.





Exklusive Star Wars Figuren zu gewinnen!

Am 19. August läuft mit **Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** das Filmereignis des Jahres in deutschen Kinos an. Doch der Hamburger Laden & Versandhandel Star Toys (www.startoysshop.de) verlost schon jetzt, und damit exklusiv noch Wochen vor dem offiziellen Verkaufsstart der Merchandisingprodukte, wunderschöne Sammlerstücke zum Megamovie!



1. PREIS

Ein kompletter Satz aus 18 Episode 1-Figuren im Gesamtwert von über 500.– DM

2. PREIS



Ein Naboofighter im Wert von 150.– DM

3. PREIS

Anakin Skywalkers Podracer im Wert von 119.– DM

4. BIS 6. PREIS



Je einmal Darth Mauls Sithspeeder im Wert von 59.– DM

7. BIS 10. PREIS

Je ein Stap Droid im Wert von 59.– DM

Wer seiner Glücksfee nicht traut oder die Ziehung der Gewinner nicht abwarten mag, kann die beweglichen Figuren mit Soundchip ab sofort bei **Star Toys, Dammtorstr. 22, 20354 Hamburg, Tel. 040 / 35 71 38 13** bestellen. Der Rest des Universums schreibt einfach bis 9. Juli an uns und hofft, daß die Macht bei der Auslosung mit ihm sei. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme von Mitarbeitern des Joker Verlags und Star Toys.

EINFACH KARTE EINSENDEN!
Joker Verlag • Kennwort: Jedi-Joker
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT



Wieder ein postnukleares Szenario, wieder mutierte Überlebende, vor denen es den kargen Rest der Menschheit zu schützen gilt: Im **strategischen 3D-Shooter** von Hothouse Creations und Eidos geht es ab Herbst mit einem Trupp „genetisch verbesserter" Marines gegen die üble Brood.
Als Kampfgebiete sind reich mit Lichteffekten geschmückte Render-Terrains wie Sibirien, Peru oder die Nester der „Brut" vorgesehen, als Friedensstifter knapp 100 physikalisch korrekt umgesetzte Waffen. Im Kampf gegen Polygongegner werden sich die vom Spieler betreuten Charaktere weiterentwickeln, man wird neue Technologien erforschen und Gelände voller Verstecke erkunden müssen – dank des zufallsbasierten Missionsdesigns sollen auch bei mehrfachem Durchspielen immer neue Aufgaben zu entdecken sein. Alternativ sind Deathmatches und Kooperationsmodi via Netzwerk oder Internet angekündigt, wo bis zu acht Futuristen in der Postapokalypse willkommen sind.

FLY!



Die Entwickler von Terminal Reality kennen von zuckendem Ballerfinger geplagte Aktionisten von Titeln wie „Terminal Velocity" oder „Fury 3"; in rund drei Monaten sollen sie auch eingefleischte Simulanten kennenlernen: Diese **zivile Flugsimulation** will im Sommer Microsofts übermächtigen „Flight Simulator" vom Wolkenthron stürzen.
Mittel zum Zweck sind die detailreiche Grafik mit realistisch ausgestalteten Cockpits und auf Satellitendaten basierender Landschaft, exzellenter 3D-Sound sowie ein in seiner Wirklichkeitsnähe variables Flugmodell für Cessna, Pitts und ein paar weitere Maschinen. Der PC-Pilot darf zu Kunstflugwettbewerben abheben, über am Monitor glaubwürdig nachgebildeten Cities wie San Francisco oder Los Angeles schweben und auf einem von rund 900 internationalen Airports landen. Im Netzwerk und Internet will man zudem bis zu acht Fliegern gleichzeitig die Startgenehmigung erteilen.

LEGO RACERS



Für das Kind im Manne (und der Frau) soll Weihnachten dieses Jahr auf den Sommer fallen. Bereits in wenigen Wochen veröffentlicht nämlich der dänische Spielzeugkonzern einen digitalen Mix aus Modellrennbahn und Legoklötzchen: Das **Rennspiel mit Konstruktionspart** ermöglicht es dem User, zunächst eigene Boliden zusammenzustecken und sich mit diesen dann auf zwölf legotypischen 3D-Strecken (Piratenburg, Raumhafen usw.) heiße Positionsgefechte mit Plastikfahrern wie „Rob'n'Hood", „Cpt. Redbeard" oder dem gefürchteten „Rocket Racer" zu liefern.
Features wie zum Aufsammeln bereitliegende Turbobooster und Power-ups, Tuningmöglichkeiten für die Fahrzeuge und ein Splitscreen für zwei „Steckrüben" mit Benzin im Blut sollen das Game auch für eine ältere Zielgruppe interessant machen. Ein origineller Racer also, oder doch nur Kinderkram? Diese Frage wird erst eine Testfahrt befriedigend beantworten können.

© 1999 Infogrames United Kingdom Ltd.

SILVER

ERLEBE EINE WELT REGIERT VON

MAGIE UND STAHL

8,5 VON 10 "SILVER BRINGT ENDLICH FRISCHEN WIND IN DIE ANGESTAUBTEN REGALE"

90% "FÜR RPG-FANS IST SILVER EINE OFFENBARUNG"

81% "...SPANNENDE ECHTZEIT-KÄMPFE UND EINE BENUTZER-FREUNDLICHE STEUERUNG ERMÖGLICHEN EINE HOHE LANGZEITMOTIVATION"

85% "GELUNGENES ACTION-RPG NACH GANZ EIGENER MACHART"

85% "SILVER VERMAG...ÜBER GRENZEN HINWEG ZU BEGEISTERN"

82% „SILVER HAT MICH VOM ERSTEN MOMENT AN... BEGEISTERT"

82% "... ABENTEUER MIT INNOVATIVEN KÄMPFEN"









Exklusivvertrieb Österreich

DYNAMIC SYSTEMS

Exklusivvertrieb Schweiz

Produktinfo 015

www.silver-game.com

powerd by

PRINZ Das Metropolenmagazin

Exklusivvertrieb Deutschland

INFOGRAMES

Branchen-News

DOCH JUGENDFREI

...ist laut revidierter USK-Empfehlung nun SirTechs Strategiehit **Jagged Alliance 2**. Ursprünglich wollte die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle das Spiel mit dem Siegel „Nicht geeignet unter 18 Jahren" versehen, doch Publisher Topware protestierte gegen diese Entscheidung – mit Erfolg: Der Berufungsausschuß der USK senkte am 4. Mai die Altersseinstufung auf **geeignet ab 16 Jahren**. Uns scheint das naheliegend, erhielten die beiden Vorgänger „Jagged Alliance" und „Deadly Games" in den Jahren '95 und '96 doch ebenfalls diese Empfehlung.



AUS FÜR TELEFON-CDs?

Nach einem Urteil des Bundesgerichtshofes in Karlsruhe benötigen Hersteller von Telefonauskunft-CDs (prominenteste Beispiele: Topware mit „D-Info" und der Tele-Info-Verlag) eine Lizenz der Telekom-Tochterfirma DeTeMedien, um Daten aus den Telefonbüchern übernehmen zu dürfen. Das Gericht befand zwar, daß die Auflistung der Teilnehmerdaten an sich keine schöpferische Leistung und damit nicht urheberrechtlich geschützt sei, doch unterlägen die amtlichen Telefonbücher als Datenbanken seit dem 1.1.1998 europaweit einem Leistungsschutzrecht, welches die unautorisierte Verbreitung oder Vervielfältigung verbiete. Den Zweitanbietern drohen nun sogar **nachträgliche Schadensersatzforderungen in bislang unbestimmter Höhe**.



INFOGRAMES WÄCHST WEITER

Nach **Psygnosis Frankreich** kauft der Publisher weitere Labels in aller Welt: Verträge mit **Beam International** (Australien), den US-Entwicklern **Accolade** und der englischen Spieleschmiede **Gremlin** sind bereits unter Dach und Fach; Gerüchten zufolge verhandeln die Franzosen derzeit auch mit den „bebensicheren" 3D-Spezialisten von **id-Software**.

SEGA IN NOT

Nachdem sich der japanische Konsolen- und Automatenhersteller Sega Enterprises weitgehend aus dem PC-Geschäft zurückgezogen hat, sollen nun Rationalisierungsmaßnahmen das Unternehmen aus den roten Zahlen führen: **Der geschätzte Verlust im Geschäftsjahr 1998 beträgt 380 Millionen US-Dollar**; auch die im November in Japan eingeführte 128 Bit-Konsole „Dreamcast" (Deutschlandstart: 23. September '99) blieb mit bislang einer Million verkauften Exemplaren unter den Erwartungen zurück. Jetzt will das Unternehmen binnen eines Jahres rund 1000 Angestellte abbauen – das ist etwa ein Viertel aller Sega-Mitarbeiter!



SQUARE SOFT IN EUROPA

Das in Konsolenkreisen legendäre Unternehmen hat die Gründung einer europäischen Niederlassung unter dem Namen „Square Europe Ltd." angekündigt. Ob daraus hierzulande auch eine PC-Umsetzung des allein in Japan bereits 4.000.000 mal verkauften Playstation-Rollenspiels **Final Fantasy 8** resultiert, bleibt abzuwarten.



Messen & Termine

mecon '99

Fachkongreß für digitale Medienproduktion
14. bis 16. Juni 1999
in Köln
Info: www.mecon.de
Tel.: 0221/821 29 39

Internationale Funkausstellung

Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik
28. August bis 5. September 1999 in Berlin
Info: www.ifa-berlin.de
Tel.: 030/30 38 0

European Computer Trade Show (ECTS)

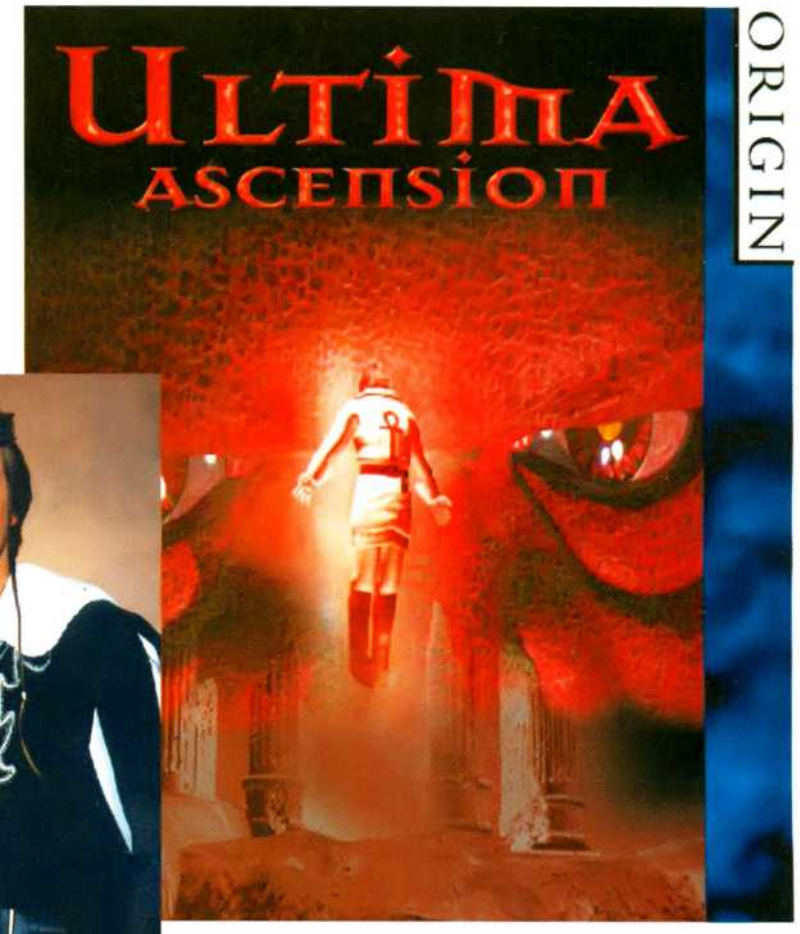
Fachmesse für Computer- und Videospiele
5. bis 7. September 1999
in London
Info: www.ects.com

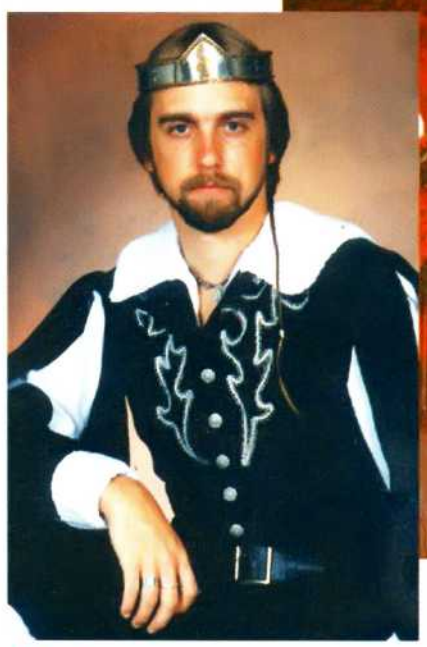
Game Developers Conference

Fachkongreß der Computerspielebranche
9. bis 13. März 2000
in San José/USA
Info: www.gdconf.com

RICHARD GARRIOTT: Wie man hervorragende Spiele macht

Er ist der ultimative Rollenspieldesigner, er ist „Lord British": Kürzlich referierte Origins Star Richard Garriott auf der offiziellen Homepage zu „Ultima: Ascension" über erfolgreiches Spieldesign – wir haben seine interessantesten Statements zusammengefaßt.





Die Branche wird langsam erwachsen, seit den „Goldgräberzeiten" haben sich viele Dinge geändert – nicht immer zum Besseren. So haben Marketing und Vertrieb mittlerweile mindestens den gleichen Stellenwert am Markt wie die individuelle Kreativität der Spielemacher. Außerdem geht es hier schon fast so glamourös zu wie in der Filmindustrie: Die Starallüren gewisser Promis sind schuld an schlechtem Arbeitsklima und wirtschaftlichen Fehlentscheidungen. Defizite gibt es auch wegen des häufig unerfahrenen Managements in dieser relativ jungen Branche.

Soviel steht fest: Ein Spiel zu entwickeln, ist harte Arbeit – ein profitables Spiel zu entwickeln, ist noch schwieriger. Dennoch bleibt wohl unbestritten, daß es nur auf wenigen Gebieten einfacher ist, reich und berühmt zu werden! Immer vorausgesetzt natürlich, man verfügt über reichlich Motivation und Know-how. Das hat leider recht negative Auswirkungen auf die personellen Aspekte. Viele Entwickler wechseln nur mit Blick auf finanzielle Verbesserung häufig den Arbeitgeber oder machen sich selbständig. Doch Teamwork ist das A und O, wenn man erfolgreich sein will. Und es braucht seine Zeit, bis man gut genug aufeinander eingespielt ist, um wirklich hervorragende Arbeit abliefern zu können. Als Beispiel seien hier nur id-Software und Westwood genannt, die nach einigen wenig überzeugenden Produkten schließlich mit „Doom" bzw. „Command & Conquer" echte Meilensteine setzten. Das gelang meines Erachtens hauptsächlich deshalb, weil die Teams über eine lange Zeit nahezu unverändert zusammengeblieben sind.

„Essentieller Bestandteil eines herausragenden Entwicklungsteams ist ein wahrer Visionär!"

Richard Garriott schuf mit „Ultima" die langlebigste Rollenspielreihe überhaupt

Stabilität statt Fluktuation sollte also die Devise lauten. Deshalb mein Rat an die Entwickler: Haltet Eure Jungs zusammen! Selbst ein B-Team wird sich von Spiel zu Spiel steigern. Mein Rat an alle, die in dieser Branche erst Fuß fassen wollen, lautet: Hervorragende Fähigkeiten sind von Beginn an ein Muß. Also kümmert Euch um Eure Ausbildung, egal ob an einer Schule oder in Eigenregie. Und schließlich mein Rat an alle Entwickler: Sucht Euch einen Brötchengeber, der sich für seine Mitarbeiter engagiert und höchste Anforderungen an die Qualität stellt – und bleibt loyal!

Produktinfo 037

Online-Versand
Flash-Computer
www.pc-flash.de
Tel.: 09365-890412 Fax: 09365-890413
webmaster@pc-flash.de
6 90 DM Versandkosten
Lieferung auf Rechnung!!!
Auszug aus unserem Gesamtprogramm:

Baldur's Gate	69,90
" Mission Disk d	29,90
Betrayal in Antara	19,90
Descent 3*	69,90
Die Völker*	69,90
Discworld Noir*	79,90
Drakan*	79,80
Falcon 4	69,90
Final Fantasy 7	75,90
Gabriel Knight 3*	I.V.
Homeworld*	73,90

Alpha Centauri 73,90
Civ:Call to Power 73,99
Grim Fandango 72,99
Jagged Alliance 2 69,50
Requiem US uncut!! 73,80
Quest f. Glory 5 US 59,00

Half Life DV	77,90
Heavy Gear 2*	78,50
Imperialismus 2	74,90
Heroes of M&M3 US*	75,80
Might & Magic 7*	I.V.
Rage of Mages 2*	82,80
Reah	69,90
Redguard*	76,90
Return to Krondor US	79,50
Ring d. Nibelungen	73,99
Sanitarium	69,80
Silver	76,90
Sim City 3000	82,00
Starship Titanic	35,90
Tex Murphy Overseer	39,50
Turok 2 englisch	74,80
WCW Nitro e	44,90

Ab DM 150,- versandkostenfrei

Jetzt



KOSOVO: Die Menschen stehen vor dem Nichts. Zum Überleben brauchen sie Obdach, Nahrung und ärztliche Hilfe. Bitte helfen Sie mit Ihrer Spende.

Konto 18 88, Postbank Köln,
BLZ 370 100 50, Stichwort „Kosovo"

ASB
Arbeiter-Samariter-Bund

USK, FSK, VUD und BPjS: vier mächtige Institutionen, die über den Jugendschutz in Sachen Computerspiele wachen sollen und wollen. Doch auf Länderebene ist man mit den bisherigen Regelungen nicht mehr zufrieden – seit 1. Mai droht eine neue Auslegung der Gesetzgebung, das böse Wort von der Vorzensur macht die Runde...



Erst mal ab 18?

DIE NEUEN JUGENDSCHUTZBESTIMMUNGEN

Noch sind die Sticker der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle auf praktisch jeder Spielepackung zu finden: Normalerweise gelb, im Fall von nicht jugendfreier Software rot, weisen sie seit 1994 auf das Alter hin, für das sieben Gutachter die Spiele für geeignet halten. Rechtlich bindend waren die Einstufungen von „Geeignet ohne Altersbeschränkung" bis hin zu „Nicht unter 18 Jahren" zwar nie, anerkannt aber seit Juni 1997, als die für den Jugendschutz verantwortlichen Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) und der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) für die USK eine entsprechende Vereinbarung unterzeichneten.



Zum 1. Mai nun kündigten die Landesbehörden überraschend die Zusammenarbeit auf. Und weil Computerspiele vor dem Gesetz nicht als eigenständiges Medium gelten, sollen sie jetzt wie Videofilme behandelt werden – mit fatalen Folgen: Laut Jugendschutzgesetz (JÖSchG) Paragraph 7 dürfen „Filme, Videos oder vergleichbare Bildträger" Jugendlichen (selbst durch ihre Eltern) solange nicht zugänglich gemacht werden, bis die durch den Länderstaatsvertrag von 1985 anerkannte Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) eine Altersfreigabe ohne Einschränkung, ab 6, 12 oder 16 Jahren erteilt hat. „Hier soll die komplette Software über einen Kamm geschert werden. Eine unerträgliche Gleichmacherei, fast schon Vorabkriminalisierung!", ächtet David Fioretti vom Münchner Import- und Versandhandel PC Fun die Praxis der Vorverurteilung.
Fehlt bei einem Video der FSK-Sticker, drohen ähnliche Folgen wie bei einer Indizierung durch die BPjS: Der Titel darf Jugendlichen nicht zugänglich gemacht, weder in öffentlichen Verkaufsräumen ausgestellt noch beworben werden – selbst wenn es sich dabei um das neue Abenteuer von Micky Maus handeln würde. Der Verkauf ist dann nur noch unter der Ladentheke erlaubt, über den Versandhandel überhaupt nicht. Sollte diese Regelung auch bei Computerspielen zum Einsatz kommen, sieht David Fioretti für das in den letzten Jahren mühsam verbesserte Image der Branche schwarz: „Damit landen wir endgültig in der Schmuddelecke, in der manche Politiker uns scheinbar haben wollen!"

„Mann, die spinnen doch: Jetzt wird also im Zweifel gegen den Angeklagten entschieden. Na, da wird die Raubkopiererei erst richtig losgehen!"

(Sebastian R., Schüler)





Von Filmsequenzen geprägte Spiele wie hier „Wing Commander 4" sollen seit 1. Mai bloß noch mit FSK-Freigabe frei verkauft werden dürfen. Doch wann ist ein Spiel von Videos geprägt und wann nicht?

Die mächtigen vier

BPjS: Als Behörde des Bundesfamilienministeriums prüft die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" auf Antrag eines von über 800 dazu berechtigten Jugendämtern Titel auf gewaltverherrlichende oder pornographische Elemente. Ergeht eine Indizierung, bedeutet das u.a. Werbeverbot, auch darf der Titel Jugendlichen selbst durch die Eltern nicht mehr zugänglich gemacht werden.
VUD: Als Zusammenschluß (fast) aller Spielepublisher vertritt der „Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland" die Interessen der Industrie in der Politik und den Medien, organisiert Messen etc.
FSK: Laut einer Ländervereinbarung von 1985 ist die „Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft" für die Prüfung und Altersfreigabe „bespielter Videokassetten und vergleichbarer Bildträger" zuständig. Nach Auffassung der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) damit auch für Computerspiele mit Filmsequenzen.
USK: Die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" wurde im Oktober 1994 als Pendant zur FSK ins Leben gerufen. Basis für deren Prüfungen von Computerspielen war eine Vereinbarung zwischen dem VUD und den Obersten Landesjugendbehörden – die allerdings zum 1. Mai gekündigt wurde, weshalb jetzt wieder die FSK zuständig scheint.

Noch sind die Würfel aber nicht gefallen, denn es herrscht Uneinigkeit darüber, welche Titel tatsächlich betroffen, sprich als „Bildträger" mit prägenden Videoszenen einzustufen sind: vielleicht alle, vielleicht keiner? Zumindest verfügt nahezu jedes Game über ein Movie-Intro – aber bislang nur ein einziges über eine FSK-Freigabe. Darum „könnte ich sofort ins nächste Kaufhaus marschieren und zwei Drittel des Spieleregals ausräumen",

„Da mußte wohl mal wieder ein Sündenbock ohne große Lobby her. Und im Fernsehen wird weiter mit Fäusten und Waffen Konfliktbewältigung betrieben."

(Benedikt N., Fotolaborant)

schildert Irmtraud Christmann als zuständige Jugendschutzreferentin des federführenden Landes Rheinland-Pfalz ihre Sicht der Dinge. Die industrielle Gegenseite freilich argumentiert, Spiele seien grundsätzlich nicht von Videos geprägt, sondern von interaktivem Gameplay.
Die Geister scheiden sich also an der juristischen Formulierung der „vergleichbaren Bildträger". Nach Auffassung der Behörden zählen mit realen Schauspielern besetzte Produkte wie etwa „Wing Commander 4" zweifellos zur FSK-Fraktion. Doch was ist mit Spielen wie „Lands of Lore 3", deren Movie-Sequenzen zwar reichhaltig, jedoch komplett gerendert sind? Und falls die FSK hier nicht zuständig ist, die USK jedoch keine Befugnisse hat, wer erteilt dann überhaupt Altersempfehlungen? Diese Fragen muß ein Gericht klären, alternativ die Jugendministerkonferenz im Juni oder wahrscheinlicher erst eine für Ende des Jahres geplante Gesetzesänderung. Somit bleibt uns im aktuellen Verwirrspiel der Behörden nur Hoffnung auf eine umfassende, vorzugsweise europaweite Neuregelung, die den globalen Markt berücksichtigt. Nicht zuletzt das Internet hat die Welt längst zum Dorf gemacht! (rl)





Homepages zum Thema

www.bmfsfj.de/bpjs/index.htm
www.fsk.de
www.jugendschutz.net
www.rlp.de
www.usk.de
www.vud.de

Ganz persönlich



Richy

...fühle ich mich als Leidtragender des Konflikts zwischen Obersten Landesjugendbehörden und VUD: Warum muß ich jetzt bangen, mein Lieblingsspiel auch morgen noch im Laden zu finden? Hat die USK nicht jahrelang gute Arbeit geleistet? Sind Computerspiele tatsächlich mit Videos vergleichbar – und ist die Praxis der „Vorzensur" nicht auch dort schon grundgesetzwidrig? Aber vielleicht macht ja eine praxisnahe Gerichtsentscheidung den Weg frei für eine liberale Altersregelung, die einerseits Kids von Splatterorgien fernhält und andererseits Volljährigen die Freiheit läßt, ungeschnittene Originale auch außerhalb irgendwelcher Schmuddelbuden kaufen zu können. Dann hätte die Sache sogar ihr Gutes.

„Die FSK orientiert sich an Marktbedürfnissen und Jugendschutzaspekten"



Volker Hönge, Vorsitzender des FSK-Dreiergremiums

?: Wie sieht Ihr Prüfverfahren für ein Computerspiel aus?
VH: *Zunächst wird entschieden, ob ein Titel mit prägenden Filmszenen bespielt worden und eine Altersfreigabe durch die FSK notwendig ist. Das erledigt ein Dreier-Ausschuß. Ich als ständiger Vertreter der OLJB führe den Vorsitz, dazu kommen ein Vertreter der öffentlichen Hand sowie ein vom VUD bestimmter Prüfer der Softwareindustrie. Gemeinsam werden die Inhalte durch aktives Spiel auf ihre Wirkung hin beurteilt.*

?: Rechnen Sie innerhalb Ihres Zuständigkeitsbereiches mit anderen Alterseinstufungen, als sie die USK bisher vergeben hat?
VH: *Die Frage bitte ich, mir in sechs Monaten noch mal zu stellen – wenn entsprechende Erfahrungen vorliegen. Nachvollziehbare Freigaben sind uns aber wichtig, und da beziehen wir Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung, der Jugendsoziologie und der Entwicklungspsychologie genauso ein wie eigene Erfahrungen mit Kindern und Jugendlichen.*

?: Wie wird sich die Neuregelung auf die Inhalte von Cover-CDs auf Zeitschriften auswirken?
VH: *Auch bei Demoversionen ist für die Freigabenotwendigkeit ausschlaggebend, ob sie durch filmische Sequenzen geprägt sind – Auto-Demos und CD-Videos sprechen da für sich selbst. Wir wollen die Prüfung aber flexibel an den Bedürfnissen des Marktes orientieren, und Jugendschutzaspekten wie wirtschaftlichen Interessen gleichermaßen gerecht werden.*

„Die aktuellen Jugendschutzbestimmungen sind unbefriedigend"



Dr. Rose Götte ist Ministerin für Kultur, Jugend, Familie und Frauen in Rheinland-Pfalz und für Jugendangelegenheiten bundesweit zuständig. Ihre Pressereferentin Susanne Gasde stand Rede und Antwort.

?: Warum ist eine Novellierung des Jugendschutzgesetzes erforderlich?
SG: *Die technische Entwicklung der Medien verlangt einfach eine Weiterentwicklung des Jugendschutzes. Schon da für Jugendliche ungeeignete Angebote wie etwa CD-ROMs mit jugendgefährdenden Filmsequenzen eben doch frei zugänglich waren und sind.*

?: Auf welche wesentlichen Änderungen müssen wir uns einstellen?
SG: *Endgültig läßt sich das erst nach der geplanten Novellierung des Jugendschutzgesetzes sagen, vermutlich Ende des Jahres. Im Moment aber müssen alle Spiele, die von Filmsequenzen geprägt sind, von der FSK gekennzeichnet werden – auch US-Importe. Sie dürfen sonst weder öffentlich noch über den Versandhandel verkauft werden. Auch Werbung dafür ist nicht erlaubt. Aber zur Beruhigung: Das sind viel weniger Titel, als man annehmen möchte.*

?: Als Händler kann ich das „Kettensägenmassaker 3" mangels Videobeiwerk also an Kinder verkaufen, muß beim von Videosequenzen geprägten „Backen mit den Schlümpfen" aber auf das FSK-Logo achten?
SG: *Nach Gesetzeslage ist das so. Und weil das unbefriedigend ist, wollen wir die Regelung ja gerade ändern.*

?: Wie praxisnah sind Vertriebsbeschränkungen für ungeprüfte Demos in Deutschland? Stichwort Internet...
SG: *Richtet sich das Angebot beispielsweise über einen US-Server an die Allgemeinheit, greift der Medienstaatsvertrag. Auch dort gibt es Bestimmungen zum Jugendschutz, unter anderem über die den Ländern gemeinsame Kontrollstelle jugendschutz.net. Sie verfügt über eine Kontrollsoftware zur Überprüfung der Internet-Angebote.*

„Wir werden kämpfen!"



Hermann Achilles, VUD-Geschäftsführer

?: Praktisch jedes Game enthält Movie-Sequenzen, müßte also von der FSK und nicht mehr von der USK geprüft werden – richtig?
HA: *Das JÖSchG spricht ausschließlich von Filmen, von denen eine prägende Wirkung ausgeht. Die Mitglieder des VUD werden daher in keiner Weise von der bisherigen Verfahrensweise abweichen; es sei denn, ein Gerichtsbeschluß würde wider Erwarten gegen unsere Position entscheiden. Am 1. Mai ist keine neue Rechtslage entstanden!*

?: Warum wurde die Vereinbarung mit der USK aufgekündigt?
HA: *Vorgeblich, weil die USK bisher bloß ein Produkt als „vergleichbaren Bildträger" nach Paragraph 7 JÖSchG eingestuft und an die FSK weitergereicht hat. Tatsächlich aber wollen Jugendbehörden und FSK seit langem ihren Einfluß auf Computer- und Videospiele ausdehnen.*

?: Mit welchen Folgen sehen sich Ihre Verbandsmitglieder jetzt konfrontiert?
HA: *Die Jugendbehörden haben in der Vergangenheit wiederholt erfolglos versucht, die Industrie mit der Androhung von rechtlichen Konsequenzen dazu zu bewegen, ihre Produkte bei der FSK statt der USK vorzulegen. Jetzt wird über den Handel Druck ausgeübt. Doch der VUD und seine Mitglieder werden kämpfen und den Handel unterstützen, sollten in irgendeiner Weise Aktionen durch die Behörden erfolgen.*

KOLONISIEREN. REGIEREN. TAKTIEREN. AUSRADIEREN.

ES GIBT VIELE WEGE, DIESE GALAXIS ZU BEHERRSCHEN.

FEDERATION
Friedliche Expansion durch diplomatisches Geschick

KLINGON
Ihre Devise: Aggressives Militär statt Feingefühl

ROMULAN
Eine rätselhafte Kultur - aalglatt und tödlich

FERENGI
Meister der Wirtschaft und unglaublich raffiniert

CARDASSIAN
Eine tödliche Kombination aus Leistungsfähigkeit, Härte und Hinterlist

Ein Imperium aufzubauen braucht Zeit. Sie müssen diplomatisch versiert, äußerst schlau und technologisch immer auf dem neuesten Stand sein.
Manchmal ist Krieg die einzige Lösung. Wählen Sie aus den fünf großen Allianzen des Universums diejenige aus, die Ihnen am ehesten zusagt – mit allen ihren Stärken und Schwächen.
Jede Entscheidung zählt!!



Verteilen Sie technologische Ressourcen



Befehligen Sie taktische 3D-Schlachten



Kontrollieren Sie verdeckte Operationen



Überwachen Sie das Wachstum Ihres Imperiums

STAR TREK® : THE NEXT GENERATION™

BIRTH OF THE FEDERATION™

Von den Entwicklern von Civilization II und Master of Orion II

Produktinfo 014

MICROPROSE
www.microprose.com

HASBRO Interactive

Star Trek: The Next Generation ™® & © 1999 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Genutzt unter Lizenz. Star Trek und verwandte Warenzeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures.
© 1999 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MicroProse ist ein in den USA eingetragenes Warenzeichen und Hasbro Interactive und das Hasbro Interactive Logo sind Warenzeichen von Hasbro oder den dazugehörigen Firmen.
MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



MESSENACHLESE: E3 LOS ANGELES '99

Messetrends

Oldie-Overkill: Pong, Tetris, Missile Command und Space Invaders – kaum ein Klassiker, der nicht bis Ende des Jahres (in 3D) wiederbelebt würde.

Industrie-Auszeichnung: „Half-Life" wurde auf der Messe zum „Spiel des Jahres" ernannt.

Star-Wars-Fieber: Jeder zweite Europäer verlängerte den E3-Aufenthalt, um sich „Episode 1" schon mal vorab im Original anzusehen.

Mädel-Mangel: Knapp bekleidete Messehostessen waren in diesem Jahr recht selten anzutreffen – schade, eigentlich...

US-Patriotismus: Amerikanische Publisher konzentrieren sich zunehmend auf den Heimatmarkt, Spiele für Base- und Footballer, Fischer, Jäger oder Rodeoreiter wurden zuhauf angekündigt.

Hardware-Hurra: Viele Neuheiten sind erstaunlich genügsam und laufen auch auf schwächeren PCs zufriedenstellend.

Clinton-Chaos: Die meistgestellte Frage lautete: „Wird die US-Regierung in Sachen Gewalt bei Computerspielen auf das Denver-Massaker reagieren?"

Himmlische Highlights aus der Stadt der Engel

Zwischen dem 13. und 15. Mai belagerten rund 55.000 Fachbesucher aus 70 Ländern fünf Hallen des Los Angeles Convention Center, um mehr als 1.900 neue Produkte zu sehen. Auch wir waren auf der weltweit bedeutendsten Spielemesse und haben das Angebot der knapp 400 Aussteller für Sie gesichtet.

Sollten Sie auf den folgenden Seiten Highlights wie das Action-Rolli „Diablo 2", die Kirmes-Sim „Theme Park World", die Space-Strategie „Imperium Galactica 2" oder den atemberaubenden Genremix „Giants" vermissen: Bereits im Vorbericht der letzten Ausgabe ausführlich vorgestellte Titel haben wir ebenso unterschlagen wie mäßige Nischenprodukte – möglichst viel Platz für Top-Neuheiten lautete die Devise. Eine Ausnahme von dieser Regel stellen starke Titel dar, zu denen auf der Messe wirklich Neues zu erfahren war.



„Die Menschen durch Roboter ersetzen? Mal sehen, ich sage zumindest nicht nein."
(id-Produzent Graeme Devine auf unsere Frage, ob man nicht mit einer deutschen Version der drohenden Indizierung von „Quake 3" zuvorkommen wolle)

Generell hatte wirklich Neues in Los Angeles freilich Seltenheitswert, denn trotz des großen Angebots verlassen sich die Entwickler derzeit flächendeckend auf bewährte Konzepte. Ja, selbst die sonst so umtriebigen Konsolenhersteller hatten dieses Jahr einen Gang zurück geschaltet – immerhin präsentierte Sega die neue 128 Bit-Konsole Dreamcast mitsamt der ersten Games. Daneben zeigte Sony erstaunlich wenig spektakuläre Bilder des Playstation 2-Racers „Gran Turismo", und Nintendo verkündete eine Allianz mit IBM: Der Chipmulti wird die 128 Bit-Hardware für eine kommende DVD-Konsole entwickeln. Bis zur nächsten E3 am 11. Mai 2000 sollen die Arbeiten abgeschlossen sein. (rl/mz/mh/st/rf/pk)



Sport

Zweimal Fußball bei EA Sports: Noch ehe im November **FIFA 2000** kommt, laufen im August die **BUNDESLIGA STARS 2000** in 17 original nachgebildeten Stadien ein. Unter dem Kommentar von Rolf Töpperwien erspielt sich der Teamchef Sterne, mit denen die Fähigkeiten der Kicker verbessert oder neue Stars eingekauft werden. Authentische Logos und Trikots sollen für echtes Bundi-Feeling sorgen.



Mit **NEED FOR SPEED: HIGH STAKES** fährt der populäre Action-Racer aus dem Stall von Electronic Arts in diesem Sommer in die vierte Runde – auf 19 Kursen mit ebenso vielen Traumautos. Die Edelkarossen aus zumeist deutscher Produktion sind originalgetreu bis hin zu funktionierenden Blinkern und individuellen Nummernschildern sowie eindrucksvollen Beschädigungen nach Unfällen. Für Langzeitmotivation wird ein brandneuer Karrieremodus zuständig sein.



Ab September heuert GT Interactive **DRIVER** als Undercoveragenten an, um die Fluchtwagen einer Verbrecherbande zu lenken. Dank abwechslungsreicher Missionen, einem detaillierten Beschädigungsmodell und der originalgetreuen Nachbildung von vier US-Schauplätzen war dies der meistumlagerte Racer auf der Messe.





„Ehrlich: Das Verhalten der Pods im Movie haben sich die Kino-Trickser bei uns abgeguckt!"
(Jack Sorensen, Chef von Lucas Arts und Co-Designer von „Episode 1: Racer", über Synergie-Effekte zwischen Software- und Filmindustrie)

Bei der PC-Umsetzung des „konsolidierten" Vorgängers hat sich Infogrames nicht mit Ruhm bekleckert, doch bei **V-RALLY 2** soll alles besser werden: Ein realistisches Fahr- und Schadensmodell begleitet 18 lizenzierte Rallye- sowie zehn Bonusautos auf 92 Strecken aus aller Welt. Bei Tages- und Nachtfahrten machen transparente Scheiben die Sicht auf Pilot und Beifahrer(in) frei, wobei der bzw. die Co. in Dolby Surround den Weg ansagt. Mit der Startfreigabe ist allerdings nicht vor Jahresende zu rechnen.



Die Fans der Formel 1 erlebten auf der Messe eine herbe Enttäuschung: Microprose blieb nicht nur Screenshots und Infos zum ersehnten **GRAND PRIX 3** schuldig, auch eine offizielle Ankündigung war wieder nicht zu bekommen. Statt dessen wandelt das Hasbro-Label auf den Spuren der Grand-Prix-Legenden und verlegt seine Rennsimulation **SPIRIT OF SPEED** ins Jahr 1937. Ab September 1999 geht es hier auf neun historischen Kursen gegen Computergegner mit jeweils ganz eigenem Fahrstil.



Außerdem

...startet EA Sports mit **FORMULA 1 CHAMPIONSHIP 2000** ab Dezember eine neue Rennspielserie zur diesjährigen F1-Saison mit dem offiziellen Segen der FIA. Bei Ubi Soft bemüht man sich unterdessen noch um eine Lizenz für die **RACING SIMULATION 3**. Empire entwickelt derweil unter dem Arbeitstitel **GT RACER** eine Simulation zur GT-Serie, THQ kontert mit **MERCEDES BENZ TRUCKRACING**. Heiße Stunts auf futuristischen „Hooverboards" gibt es schließlich im Oktober mit Acclaims **TRICKSTYLE**.





Strategie



Erstmals präsentierte sich Jowood (derzeit erfolgreich mit „Die Völker") auf der E3 – und erstmals konnte man bei den Österreichern auch das für Herbst geplante **FRONTIERLAND** von Boris Games bewundern. Hobbyeisenbahner dürfen hier Pionierarbeit beim Aufbau der Schienenverbindung zwischen Ost- und Westküste der USA leisten, also Baumaterial für Bahnstationen herankarren, den Arbeiterkolonnen Dampf machen, Überfälle abwehren usw. Ein unterhaltsamer Digi-Western mit toller 3D-Optik.



In den Cyberlore Studios („Warcraft 2: Beyond the Dark Portal", „Heroes of Might & Magic 2: The Prize of Loyalty") bastelt man noch bis Anfang 2000 an **MAJESTY**, einer Mischung aus Aufbaustrategie, Adventure und Rollenspiel. Im Unterschied zu New World Computings Heroes-Reihe soll man seine Helden hier allerdings indirekt über Prämien, magische Beeinflussung oder Befehle der entsprechenden Gilden dirigieren.



SSI veröffentlicht im Herbst ein Remake des populären Rundenstrategicals **REACH FOR THE STARS** aus den Mittachtzigern. Sechs Rassen treten dabei gegeneinander an, erforschen neue Technologien, errichten Kolonien und liefern sich bei Scheitern der diplomatischen Bemühungen ausgefeilte Raumschlachten. Knackige Computergegner, Multiplayermodi und ein Szenario-Editor sind beim Griff nach den Sternen ebenfalls mit an Bord.

„Wenn ein George Lucas Trilogien machen kann, können wir das auch!"
(Firaxis-Chef Sid Meier, der „Alpha Centauri" und das geplante „Civilization 3" um einen dritten Titel mit mittelalterlichem Szenario ergänzen will)





Packende 3D-Actionstrategie verspricht Interplays **STAR TREK: NEW WORLDS**. Als Föderationsoffizier, Klingonenkrieger oder romulanischer Centurion kämpft sich der Trekker auf Planetenoberflächen durch gut 25 Missionen. Doch auch Ausbau der Kolonien, Rohstoffgewinnung und der technologische Fortschritt werden ab dem Herbst dem Spieler obliegen.



Im Star Trek TNG-Universum ist Activisions Echtzeitstrategiespiel **STAR TREK: ARMADA** angesiedelt. Solisten befehligen hier in der Kampagne die Streitkräfte von Föderation, Romulanern, Klingonen und Borg. Auf der Messe konnten wir eine sehr frühe Version des Games begutachten, wobei die Optik noch nicht sonderlich zu überzeugen wußte. Aber bis zum Release in etwa einem Jahr bleibt ja noch genug Zeit.

Außerdem

...stellte Designlegende Peter Molyneux sein jetzt auf Weihnachten verschobenes **BLACK & WHITE** im Rahmen eines Workshops erstmals der Öffentlichkeit vor. Strategie vor dem Hintergrund von Tolkiens Mittelerde-Szenario liefert Sierra mit **ORCS** im 4. Quartal, und das originale Team von „Civilization" verkündete seine Wiedervereinigung: Der nun für Hasbro Interactive tätige Tony Parks will gemeinsam mit Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds von Firaxis **CIVILIZATION 3** entwickeln.





Strategie

Wieder mal länger als gedacht, nämlich bis September dieses Jahres, werden die Fans auf eine Fortführung des Krieges zwischen GDI und der Bruderschaft von NOD warten müssen: Bei Westwood will man die dynamischen Echtzeitschlachten von **COMMAND AND CONQUER 3: OPERATION TIBERIAN SUN** noch in eine dramatische Story um das Tiberium sowie die Wiederauferstehung des NOD-Führers Kane einbinden.



AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS befindet sich bereits in der Betaphase und übergibt dem Spieler im Spätherbst die Weltherrschaft für den Zeitraum vom Untergang des Römischen Reichs bis ins Mittelalter. Wenn hier 13 Zivilisationen (Wikinger, Japaner usw.) miteinander kämpfen und Handel treiben, sollen historisch verbürgte Figuren wie Jeanne d'Arc dem Spiel einen realistischen Anstrich verleihen.





„C&C 3 kommt im September – so wahr ich hier stehe und von einer lieblichen Fee gekrault werde..."
(Westwood-Taktiker Aaron D. Cohen nimmt die neuerliche Verzögerung des meist erwarteten Echtzeitstrategicals mit Galgenhumor)



Die spanischen Pyros Studios wollten **COMMANDOS 2** zwar noch nicht offiziell ankündigen, doch unter der Hand sprach der Produktmanager von Eidos von einer „neuen Optik-Liga". So wird momentan überlegt, ob die Iso-Grafik der beliebten Combat-Strategie bis zum Jahreswechsel nicht durch 3D-Echtzeitrotation des Geländes aufgewertet werden könnte.

Zombie und Take 2 lassen in **SPEC OPS 2** pünktlich zum Weihnachtsgeschäft die Green Barets aus der Kaserne: Mit wirklichkeitsnahen Waffen und Taktiken soll der Haufen dem internationalen Terrorismus in 3D-Szenarien von Deutschland bis zur Antarktis begegnen. Für ein realistisches Spielgefühl garantiert die Beratung durch echte Soldaten.



Tom Clancys Genremix des Jahres 1998 geht nach dem Add-on „Eagle Watch" in eine weitere Runde: Für **RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR** haben Red Storm Entertainment und Publisher Take 2 schönere Grafik, einsteigerfreundlichere Missionen, einen neuartigen Scharfschützenmodus, neue Waffen sowie ein realistisches Verwundungssystem in petto.

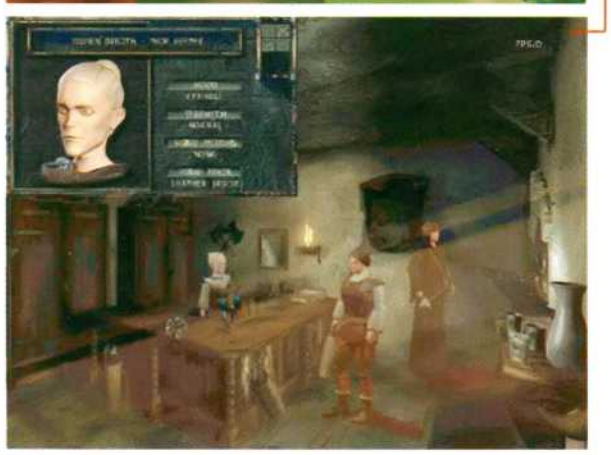














Abenteuer

In Japan verkaufte sich **FINAL FANTASY 8** bereits über 4 Millionen mal, jetzt setzt Squares bombastisches Fernost-Rollenspiel zum Sprung über den großen Teich (und auf den PC) an. Auf der Messe gab es bereits einige voll spielbare Kampfszenen sowie natürlich die aufwendigen Rendersequenzen im Anime-Look zu bewundern. Wer die komplett lokalisierte Version Anfang nächsten Jahres in Deutschland vertreiben wird, steht leider noch nicht fest.

Freunde des gepflegten Horrors konnten bei Infogrames einen ersten Eindruck von **ALONE IN THE DARK 4** gewinnen. Die Entwickler von Darkworks legen beim neuen 3D-Actionadventure aus der alten Serie gesteigerten Wert auf Nervenkitzel – wozu sporadische Schock- und Splattereffekte genügen sollen. Die düstere Atmosphäre schlägt sich in bizarren Renderlocations nieder, an denen die Franzosen aber noch gut ein Jahr feilen wollen.

„Alle kommenden Spiele werden umfassend onlinetauglich sein, dem Internet gehört die Zukunft!"
(Origin-Chef Richard Garriott zum Gerücht, daß künftige Produkte der Firma ausschließlich den Onlinebetrieb unterstützen)



Bis Ende 1999 soll die Star-Trek-Lizenz weitere Früchte für Activision tragen: Ein Jahr nach dem gleichnamigen Film versucht in **STAR TREK: DER AUFSTAND** ein Space-Kadett das Geheimnis des Planeten Ba'ku zu lüften. Neben dem obligatorischen Tricorder werden unter dem Kommando von Captain Picard auch Phaser und der vulkanische Nervengriff zum Einsatz kommen.

Microprose schickt mit **SIMON THE SORCERER 3D** einen alten Bekannten durch brandneue 3D-Landschaften. Wie bei den Bitmap-Vorgängern soll es auch im Polygongewand überwiegend heiter zur Sache gehen. Mit etwas Glück wird der Zauberlehrling im Cartoon-Look noch in diesem Jahr durch nichtlineare Abenteuer stolpern, an deren Ende verschiedene Abspänne warten.

Mit zehn unterschiedlichen Spielausgängen kann auch Ubi Softs **ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD** aufwarten. Voraussichtlich im ersten Quartal 2000 stellt das Fantasy-Rollenspiel Hobbydetektive vor das Problem, innerhalb von drei Wochen einer üblen Verschwörerbande das Handwerk zu legen. Keine leichte Aufgabe, schließlich strotzen die 200 mittelalterlichen Schauplätze nur so von potentiellen Gesprächspartnern und kniffeligen Rätseln!

Außerdem

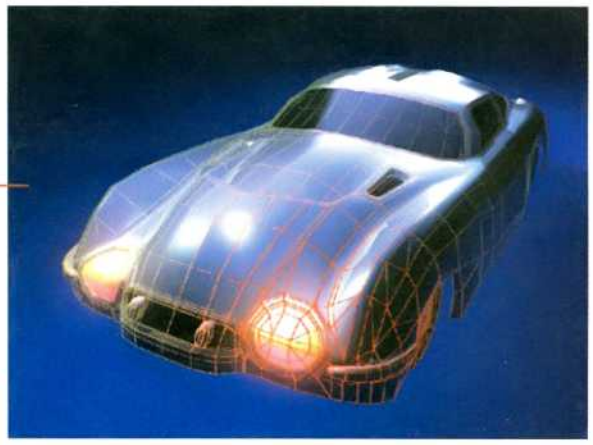
Kurznachrichten: Das heißersehnte **ULTIMA 9: ASCENSION** befindet sich laut Origin endlich in der Betaphase. Stop. 3DO wird für die PC-Version des Actionadventures **CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC** die hauseigene „Requiem"-Engine benutzen. Stop. Acclaim präsentierte eine frühe Version des asiatisch angehauchten Hack'n' Slays **THRONE OF DARKNESS**. Stop. Schon im nächsten Quartal will Eidos' **REVENANT** mit seinen schicken Iso-Grafiken Interplays auf der Messe ausgezeichnetem „Baldur's Gate" Paroli bieten.





Action

Bereits diesen Oktober schickt DMA Design den Nachfolger zum Lesersonderpreisträger '99 auf die Straße: **GRAND THEFT AUTO 2** bietet Langfingern, Bankräubern und sonstigen PC-Ganoven gut 30 Wagenmodelle (inkl. Trucks), reichlich schwarzen Humor und ein weites Betätigungsfeld – dann in aufgebohrter 3D-Grafik mit heißer Sounduntermalung. Für bis zu sieben Banden sind u.a. neue Waffen und erweiterte Karrieremöglichkeiten geplant.



Virgins **EVOLVA** setzt den Spieler im September in einer von außerirdischen Viren verseuchten 3D-Welt aus, wo er mittels Waffengewalt, strategischer Entscheidungen sowie gezielten Mutationen an seinen vier Untergebenen (den sogenannten „Genohunters") für Frieden sorgen soll. Eine neuartige Technologie mit dem bezeichnenden Namen „Artificial Life" wird die weitgehend zerstörbare Umgebung mit realistisch agierenden Feinden beleben.





„Die halten mich hier seit zwei Tagen auf sechs Quadratmetern gefangen; ich sehe nur Scheinwerfer..."
(Poduzent Colin MacDonald auf die Frage, ob er außer seinem „Grand Theft Auto 2" auch schon was von der Messe gesehen hat)

Activision setzt auch im Actionbereich auf die Erben der Enterprise und schickt uns im Frühjahr 2000 mit **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE** in den Delta-Quadranten. Obgleich erst seit vier Monaten in der Entwicklung, konnten wir uns bereits auf der Messe einen sehr guten Eindruck vom 3D-Shooter verschaffen, der da auf Basis der Engine von „Quake 3 Arena" entsteht: Die drei gezeigten Abschnitte umfaßten auch die detailgetreu nachgebildete Brücke der Voyager samt der Crew um Cpt. Janeway; als Feinde traten u.a. detailliert gestaltete Borg in Erscheinung. Und die titelgebende Elitetruppe ist sogar gänzlich neu!



Mit dem Add-on **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE** jagt Valve den Spieler ab Oktober zurück ins Black Mesa Forschungsinstitut – diesmal allerdings als Marine, der von seiner Einheit getrennt wurde und eine neue Alienrasse entdeckt. Es locken verbesserte 3D-Grafik mit neuen Waffen und Gegnern sowie erweiterte Multiplayermodi.



In Anlehnung an Todd McFarlanes („Spawn") Comics um den „Psycho Circus" kommen im ersten Quartal 2000 alte Rocker zu neuen Ehren: Mit **KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD** wird Take 2 einen Egoshooter voller bizarrer 3D-Gegner abliefern – dreimal dürfen Sie raten, wer die Musik dazu einspielt...



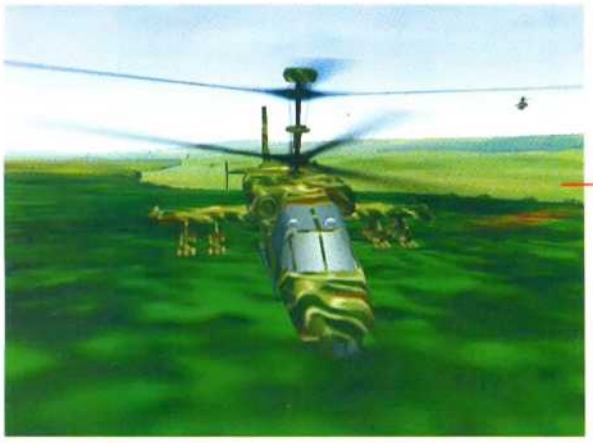
Außerdem

...arbeitet Lucas Arts noch bis Jahresende an den Rendermovies und der neuen 3D-Engine des Egoshooters **STAR WARS EPISODE 1: OBI-WAN**. Eidos kündigte **THIEF 2: THE METAL AGE** sowie umfassende Neuerungen am Herbst-Highlight **TOMB RAIDER 4** an. Ein Lizenzabkommen mit Disney nutzt Ubi Soft unterdessen laut unbestätigten Gerüchten für Actiongames mit Donald Duck und Mogli in den Hauptrollen. Cartoon-Charakter auch bei **DRAGON'S LAIR 3D**: Gemeinsam mit Zeichentrickpionier Don Bluth will Blue Byte den alten Drachentöter Dirk in neue PC-Abenteuer schicken.





Simulationen











Im Rahmen der Serie „Enemy Engaged" will Empire mit dem fliegenden Doppelpack **COMANCHE/HOKUM** bis Jahresende den Nachfolger zu „Apache/Havoc" abliefern. Erneut sollen sich also zwei gleichwertige Kampfhubschrauber im direkten Luftduell messen, zudem werden die zahlreichen Einsatzgebiete rund um die Welt mit Kriegshardware aus Ost und West bevölkert sein.

Erstmals zeigte Microprose eine spielbare Demo von **GUNSHIP 3**. Ab dem 4. Quartal des Jahres will man Piloten hier nicht nur diverse Helikopter, Einzelmissionen sowie einen Karrieremodus bieten – sondern via LAN oder Internet auch Multiplayergefechte mit den Besitzern der bereits erschienenen Panzersim „M1A2 Tank Platoon"!

„Ich schätze, das Game kommt Weihnachten. Gilt das nicht für alle auf der E3 gezeigten Titel?"
(John Romero auf die Frage nach dem Erscheinungstermin seines oft verschobenen Egoshooters „Daikatana")



Den Boden der Tatsachen verläßt Volition im Oktober mit **FREESPACE 2**. Im All warten dann 70 verschiedene Raumschiffe und ein ganzes Arsenal an Waffen auf ihren Einsatz gegen außerirdische Eindringlinge. Die 30 Missionen wird man mittels Editor um eigene Aufträge ergänzen können, wobei neue Grafikeffekte wie dichte Raumnebel auch neue Strategien eröffnen sollen.

Auch Novalogics **TACHYON: THE FRINGE** will ab Ende des Jahres das 3D-All erobern. Neben der Entdeckung fremder Welten und dem Ausbau des eigenen Schiffes wird sich das Gameplay um Geleitschutz durch Flügelmänner, zahlreiche Kleinaufträge und eine interessante Storyline drehen. Dazu sollen Multiplayer-Gefechte für bis zu 120 SF-Flieger gleichzeitig kommen.

Für die Panzersimulation **ARMORED FIST 3** schließlich kehrt Novalogic noch im Sommer auf den Boden der Voxeltechnik zurück. Neu dagegen, daß der M1A2 Abrams in den Kampagnen dann Feinde und Gebäude nicht nur zerballern, sondern auch überrollen kann. Und im Multiplayer-Verbund werden sich gar bis zu 30 vernetzte Tiger im Tank via Mikro unterhalten dürfen!

Außerdem

...heben dieses Jahr bei Microsoft noch zwei Flugis ab: Der **FLIGHT SIMULATOR 2000** mit zwei neuen Maschinen sowie **STARLANCER**, eine von den „Wing Commander"-Machern produzierte SF-Sim. Auch die **F-18 SUPERHORNET** von Titus dreht schon Warteschleifen und soll zeitgleich mit der WW2-Flugsimulation **DESERT FIGHTERS** von Dynamix kurz vor der Jahrtausendwende am PC landen.



Online



Am dicht umlagerten Sierra-Stand drängten sich die Menschentrauben um **TEAM FORTRESS 2**, Valves eigenständigen Multiplayer-Ableger auf Basis von „Half-Life". Noch dieses Jahr dürfen Netzwerk- und Internet-Söldner in 20 ausgeklügelten Arenen wahlweise gegen andere Teams oder brandneue Computergegner antreten, wobei Panzer, Hubschrauber sowie unterschiedliche Missionsziele für Abwechslung sorgen sollen.



Und noch ein Sierra-Online-Erfolg geht in die nächste Runde: **STARSIEGE – TRIBES 2** stürmt im Frühjahr 2000 mit runderneuerten Grafiken, überarbeiteten Waffensystemen und Support für Sprachkommunikation unter den Spielern das Internet. Um Solisten den Einstieg zu erleichtern, wird es computergesteuerte Bots als Trainingspartner geben, doch auch ungleiche Partien können auf diese Weise ausgeglichen werden. Weitere Neuerungen umfassen Wasserflächen, Wettereffekte und Bodenfahrzeuge.



Hierzulande ist der WW2-Flugsimulator besser unter dem Namen „Air Attack" bekannt, demnächst schiebt VR-1 den Nachfolger **FIGHTER ACE 2.0** in der Microsoft Gaming Zone an den Start. Während die Optik bis auf die längst überfällige Unterstützung von 3D-Beschleunigern weitgehend unverändert blieb, sorgen nun unterschiedliche Missionsziele, ein Dutzend neuer, teils japanischer Flugzeuge sowie Waffen (Bomben und Raketen) für zusätzlichen Spaß am Pixelhimmel.

DUNGEON KEEPER 2™



COMING SOON!

© 1999 ELECTRONIC ARTS.
BULLFROG IST EIN WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN.
BULLFROG IST EIN UNTERNEHMEN DER ELECTRONIC-ARTS-GRUPPE.

BULLFROG

Erste Infos

Die Wiederauferstehung einer Legende

TURRICAN 3D











Zehn Levels, jeder mit gewaltigem Außengelände und komplexen Korridoren

Zehn Jahre nach seinen ersten Abenteuern muß sich der robotische Held Turrican seiner Feinde wieder von allen Seiten erwehren





Geisterhaft ins laufende Bild eingeblendet, kündigt sich der Endgegner mit verzerrter Fratze an

„Spieldesign in den 90ern? Da steht der Streß kaum noch im Verhältnis zum Lohn!"

Manfred Trenz gelangte in den 80er Jahren mit Action-Knallern zu Ruhm

Vor vier Wochen haben wir „Prince of Persia" bei seinen ersten Schritten in die dritte Dimension begleitet, jetzt beschreitet ein weiterer Action-Opi diesen Weg: Vor zehn Jahren feierte „Turrican" Erfolge – und mit ihm Designer-Legende Manfred Trenz, der uns persönlich über die kommende Neuauflage informierte.

?: Ihre großen Erfolge entstanden in den goldenen 80ern, für den PC haben Sie überhaupt noch nie entwickelt. Keine Angst, den Anschluß im harten Wettbewerb der 90er Jahre verloren zu haben?

MT: *Stimmt schon, heute gibt es unzählige Mitbewerber mit tollen Games, man muß dem neuesten Stand der Technik eigentlich immer voraus sein. Seinerzeit genügten eine gute Idee, maximal drei Leute und neun Monate für einen Topseller, inzwischen reichen zehn Mann mit Highend-Workstations und hochwertigen 3D-Tools, Animations- und Soundsoftware kaum noch aus. Und dann noch der Zeitdruck – eigentlich steht der Streß in keinem Verhältnis mehr zum Lohn.*

?: Schildern Sie doch mal Ihre Karriere. Nur falls jemand trotzdem noch Entwickler werden will...

MT: *Ich bin Autodidakt, habe mir das Programmieren an einem 64er mit Datasette, Basic und Assembler selbst beigebracht. Über Grafikwettbewerbe in Zeitschriften wurde Rainbow Arts auf mich aufmerksam, dann ging eigentlich alles wie von selbst. Mit dem ersten großen Projekt „Giana Sisters" hatten Armin Gessert und ich allerdings Pech. Nintendo klagte wegen der Ähnlichkeit zu „Super Mario Bros.", und das Game verschwand vom Markt.*

?: Spätestens mit „Turrican" kam der ganz große Erfolg. Woher aber kam der markante Name?

MT: *Die Titel meiner Spiele habe ich aus dem Düsseldorfer Telefonbuch! So hieß ein griechisches Lokal Katakis, und eine Pizzeria Turricano. Die Spielidee zu „Turrican" kommt dagegen aus der Spielhalle von Data Easts „Psycho-Nics Oscar", das ich unbedingt umsetzen wollte.*

?: Für das 3D-Remake arbeiten Sie mit Allvision zusammen, einem in der Spielebranche unbekannten Unternehmen...



Der harte Kern des Allvision-Teams: Thorsten Diehl (Grafiker), eine Schaufensterpuppe als Platzhalter für die beim Fototermin abwesende Maria Kasitz (Grafik), Manfred Trenz (Programmierung), Rolf Wilmes (3D-Modeling) und Sigrun Fuchs (3D-Konstruktion)

„Die Titel meiner Games kommen aus dem Telefonbuch: Tavernen und Pizzerien haben die Ideen geliefert"

„Katakis" und „Turrican" hat Manfred Trenz nach einem griechischen und einem italienischen Lokal benannt



Den rotierbaren Superlaser gab es schon bei den Prequels, dito die schwebenden Extrabehälter für Abprall- und Mehrfachgeschosse, Minen, Schilde etc.



Mit gewaltigen Explosionen und schicken Effekten hat die 3D-Engine offensichtlich keine Probleme

MT: *Allvision macht schon länger in Software, vor allem Multimedia, Animation und 3D-Architektur. Die langjährige Erfahrung des Teams beim Geländedesign werden wir noch gut brauchen, denn wie gesagt: Alleine läßt sich ein solches Projekt heute nicht mehr realisieren.*

?: 3D-Hüpfer kranken am PC oft und gerne an der Steuerung, haben Sie da ein Patentrezept?

MT: *Am wichtigsten ist das Zusammenspiel zwischen Kameraführung und Steuerung des Helden. Der Spieler muß ohne Eingewöhnungszeit mit dem Handling klarkommen und immer beste Sicht auf das Geschehen haben. Ein Problem sind die vielfältigen Eingabegeräte am PC, aber das kriegen wir schon hin.*

?: Wie wollen Sie Spitzengrafik als heutzutage unverzichtbare Erfolgszutat hinbekommen?

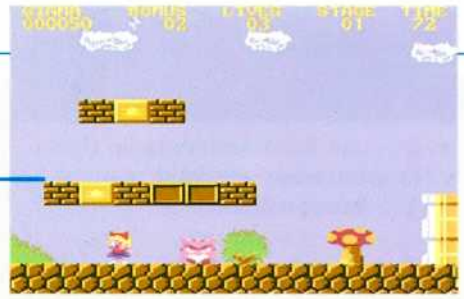
MT: *Die Optik wird auf „Surrender 3D", einer von den ehemaligen Democodern CNCD in Finnland entwickelten Software basieren. Dieses System wird u. a. auch von Sir-Tech für „Wizardry 8" oder Warthog für Digital Anvils kommendes Weltraum-Epos „Starlancer" genutzt, unterstützt Direct3D, Open-GL sowie 3Dfx-Voodoo direkt und wird ständig aktualisiert.*

?: Die Kamera schwebt dann hinter dem Helden, so ähnlich wie in „Tomb Raider"?

MT: *Der Vergleich ist so nicht ganz richtig. Wir wollen den unverwechselbaren „Turrican"-Stil, also rasante Action mit Tiefgang. Die größtmögliche Bewegungsfreiheit des Helden im 3D-Gelände ist da entscheidend, auch sonst lassen wir uns einiges einfallen.*

Wir wünschen gutes Gelingen! (rl)

Manfred Trenz: Kämpfe am Bildschirm und im Gerichtssaal



Das von Armin Gessert und Manfred Trenz für den C-64 entwickelte Jump & Run **Great Giana Sisters** mußte 1987 vom Markt genommen werden – die Nintendo-Anwälte sahen zu starke Ähnlichkeit zu „Super Mario Bros." Auch der gemeinsam mit Andreas Escher und Chris Hülsbeck entwickelte 2D-Shooter **Katakis** kämpfte zunächst vor Gericht, doch nach Detailänderungen und der Umbenennung in **Denaris** stand anno 1988 dem Erfolg am Commodore 64 nichts mehr im Wege.



Ebenfalls für 8 Bit-Rechner schuf Manfred Trenz kurz darauf Teil 1 und 2 der **Turrican**-Reihe, den durchwachsenen dritten Teil wie auch diverse Konvertierungen für PC und Konsolen verantworten andere Teams. Den vorläufigen Schlußpunkt der Karriere markiert das hierzulande als „Targa" angekündigte, 1995 dann aber bloß in Japan veröffentlichte **Rendering Ranger**: Der SNES-Mix aus „Turrican" und „Denaris" gilt heute als Sammlerstück.





Turrican 3D

HERSTELLER:	Allvision/Rainbow Arts/THQ
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	Dezember 1999
ONLINE-INFO:	www.thq.de, www.allvision.de

Hinter den Kulissen

Neues aus Liverpool



Prachtvolles Art-déco-Ambiente im Liverpooler Hauptquartier von Rage, einem ehemaligen Bankgebäude

Software in Rage

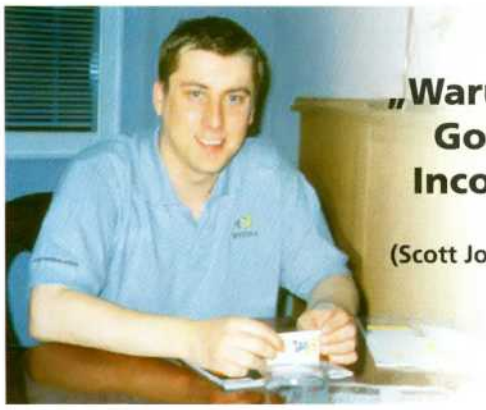
Liverpool ist nicht nur die Heimatstadt der Beatles, in der englischen Industriemetropole findet man auch das aufstrebende Softwarehaus Rage – spätestens seit „Incoming" berühmt für schicke 3D-Action. Neuerdings ist in der Water Street aber auch Sport ein Thema...



Firmenpräsident Paul Finnegan plaudert ganz entspannt mit Redakteur Paul Kautz

Liverpool Downtown, Martins Buildings, erster Stock: Weitläufige Korridore mit rotem Teppich, samtweiche Couchen, aufwendige Verzierungen an Wänden und Decke – seit 1998 hat Rage die Rechner in der ehemaligen Chefetage eines Bankhauses aufgeschlagen; Pubs, Restaurants und ein großes Einkaufszentrum sind nur wenige Schritte entfernt. Das war nicht immer so, denn gegründet wurde die Spieleschmiede vor sieben Jahren von Paul Finnegan im weitaus unwirtlicheren Industriegebiet von Liverpool. Aber der Präsident ist nun mal arbeitnehmerfreundlich eingestellt: „Wenn sich die Leute wohlfühlen, kommen bessere Spiele dabei heraus!"

Dabei sind die „Liverpool Studios" mit ihren 55 fest angestellten Mitarbeitern nur die halbe Wahrheit hinter Rage Software, die andere Hälfte besteht aus 30 Leuten in den „Birmingham Studios" sowie 15 weiteren im „Newcastle Department". Jedes Team hat seine eigenen Aufgaben, doch alle sind der Zentrale in Liverpool unterstellt, in deren fürstlicher Atmosphäre man sich auch regelmäßig zum Brainstorming trifft. Dabei stand bislang die Frage im Mittelpunkt, wie sich noch mehr Power aus dem PC im allgemeinen und 3D-Beschleunigern im speziellen kitzeln ließe – die jüngste Antwort hieß „Expendable" und kassierte im letzten Heft 76 Prozentpunkte.



„Warum nicht mal ein Golfspiel aus der Incoming-Engine?"

(Scott Johnson, Chefdesigner bei Rage)

Auch wenn Rage auf „Incoming 2" und damit eine Fortsetzung des Action-Erfolgs nicht verzichten möchte, sind für die nächsten Monate doch gänzlich neue Projekte geplant. Welche Art von effektreichem Augenschmaus uns da bevorsteht, haben wir im folgenden für Sie zusammengefaßt. Doch ob Rennauto oder Kampfhubschrauber, die Marschrichtung bleibt immer gleich. Marketingleiter Martin Kitney bringt es auf den Punkt: „Unser Erfolgsrezept sind unglaubliche Grafik und hervorragende Spielbarkeit!" (pk)

Was bisher geschah

Von Beginn der 90er Jahre an war Rage Software p.l.c. zunächst auf Auftragsarbeiten wie den Actionkick **Striker**, die Draufsichtraserei **Powerdrive** oder das Strategical **War of the Worlds** spezialisiert. Als man dann 1997 für Electronic Arts mit der Space Opera **Darklight Conflict** (PCJ 6/97: 80%) einen Bestseller produziert hatte, war damit die Basis für den mit **Incoming** (PCJ 5/98: 86%, Hit) vollzogenen Schritt in die Selbständigkeit geschaffen. **Expendable** (PCJ 6/99: 76%) schlug soeben in dieselbe Kerbe, **Incoming 2** ist für das Jahr 2000 angedacht – wie eine spielbare Version des hauseigenen 3D-Benchmarks **Dispatched**.







Midnight GT

Extremes Tuning und illegale Autorennen gibt es nicht nur in Amerika; hier wird man Japan am Steuer von sieben detailliert ausgestalteten Boliden unsicher machen. Die pfeilschnellen Drängeleien mit bis zu fünf Computergegnern haben die City von Tokio zur Kulisse, aber auch Wälder und Küsten – mit den für Rage so typischen Lichteffekten ist allerorten zu rechnen. Überraschend scheint vielmehr, daß man uns das Game als echte Simulation mit wirklichkeitsnahem Fahrverhalten und nicht als Arcaderacer angekündigt hat.
An Spielmodi sind genretypische Trainings-, Ghost-, Wett- und Karrierefahrten vorgesehen, auch einen eigenen Part zur Aufrüstung des Untersatzes sowie Mehrspieleroptionen soll es geben – und zwar bereits im Sommer.





Offroad GT

Über Stock und Stein soll es schon in den nächsten Wochen gehen, wobei die Schlammschlacht im Buggy auf der Grafikengine von „Hostile Waters" basiert. An temporeichen 3D-Effekten dürfte es also nicht mangeln, wenn man in verschiedenen Vehikeln über aus vier Kameraperspektiven gezeigte Badestrände und durch Wälder düst. Wiederum sind realistische Fahrphysik und Tuning durch den Spieler angekündigt.
Weil die Freude am Fahren gerade abseits befestigter Pisten im Rudel am größten ist, werden Multiplayer hier nicht zwingend einen LAN- oder Internetanschluß benötigen – der Bildschirm ist vierfach teilbar. Und wenn mal Not am Mann ist, springen eben bis zu elf clever agierende Computerpiloten ein.

Hostile Waters

Seit 18 Monaten in der Entwicklung, soll dieser strategische 3D-Shooter quasi ein Best-of-Mix aus „Command & Conquer" und „Battlezone" werden: Von einem Transportschiff aus startet der Spieler mit Helis oder Flugzeugen Angriffe auf den Feind am Festland, wobei insbesondere die Koordination der verschiedenen Einheiten Priorität hat. Die Truppenteile lassen sich von einem taktischen Bildschirm aus oder direkt befehligen.
Licht- und Wettereffekte, wechselnde Tageszeiten und Kameraperspektiven, die realistische Physikengine sowie eine komfortable Steuerung sollen Auge und Hand verwöhnen, aber auch die Story wird laut Rage nicht zu kurz kommen. Eine konsequente Weiterentwicklung der Firmenstrategie also.



	Midnight GT	Offroad GT	Hostile Waters
GENRE:	Rennsimulation	Buggy-Racing	3D-Actionstrategie
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999	3. Quartal 1999	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.rage.co.uk	www.rage.co.uk	www.rage.co.uk

Hinter den Kulissen

Spiele(n) aus Leidenschaft

BESUCH BEI LOOKING GLASS

Cambridge mit seiner altehrwürdigen Harvard Universität gilt als Lieferant für den amerikanischen Elitenachwuchs – ein guter Grund für die Schmiede edler Spiele, ihre Zelte im Nobelstädtchen nahe Boston aufzuschlagen. Wir durften vor Ort unter die Plane der neuen Produktion blicken…



Das Hauptquartier von Looking Glass in Cambridge – nur eines von vier Entwicklungszentren der Firma





Wie schon die Ausstattung der Arbeitsplätze zeigt, sind die Mitarbeiter hier echte Game-Freaks

Eine Frage der Ehre

Ultima Underworld ('92), System Shock ('94), Flight Unlimited ('95), Terra Nova ('96), Dark Project ('99) – die Vita von Looking Glass liest sich wie das Who-is-Who des anspruchsvollen 3D-Gamings. Mögen andere Hersteller auch größere Stückzahlen verkauft haben, bei den Hardcore-Gamern und der internationalen Fachpresse hatten die Titel der „weitsichtigen" US-Company meist die Nase vorn. Spieldesigner Constantine Hantzopoulos fällt die Erklärung nicht schwer: „Wir sind alle leidenschaftliche Spieler hier, für jeden Gamer von Format ist es eine Ehre, für Looking Glass zu arbeiten!"



Höhepunkt des 99er-Produktkatalogs soll System Shock 2 werden, mit dessen Entwicklung Ken Levine, Designer von „Dark Project" beauftragt wurde. Nicht weniger als „…das aufregendste und anspruchsvollste 3D-Spielereignis aller Zeiten" verspricht er uns – und hob sich nicht bereits der Vorgänger durch Rollenspielelemente, motivierende Puzzles sowie exakt getimtes Gameplay angenehm von allen 3D-Shootern ab, in denen nur monoton Monster gemeuchelt werden? All diese Qualitäten werden für das Sequel noch ausgebaut.
So soll die Wahl zwischen drei Charakterklassen für echtes Rollenspiel-Feeling sorgen: Der Marine bringt überlegene Fähigkeiten im Umgang mit den 14 Waffen des Actionabenteuers mit, während man als Mitglied der Navy bestens dafür gerüstet ist, in McGyver-Manier Alienartefakte und Upgrades zu über 100 Waffen- und Ausrüstungsvarianten



zu kombinieren. Und ein Geheimagent mit gut 35 unterschiedlichen PSI-Fähigkeiten wie Energiestoß, Unsichtbarkeit, Schutzschild oder Schockfrosten von Gegnern und telekinetischen Kräften steht als Entsprechung zum Magiekundigen aus der Fantasy-Fraktion bereit. Anhand eines Fragenkataloges wird der jeweilige Charakter noch mit speziellen Fähigkeiten (Hacking usw.) verfeinert, die sich im Spielverlauf dynamisch weiterentwickeln lassen.

Die Story als tragendes Element

35 Jahre nach der vermeintlichen Zerstörung des Supercomputers Shodan, dessen lasziv weibliche Stimme allen Veteranen des ersten Teils noch in schaurig-schöner Erinnerung sein dürfte, meldet sich das TriOptium-Kartell (damals verantwortlich für das Shodan-Desaster) mit Überlichtgeschwindigkeits-Technologie zurück. Die „Von Braun" ist das erste Versuchsschiff, das mit der neuen Technik ausgerüstet wird. Beim Jungfernflug im Verbund mit dem schweren Zerstörer „Rickenbacker" fängt die Crew ein Notsignal aus den Tiefen des Raumes auf und geht dessen Herkunft nach – wie man spätestens seit dem Film „Alien" weiß, der sichere Weg in die Katastrophe.
Wieder wird sich der Spieler ohne Erinnerungsvermögen in der Enge einer Tiefkühlkapsel wiederfinden, diesmal an Bord der Von Braun. Doch woher kommen die seltsamen Robot-Implantate am Körper? Und wohin gingen die übrigen Besatzungsmitglieder? E-Mails und elektronische Tagebücher werden Stück für Stück Aufschluß über die schrecklichen Ereignisse geben. Und der Schrecken ist in Form mutierter Wesen allgegenwärtig und wird noch gesteigert, als sich in der klaustrophobischen Einsamkeit des Schiffes die allgegenwärtige Stimme einer lange totgeglaubten Bekannten wieder zu Wort meldet...

Maximierte Handlungsfreiheit

In zehn Spielabschnitten, einschließlich eines charakterspezifischen Trainingslevels zu Beginn, soll der Held aus der Egoperspektive Licht in das Dunkel der Ereignisse bringen. „Das coole Finale ist ein Hammer, wird aber natürlich noch nicht verraten", macht uns Ken Levine den Mund wässerig. Immerhin konnten wir dem Designer entlocken, daß der letzte Abschnitt „eventuell" etwas mit Shodan und dem Cyberspace zu tun haben könnte. Bis dahin werden über 20 unterschiedliche Gegner von mutierten Laboraffen bis zu durchgedrehten Wachrobotern mächtig Druck machen. Die zahlreichen Knobeleien (etwa um die Beschaffung von Sicherungen) sind dabei genauso flexibel wie die Anzahl der Feinde – fortgeschrittenen Charakteren wird also an gleicher Stelle im Programm mehr abverlangt als Novizen. Dieses Prinzip soll eine weitgehend freie Vorgehensweise ermöglichen, eines der Hauptanliegen der Designer.
Looking Glass hat schließlich auch in die Weiter-



Die Gegner sind wie in „Dark Project" via Motion Capturing animiert



„Half-Life und Unreal sind zum Staunen schön – aber auch nicht mehr. System Shock 2 dagegen wird echte Entscheidungsfreiheit und selbst für die Designer nicht vorhersehbare Ereignisse bieten!"
Projektleiter Ken Levine



Hier ein gelungener Hack auf ein Sicherungssystem, die Erfolgsaussichten hängen von den Charakterskills ab und werden angezeigt

Hinter den Kulissen

entwicklung der Routinen von „Dark Project" investiert, um die Computergegner mit noch mehr Hirnschmalz zu versorgen. Da muß vom Distanzangriff bis zum Ruf nach Verstärkung wohl mit allem gerechnet werden. Als Beispiel für die Möglichkeiten der CPU-Widersacher sollte es genügen zu erwähnen, daß sie über ein Dutzend unterschiedliche Sichtmodi wie „im Dunkeln sehen" oder „Augen im Rücken" verfügen! Und falls es doch nicht genügt: Ein Multiplayermodus für bis zu vier Teilnehmer ist ebenfalls angekündigt. Hier darf man verschiedene Fähigkeiten zusammenwerfen, um das Abenteuer zu bestehen – quasi Teamwork im Stil von „Baldur's Gate", aber der Look von „Half-Life: Team Fortress".

System Shock 2

HERSTELLER:	Looking Glass/EA
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.lglass.com



In der deutschen Version von System Shock 2 wird kein Blut zu sehen sein – oben das ausblendbare Inventar



System Shock 2 ist nicht alles, denn nach „Flight Unlimited 1 & 2" wendet sich Looking Glass jetzt den kriegerischen Aspekten der Fliegerei zu. Und auch hier zeigt sich wieder der unbedingte Wille, etwas Herausragendes schaffen zu wollen: Historische Fotos wurden gescannt, Karten und Handbücher gewälzt, um den 50 Missionen der zwei im Zweiten Weltkrieg spielenden Kampagnen eine fundierte historische Grundlage zu liefern. Da sowohl auf alliierter wie auf deutscher Seite gekämpft werden kann, werden unter dem Strich 100 Einsätze zu bestreiten, 16 Maschinen in 24 Varianten zu fliegen und die an Erfahrung gewinnenden Staffelpiloten geschickt einzusetzen sein. Erstmals werden hier auch deutsche Bomber simuliert, wobei der PC-Pilot alle Positionen besetzen darf – sowohl im Kooperationsmodus für Multiplayer als auch solo. Wenn man selbst also etwa mit der Abwehr von Jägern beschäftigt ist, wird der Rechner den Steuerknüppel übernehmen. Per mitgeliefertem Editor will man dem Spieler überdies Kontrolle über jeden Aspekt des Programms geben. Eigene Flugzeuge, Missionsziele, Wetter- und Siegbedingungen, ja ganze Missionen soll man damit selbst erstellen können. Bis es soweit ist, dürfte vor den Fenstern allerdings wieder Schnee liegen. (mt)



Die Grafik sieht schon im Alphastadium beeindruckend aus und unterstützt optional 3D-Karten





In den Cockpits kommt Egoshooter-Feeling auf



Für das Spieldesign wurden solche originalen WW2-Pilotenhandbücher gewälzt

Flight Combat

HERSTELLER:	Looking Glass/EA
GENRE:	Flugsimulation
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.lglass.com

„Wenn Ihr schwitzt, waren wir erfolgreich!"

?: *Warum noch eine WW2-Sim? Gibt es davon derzeit nicht schon genug?*
CH: *Zum einen eignet sich gerade dieses Szenario nun mal hervorragend für ein PC-Spiel, zum anderen haben wir schon vor 17 Monaten mit der Arbeit begonnen – damals war der Markt noch leergefegt…*

?: *Warum dauert die Entwicklung so lange?*
CH: *Flight Combat ist das aufwendigste Projekt von Looking Glass bisher. Wir arbeiten hier nicht an irgendeiner Flug-Sim, sondern am neuen Maßstab im Genre! Allein die Recherchen für die historisch korrekten Missionen haben vier Monate beansprucht, zwei Programmierer kümmern sich nur um die KI. Es ist gigantisch!*

?: *Vielen fehlt bei korrekten Simulationen der Spielspaß, wird Flight Combat auch in „Arbeit" ausarten?*



CH: *Keine Arbeit, aber eine Herausforderung soll das Programm sein. Deshalb wird man auch Phantasiemissionen fliegen können. Spielen mit Kopf und Bauch eben – wenn Ihr schwitzt, waren wir erfolgreich, das ist Looking Glass-Philosophie.*

Projektleiter Constantine Hantzopoulos über Flight Combat

Gib mir Fünf!



Ab sofort mit
Autostart
Win 95/98

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®

NEU

Pepper Pack 2

5 Super Titel für die ganze Familie mit viel Action und Abwechslung:

Interstate 76
Auto-Action
Shanghai: Große Momente
Faszinierendes Strategie-Puzzlespiel
Pitfall: Das Maya-Abenteuer
Das legendäre Dschungel-Arcade-Spiel
Fire-Fight
Flug- und Kampf-Action
Minigolf
Spielspaß fast wie unter freiem Himmel

EVP 29,95 DM



Zork Nemesis
Die Mächte der Finsternis beauftragen Sie, das Geheimnis des Fluchs von Nemesis aufzudecken... Entdecken Sie das uralte Geheimnis der Alchimie, mit dem die verbannten Seelen wieder der Gewalt des Bösen entrissen werden können... Bevor auch Sie, wie die anderen, in die Fänge von Nemesis geraten... Für immer und ewig.
EVP 12,95 DM



C64-Spielesammlung
Vorsicht: Kult ! Schwelgen Sie mit diesen Klassikern nostalgisch in Erinnerungen an die Anfänge der Computerspiele:
• Alkazar • Beamrider
• Decathlon • Great American Country Race
• Hacker • Little Computer People
• Master of the Lambs • Park Patrol
• Portal • Rock'n'Bolt
• Top Fuel Eliminator • Toy Bizarre
• Web Dimension • Zenji
• Zone Ranger
EVP 12,95 DM

http://www.novitas-ent.com (Helpline incl.)
• Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel

Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig.

Produktinfo 040

Preview

OUTCAST

Nach über zwei Jahren der Ankündigungen und des Wartens wird das „ausgestoßene" Lieblingskind des Publishers Infogrames endlich flügge. Als Vorgeschmack auf den Test in der nächsten Ausgabe hier unsere Eindrücke von der spielbaren Version: Lara muß sich diesen Sommer warm anziehen!

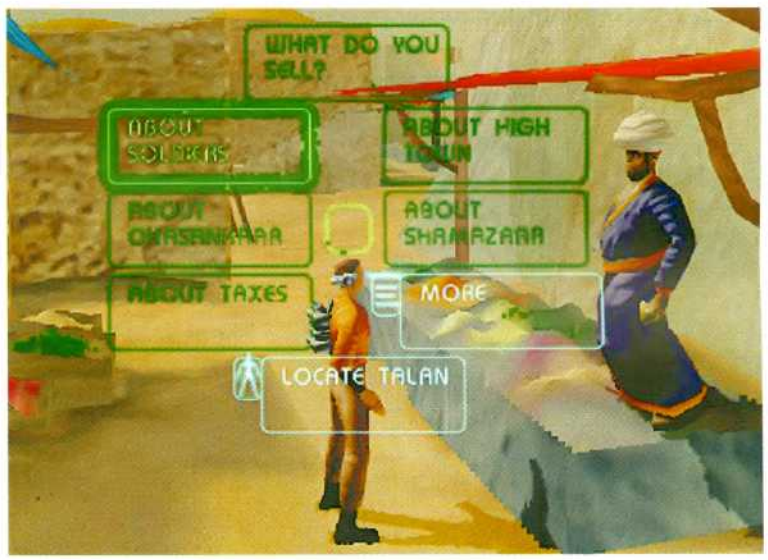






Story

Eigentlich sollte es nur ein simpler Bewacherjob für Cutter Slade werden, doch unversehens strandet der Navy Seal Commander auf der Parallelwelt Adelpha. Seine drei Schützlinge sind ebenso verschwunden wie die Sonde, welche sie reparieren sollten. Sein Marschgepäck ist über den gesamten Planeten verstreut, und zu allem Überfluß halten ihn die Eingeborenen für eine Art Messias, der sie aus dem Joch der Sklaverei führen soll.
All das erfährt der Spieler aus zahlreichen und vorläufig noch komplett in Englisch geführten Unterhaltungen mit der überwiegend friedlich gestimmten Landbevölkerung. Da Adelpha dicht besiedelt ist, haben die Programmierer des belgischen Labels Appeal sinnvolle Auswahlkriterien eingebaut: Wichtige Gesprächspartner sind bereits durch Kleidung und Auftreten als solche zu erkennen und können zu speziellen Themenbereichen befragt werden. Das gemeine Volk auf der Straße hat dagegen meist nur Informationen zum Standort sowie Wegbeschreibungen in petto, verweist aber gerne auf besser informierte Mitbürger.



Für die Endversion werden die Dialoge deutsch synchronisiert, einblendbare Untertitel stehen noch nicht fest



Eine automatisch aktivierte Lasermarkierung erleichtert das Zielen

KI und Steuerung

In Adelpha ist Selbsterhaltung erste Bürgerpflicht: Richtet Cutter auch nur versehentlich die Waffe auf einen Unschuldigen, sucht dieser laut schreiend das Weite und ist samt aller Umstehenden nur mehr schwer zur Zusammenarbeit zu bewegen. Ähnliches gilt für die überall anzutreffenden Feindsoldaten, welche zunächst nach Verstärkung rufen und anschließend hinter Felsen oder Bäumen in Deckung gehen. Teils scheint es sogar, als gäben sich die Gegner Feuerschutz – einem solchen Hagel von Granaten, Feuerbällen und Nahkampfattacken kann der Held nur entgehen, indem er ständig in Bewegung bleibt.
Zu besagter Bewegung empfiehlt sich eine Mischung aus Tastatur- und Maussteuerung, denn der alternativ verwendbare Joystick krankte bei unseren Probegefechten an einer fehlenden Höhenregulierung beim Zielen. Diese war zudem ausschließlich in der Ego-Perspektive vorhanden, während die zoombare Verfolgerkamera nur waagrechte Schüsse zuließ. Wollen wir hoffen, daß dieses Manko bis zur finalen Testversion beseitigt wird, denn an sich wäre die Außenansicht klar die bessere Wahl: Das Manövrieren im zerklüfteten Gelände fällt leichter, Abstände lassen sich genauer abschätzen,

anschleichende Kontrahenten sind schneller entdeckt.
Falls man selbst eine Patrouille überrumpeln will, ist die transparente und beliebig vergrößerbare Radarkarte der Region eine große Hilfe – wirklich entscheidend ist jedoch die Möglichkeit, jeden Sichtschutz zum eigenen Vorteil zu nutzen. Dies lernt der Spieler gleich zu Beginn im mehrteiligen Kampftraining, bei dem auch das Kriechen in der tiefsten Gangart nicht zu kurz kommt. Bis zum Release sollte Commander Slade zudem nicht mehr so häufig an Felsvorsprüngen oder anderen Unebenheiten im Terrain hängenbleiben.



Das ständig eingeblendete HUD sucht automatisch die Umgebung nach Munition, Metallstücken und Lebensformen ab



Typisch für Vorabversionen: Noch bleibt der Held oft und gerne im Gelände hängen

Das fast unbegrenzte Gesichtsfeld kann auch per Fernglas abgesucht werden





Die Vorteile der Voxeltechnik werden speziell am Detailreichtum der Waldgegend sichtbar

Präsentation

Woran sich nichts mehr ändern wird, das ist die hardwareintensive Mischung aus texturierten Objekten und Landschaftsgrafiken in Voxel-Technik. Speziell in hügeligeren Regionen spielt die verwendete 3D-Engine ihre Stärken bezüglich Details und Lichteffekten voll aus: Der Himmel spiegelt sich in gluckernden Gebirgsbächen, Sonnenlicht bricht durch das Laubwerk, und Vogelschwärme stieben beim Knall der Pistole auseinander. Lediglich die Heldenanimationen wirkten noch ein wenig hölzern, doch konnte Cutters Gestik (in Ansätzen auch Mimik) in Gesprächen auf Anhieb überzeugen. Passend dazu gibt es lippensynchrone und zumindest in der englischen Vorabversion sehr professionelle Sprachausgabe, die für den deutschen Markt komplett lokalisiert wird. Noch beeindruckender ist der orchestrale Soundtrack, den das Moskauer Symphonieorchester passend zu jeder Situation eingespielt hat. Nähert sich etwa ein feindliches Wesen, nimmt die Musik drohende Untertöne an, um dann im Kampf zu einem dramatischen Schlachtgesang anzuschwellen.
Wird also wirklich gut, was nun schon so lange währt? Das wird der Test im nächsten Heft zeigen. Mit dem letzten Feinschliff könnte Cutter Slade jedenfalls durchaus heftig an Laras Crofts Action-Thron rütteln! (mz)

3D-Karten nutzlos!

Outcast wird vermutlich das letzte größere Spieleprojekt sein, dessen 3D-Umgebungen nicht aus Polygonen, sondern aus Millionen von Voxeln zusammengesetzt sind. Diese dreidimensionalen Bildpunkte wurden vor allem durch Novalogics Actionsimulationen „Comanche" und „Armored Fist" bekannt und erlauben eine völlig freie Landschaftsgestaltung. Die Nachteile liegen im relativ hohen Speicheraufwand sowie dem Umstand, daß **3D-Beschleuniger nicht sinnvoll unterstützt** werden können. Weil solche Grafikturbos mittlerweile aber Allgemeingut sind, erleben wir hier quasi Ende und Höhepunkt einer Ära.



Das bekannteste Bei-Spiel für Voxelgrafik: Novalogics Comanche 3

Outcast

HERSTELLER:	Appeal/Infogrames
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	Juli 1999
ONLINE-INFO:	www.outcast-game.com

Hinter den Kulissen



Die neuen Kerker der Ochsenfrösche

VOR ORT BEI BULLFROG:

dungeon KEEPER II

Vor zwei Jahren brach „Dungeon Keeper" mit allen Spielregeln: Die Bösen waren die Guten, die Guten die Bösen. Und den Käufern gefiel das so gut, daß die Strategenkerker mit Auszeichnungen förmlich zugeschüttet wurden. Jetzt soll alles noch dreidimensionaler und besser werden – wir haben die Kellermeister in Guildford bei London besucht.

Redakteure sind eine nachtaktive Spezies – wenn man sie frühmorgens ein Flugzeug besteigen sieht, dann steht zumeist Großes bevor. So auch in meinem Fall, denn Bullfrog wollte mir kurz vor Fertigstellung noch einen Blick auf die Fortschritte an Dungeon Keeper 2 ermöglichen. Daß der Vorgänger nicht nur ein Bestseller, sondern auch das letzte Spiel unter der Regie des Design-Genies Peter Molyneux (er arbeitet derzeit mit seinem neuen Label Lionhead an „Black & White") war, gab dem Besuch zusätzliche Würze: Ist Bullfrog auch ohne den Firmengründer in der Lage, die hohe Produktqualität zu halten?

Nach dem Erfolg der neuen Götterstrategie „Populous: The Beginning" hält man zumindest im zweistöckigen Firmensitz diese Frage längst für beantwortet. Unter den 30 Programmierern, Grafikern und Soundtechnikern, die hier mit Hochdruck am Feinschliff der Kerkerstrategie arbeiten, ist die Vergangenheit jedenfalls kein Thema – man hat genug mit der Zukunft zu tun: Da werden Polygonfiguren noch modifiziert, Spezialeffekte noch ausgetestet und Levels nachbearbeitet. Ein Heer aus 20 Betatestern ist zudem mit der Suche nach Bugs beschäftigt, die sich eventuell in den hintersten Ecken der neuen 3D-Dungeons versteckt halten könnten. Vom hohen Standard der in Dungeon Keeper 2 verwendeten Grafik zeugen die Fotos auf diesen Seiten – nicht aber vom Schweiß der Animateure, die alle Bewegungsabläufe der Monster manuell erstellen müssen. „Ein gebeugt schlurfender Imp läßt sich von einem Menschen im Datenanzug einfach nicht so gut darstellen", meinte Produzent Nick Goldsworthy lapidar auf meine Frage, ob Motion-Capturing nicht die effizientere Methode sei. Um die Belegschaft dennoch nicht über Gebühr zu belasten, hätte man die Produktion des Intros und der Zwischensequenzen aber komplett ins Ausland verlagert. Die gleichermaßen witzigen wie technisch aufwendigen FM-Renderings fertigte daher „Slash" in Frankreich – Animationsexperten, die sich mit Spezialeffekten für den SF-Film „Das fünfte Element" einen Namen gemacht haben. Den guten Ruf des eigentlichen Spielkonzepts sollen nur dezente Neuerungen ver-

Die neuen Monster

Schurken schleichen sich unbemerkt zu Beutezügen ins gegnerische Lager

Dunkle Elfen verfügen über Bögen mit Zielfernrohr für weit entfernte Ziele

Gefallene Engel beschwören Tote und ermöglichen so den Aufbau einer Skelett-Armee

Schwarze Ritter sind gut gerüstete Schwertkämpfer, die keinem Fight aus dem Wege gehen





Jason Smith ist für die Animation der Spielcharaktere verantwortlich – in Spezial-Levels läßt er die Monster sogar tanzen!



Shelagh Lewins ist für das Leveldesign zuständig, ihr Editor wird aber kein Bestandteil der Verkaufsversion

Hinter den Kulissen



Intro und Zwischensequenzen wurden in Frankreich von „Slash", den FX-Experten des Movies „Das fünfte Element", als Vollbildrenderings produziert

bessern, allen voran die Hintergrundstory, welche die 20 fortlaufenden Missionen des Games verknüpfen wird. Sie dreht sich darum, daß der König der Oberwelt nach den Ereignissen des Vorgängers alle Dungeontore verrammelt hat. Um ganz sicher zu gehen, hat er zudem den Schlüssel (einen magischen Stein) in Teile zerbrochen und diese einer Schar ehrenhafter Ritter zur Aufbewahrung überlassen. Damit ist ja nun alles klar: Jener Kerkermeister, der zuerst alle befreienden Puzzlestücke zusammen hat, gewinnt.

Wieder sollen also eifrige Imps tiefe Stollen ins Erdreich treiben, Gold sowie Edelsteine abbauen und nützliche Monster durch entsprechende Innenarchitektur des Dungeons anlocken. Schlafräume und Hühnerfarmen sorgten schon im ersten Teil für das leibliche Wohl der Unterweltler, auch die Bibliotheken für neue Zaubersprüche oder Werkstätten für Fallen und Türen sind hinlänglich bekannt. Als Neuzugänge im Baumenü findet man neben lavaresistenten Brücken nun unter anderem sogar ein Kasino, wo die Untertanen ihren Sold verspielen. Falls einer davon den Jackpot knackt, um so besser: Erst wird der (Un-)Glückliche mit Gold überschüttet, dann nimmt man ihm seine

Dungeonbau leicht gemacht



Alle Kerkerwände erhalten durch eine spezielle Grafikroutine gewellte Oberflächen für den typischen DK-Look

Erdspalten wie diese dienen den angelockten Monstern als Zugänge zu den selbst entworfenen Kerkern

Rauch, Nebel und Feuer wird es auch ohne 3D-Karte geben, Transparenz-Effekte (nur) mit jedem gängigen Modell

Das animierte Dungeon-Herz ist Mittelpunkt der Anlage – tötet es der Feind, ist der Level verloren

Die animierten Monster bestehen aus texturierten Polygonen und gehen selbständig ihrer jeweiligen Tätigkeit nach

Über dieses Menü werden Bauaufträge für 16 verschiedene Räume vergeben sowie 12 Zaubersprüche ausgelöst

Die Übersichtskarte läßt sich erneut drehen und zoomen

Hinter den Kulissen

Reichtümer mit ein paar heimlich verabreichten Ohrfeigen wieder weg!
Bei der ebenfalls neu hinzugekommenen Arena hatten die Designer eine preiswerte Alternative zu den kostspieligen Trainingslagern im Sinne. Hier können sowohl eigene Kreaturen als auch gefangene Helden zum Wettstreit antreten – aber Vorsicht, zu viel Übung führt zum Tod durch Erschöpfung. In diesem Falle sind eben ein paar neue Vampire am Friedhof zu finden. Ganz neue Kellerkinder wird es pro Seite nur vier geben (siehe Box), was zunächst ein bißchen dürftig zu sein scheint. Doch Chefprogrammierer Alex Peters wiegelt ab: „Besser nur ein paar neue Charaktere, die dann aber wirklich spielentscheidend sein können."
Ein weiterer spielentscheidender Schritt soll das komfortablere Handling werden. So können sämtliche Arbeiten in den dreh- und zoombaren Polygondungeons nun bequem per Zugrahmen angeordnet werden, außerdem lassen sich jetzt einige Zaubersprüche in den nächsthöheren Level übernehmen. Die Balance zwischen den Vor- und Nachteilen der einzelnen Figuren sei ebenfalls entscheidend verbessert worden. Und daß die ehemaligen Bitmapbestien ihr Unwesen inzwischen als texturierte Polygonobjekte treiben, freut nicht nur das Auge: Die im Vorgänger von den Spielern häufig geschmähte Option der Ego-Perspektive macht jetzt mehr her, läßt sich einfacher handhaben und wird durch spezielle Spells aufgewertet, die sonst nicht zur Verfügung stehen. Was ich zu sehen bekam, läßt mich jedenfalls in den Tenor der Ochsenfrösche einstimmen: Dungeon Keeper 2 zeigt schon im Vorfeld Hit-Qualität – die bloß noch durch eine fixfertige Testversion bestätigt zu werden braucht. Und die hat man mir beim Mittagessen in einem nahegelegenen Pub nicht nur als Entschädigung für die englische Küche schnellstmöglich versprochen! (rf)

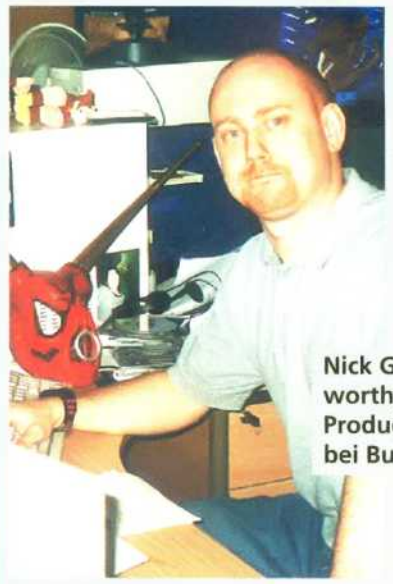


Die neue Trainingsarena ermöglicht den Schergen des Bösen Sparring mit verhaßten Helden



Rund 50 Ochsenfrösche arbeiten an Dungeon Keeper 2 – zur Entspannung offeriert Bullfrog PC-Spiele, Arcade-Maschinen und einen Billardtisch

„Den Kuß der Spinnenfrau sparen wir uns für Datadisks auf!"



Nick Goldsworthy, Producer bei Bullfrog

?: *Das Wichtigste zuerst – warum läßt man die Fans so lange warten?*
NG: *Zum einen haben wir für Dungeon Keeper 2 eine komplett neue 3D-Engine programmiert, wobei die Anpassung an die aktuelle Generation von Grafikbeschleunigern viel Zeit in Anspruch nahm. Zum anderen ist uns Feintuning und Debugging wichtiger als ein womöglich verfrühter Release.*

?: *Die Neuerungen scheinen sich aber auf Optik und Details zu beschränken?*
NG: *Das kann man so nicht sagen, denn uns ging und geht es vor allem um immer mehr künstliche Intelligenz. Beispielsweise werden die Monster jetzt nicht nur einen eingebauten Fluchtreflex haben, sondern können Gegner auch selbständig anhand von für den Spieler nicht sichtbaren Spuren ausmachen und verfolgen.*

?: *Zunächst hat man für die Fortsetzung den Bau mehrstöckiger Dungeons sowie die Möglichkeit, auch mal die Guten zu spielen, angekündigt. Was ist daraus geworden?*
NG: *Nichts, und zwar aus gutem Grund. So gingen mehrstöckige Dungeons nun mal zu Lasten der in diesem Genre so wichtigen Übersicht. Und die Möglichkeit, den Heldenpart zu übernehmen, wollen wir uns für Datadisks aufheben. In diesem Rahmen können wir auch zusätzliche Monster realisieren, etwa eine Spinnenfrau.*

Dungeon Keeper 2

HERSTELLER:	Bullfrog/Electronic Arts
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.bullfrog.co.uk


KEINE ANGST.
ES IST NUR DEIN SCHATTEN.
6
LEVEL 5





75 Iso-Städte warten darauf, in Echtzeitmanier geplündert zu werden



Sinkt ein Schiff im Seekampf, hinterläßt es wertvolles Treibgut zum Aufsammeln



Die Übersichtskarte zeigt das gesamte Spielareal, hier wird auch der Kurs festgelegt

Legale Beschäftigungen scheinen die Entwickler von Hothouse Creations nicht zu interessieren: Wir waren vor Ort, als die „Gangsters"-Truppe in ihrem Heimathafen Bristol ihr neues Piratenepos zu Wasser ließ.

Sid Meier wußte schon 1987, was Freibeuter wünschen: Gefechte zu Lande und zur See, Kneipenkontakte, Handelsrouten, Nationenkonflikte und ein stimmungsvolles Karibik-Szenario. Das alles machte „Pirates!" am C-64 zum Bestseller und soll den Erfolg noch diesen Sommer am PC wiederholen.

In den Gewässern des 17. Jahrhunderts wird der Spieler mit einer Flotte aus bis zu sechs Schiffstypen Jagd auf stark beladene Fregatten machen und schwach befestigte Küstenstädte angreifen – u. U. im Auftrag von fünf verfeindeten Kolonialmächten. Doch auch wer nur friedlich mit 13 Gütern handeln will, legt den Kurs auf einer Übersichtskarte, die das gesamte Spielareal zeigt, fest. Erspäht der Aussichtsposten dann ein fremdes Segel, wird auf eine Draufsicht mit zehn Meilen Radius umgeschaltet. Kommt es daraufhin zum Gefecht, feuern in der nochmals vergrößerten Kampfansicht mehrere Seelenverkäufer gleichzeitig aufeinander, wobei mit zehn Sorten Munition auch gezielt auf Rumpf, Deck, Mast usw. geballert werden darf. Der Computer steuert dabei die gerade nicht vom Spieler kontrollierten Schiffe. „Wird ein Kahn erfolgreich geentert, darf man ihn umgehend der eigenen Armada einverleiben", erklärt uns Projekt-Manager Steve Goss, der sich für die Präsentation extra ins stilechte Piratenkostüm geworfen hat.

Ein Remake, das die Originalität kielholt?

Auf Degenkämpfe Mann gegen Mann, wie man sie aus „Pirates!" in Erinnerung hat, wird man allerdings verzichten müssen. „Die waren durch einen simplen Trick sowieso nicht zu verlieren", meint Steve. Dafür gibt es ausgefeilte Angriffe auf rund 75 Städte in detaillierter Iso-Grafik: Drei Einheitentypen (Seeleute, Soldaten und Kanoniere) plündern einzelne Gebäude, nehmen angesehene Bürger gefangen und verfrachten ihre Beute unter Feuerschutz von der Seeseite aus an Bord. Gewonnene Schlachten, erworbene Reichtümer und bestandene Abenteuer werden wie im Original zu Ansehen und Titeln führen.

So spannend das alles klingt, innovativ ist es nicht: Zuletzt sind mit SSIs „Buccaneer" (PCJ 1/98, 59%) und „Der Korsar" von Infogrames (PCJ 5/99, 56%) zwei ähnliche Remakes in den Untiefen des Gameplays auf Grund gelaufen. Wegen seiner liebevollen Machart könnte dem Epos der Programmierpiraten aus Bristol der Weg über die Planke aber erspart bleiben. (mh)



Die Hothouse-Crew schuftet bereits zweieinhalb Jahre an ihrem Freibeuter-Epos

Unter schwarzer Flagge

HERSTELLER:	Hothouse Creations/Eidos
GENRE:	Piraten-Sim
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.hothouse.org

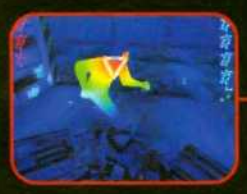
DREI EINZIGARTIGE LEBENSFORMEN, IN DEREN ROLLE MAN SCHLÜPFEN ODER GEGEN DIE MAN KÄMPFEN KANN.

DIE DÜSTERE UND FURCHTEIN-FLÖSSENDE ATMOSPHÄRE DER ERFOLGREICHEN KINOFILME.

EXTREME MEHRSPIELER-SCHLACHTEN GEGEN DIE GEFÄHRLICHSTEN JÄGER DES UNIVERSUMS.



ALIEN

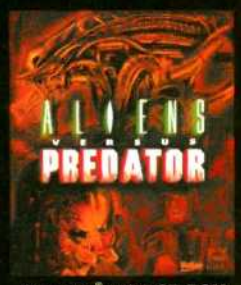


PREDATOR



MARINE

JETZT KANNST DU ANGST HABEN.



Windows® 95/98 CD-ROM

Produktinfo 020

ALIENS ©1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. PREDATOR ©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ist ein Warenzeichen der Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

die Völker



Sind Österreicher am Ende die besseren Siedler? Kann die witzige Aufbaustrategie von Neo und Jowood der Genrekonkurrenz das Wasser abgraben? Während des Tests haben wir Land und Leute gründlich kennengelernt.







Ein witziges Renderintro um alkoholisierte Störche als Appetitanreger

Aller guten Völker sind drei

Das ebenso hübsche wie humorvolle Renderintro im Stil von Neos Gag-Adventure „Rent a Hero" erzählt eine Hintergrundstory um drei Weltraumstörche, die ihre Völkersaaten eigentlich auf verschiedenen Planeten pflanzen sollten. Den nicht gerade pflichtbewußten Vögeln kommt allerdings eine Space-Bar in die Quere: Im Suff deponieren sie ihre Fracht gemeinsam auf dem nächstgelegenen Himmelskörper. Dort müssen die drei Rassen fortan mal friedlich, mal kriegerisch miteinander auskommen. Der Spieler als zukünftiger Stammesführer sollte sich zu Beginn in fünf Einführungslektionen mit den Grundlagen in Sachen Forschung, Diplomatie, Handel und Kriegsführung vertraut machen. So ist man bestens gerüstet für die drei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen pro Volk: Während Einsteiger bei den eher friedliebenden Pimmons prima aufgehoben sind, tut man sich als Oberhaupt der Amazonen schon schwerer. Die militärlastigen Aufgaben der kriegerischen Sajikis stellen schließlich selbst Genreprofis vor echte Herausforderungen. Darüber hinaus sind noch launige Multiplayerpartien sowie ein Endlosspiel möglich, wobei sich Weltgröße, Ressourcen, Entwicklungsstufen und Lagerbestand in drei Schritten einstellen lassen.

Jugendschutz paradox

Während man hierzulande in den Genuß der unbeschnittenen Originalfassung kommt, bringt die nicht ganz so liberale Haltung der Amerikaner gegenüber Sex und Alkohol- oder Tabakkonsum **teils absurde Änderungen in der US-Version** mit sich: In Übersee werden die Sajikis ihre Maden zu Lollis verarbeiten, außerdem läßt man bei den Pimmons die Prohibition wieder aufleben – statt Schnaps machen sie aus den Pilzen bleifreie Limonade. Nur die Amazonen dürfen weiterhin ihre Schokotörtchen backen. Aber bitte schön nicht oben ohne, sondern (wie auch im deutschen Auswahlscreen) züchtig bekleidet.



Gewalt ja, Sex & Drugs nein: Die USA erteilt den Sajikis schon im Auswahlmenü Rauchverbot

Der Weg zum Er-Volk

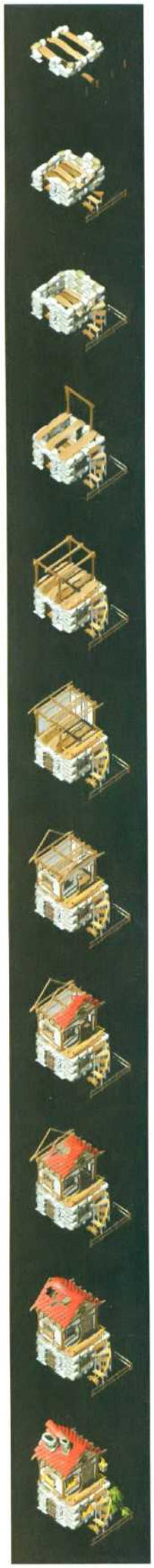
...ist komplex, ohne unüberschaubar zu werden. Die Anforderungen an den Spieler wachsen hier langsam, aber sicher mit den bis zu zehn Städten, die er für sein Volk gründen darf: Was mit Wohnungsbau für staatskassenfüllende Steuerzahler und deren Nahrungsmittelversorgung durch Jäger bzw. Sammler noch recht simpel beginnt, umfaßt bald auch ausgiebige Forschungsarbeit – viele der 25 Gebäude pro Rasse müssen erst mal erfunden werden. Am wichtigsten ist es immer, das richtige Mischungsverhältnis zwischen kostenintensiven Gebäuden (nebst in der Schule ausgebildeten Fachkräften) und den Wünschen der Bevölkerung, die das Ganze ja finanziert, zu treffen.
Zusätzliches Geld läßt sich nur durch Handel mit den beiden Völkern erwerben, die man gerade nicht unter seiner Fuchtel hat. Das ist allerdings erst möglich, wenn die Diplomatie erforscht, alle Parteien eine Botschaft errichtet und der geschulte Unterhändler einen Friedensvertrag erwirkt hat. Marktplätze müssen ebenfalls vorhanden sein, damit Routen für die fliegenden Händler festgelegt werden können. Als Waren dienen neben Holz, Eisen, Stein, Nahrungsmitteln und Waffen vor allem die volksspezifischen Güter: Die Pimmons bauen Pilze an, aus denen Schnaps gebrannt wird, Amazonen backen aus Kakao leckere Schokotörtchen, und die Sajikis verarbeiten Maden zu begehrten Zigarillos.



Das Amazonenstädtchen blüht und gedeiht, die Bilanz ist im grünen Bereich – bis zu 10 solcher Ansiedlungen aus 25 Gebäudetypen sind möglich



Viel Liebe zum Detail steckt in den einzelnen Ausbaustufen der Gebäude



Zu den Waffen

Zwar hat die Aufbaustrategie deutliches Übergewicht, doch ganz ohne Säbelrasseln kommen auch diese Völker nicht aus. Der Aufbau einer schlagkräftigen Armee geht allerdings mächtig ins Geld und spielt deshalb (abgesehen von harmlosen Scharmützeln zwischen Jägern) erst relativ spät im Spiel eine Rolle. Massenschlachten haben aus finanziellen Gründen ebenfalls Seltenheitswert. Wenige, aber dafür möglichst schlagkräftige Einheiten wie Schützen, Kanoniere, Alchimistinnen oder der Saboteur als lebende Abrißbirne versprechen mehr Erfolg – vor allem, wenn sie ihre Kampfkraft durch fleißiges Sammeln von Erfahrungssternchen erhöht haben. Einfach ein paar einsame Späher plätten, Wunden vom Priester heilen lassen, voilà.



Wichtig für Schlachtenbummler: Ist das gegnerische Rathaus zerstört, werden alle übrigen Gebäude automatisch in Schutt und Asche gelegt



Übersichtskarte mit Fog of War

Via Icons lassen sich Gebäude, Einheiten, Rohstoffe und Stadtgebiet ein- bzw. ausblenden

Schieberegler für Zooms

Option (laden, speichern etc.)

Liste der eigenen Städte

Kontostand

Funktionsbuttons (v. l. n. r.) für:
Gebäudebaumenü
Liste der errichteten Gebäude
Stadtbewohner
Finanzübersicht
Bedürfnisse
verfügbare Rohstoffe (hier aktiviert)

Display für aktivierte Funktion







Stufenlose Zooms garantieren vollen Durchblick

Alles im Griff

Das Handling ist ein Sahnestück dieses Programms: Die stufenlose Zoomoption sorgt jederzeit für exzellente Übersicht und ist auch bequem per Mausrad aktivierbar; alle Menüstrukturen sind gut durchschaubar. Zwar kann man die Iso-Landschaften nicht rotieren, doch ist für Abhilfe gesorgt, falls sich mal einer der Untergebenen hinter einem Gebäude versteckt. Da Personen nämlich Priorität vor Bauwerken haben, wird einfach ein Rahmen gezogen, der Scherge taucht in einem Fenster auf und läßt sich auch schon wieder Befehle verklickern.





Höhere Auflösung, bessere Übersicht – das wird vor allem in den Menüs deutlich. Links bei 800 x 600, rechts bei 1024 x 768 Pixeln

Ein echter Hit

...ist auch die Präsentation: Die wunderschöne Isografik strotzt nur so vor netten Details und niedlichen Animationen; unterschiedliche Darstellung pro Volk sorgt für optische Abwechslung. Dabei ist nicht alles nur Staffage. So haben etwa die mit der Zeit ausgetretenen Pfade (natürlich nur, wenn sie nicht über felsigen Untergrund führen) auch strategische Bedeutung. Zwar kommt man auf ihnen schneller voran, dafür weisen sie aber auch feindlichen Spähern den Weg zur Siedlung. Schluß mit Verstecken ist übrigens auch, sobald man eine Botschaft errichtet hat, denn die ist auf der Karte für jedermann zu sehen. Die hörenswerte Hintergrundmusik geht selbst nach vielen Stunden nicht auf die Nerven; außerdem wird das herumwuselnde Volk von feinen Effekten und gesprochenen Hinweisen begleitet.
Einziger Makel ist somit die hohe Hardwareanforderung: Bei großen Städten geht das Scrolling selbst auf einem P2 350 schon mal in die Knie, die Festplatte hat mit der Auslagerungsdatei Schwerstarbeit zu leisten. Aber Aufbaustrategie ist schließlich keine Action, der Spielspaß leidet hier nicht unter kleinen Verschnaufpausen. Kurzum, wer dieses Genre nur ein bißchen mag, muß den neuen Beitrag aus der Alpenrepublik einfach lieben! (st)

Ganz persönlich



Steffen

Als Gelegenheitssiedler habe ich diese niedlichen Untertanen schnell ins Herz geschlossen und die genretypischen Hiobsbotschaften à la „In einer deiner Städte herrscht Hungersnot" oder „Dir fehlt Holz" mit Fassung getragen. Denn irgendwie kommt man hier immer wieder auf einen grünen Zweig – obwohl die Schutzbefohlenen wirklich recht anspruchsvoll sind: „Wir wollen Kneipe, Theater, Zeitungsstand und Polizei, aber flott!" Gerade das Endlosspiel hat es mir angetan. Diplomatisch drücke ich mich dabei möglichst lange um kriegerische Auseinandersetzungen, damit ich so richtig gemütlich nach Herzenslust vor mich hinsiedeln und Handel treiben kann. Ein äußerst unterhaltsames Spielvergnügen mit enormem Wuselfaktor!



Manfred

Die Konkurrenz unter den Aufbauspielen ist groß: Gibt es im Land der Siedler überhaupt Hoffnung für die Völker? Und wie! Wo sich Siedler-Väter etwa mit einer starren Perspektive begnügen müssen, erzoomt man sich hier stufenlos die nötige Übersicht. Und während Blue Byte seit Teil eins das ständig gleiche Wirtschaftssystem mitschleppt, bringen Neo und Jowood mit drei abgefahrenen Völkern samt rassenspezifischen Gebäuden wie Orgiengrube oder Verpuppungsstätte endlich frischen Wind ins Genre. Was aber gleichzeitig auch der Pferdefuß am Siedler-Killer ist: Mir persönlich fällt es schwer, mich mit fremdartigen Insekten zu identifizieren. Dafür springt der Funke bei den knuddeligen Pimmons und den schnuckeligen Amazonen voll über.



Siehe auch Begleit-CD

Die Völker

(Neo/Jowood/Infogrames)

Rundum gelungenes Volks-Fest für Siedler

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM

88%



Grafik	*80%*
Sound	*80%*
Steuerung	*88%*
Motivation	*91%*

Datenträger	1 CD, 150 MB auf der HD (zusätzlich min. 100 MB für Auslagerungsdatei)
System	ab einem P233 MMX mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 3 im Netzwerk bzw. Internet
Online-Info	www.dievoelker.com

ARI GAMES

LKW-RASER
HARD TRUCK

SCHARF?*



* Bitte umblättern!

Oder Demo downloaden:
http://www.ari.de

PRIDE INTERACTIVE

Buka

Hard Truck copyright © 1998 by Buka Entertainment, All rights reserved
LKW-Raser copyright © 1999 by ARI DATA
Hard Truck is a registered trademark of Buka Entertainment

Aufbaustrategie im Vergleich

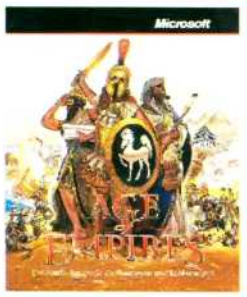
An dieser Stelle möchten wir Ihnen sieben Genrehighlights im Überblick präsentieren. Der erste Balken zeigt dabei die Gesamtwertung an, die das Spiel seinerzeit im Jokertest erhalten hat. Darunter wird das Verhältnis zwischen Aufbau und Kampf grafisch dargestellt. In den Punkt Bedienbarkeit haben wir schließlich Handling, Einsteigerfreundlichkeit und Schwierigkeitsgrad einfließen lassen: je höher der Wert, desto eher ist das Game auch für Gelegenheitsstrategen geeignet.



Die Völker (Neo/Jowood/Infogrames, PCJ 7/99)

Wertung:	88%
Aufbau:	75%
Kampf:	25%
Bedienbarkeit:	85%

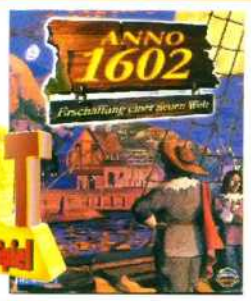




Age of Empires (Microsoft, PCJ 12/97)

Wertung:	82%
Aufbau:	35%
Kampf:	65%
Bedienbarkeit:	65%

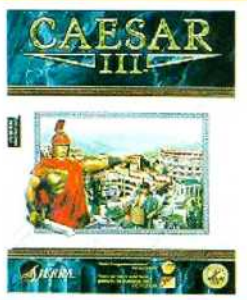




Anno 1602 (Max Design/Sunflowers/Infogrames, PCJ 5/98)

Wertung:	87%
Aufbau:	70%
Kampf:	30%
Bedienbarkeit:	70%





Caesar 3 (Impressions/Sierra, PCJ 12/98)

Wertung:	79%
Aufbau:	70%
Kampf:	30%
Bedienbarkeit:	70%





Die Siedler 3 (Blue Byte, PCJ 1/99)

Wertung:	87%
Aufbau:	65%
Kampf:	35%
Bedienbarkeit:	80%





Knights & Merchants (Joymania/Topware, PCJ 10/98)

Wertung:	86%
Aufbau:	60%
Kampf:	40%
Bedienbarkeit:	80%



ARI GAMES

LKW-RASER
HARD TRUCK



Die ersten
1.111 Exemplare
mit original siku
Modell-LKW

Produktinfo 017

PRIDE INTERACTIVE

Buka ENTERTAINMENT

ARI Germany

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.de
E-mail: info@ari.de

Hard Truck copyright © 1998 by Buka Entertainment, All rights reserved
LKW-Raser copyright © 1999 by ARI DATA
Hard Truck is a registered trademark of Buka Entertainment

Streetwars



Wenn ein Schlägertrupp anrollt, hat der Mieter nicht nur sein Geld zum Fenster hinausgeworfen...

Jetzt ist es amtlich: 90 Prozent aller Vermieter sind zu 100 Prozent Verbrecher! Das gilt zumindest für den Nachfolger zur Wirtschaftsstrategie „Constructor", der stilecht im Ganovenmilieu angesiedelt wurde.

Schon im Vorgänger waren die Sitten rauh: Um den harten Konkurrenzkampf im Becken der Miethaie bestehen zu können, durfte der Spieler bereits anno 1997 nicht vor mehr oder minder legalen Gemeinheiten zurückschrecken. Da ist es eigentlich nur konsequent, wenn man seine Mieter nun, gänzlich kriminalisiert als leitender Angestellter der Mafia, zur Kasse bittet...

Zunächst muß freilich ein Immobilien-Imperium errichtet werden, bestehend aus bis zu 47 Gebäudetypen, die sich über 5 Städte in aller Welt verteilen. Straßenbau à la „Sim City" fällt dabei nicht an, denn die Parzellen sind vorgegeben. Wie schon in „Constructor" wird jedes Gebäude mit einem einzelnen Bewohner versehen, der wahlweise Miete entrichtet oder Nachwuchs an Bauarbeitern oder neuen Mietern zeugt – den biologischen Vorgang bleiben die Rendervideos am rechten unteren Bildschirmrand allerdings schuldig. Mit Arbeitern besetzte Fabriken sorgen für Baumaterialien oder produzieren Zusatzausstattung. Wer etwa seine Suppenküche mit einem Ofen und elektrischem Licht ausstattet, besitzt bald ein einträgliches Restaurant, das auch Mieter jener sozialen Schicht hervorbringt, die für Bauten höherer Kategorien benötigt werden. Bloß kann der Bravste nicht in Frieden absahnen, wenn ihn die Konkurrenz nicht läßt: Rivalisierende Gangs schicken schon mal Schlägertrupps aus, deren Besuch man höflich erwidert – beispielsweise durch Errichtung eines Spukhauses in deren Hoheitsgebiet, was natürlich die Mieter verschreckt. Noch perfider ist es, mit ein paar Bauarbeitern in gegnerisches Territorium einzudringen, um den Feind zu reizen. Will der dann mit brutaler Gewalt

Die Gebäude

Geschäfte können in zwei Stufen ausgebaut werden, etwa eine Peepshow zum Pornokino





Fabriken stellen benötigte Gegenstände (Betten für Hotels usw.) her

Die schweren Jungs aus der Billardhalle randalieren bei der Konkurrenz





Im Krankenhaus wird angeschlagenes Personal kuriert

Leichen läßt man dezent auf dem Friedhof verschwinden





Ein Geisterhaus in der Nachbarschaft vergrault die Mieter

Im Rathaus werden Steuern und Bestechungsgelder abgeliefert





Sanierung mit der Abrißbirne: Diese atmosphärischen Altbauten müssen dem Neubau weichen



Links unten die Übersichtskarte, rechts die Rendervideos – die Buttons dazwischen öffnen die zahlreichen Menüs



Nicht immer lohnt Verbrechen: Ertappt die Polizei ein Bandenmitglied bei einer Straftat, geht's per Zeppelin in den Knast

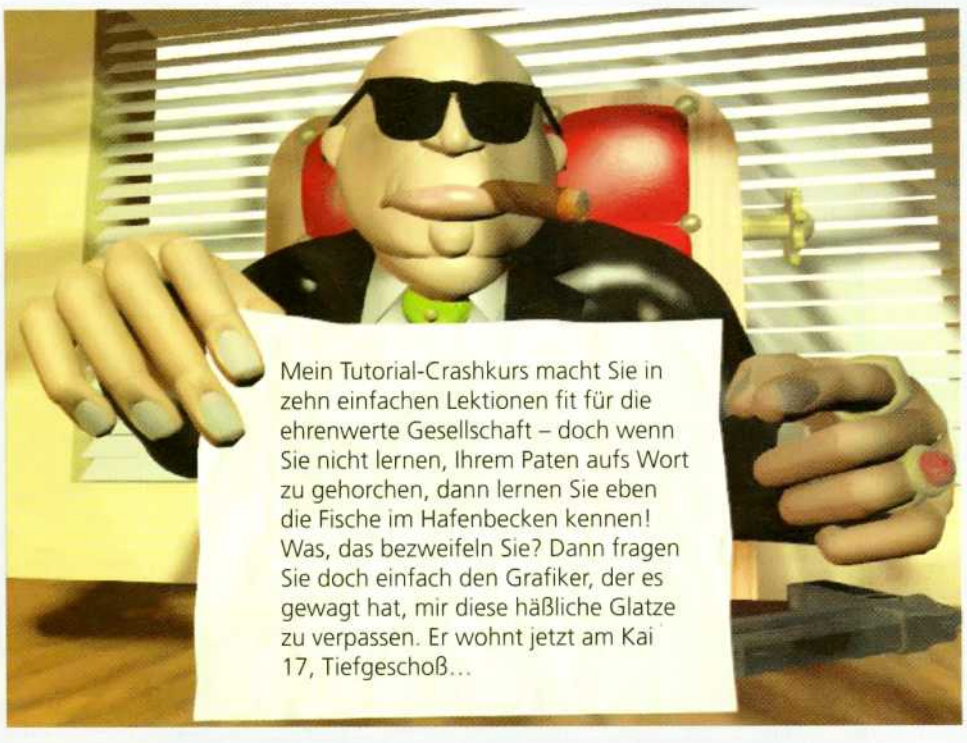
reagieren, verknackt ihn die zuvor informierte Polizei, und schon ist man der angestrebten Vorherrschaft in der jeweiligen Metropole wieder einen Schritt näher.

Miethaie im Hafenbecken

Pro Stadt ist eine Kampagne aus bis zu zehn Missionen zu absolvieren, auch ein einführendes Tutorial ist mit von der Partie. Die Einsatzziele werden während des laufenden Spiels vom Paten erteilt, der größten Wert auf Gehorsam legt: Wer entgegen seiner Order einem verfeindeten Syndikat zu früh ans Bein pinkelt, endet im Handumdrehen am Grund des Hafenbeckens. Diese engen Vorgaben schränken zwar die Handlungsfreiheit etwas ein, erleichtern es aber Anfängern, sich mit der Optionsvielfalt anzufreunden. Außerdem wurden die Menüs gegenüber dem Vorgänger entrümpelt, wie die Steuerung jetzt überhaupt recht handlich ist.

Ebenso verbessert wurde die Grafik mit nunmehr 800 x 600 Pixeln in 65.000 Farben. Alternative Auflösungen werden leider nicht unterstützt, auch kann die Iso-Optik nicht gedreht werden. Da die Gebäude aber wahlweise ausgeblendet werden können, mangelt es trotzdem nicht an Übersicht. Eine Abschaltoption für die Musikbegleitung der zahlreichen Untermenüs wäre jedoch kein Fehler gewesen, da sich wohl nicht jeder für verschiedene Stücke im Stil der 30er Jahre erwärmen kann. Summa summarum ist Streetwars daher ein typisches Sequel: Wer „Constructor" mochte, wird auch die dezent überarbeitete Version mit dem noch schrägeren Humor mögen. Außerdem ist das Game aus dem Studio 3 (ehemals System 3) ein Tip für all jene, denen „Gangsters" von Eidos nur wegen der unübersichtlichen Menüs nicht gefallen hat. (mh)

Ganz persönlich



Streetwars
(Infogrames/Studio 3)

„Constructor" für Ganoven und andere Vermieter

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

79%



Grafik	76%
Sound	71%
Steuerung	80%
Motivation	82%

Datenträger	1 CD, 2 bis 470 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, Iso-Grafik nicht schwenk- oder zoombar
Sound	Soundeffekte und verschiedene Menü-Melodien, nicht abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via (Null-)Modem, lokalem Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.infogrames.de



STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™

BIRTH OF THE FEDERATION™

Der Weltraum, unendliche Enterprise-Spiele: Mit dem Egoshooter „Klingon Honor Guard" schrammte Microprose letzten Oktober nur knapp am Hit-Stern vorbei, doch die neue Eroberungsstrategie bleibt Lichtjahre davon entfernt.

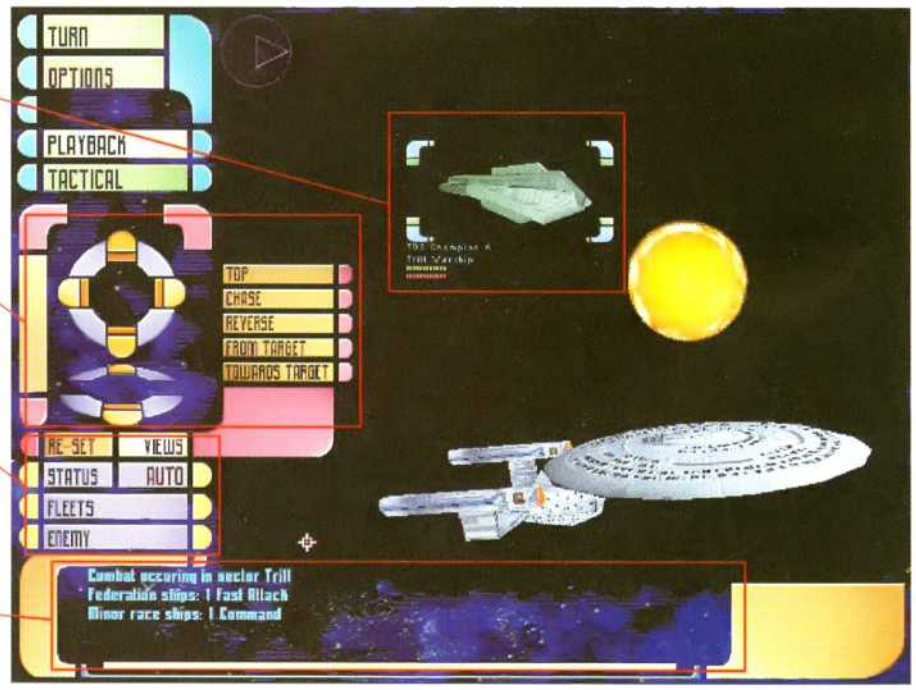
Worum es geht

Da legt Spock die Ohren an: Daß die Geburt der Föderation aus Lizenzgründen erst zu Zeiten von Captain Picard & Co. über die Bildschirmbühne geht, mag manchen Trekker verschrecken – daß das Programm auf der Engine des Kultspiels „Master of Orion 2" basiert, könnte dafür andere SF-Fans an Bord beamen. Das Renderintro werden aber wohl beide Fraktionen für ziemlich nichtssagend halten. Die zu erobernde Galaxis wird nur teilweise vom Zufall bestimmt, denn vor dem Spielstart dürfen die Form (Spirale, Ring, Ellipse oder unregelmäßig) und eine von drei Größen gewählt werden. Ebenfalls variabel sind das technologische Anfangsniveau der fünf konkurrierenden Rassen und das Spielziel: Man muß entweder die beiden mächtigsten Gegner besiegen oder 60 Prozent aller Planeten besetzt haben, um zu gewinnen. Jetzt entscheidet man sich noch für die Föderation, Ferengi, Klingonen, Romulaner oder Kardassianer als Brötchengeber, schon erscheint die in Raumquadranten unterteilte, scrollbare 2D-Karte am Monitor. Hier wird nun im Rundentakt das automatisch geförderte Dilithium in Erforschung und Bau von Hydro-Farmen, Energieanlagen, Waffen, Schutzschilden sowie Raumschiffen gesteckt, wobei die Anzahl der eingesetzten Mitarbeiter die Fortschritte beeinflußt.



Im Startmenü kreiert der Spieler eine Galaxis und bestimmt den Technologielevel der fünf konkurrierenden Rassen

Zusammen mit den vier Hauptkonkurrenten (via Netz optional alles Mitspieler) warten 35 serientypische Rassen im hiesigen Trekker-Universum



Das feindliche Schiff wurde markiert, die Statusanzeige liefert zusätzliche Informationen

Über die Schaltleiste läßt sich das Schlachtfeld drehen und zoomen

Hier lassen sich die Angriffsmuster der beiden Schiffe anzeigen und die eigene Flotte zum Angriff animieren

Im Display werden der Kampfverlauf und Truppenbewegungen dokumentiert



Wie es geht

Ein Raumhafen gehört zur Grundausstattung; von hier aus können zeitgleich mehrere Forschungsschiffe starten und Wurmlöcher als galaktische Abkürzungen nutzen. Wird irgendwo ein unbewohntes System entdeckt, schickt man Kolonisten zwecks Terraforming und Besiedlung. Ist das System bereits bewohnt, dürfen diplomatische Beziehungen mit 30 TV-bekannten Nebenrassen wie den freundlichen Edo, den vernetzten Binären oder den kriegerischen Chalnoths aufgenommen werden – das Spektrum reicht von friedlicher Koexistenz über Handelsabkommen bis hin zu Aufnahmen ins eigene Reich. Weil der Ton die Musik macht, sind pro Themenkomplex drei unterschiedlich formulierte Nachrichten möglich. Das assimilationswütige Mensch/Maschinenkollektiv der Borg etwa wird freilich auch mit Höflichkeit nicht zur Kooperation zu bewegen sein; in derlei Härtefällen kommen Kriegserklärung und Schlachtschiffe zum Einsatz. Dann wird der Feind mit allerlei Spionagetätigkeit ausgekundschaftet, um für den offenen Konflikt am zoom- und drehbaren 3D-Schlachtfeld die besseren Karten zu haben. Runde für Runde versieht man seine texturierten Polygonraumer hier einzeln oder im Verband mit verschiedenen Angriffsmustern, ärgert sich über Verluste und freut sich über die gesteigerte Erfahrung, mit der überlebende Einheiten in die nächste Schlacht gehen. Konsequente Action-Hasser dürfen die Scharmützel übrigens auch dem Computer überlassen und sich in einem nüchternen Bericht über den Ausgang des jeweiligen Gefechts informieren.



In solchen Labors werden neue Geräte und Upgrades für sechs Bereiche entwickelt: Agrar, Energie, Computer, Biotechnik, Antrieb und Waffen



Das Weltall als simple 2D-Karte, Gefahren drohen den 12 möglichen Raumschiffen pro Rasse u.a. durch Schwarze Löcher oder Neutronensterne



Die rassentypisch gestalteten Datenscreens sind sehr unübersichtlich; hier der klingonische Forschungsbildschirm

Warum es nicht geht

Was sich soweit zwar wenig originell, aber passabel komplex anhört, leidet in der Praxis stark unter grafischer Überfrachtung: Die rassenspezifisch gestalteten Bildschirme mögen auf den Fotos noch vertretbar aussehen, im Spiel selbst fehlt die Übersicht – insbesondere als Klingone sieht man vor lauter Zierat die relevanten Buttons kaum noch. Und wenn der Unterhaltungswert sich zwischen undurchsichtigen Menüs auf wild geschmückten Auswahlscreens für Forschung, Raumschiffbau etc. verliert, ist bald alles verloren... Kurzum, hätte die Föderation nur solche Programme zur Verfügung gehabt, würde die Enterprise wohl heute noch von Dampfkesseln angetrieben. Dafür dürfte sich der Heizer aber an netten Begleitmelodien, schönen Effekten und Sprachausgabe in serienbekannten Dialekten erfreuen. Fazit: Nimm dir frei, Scotty, heute wird mal nicht gebeamt. (rf)

Pro & Kontra

Pro

* komplexe Rundenstrategie à la „Master of Orion 2"
* 35 serientypische Rassen, fünf davon spielbar
* originalgetreue Soundeffekte

Kontra

* unübersichtliche Menüstrukturen
* mangelhaftes Tutorial
* simples 2D-Universum

StarTrek: Birth of the Federation
(Microprose)

Der alte „Master of Orion 2" als neuer Enterprise-Kommandant

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

59%



Grafik	58%
Sound	72%
Steuerung	60%
Motivation	57%

Datenträger	1 CD, 160 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, Direct3D-Unterstützung für Raumkämpfe
Sound	Soundeffekte, Sprachausgabe und Musikbegleitung getrennt regelbar
Eingabe	Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 5 über LAN oder Internet
Online-Info	www.microprose.com

Genremix

WET ATTACK

THE EMPIRE CUMS BACK



Alle lieben Lula? Nicht ganz: Der prüde „Pimperator" will alle Lust im Universum verbieten und dem virtuellen Busenwunder deshalb ans Leder. Aber auch andere Moralapostel könnten mit Interactive Strips neuer Attacke auf das Zwerchfell und darunter liegende Zonen so ihre Probleme haben...

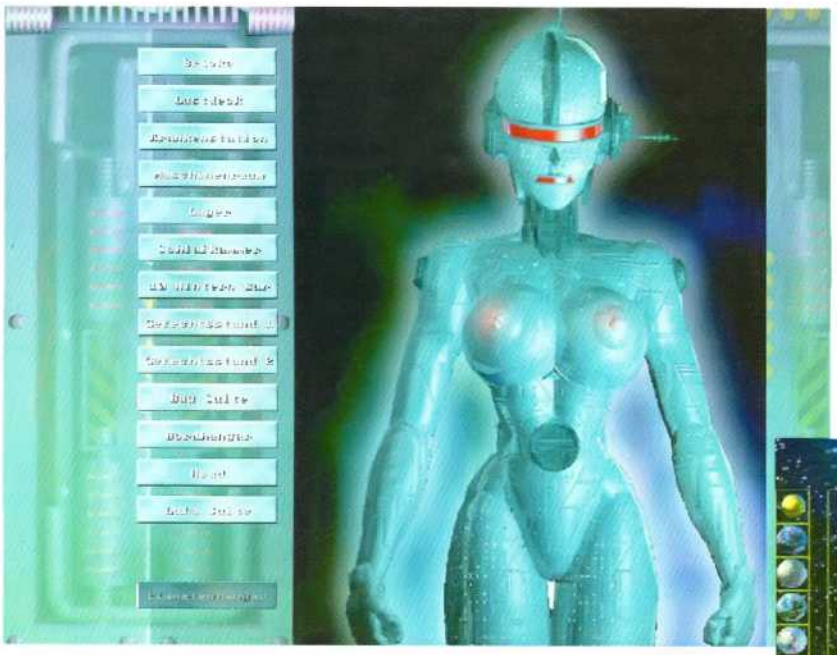
Bug auf Pleasure 6

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Bug, der seine Brötchen als Taxifahrer in Mega City auf dem Planeten „Merde" verdient. Eines Tages erreicht ihn der verzweifelte Hilferuf von Lula, mittlerweile Botschafterin auf „Pleasure 6": Ein schwabbelbäuchiger Übelwicht namens Pimperator will das gesamte Universum mittels Anti-Lasterstrahl zur sexfreien Zone ballern!

Das knapp neunminütige Intro zählt dabei noch zu den technisch besseren Rendersequenzen, auch wenn es hier bereits einen Vorgeschmack auf die akustisch wie inhaltlich eher schwache Sprachausgabe des Spiels gibt. Wem die vielen weiteren FMVs zu grobpixelig sind, der kann sie aber jederzeit per simplem Tastendruck abbrechen.



Die vielen FMVs des Games sind teils witzig, aber technisch nicht eben Oberklasse



Mittels Beamer kann man jede Sektion des Schiffes direkt ansteuern

Drei Spiele, ein Ziel

Nachdem Bug sich ein Raumschiff „organisiert" hat, geht's ab ins All – immer in Richtung Endsequenz: Um in die nächste der vier Galaxien zu gelangen, müssen jeweils zehn Planeten besucht, eine Ausbaustufe für den intergalaktischen Vergnügungsdampfer gekauft und das Sprungtor gefunden werden. Ab der zweiten Galaxie gilt es zudem, Wracks im Orbit unbewohnter Gestirne aufzustöbern und den damit verbundenen Adventurepart zu lösen. Die Steuerung via Maus bzw. per Stick inklusive Force-Feedback-Unterstützung in den Ballersequenzen gibt dabei kaum Grund zur Klage, wie das Game überhaupt keine großen Ansprüche stellt. Spaß am Spaß lautet die Devise.



In jeder der vier Galaxien müssen zehn teils bewohnte Planeten via Sternenkarte angeflogen werden

Der Space-Puff

Kohle für den Ausbau des Raumschiffes, Betriebskosten und intergalaktische Sprunggebühren wird in erster Linie durch den bordeigenen Bordellbetrieb nach Landungen auf bewohnten Welten angeschafft. Bei der Wahl der Einrichtung aus über 100 Möbelstücken sollte auf die sexuelle Ausrichtung und die Bedürfnisse diverser Alienrassen eingegangen werden: Sado-Maso, Gruppensex und Fetische sind nicht nur auf der Erde beliebt, und Wasserwesen stellen eben ganz eigene Ansprüche. Auch die Investition in qualifiziertes Personal und Reinigungsroboter macht sich bezahlt. Einen Schuß „Elite" versprechen zudem Spezialaufträge sowie der Handel mit zehn Gütern. Setzt man Spionagesatelliten ab, lassen sich anhand der dann jederzeit abrufbaren Tagespreise die lukrativsten Routen planen.



In Bars gibt es bisweilen Spezialaufträge



Im bordeigenen Iso-Bordell wollen bis zu 24 Parzellen eingerichtet und mit Personal besetzt werden



Die Scharmützel mit Piraten überläßt man seinen Kanonierinnen oder greift selbst in die eher anspruchslosen Weltraumballereien ein

Die Raumschlachten

Während der Flüge macht man immer wieder Zufallsbekanntschaften mit lästigen Piraten, wobei die Kämpfe nicht den ganzen Mann fordern: Sind die bis zu zwei Geschütztürme erst mit den besten der neun erhältlichen Waffensysteme bestückt, treffen die Kanonierinnen von ganz alleine. Angesichts des enormen Feindaufkommens in der vierten Galaxie und als Training für den finalen Endkampf gegen die Flotte des Pimperators kommt man(n) dennoch nicht ganz drum herum, selbst Hand anzulegen. Ein besserer Antrieb sowie eine Maschinistin, die kleinere Schäden ohne Werftbesuch selbst repariert, erweisen sich diesbezüglich als segensreiche Anschaffungen.

Abenteuer im All

Zu Beginn und weitere sechsmal tauchen kleine Adventureparts auf – mit die Höhepunkte dieser Genremixtur. Das gilt zum einen für die Optik, weil die Renderlokationen wirklich hübsch gestaltet wurden. Lediglich die Animationen sind wie im übrigen Spiel etwas dürftig. Zum anderen gilt es für den logischen Aufbau und das komfortable Handling der Knobeleien: Nur ein einziges Mal müssen zwei Gegenstände im Inventory kombiniert werden, ansonsten drängen sich die richtigen der bequem über Icons oder dem per rechtem Mausklick wandelbaren Cursor aufrufbaren Aktionen wie Gehen, Sprechen, Anschauen oder Benutzen geradezu auf. Leicht verdientes Geld!



Sieben hübsche Mini-Adventures sind zu bewältigen



Jeder Raumhafen bietet Reparaturservice, Ausrüstung, Handelsposten und eine Bar



Über Geschmack läßt sich nicht streiten: Im Lustmodus nagt man sich durch das Fünf-Minuten-Vorspiel zum trashigen Video-Akt

Unter dem Strich

...ist Wet Attack ein launig-skurriles Sammelsurium für Leute mit Spaß an sexy Figuren, schlüpfrigen Witzen und simplem Gameplay. Mehr Mühe seitens der Grafiker hätte den Spielern allerdings noch mehr Spaß gebracht: Warum z.B. werfen die teils lieblos in die Szenerie kopierten Charaktere keine Schatten? Warum verströmen Raumhäfen den Charme von Theaterkulissen, warum befinden sich Flammen, Explosionen und Schüsse nicht ganz am Stand der Technik? Der laienhaft wirkenden Sprachausgabe kann man wenigstens noch unfreiwillige Komik attestieren. Außerdem läßt sie sich genau wie das ständige Lustgestöhne auch abstellen.

Apropos Stöhnen: Im sogenannten „Lustmodus" will das weibliche Personal kontinuierlich befriedigt werden. Wo andere wegen sexueller Belästigung am Arbeitsplatz den Job hinschmeißen, kündigen die hiesigen Ärztinnen, Offiziere, die Lageristin usw., wenn sie nicht in regelmäßigen Abständen mit dem Mauszeiger in Form von Zähnen, Zunge, Hand oder Dildo verwöhnt werden. Stimmt dagegen der Punktestand, kommt es zum Verkehr in einem trashigen Video. Wer sich diese „Arbeit" ersparen will, muß eben ersatzweise ein paar dauerbereite Gigolos anheuern...

Wie gesagt, Wet Attack dürfte also kaum nach jedermanns Geschmack sein. Aber welches Spiel ist das schon? Und daß Lula nicht nur bei Männern gut ankommt, hat die Blondine mit den Idealmaßen ja bereits mehrfach bewiesen. (st/ml)

Der Lula-Flipper

Im Gegensatz zur digitalen Nebenbuhlerin Lara erweist sich Lula als spielerisches Multitalent: Im August erscheint die erste Flippersimulation rund um die sexy Blondine! In Hamm bei Independent Arts Software („Anstoß") bastelt man gerade eifrig an **vier abwechslungsreichen Tischen**. Hier werden bis zu vier Pinball-Fans nicht nur zwischen unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden wählen und ihr Geschick bei Multiballmodi oder während Bonusgames in der Scoreleiste unter Beweis stellen dürfen – es warten auch interessante Features wie etwa das Arrangieren druckreifer Fotos der Schönheit durch gezielte Schüsse. Für die richtige akustische Stimmung soll unterdessen erotische Sprachausgabe sorgen.



Ab August darf man (sich) mit Lula kugeln

Ganz persönlich



Auch wenn die Rätseltiefe kaum bis zum G-Punkt reicht, haben mir die Adventure-Quickies dieses Genre-Cocktails doch viel Spaß gemacht. In punkto Wirtschaftssim mangelt es mir aber an Komplexität, der Ballerpart und die Dialoge (eigentlich eher Monologe) bringen es allenfalls auf Stammtischniveau. Dennoch: Unterhaltsamer können Gelegenheitsspieler für unter 100 Mark ihre überschüssigen Hormone kaum abbauen. Bei Vollblutgamern werden angesichts der schlaffen Anspruchslatte allerdings bloß die Augen feucht.

Steffen



Michael

Also, mich hat das Programm angenehm überrascht – bin ich deshalb ein sexistischer Macho? Wohl kaum: Wer den ganzen bisherigen Erotikmüll für den PC auch nur ansatzweise kennt, muß die harmonische Verbindung aus sexy Bildern, Witz, Wirtschaftssimulation, Adventure und Weltraumballerei einfach lieb haben. Das Ganze wirkt wie aus einem Guß und ist bestens dazu geeignet, auch jene Typen vor den Monitor zu locken, die PC-Games sonst regelmäßig einen Korb geben. Ich oute mich hiermit einfach mal als Lula-Fan!

Sex sells

Lulas erster Auftritt in der Wirtschaftssimulation **Wet – The Sexy Empire** fand allein in Deutschland über 100.000 Abnehmer; das PC-Tamagotchi **Lula Inside** ging hierzulande rund 70.000mal über den Ladentisch. Und auch für **Wet Attack** liegen dem Publisher CDV bereits jede Menge Vorbestellungen vor. Können so viele Kunden wirklich irren?



Die Sprossen von Lulas Karriereleiter

Wet Attack
(Interactive Strip/CDV)

Erotisch-futuristischer Genremix

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 89,– DM

71%



Grafik	68%
Sound	60%
Steuerung	75%
Motivation	73%

Datenträger	6 CDs, 530 bis 1050 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P2/400 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Videos, Sprachausgabe, Musik und Effekten getrennt regel-, Sexgeräusche abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.cdv.de

Spiele - Versand **CD - ROM GAMES** **Spiele - Online Shop**

BestellTelefon: 08122/9955434

E-Mail info@amphora.de

BestellFax: 08122/9955433

amphora datentechnik
www.amphora.de
Euer Spiele Direktversand / Euer Spiele Online-Shop

Versandkostenfrei ab 180,- DM Lieferwert

Komplette Liste im Internet !!

Komplette PSX und N64 Liste im Internet

Internet: www.happygames.de
PC CD-ROM / News-Mail Termine für Neuerscheinungen
Hersteller Link's / PC Cheats Kindersoftware / Fliegerterminal

101st Airborne	KD	79,90	Die Völker*	KD	74,90	Grand Prix Legends	KD	79,90	Monster Truck Madness 2	KD	59,90
A-10 Warthog*	KD	79,90	Discworld 2	KD	29,90	Grand Touring	KD	74,90	Moto Racer 2	KD	69,90
Actua Pool	KD	69,90	Drakan*	KD	79,90	Grim Fandango	KD	79,90	Motocross Madness	KD	69,90
Actua Soccer 3	KD	69,90	Dungeon Keeper 2*	KD	79,90	Gruntz	EdA	44,90	Myst-Jubiläums Edition	KD	39,90
Actua Tennis	EdA	69,90	Dungeon Keeper Gold	KD	29,90	GTA - Grand Theft Auto	KD	39,90	Myth 2	KD	79,90
Airline Tycoon	KD	34,90	Earthworm Jim 3D*	KD	69,90	GTA - London Mission	KD	39,90	N.I.C.E. 2	KD	74,90
Aladdin	KD	39,90	Eastern Front	KD	39,90	H.E.D.Z.	KD	39,90			
Aliens vs. Predator*	KD	74,90	Extreme G 2	EdA	79,90	Half Life	KD	79,90			
Alpha Centauri	KD	79,90	Everquest	US	139,90	Hattrick Wins*	KD	69,90			
Anno 1602	KD	69,90	Exces. Speed	KD	49,90	Heavy Gear 2	KD	79,90			
Anno 1602 Add-on	KD	29,90	Extreme Assault	KD	24,90	Heretic 2	KE	79,90			
Age of Empires	KD	54,90	European Air War	KD	59,90	Heroes of Might and Magic 3	US	79,90			
Age of Empires: Rise of Rome	KD	54,90	F-14 Fleet Defender	EdA	19,90	Hugo Gold	KD	39,90			
Ages of Myst (Riven+Myst)	KD	79,95	F-15	KD	79,90	Imperialismus 2	KD	79,90	Nascar Revolution	EdA	79,90
AH-64 Longbow 2	KD	29,90	F-16 / Mig 29 Multirole F.	KD	74,90	Indiana Jones pack (Teil 3+4)	KD	24,90	NBA Live '99	KD	79,90
Apache Havoc	KD	74,90	F-16 Aggressor	KD	69,90	Jack Nicklaus 5	EdA	79,90	Need for Speed 3	KD	79,90
Army Men	KD	79,90	F-22 Raptor	EdA	44,90	Jagged Alliance 2*	KD	69,90	NFL Quarterback '99	EdA	69,90
Army Men 2	US	79,90	F1 Racing Simulation - Classic	KD	49,90				NHL Hockey '99	KD	79,90
Ascendancy	KD	34,90							North vs. South	KD	79,90
Asse der Tiefe	KD	44,90							Oddworld: Abe's Odyssey Cl.	KD	24,90
Autobahn Raser	KD	34,90							Oddworld: Abe's Exodus	KD	69,90
Baldur's Gate	KD	74,90									
Baldur's Gate Mission*	KD	29,90									
Baphomets Fluch 2	KD	69,90									
Blackstone Chroniken	KD	79,90									
Bleifuss 2	KD	24,90									
Bundesliga 99	KD	79,90									
Bundesliga Manager '98	KD	69,90									
C & C 2: Der Gegenangriff	KD	59,90									
C & C 3*	KD	79,90									
Caesar 3	KD	79,90									
Caesar Gold Edition	KD	39,90									
Castrol Honda Superbike	KD	39,90									
Chessmaster 6000	EdA	79,90	F1 Racing Simulation 2	KD	69,90	Jedi Knight+Mission CD	EdA	59,90	Outcast	KD	74,90
Civilization 2 Class. Coll.	KD	59,90	Falcon 4.0	KD	74,90	Kingdoms of Magic	KD	29,90	Outwars	KD	79,90
Civilization 2 Fantastic World	KD	29,90	Fallout	KE	29,90	Kings Quest 8	KD	79,90	Overboard!	KD	79,90
Civilization 2 Multiplayer	KD	39,90	Fallout 2	KD	79,90	Knights and Merchants	KD	59,90	Panzer Commander	KD	69,90
Civilization: Call to Power	KD	79,90	FIFA Soccer 99	KD	79,90	Knights and Merchants Mis. CD*	KD	24,90	Pizza Syndicate	KD	74,90
Close Combat 3	KE	109,90	FIFA Soccer Manager	KD	29,90	Kurt: Der Fußball Manager '99	KD	74,90	Police Quest Swat 2	KD	69,90
Colin McRae Rally	KD	74,90	Fighting Force	EdA	29,90	Lamentation Sword	KD	59,90	Populous 3 Mission CD	KD	29,90
Comanche Gold	KD	79,90	Fighting Steel*	US	74,90	Lands of Lore 3	KD	79,90	Populous 3: Die Schöpfung	KD	79,90
Combat Fight Simulator	KE	89,90	Final Fantasy 7	KD	79,90	Larry's Casino	KD	49,90	Quest for Glory 5: Dragonfire	KE	79,90
Commanche 3.0	KD	34,90							Rage of Mages	KD	94,90
Commandos	KD	79,90							Railroad Tycoon 2	KD	79,90
Commandos: Auftrag der Ehre	KD	59,90									
Conflict Freespace	KD	49,90									
Creatures 2	KD	69,90	Final Impact	KD	44,90	Leisure Suit Larry 7	KD	24,90	Railroad Tycoon 2 Mission	KD	34,90
Crime Killer	EdA	79,90	Flanker 2.0*	US	74,90	Links LS 99	KD	79,90	Rainbow Six	KD	69,90
Dark Earth	EdA	24,90	Fleet Command*	KD	69,90	Links LS Davis Love III	EdA	44,90	Rainbow Six: Eagle Watch	KD	39,90
Dark Projekt: Der Meisterdieb	KD	79,90	Flightsimulator 98	KD	89,90	Luftwaffen Commander	KD	74,90	Rally Championship 99*	KD	74,90
Dark Vengeance	KD	69,90	Floyd	KD	19,90	M.I.A.-Missing in Action	KE	74,90	Recoil	KD	74,90
Delta Force	EdA	74,90	Flug Simulator 96 Classic	KD	44,90	Magic: Die Zusammenkunft	KD	59,90	Redline	EdA	74,90
Deo Gratias	KD	79,90	Formel 1 '97 (Neon Edition)	KD	29,90	Mana: Der Weg der schw. Macht	KD	79,90	Redline Racer	KD	79,90
Der Fußball Manager'99	KD	79,90	Frankreich '98	KD	29,90	Mechwarrior 3*	US	69,90	Requiem: Wrath of the Fallen	EdA	79,90
Der Kosar	KD	79,90	Fritz 5	KD	74,90	Metro - Police	KD	74,90	Resident Evil	EdA	24,90
Der vergessene Gott - Soft Pr.	KD	19,90	G-Police (Neon Edition)	KD	39,90	Micro Maschines V3	KD	34,90	Return to Krondor	US	79,90
Descent 3*	US	69,90	Gabriel Knight Anthology 1+2	KD	34,90	Might & Magic 7*	US	74,90	Revenent	KD	79,90
Descent Compilation	KD	19,90	Gangsters	KD	79,90	Monkey Island 3	KD	44,90	Revenge of Arcade	EdA	64,90
Destruction Derby 2	KD	24,90	Gold Games 3	KD	49,90				Ring der Nibelungen	KD	74,90
Diablo 2*	KD	79,90	Gorky 17*	KD	59,90				Rollercoaster Tycoon	KD	69,90
Die Siedler 2 Gold	KD	24,90	Grand Prix 500ccm	KD	49,90				Saga: Age of Vikings*	KD	74,90
Die Siedler 3	KD	69,90									
Die Siedler 3 Missions CD	KD	29,90									
Die Versuchung	KD	79,90									

Sanitarium	KD	74,90	South park	EdA	69,90						
Seven Kingdoms - Classic	KD	24,90	Speed Busters	KD	74,90						
Shadow Company*	KD	74,90	Sports Car GT*	KD	74,90						
Silver	KD	79,90	Star Trek Compilation	EdA	54,90						
Sim City 2000 - Special Edition	KD	29,90	Star Trek: Klingon Honor Guard	KD	34,90						
Sim City 3000	KD	89,90	Star Wars: Behind the Magic	KD	49,90						
			Star Wars: Rogue Squardron	KD	74,90						
			Starcraft	KD	79,90						
			Starcraft Battlechest	US	109,90						
			Starcraft Brood War	KD	34,90						
			Starfleet Academy	KD	29,90						
			Starsiege	US	79,90						
			Starsiege Tribes	US	79,90						
			Steel Panthers 3	KD	69,90						
			Superbike World Champ.	KD	79,90						
			Test Drive 4x4	EdA	79,90						
			Test Drive 5	KD	79,90						
			Tiger Woods PGA Golf '99	KD	79,90						
			TOCA Touring Car Racing 2	KD	79,90						
			Tomb Raider 2 Premier Collec.	KD	44,90						
			Tomb Raider 3	KD	79,90						
			Tomb Raider Director's Cut	KD	39,90						
			Total Annihilation	KD	24,90						
			Total Annihilation Kingdoms*	US	79,90						
			Trespasser	KD	74,90						
			Turok 2: Speeds of Evil	KD	79,90						
			UEFA Champions League 98/99	KD	79,90						
			Ultima Online - Second Age	KE	99,90						
			Unreal	KD	79,90						
			Unreal Tournament	US	79,90						
			Uprising 2	US	74,90						
			V-Rally	KD	74,90						
			Vangers	KD	79,90						
			Viva Fussball	KD	79,90						
			VR Baseball Allstars	KE	74,90						
			War Games	KE	79,90						
			War of the Worlds	KD	79,90						
			Warhammer 40000: Chaos Gate	EdA	74,90						
			Warzone 2100	KD	79,90						
			WCW Nitro	US	44,90						
			Wet Attack 2*	KD	84,90						
			World League Soccer '98	KD	79,90						
			World War 2 Fighters	KD	79,90						
			Worms Armageddon	KD	59,90						
			X-Files: Das Spiel	KD	79,90						
			X-Wing Alliance	KD	74,90						
			X-Wing vs. Tie & Balance of Po.	KD	59,90						
			You dont't know Jack 2	KD	64,90						

amphora's Special

Treiber Almanach für Windows 95 ca. 6737 Geräte von 349 Herstellern	29,95
Treiber Almanach für Windows 98 ca. 1700 Geräte von 112 Herstellern	14,95
Das Windows Soundalbum über 5600 Wave-Files	24,95
Sammlung deutscher Gesetze	29,95

KD = Komplett Deutsch, KE = Komplett Englisch, EdA = Englisch deutsche Anleitung, US = Amerikanische Version, * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM. Lieferbarkeit, Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Versandkosten pro Sendung: + DM 9,90 zzgl. Post-Nachnahmegebühr. Bestellungen ab DM 180,- versandkostenfrei. Annahmeverweigerung DM 20,-
amphora datentechnik gmbh - Rennweg 33 - 85435 Erding

DISCWORLD NOIR





Die Welt ist eine Scheibe und auch sonst ein skurriler Ort – zumindest wenn man Terry Pratchetts Fantasy-Grotesken Glauben schenkt. Schon zweimal hat es seine Scheibenwelt vom Buch auf den Monitor geschafft, doch der dritte Abenteuerurlaub in Ankh-Morpork ist anders. Ganz anders!



Im Renderintro stirbt der Held und wird als Werwolf wiederbelebt – das halbe Spiel ist daher eine Rückblende

Für das neue Grafikadventure haben die Programmierer von GT Interactive nicht nur die dritte Dimension bemüht, sie haben auch den chronisch erfolglosen Magier Rincewind, seines Zeichens Held der beiden vorangegangenen Scheibenwelt-Spiele, in Rente geschickt. Entstanden ist eine Persiflage auf das Fantasy-Genre im allgemeinen und den Film noir im besonderen mit einem Trenchcoatträger im Stil von Bogey in der Hauptrolle. Alles Weitere soll er Ihnen am besten selbst schildern…

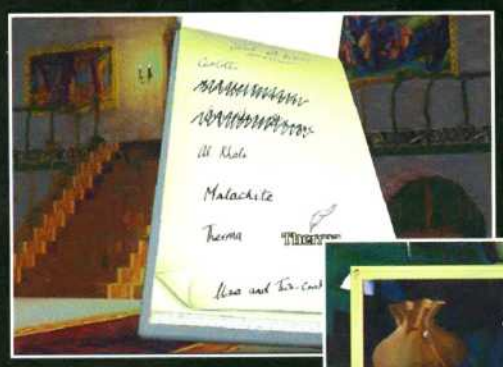
Gestatten: Lewton

Ich bin Privatdetektiv. Und so wie's aussieht, bin ich sogar der beste Schnüffler auf der ganzen Scheibenwelt. Vor allem, weil ich gleichzeitig auch der einzige bin. Oder besser *war*, denn ich wurde ermordet!

Dabei wußte ich schon, daß es Ärger geben würde, als die atemberaubende Carlotta mein Büro betrat, um mich mit der Suche nach ihrem verschwundenen Gatten Mundy zu beauftragen. Was ich nicht wußte: Die Kurven der Lady führten mich geradewegs in eine Nacht voller Morde. Eine Nacht, in der mich nebenbei noch eine Verschwörung, ein goldenes Schwert sowie die Beinahe-Zerstörung der ganzen Scheibenwelt erwarteten.



Im nächtlichen Ankh-Morpork bewegen sich Polygoncharaktere vor stimmungsvoll ausgeleuchteten Renderkulissen



Das automatisch aktualisierte Notizbuch läßt sich durchblättern, muß aber für jede Frage neu angeklickt werden



In der Tasche gesammelte Fundstücke können hier auch untersucht werden, Lewton spart dabei nicht mit sarkastischen Kommentaren

Interview mit dem Golem

Mit einer Tasche für Fundstücke, einem Notizblock und jeder Menge Vertrauen in die Weisheit der Himmelsschildkröte Groß-A'Tuin begann ich meine Suche in den Docks von Ankh-Morpork. Mittels der praktischen „Smalltalk"-Funktion verwickelte ich am düsteren Hafen einen Seemann ins Gespräch und erhielt so weiterführende Hinweise – die natürlich sofort und automatisch im Notizbuch landeten, was sich bei den Verhören weiterer Zeugen als nützlich erwies. Weniger nützlich, daß ich die verdammte Kladde für jede Frage erneut aus der Tasche kramen mußte.
Kaum hatte ich dem Matrosen den Aufenthaltsort seines Kapitäns entlockt, tauchte das Café Ankh auch schon auf meinem Stadtplan auf. Auf diese Art führten mich die Ermittlungen kreuz und quer durch die Hauptstadt der Scheibenwelt: Ob Künstlerwerkstatt, Polizeistation oder Friedhof, keine Anlaufstelle, die ich nicht besucht hätte. Verdächtig erschien mir dabei anfangs nur, daß manche Ereignisse dieser denkwürdigen Nacht kein erkennbares Muster aufwiesen. So lag das Brecheisen bei meinem ersten Besuch noch nicht auf dem Karren des Golems, und meine Jugendliebe Ilsa traf ich erst im Café an, nachdem ich Nobby von der Stadtwache über ein bestimmtes Thema ausgequetscht hatte.

Im Regen von Ankh-Morpork

Während der Dauerregen langsam durch den Trenchcoat sickerte, empfingen mich die Schauplätze meines Abenteuers jeweils mit kurzen Renderfilmen, danach konnte ich die vorberechneten Standbilder durchwandern. Alle Objekte, die ich dort vorfand, ließen sich mit einem simplen Mausklick untersuchen, doch die Ausbeute war entmutigend: Hier mal ein Etikett, dort die Reste eines Zettels. Während meiner Runden durch die Stadt hatte aber stets irgendwer etwas zum Inhalt meines Taschencinventars zu sagen und brachte mich damit auf die nächste heiße Spur.
Für die teils in seltsamen Dialekten gesprochenen Dialoge benötigte ich zwar meine Englischkenntnisse, doch einblendbare Untertitel erleichterten die Aufgaben. Und die waren schwer genug: Die Namen in meinem Notizbuch schienen (trotz programmeigener Prüfoption) zunächst in keinerlei Verbindung miteinander zu stehen, was ich an Problemen zuviel hatte, das hatte ich an Informationen zu wenig. Und dann diese ständige Nachtarbeit – in einer Lagerhalle ließ sich z.B. der entscheidende Hinweis nur entdecken, als gerade ein Blitz die Umgebung erhellte!



Die hell erleuchteten Gebäude auf dem Übersichtsplan können jederzeit besucht werden; stellt man die richtigen Fragen, kommen neue hinzu

Die üblichen Verdächtigen

Meine Klientin **Carlotta** ist eigentlich zu schön, um unschuldig zu sein. Bleibt die Frage, warum sie mich beauftragt hat, ihren Mann **Mundy** zu finden, obwohl sie ihn nicht liebt. Seltsamerweise scheint auch meine alte Flamme **Ilsa** in den Fall verwickelt zu sein, denn sie erreichte die Stadt mit demselben Schiff wie Mundy – noch dazu in Begleitung eines zwielichtigen Typs namens **Two Conkerns**. Und gibt es womöglich auch eine Verbindung zu dem Troll **Malachite**, für den ich die verschwundene Herzensdame **Therma** finden soll? Ebenfalls seltsam, daß man bei seinem Kumpel **Horst** wortwörtlich auf Granit beißt, sobald die Sprache auf das Thema „Goldschwert" kommt...



Carlotta



Ilsa



Two Conkerns



Malachite

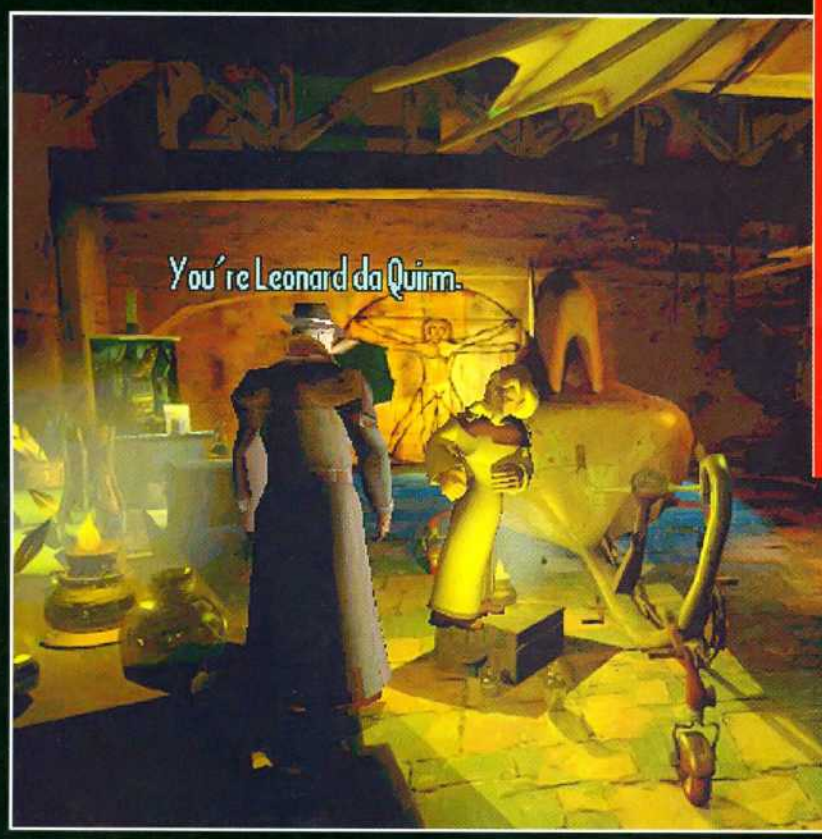


Horst

Abenteuer

Spiel´s noch mal, Samael!

Daß man nächtens in Ankh-Morpork auf bizarre Gestalten trifft, dürfte ja hinlänglich bekannt sein. Und das Pianosolo meines vampirischen Freundes Samael muß man einfach gehört haben, wie meine Nachforschungen überhaupt sehr abwechslungsreich und immer passend musikalisch untermalt waren. Unpassend bis brüllend komisch dagegen die Antworten der hiesigen Gesprächspartner – mein alter Arbeitgeber Hauptmann Mumm von der Stadtwache etwa oder auch der Erfinder Leonardo von Quirm können einem Privatschnüffler das Leben schon ganz schön schwermachen.
Apropos Leben: Die Sache mit meinem Tod hat mir zwar etwas den Tag verdorben, doch auch in meiner neuen Gestalt als Werwolf gehen die Geschäfte ordentlich. Und selbst heute denke ich noch oft an den Fall Mundy zurück: Viele Gags, eine in atmosphärischen 3D-Polygonen dargestellte Stadt voller irre animierter Typen und ziemlich harte Rätselnüsse – wäre das nicht der ideale Stoff für ein PC-Adventure? (Lewton/rf)



Viele der im Spiel auftauchenden Gestalten kennt man aus den Scheibenwelt-Romanen, darunter den etwas verqueren Erfinder Leonardo von Quirm oder Nobby von der Stadtwache

Leseprobe: Wachen! Wachen!

Einige der Charaktere aus Discworld Noir sind diesem Roman entliehen, den der englische Kultautor Terry Pratchett 1989 veröffentlicht hat. Das Buch, in dem erstmals die Stadtwache der Scheibenwelt-Metropole Ankh-Morpork auftaucht, ist 1991 auf Deutsch bei Heyne Science-fiction & Fantasy erschienen. Wir danken dem Verlag für die freundliche Genehmigung, hier kurze Auszüge drucken zu dürfen.



Widmung an die Stadtwache

Man nennt sie „Palastwächter", „Stadtwache" oder schlicht und einfach „Patrouille". Der Name spielt eigentlich überhaupt keine Rolle. In der Heroic Fantasy erfüllen die entsprechenden Männer immer den gleichen Zweck: Spätestens im dritten Kapitel (oder zehn Minuten nach Beginn des Films) stürmen sie ins Zimmer, greifen den Helden an (nicht zusammen, sondern immer nacheinander) und werden von ihm umgebracht. Nie hat jemand gefragt, ob sie Gefallen daran finden. Dieses Buch ist jenen tapferen Soldaten gewidmet.

Stadtbeschreibung Ankh-Morpork

In einer ganz anderen Dimension war es früher Morgen in Ankh-Morpork, der ältesten, größten und schmutzigsten aller Städte. Ein leichter Nieselregen fiel aus grauen Wolken und gesellte sich dem Dunst hinzu, der über dem Fluß wallte und auch über die Straßen kroch. Ratten verschiedener Art gingen ihren nächtlichen Angelegenheiten nach. Mörder mordeten im Schutz der Dunkelheit, Räuber raubten, Huren hurten... und so weiter.



Discworld Noir
(GT Interactive)

Ein Scheibenwelt-Abenteuer zwischen Film noir und Comedy

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90 ,– DM

85%



Grafik	80%
Sound	84%
Steuerung	77%
Motivation	88%

Datenträger	3 CDs, 500 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Rendergrafik mit Polygoncharakteren in 800 x 600 Pixeln, Gammakorrektur möglich
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe separat regelbar, Stereo
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.gtinteractive.com

Ganz persönlich

Ich mag Bogart-Filme, Pratchett-Bücher und solide programmierte Spiele – wie sollte ich also Discworld Noir nicht mögen? Dies ist eben kein Adventure wie jedes andere: Als hartgesottener Detektiv unter den skurrilen Fantasy-Gestalten der Scheibenwelt zu ermitteln, hat seinen ganz eigenen Reiz. Eine erfrischende Abwechslung zu den sonst oft allzu biederen Genrebeiträgen, eine mutige Abkehr vom bisherigen Feeling der Serie und ein Garant für viele amüsante Stunden vor dem Monitor!



Jack

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

JAGGED ALLIANCE® 2

GameStar 04/99 – für besondere Spieltiefe – Jagged Alliance 2 – Ausgabe 6/99

87 GOLD PC Player – Ausgabe 6/99

HIT PC Games – Ausgabe 6/99

AWARD PC Games – Ausgabe 6/99

PC Action GOLD – Ausgabe 5/99

Gamesmania Gold Excellence – www.gamesmania.com – 16.4.99









JETZT IM HANDEL

Produktinfo 019

SIRTECH

WWW.JA2.DE



TopWare INTERACTIVE

WWW.TOPWARE.DE

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Endlich der offizielle PC-Artist aus dem F1-Zirkus? Oder nur eine weitere Rennsimulation, bei der das Geld für richtungsweisende Entwicklung lieber in eine teure Lizenz gesteckt wurde? Die Antwort gaben uns ausgiebige Testfahrten mit dem neuen Racer aus dem Stall von Lankhor und Eidos.



Fahrer und Team werden wahlweise per 3D- oder 2D-Menü ausgewählt, von Mika bis Schumi stimmen alle Namen und Daten mit der Saison '98 überein



Aus dem Hubschrauber hübscher als aus dem Cockpit: der Stadtkurs von Monaco

Mit Segen der FIA

...hat man sich hier über die Königsklasse im Rennsport hergemacht – das augenfälligste Unterscheidungsmerkmal zur reichhaltigen Genrekonkurrenz. Wo also Spiele wie die „Racing Simulation 2" oder „Johnny Herbert's Grand Prix" das Fehlen originaler Team- und Fahrernamen durch hochwertiges Gameplay und/oder einen Editor wettmachen mußten, hat hier die FIA (der Dachverband des internationalen Formel 1 Sports) ihren Segen für die korrekten Daten aller 16 Strecken der Saison von 1998 gegeben. Was das gekostet hat? Der Gentleman-Publisher genießt und schweigt...

Wer keine komplette Rennsaison fahren will, kann sich einen GP-Kalender mit beliebig vielen Kursen in beliebiger Reihenfolge zusammenstellen; natürlich werden auch Einzelläufe offeriert. Jedes Rennwochenende beginnt mit einem Hubschrauberrundflug über die Strecke, deren allgemeine Charakteristika ein deutscher Sprecher erklärt: Die langen Geraden von Hockenheim sind für hohes Tempo prädestiniert, die engen Kurven in Monaco verlangen viel fahrerisches Können – wer hätte das gedacht? Die Länge der Läufe läßt sich zwischen drei und der jeweils vollen Rundenanzahl einstellen, freies Training, Qualifikation und Warm-up sind ebenso mit von der Partie wie ein Schnellstartmodus oder Testfahrten auf jeder Strecke. Letztere empfehlen sich, wenn man Spoiler, Bremsbalance, Reifen, Stoßdämpfer, Bodenfreiheit, Übersetzung und Treibstoffmenge der aktuellen Herausforderung anpassen möchte.

Das perspektivische Dutzend



Die Streckenkamera zeigt das Rennen aus der TV-Perspektive



Mit der Hinterbordansicht kommt Arcade-Feeling auf



Zwei Ansichten versetzen den Spieler direkt ins Cockpit

Formel Arcade

Trotz des hochtrabenden Titels, trotz der Wahl zwischen Arcade- und Simulationsmodus, trotz der drei Schwierigkeitsgrade und Einstelloptionen für Reifenverschleiß oder Spritverbrauch spielt sich das Programm immer sehr actionorientiert und ist etwa so weit von einer ernsthaften F1-Simulation entfernt wie Ralf Schumacher von seinem ersten WM-Titel. Man kann das Game also schwieriger oder leichter machen, nicht aber realistischer: Änderungen an der Flügeleinstellung des Boliden wirken sich zwar auf die Rundenzeiten aus, doch dosierte Drifts im Stil von Sierras famosem „Grand Prix Legends" sind hier einfach nicht drin.

Stellt sich die Frage, warum sich jemand eingehend mit dem Fahrzeug-Setup beschäftigen sollte, wenn hinterher das Fahrgefühl nicht stimmt. Und warum kann man seine Karosse auf unzerstörbar schalten, wenn sie ohnehin kaum kaputt zu kriegen ist? So hat unser Wagen anläßlich eines eigens provozierten Frontalzusammenstoßes mit einem entgegenkommenden Fahrzeug bei Tempo 250 bloß das Vorderrad verloren – ansonsten blieb das Auto bis hin zum Frontflügel intakt! Problemlos konnten wir die Box ansteuern, um uns mit einem neuen Satz Reifen auf die Suche nach der nächsten Unzulänglichkeit zu machen...



Selbst spektakuläre Abflüge wie dieser richten am Auto kaum Schaden an



Replays können als Szenarien gespeichert und später an beliebiger Stelle fortgesetzt werden

Curbs als Massagebank

Und die war schnell gefunden: Will der Pilot in den Kurven die übertrieben hoch geratenen Curbs überfahren, hebt das Auto ruckartig ab. In der Außenansicht sieht das bloß dämlich aus, in der Cockpitperspektive stört es sehr – das Flackern der Grafik erinnert mehr an einen Programmfehler als an ein Wackeln des Fahrzeugs wegen Bodenunebenheit. Aber die sterile 3D-Optik ist ja generell eher zweckmäßig denn schick. Nehmen wir als Beispiele wieder Monaco und Hockenheim: Während in Monte Carlo detaillierte Bauten die Strecke säumen, besteht der deutsche Wald lediglich aus einer sich wiederholenden Baumtextur, die auf einer Art langen „Wand" klebt.

Immerhin läuft das Game angenehm flott und geht auch mitten im Fahrerfeld nicht in die Knie. Positiv auch, daß neben Unterstützung für 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger ein Softwaremodus geliefert wird, der zwar etwas langsamer, aber fast ebenso hübsch wie die Fassung für Grafikturbos ist. Und daß sich die Sichtverhältnisse während der Rutschpartien bei Regenrennen noch ändern können, muß gleichfalls lobend erwähnt werden. Dito das Angebot von einem guten Dutzend Perspektiven: Zwei versetzen den Spieler direkt in das Polygoncockpit, eine weitere darüber. Die Armaturen können auch ganz weggeblendet werden, die hinter dem Fahrzeug plazierte Kamera läßt sich schwenken und zoomen.



Wer ausscheidet, kann die Veranstaltung wie im TV weiterverfolgen



Die Sichtverhältnisse ändern sich noch während des Regenrennens, etwa durch Nebel

MULTIMEDIA SOFT
Computerspiele
http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe
Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-595149

41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122 ☎ 02133-214712

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 52 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

58332 SCHWELM
Hauptstr. 151 ☎ 02336-819600

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Pole-position per Tastendruck

Wer in den eintönig gestalteten und unübersichtlich strukturierten Menüs nur lange genug sucht, findet einen weiteren Vorzug des Programms: umfangreiches Feintuning für die Steuerung. Da lassen sich Automatikgetriebe, Brems- und Lenkhilfe anwählen, man bekommt Gänge vorgeschlagen, das Auto wird nach einem Unfall automatisch ausgerichtet und kann unkaputtbar sein. Sind sämtliche Hilfen aktiviert, wird die Steuerung so einfach, daß selbst Heinz Harald Frentzen damit Weltmeister werden könnte. Daß man in Einzelrennen seine Startposition sogar selbst aussuchen darf, erweist sich in der Praxis dagegen als Spaßverderber – wer mag schon Qualifikationsläufe bestreiten, wenn er sich auch einfach per Tastendruck an die Pole-position setzen kann? Weitere Nervtöter: In der (auch während des Rennens menschenleeren) Boxengasse wird der Bolide vom Autopiloten gesteuert. Und egal, ob man sich aufführt wie in einem Stock Car Rennen, andere Autos von der Strecke schubst oder seine Runden gegen die Fahrtrichtung dreht, disqualifiziert wird lediglich, wer gegen die Fahrtrichtung in die Boxeneinfahrt rollt – oder zu lange auf bzw. neben der Strecke stillsteht. Auch daß defekte Fahrzeuge nicht von einem Kran weggeschafft werden, sondern nach kurzem Blinken spurlos verschwinden, tut dem Gefühl für Wirklichkeitsnähe nicht eben gut.



Niemand zu Hause? Noch während des Rennens herrscht in der Boxengasse gähnende Leere



Die Menüs sind öde

Der Zieleinlauf

Jetzt hören wir ob der ansonsten guten Sounduntermalung noch großzügig darüber hinweg, daß sämtliche Boliden gleich klingen, und schreiten forsch zum Fazit: Official Formula 1 Racing ist mit Sicherheit eine Enttäuschung für alle, die sich aufgrund des Titels eine tolle Simulation erwarten. Ihnen bleibt nur das Warten auf „Grand Prix 3" von Microprose oder der Griff zu Ubi Softs aktuellem Genre-Primus „Racing Simulation 2". Für nette Arcade-Rennen am PC reicht es dagegen allemal – aber die findet man heute an jeder Ecke. (mh)

Ganz persönlich

„Tomb Raider" für Sonntagsfahrer: Wegen der FIA-Lizenz und seiner leichten Zugänglichkeit wird das simpel gestrickte Arcadegame wohl sein (Massen-)Publikum finden. Als professioneller Testfahrer im Digi-Zirkus rümpfe ich aber über den fehlenden Tiefgang die Nase – zumal mir durch die Beschränkung auf zwei abgespeicherte Setups (Qualifying und Rennen) pro Strecke auch noch der Spaß am Experimentieren verdorben wird. Nur Mika Häkkinen hätte in Imola an einem nahezu unzerstörbaren Boliden sicher Freude gehabt...



Manfred

Dieser Action-Racer darf sich offizielles Formel 1-Spiel nennen? Da hat die FIA bei der Lizenzvergabe wohl eher auf ihr Bankkonto als das Spiel geschaut! Ich habe ja wirklich nichts gegen einen flotten Arcaderacer, aber etwas mehr Realitätsnähe hätte ich mir von der aktuellsten F1-Versoftung schon gewünscht: Warum fehlen spektakuläre Überschläge oder die Sponsorenaufkleber aus der Tabakindustrie, warum sind Drifts so schlecht kontrollierbar? Wäre ich kein glühender Formel 1-Fan, würde ich vielleicht weniger motzen - aber ich bin´s, und ich tu´s.



Richy

Official Formula 1 Racing
(Lankhor/Video System/Eidos)

Überraschung: Das offizielle F1-Spiel ist ein Arcade-Racer mit Macken

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

71%



Grafik	70%
Sound	72%
Steuerung	74%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, bis 145 MB auf der HD (2 Installationsstufen)
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt
Sound	Musikuntermalung in den Menüs, Lautstärke der Effekte im Spiel regelbar
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 12 Spieler via (Null-)Modem, lokalem Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.eidos.de

Formel 1 auf dem PC

In jüngster Zeit sind drei Spiele zum Thema erschienen, die wir hier grafisch gegenüberstellen. Den beiden grünen Balken können Sie entnehmen, ob das Programm seinen Schwerpunkt mehr auf Action oder Simulation setzt. Zuletzt haben wir die Bedienbarkeit (Handling, Schwierigkeitsgrad, Einarbeitung) zusammengefaßt: je höher der Wert, desto einsteigerfreundlicher das Game.

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998
(Midas, PCJ 8/98)

Wertung:	79%
Simulation:	25%
Action:	75%
Bedienbarkeit:	75%

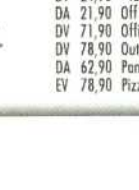


Official Formula 1 Racing
(Lankhor/Video System/Eidos, PCJ 7/99)

Wertung:	71%
Simulation:	20%
Action:	80%
Bedienbarkeit:	80%



Racing Simulation 2
(Ubi Soft, PCJ 11/98)



Wertung:	87%
Simulation:	75%
Action:	25%
Bedienbarkeit:	65%



ACM 1918 *	DA	74,90	Discworld Noir *	DV	84,90	Heroes o.Might+M.3	EV	75,90
Age of Empire Gold Ed.	DV	76,90	Drakan *	DA	83,90	Heroes o.Might+M.3 *	DV	74,90
- Expansion Pack	DV	42,90	Driver *	DV	89,90	Hogs of War *	DA	i.V.
- neue Epoche 1+2	DV	34,90	DSF Football '99 *	DV	51,90	Homeworld *	DV	73,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	DSF Golf '99 *	DV	51,90	Hugo 7 *	DV	61,90
AH64D Longbow 2	DV	72,90	Dungeon Keeper 2 *	DV	82,90	Imperialismus 2	DV	77,90
Airline Simulator 2 *	DA	159,90	Earth 2150 *		72,90	Indiana Jones 5 *	DV	i.V.
Aliens vs. Predator *	DV	72,90	Earthsiege 3 Starsiege	US	79,90	Interstate '82 *	DV	81,90
Aliens vs. Predator *	EV	i.V.	Earthsiege 3 Starsiege *	DV	73,90	Jagged Alliance 2	DV	72,90
Alpha Centauri	DV	76,90	Empire of the Ants *	DV	i.V.	Jagged Alliance 2 *	EV	75,90
Amen *	DA	i.V.	Enemy Zero *	DV	67,90	Jedi Knight + Mission	DA	61,90
Anno 1602	DV	71,90	European Air War	DV	59,90	Kanaan *	DV	74,90
- neue Insel, n.Abent.	DV	33,90	Everquest	US	129,90	Kingpin *	EV	82,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV	59,90	Expandable *	EV	72,90	Kings Quest 8	DV	73,90
Anstoss 3 *	DV	i.V.	F15 (Jane's	DV	73,90	Knights and Merchants	DV	65,90
Apache/Havoc	DV	74,90				- AddOn *	DV	28,90
Army Men 2 *	DV	74,90				Kurt	DV	75,90

Duke Nukem for ever* 79.90
- DN4E Level CD 39.90
Carmageddon 2 54.90



Quake 3 Arena i.V.
WW 2 GI 59.90
Unreal uncut 39.90

Asterix *	DV	i.V.				Lamentation Sword	DV	54,90
Baldurs Gate	DV	76,90				Land der Hoffnung *	DV	79,90
Baldurs Gate	EV	75,90	Falcon 4.0	DV	71,90	Lands of Lore 3	DV	75,90
- Baldurians Bibliothe	DV	25,90	Fallout 2	DV	79,90	Le Mans 24 *	DV	72,90
- Tales o.t. Sword Coast	DV	34,90	Fallout 2	US	76,90	Legacy o.Kain Soul R. *	DV	82,90
- Tales o.t. Sword Coast	US	59,90	Fifa '99	DV	79,90	Links LS '99	DV	81,90
Biing 2 *	DV	71,90	Fighter Squadron	DV	74,90	Live Wire *	DA	47,90
Black & White *		i.V.	Fighting Steel *	DV	78,90	Loose Cannon *		i.V.
Black Dahlia *	DV	71,90	Final Fantasy VII	DV	79,90	Lords of Magic Spec.Ed.	DV	69,90
Blade *	DA	72,90	Fleet Command *	DV	73,90	Luftwaffe Commander	DA	76,90
Braveheart *		i.V.	Fly ! *	DV	81,90	Lula Inside	DV	29,90
C+C 1 Megabox *	DV	33,90	Flight Simulator 98	DV	95,90	Machines	DV	71,90
C+C 2 Megabox *	DV	63,90	- Europa 1 Pro	DV	87,90	MANA	DV	73,90
C+C 3 Tiberian Sun *	DV	88,90	- German Airports 3 *	DA	48,90	Mankind	DV	77,90
C+C 3 Tiberian Sun *	EV	i.V.	★ Age of Empire		49,90	Max Payne *		i.V.
Caesar 3	DV	78,90	★ Airline Tycoon		34,90	Mechwarrior 3 *	DA	i.V.
Carmageddon 2	EV	54,90	★ Lords of Magic		25,90	Messiah *		i.V.
Catan *	DV	76,90	★ M 1 Tank Platoon 2		27,90	Metal Fatigue *		i.V.
Championship Man. 3	EV	77,90	★ Monkey Island 3		42,90	Midtown Madness *		i.V.
CIV Call to Power	DV	76,90	★ Pro Pinb.Big Race USA		44,90	Might + Magic 7 *	DV	75,90
Close Combat 3	US	98,90	★ Rent a Hero		42,90	Mordor 2 *		61,90
Commandos	DV	79,90	★ Star Tr.Klingon H.Guard		39,90	Mortyr *	EV	79,90
- Call of Duty	EV	59,90	★ Tomb Raider 2 Dir. Cut *		42,90	Mota Racer 2	DV	76,90
- I. Auftrag d. Ehre	DV	59,90	★ Total Air War		34,90	Myst & Riven Bundle	DV	77,90
Cromagnon *	DV	72,90	★ Trivial Pursuit		27,90	Nascar '99 *	DA	36,90
Daikatana *	DV	78,90	★ Wargasm		34,90	Nations *	DA	78,90
Daikatana *	EV	i.V.	Gabriel Knight 3 *	DV	i.V.	NBA Live '99	DV	76,90
Dark Project	DV	81,90	Gangsters	DV	82,90	NBA Live '99	US	71,90
Dark Reign 2 *	DA	i.V.	Gothic *		i.V.	Need for Speed 3	DV	74,90
Darkstone *	DV	76,90	GTA Doublepack	DV	65,90	Need for Speed 4 *	DV	78,90
Delta Force	DA	78,90	Grim Fandango	DV	73,90	NHL '99	DV	74,90
Der Korsar	DV	72,90	Halflife deutsch	DV	78,90	Nice 2	DV	72,90
Descent 3 *	DV	73,90	- Halftime	DV	24,90	- Tune Up *	DV	26,90
Deus Ex *		i.V.	- Life/2	DA	21,90	Off Road Challenge *		68,90
Diablo 2 *		i.V.	Hattrick Wins *	DV	71,90	Official F 1 Racing *	DV	84,90
Die Siedler 3	DV	69,90	Heavy Gear 2 *	DV	78,90	Outcast *	DV	72,90
- Mission CD	DV	27,90	HellCopter	DA	62,90	Panzer Elite *	DV	85,90
Die Völker	DV	75,90	Heretic 2	EV	78,90	Pizza Syndicate	DV	75,90

Produktinfo 042

OKAY SOFT Spiele Versand

Am Graben 2 92557 Weiding 09674-1279 Fax -1294 news -8405 okaysoft@T-online.de

LOW BUDGET

Autobahn Raser	35,90
Battle Ship *	27,90
Battlezone	26,90
- Battlegrounds	25,90
Civilization 2	27,90
Civilization 2 Multiplayer	39,90
Dethkarz	29,90
Diablo	29,90
Diablo + Hellfire	39,90
Die Siedler 2 Gold Ed.	27,90
Dungeon Keeper Gold	36,90
F1 Manager Professional	29,90
F1 Racing Simulation	39,90
Flight Unlimited 2	36,90
Gebriel Knight Mysteries	39,90
Grand Theft Auto	45,90
- GTA London	38,90
H.E.D.Z.	39,90
Heroes of Might + M. 2	35,90
Hexen 2	21,90
Incoming	45,90
Incubation	29,90
- Mission	33,90
Larry 7	25,90
Mayday	29,90
Mechcommander	39,90
Nascar Racing 2+Track	22,90
Nightlong	39,90
Panzer General 3D	29,90
Railroad Tycoon Deluxe	27,90
Red Baron 2	24,90
Resident Evil 1	27,90
Risiko	35,90
Shadow of the Empire	37,90
Sid Meier's Gettysburg	32,90
Sim City 2000 Sp.Ed.	32,90
Sim Copter	19,90
Tie Fighter	34,90
TOCA 1 *	33,90
Transport Tycoon Deluxe	27,90
Wet The Sexy Empire	42,90
Wing Commander 5	36,90
Worms 2	27,90
X-Com Apocalypse	25,90
X-Com Interceptor	39,90

TOP TITEL

Alien vs. Predator*	72,90
Baldurs Gate	76,90
- off. Zusatz CD	34,90
Birth o.Federation*	74,90
C & C 3 *	88,90
D-INFO 99 *	39,90
Daikatana *	78,90
Die Völker	75,90
Dungeon Keeper 2*	82,90
Everquest US	129,90
Expandable *	72,90
Heroes of M&M 3*	74,90
Jagged Alliance2	72,90
Team Fortress 2*	i.V.
Ultima 9 *	76,90
Unreal -2 uncut*	71,90
-Return to NaPali*	32,90
Wet Attack *	85,90
World War II GI	59,90

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98
Katalog KOSTENLOS!

PlayStation: Konsole 245.-

Civilization 2	85,90
Driver *	85,90
Final Fantasy VII *	45,90
Metal Gear Solid	91,90
Need for Speed 4	84,90
Ridge Racer Type 4	85,90
Silent Hill US	118,90
WWF Attitude *	82,90
Boot Chip	18,90

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro	55,00
- Multisport+2 Pads	99,00
- Firebird 2	45,90
Sidewinder Gamepad	69,90
- Precision Pro	125,00
- Freestyle Pro	125,00
Thrustmaster F1 Sprint W.	119,00
- Top Gun Platinum	76,90
Saitek PC-Dash	124,00
- Cyborg 3D Digital Stick	112,00
- R4 FFB Wheel	255,00
Soundblaster Live Value	139,00
- 4 Point Surround Boxen	159,00
Diamond Viper 330 AGP	75,90
- Monster 2 12MB	219,00
- Viper 770 AGP	389,90
- Viper 770 Ultra	549,00
Wingmen Force	219,00
Game Commander Multip.	55,90
CD - Rohlinge ab	2,70
CD - Rohlinge 700 MB	4,90

STAR WARS RACER

Episode 1 - Racer *	65,90
-Dunkle Bedrohung *	73,90
X-Wing Alliance	74,90

sonstiges..

ADDY Lernsoftware je	DV	67,90
D-Info 99 *	DV	39,90
Glasklar Welt d.Wissens	DV	35,90
Löwenzahn 3	DV	39,90
Norton Antivirus 5.0	DV	85,90
Playmobil, Alex..	DV	55,90

Sammlungen

Adv. Hall of Fame	DV	55,90
- Baphomets Fluch 1&2, Fallout, Stone-keep, Die by the Sword & Mission		
Game Gallery *	DV	52,90
Gold Games 3	DV	55,90
Play The Games 1	DV	65,90

Mo.- Do. 8:00 - 18:00 Uhr, Fr. - 17:15, Samstag 9:00 - 13:00, Mittwoch - 20:00 Uhr
Nachnahme 9,98 +3.- Zkgeb.; Vorauskasse 4,98; Ausland ab DM 9,50; Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...:
OKAYSOFT.DE

Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden - **SERVICE SEIT 1989** - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, Vorbestellungen ändern: kein Problem.

Police Quest Swat 2	DV	66,90	- X-Wing Alliance	DV	74,90		
Populous 3	DV	82,90	- X-Wing Alliance	EV	89,90		
- Unentdeckte Welten	DV	28,90	- Episode I Racer *	DV	65,90		
Prey *		i.V.	- Episode I Dunkle Bedr.	DV	73,90		
Pro Pilot '99	DV	78,90	Starcraft	DV	81,90		
Pro Pilot USA		32,90	- Broodwar	DV	36,90		
Puma Street Soccer *	DV	72,90	- Battlechest	US	109,90		
Quake 3 Arena *		i.V.	Starlancer *		i.V.		
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	Starsiege Tribes	US	79,90		
Racing Simulation 2	DV	79,90	Street Wars *	DV	76,90		
- Renntraining C.Danner	DV	27,90	Superbike W.Champ.	DV	75,90		
Rage of Mages 2 *	DV	82,90	System Shock 2 *	DV	i.V.		
Railroad Tycoon 2	DV	74,90	Tanktics *	DA	71,90		
- 2nd Century *	DV	39,90	Team Fortress 2 *		i.V.		
Rainbow Six	DV	68,90	TOCA 2	DV	74,90		
- Eagle Watch	DV	34,90	Tomb Raider 3	DV	84,90		
Ralleymasters *	DV	75,90	Tonic Trouble *	DA	73,90		

uncut **KINGPIN* 82.90**
MORTYR* 79.90

Rally Champions '99 *	DV	75,90	TA Kingdoms *	DV	83,90		
Rayman 2 *	DV	73,90	Triple Play Baseb.2000 *		72,90		
Rebel Moon Revolution *	DA	66,90	Turok 2	DV	77,90		
Recoil	DV	71,90	Turok 2	EV	79,90		
Red Baron 3D	DV	49,90	Twisted Metal 2 *		i.V.		
Red Guard *	DV	69,90	UEFA Ch.League 98/99	DV	86,90		
Redline	DA	71,90	Ultima 9 Ascension *	DV	76,90		
Requiem	DA	73,90	Ultima Online		52,90		
Requiem	US	79,90	UO Second Age	US	95,90		
Return to Krondor *	DV	79,90	UO Second Age *	DA	77,90		
Revenant *	DV	79,90	Unreal	EV	39,90		
Road to Moscow *	DV	74,90	- Mega Pak *		75,90		
Rollcage	DA	79,90	- Return to Na Pali *	EV	32,90		
Roller Coaster Tycoon	DV	66,90	- Level Editor *		31,90		
Rubiks 2000 *	DV	43,90	- Tournament *	DV	72,90		
Saboteur *		i.V.	- Tournament *	EV	71,90		
SAGA *	DV	77,90	Uprising 2 *		75,90		
Sanitarium	DV	69,90	V-Rally	DV	71,90		
Shadow Company *	DA	75,90	Vampire *		i.V.		
Shadowman *	DA	76,90	Viper Racing	DV	45,90		
Shogun *	DV	72,90	Wall Street Tycoon *	DA	73,90		
Silver	DV	77,90	Warzone 2100	DV	79,90		
Sim City 3000	DV	82,90	WCW Nitro	EV	48,90		
Slave Zero *	DV	72,90	Wet Attack *	DV	85,90		
Solar *	DA	75,90	Wheel of Time *		i.V.		
Soulbringer *	DV	74,90	Wild Metal Country	DA	59,90		
South Park *	DA	71,90	Wizardry 8 *		i.V.		
Sports Car GT	DV	75,90	World Ch.Soccer 2000 *		i.V.		
Star Trek			World Footb.Manager *	DA	73,90		
- Federation Compilation	DV	49,90	World War 2 Fighters	DV	76,90		
- Starship Creator	DA	43,90	World War II GI	EV	59,90		
- Birth of Federation *	DV	74,90	Worldmanager 98 *		73,90		
Star Wars			Worms: Armageddon	DV	61,90		
- Behind the Magic	DV	49,90	X-Beyond the Frontier *	DV	73,90		
- Droid Works *		74,90	Xgames Pro Boarder	DV	72,90		
- Force Commander *		i.V.	You don't know Jack 2	DV	69,90		
- Rogue Squadron	DV	78,90	Youngblood *	DA	80,90		

Tel. 09674-1279

MIDTOWN MADNESS

Kennen Sie Chicago? Wollen Sie es kennenlernen? Wenn Sie jetzt noch einen guten Magen haben, sind Sie hier genau richtig: Bitte anschnallen für die rasanteste Stadtrundfahrt, die Sie je erlebt haben – und vermutlich je erleben werden!







Auf Wunsch abschaltbar: Grafikdetails wie Fußgänger, zerstörbare Mülleimer und Briefkästen beleben den Bürgersteig

Von den fünf wählbaren Perspektiven dienen zwei frei positionier- und zoombare Außenansichten nur der Show

Es gibt viel zu sehen...

Gleich zu Ihrer Linken können Sie im Vorbeihuschen einen Blick auf das Optionsmenü werfen: Neben den üblichen Sound- und Steuerungsoptionen finden Sie hier allerhand abschaltbare Grafikdetails, um das Rennspiel auf jedem halbwegs schnellen PC flüssig abfahren zu können. Falls Sie jedoch Wert auf hohe Auflösungen (bis zu 1280 x 1024 Pixel) und die maximale Effektdichte (Spiegelungen, Rauch, Schatten usw.) sowie Sichtweite legen, sollten Sie besser gleich einen Pentium 3 samt aktuellem 3D-Beschleuniger besitzen.
Jenseits der grauen Welt der Statistik (Bestzeiten, Plazierungen und Punkte werden automatisch gespeichert) liegt die Innenstadt: Lernen Sie Chicago in einem Fahrzeug Ihrer Wahl kennen. Vom neuen VW Beetle über einen massiven Omnibus bis hin zum schnittigen GT-Sportwagen stehen zehn Benzinkutschen zur Verfügung – daß die Hälfte davon durch gute Plazierungen in beinharten Einzelrennen erkämpft werden muß, sollte Ihre Vorfreude nur steigern. Und schon walzen Sie über das traditionsreiche Wrigley-Field, machen den Flughafen unsicher oder umkurven den weltberühmten Sears Tower.

...fahren wir's um!

Irgendwann hat man sich freilich an der Skyline sattgesehen und die ersten versteckten Abkürzungen (Seitenstraßen, Tiefgaragen, Parks) entdeckt. Dann wird es Zeit, sich ein bißchen sportlicher zu betätigen. Die ganz Schnellen unter Ihnen werden da Spaß an Blitzrennen gegen ein unbarmherziges Zeitlimit finden. Zwar lassen sich die Checkpunkte hierbei in beliebiger Reihenfolge abklappern, doch gibt es auf den zehn abgesteckten Kursen in aller Regel nur je eine wirklich sinnvolle Route.
Ähnlich simpel scheint zunächst auch der Rundenwettbewerb gestrickt zu sein, doch der erste Eindruck täuscht: Die zehn Strecken mögen zwar ausnahmsweise für den normalen Straßenverkehr gesperrt sein, doch die CPU-Konkurrenz besteht aus bis zu sieben gnadenlosen Fahrern. Bei diesen Pistenrowdies von künstlicher Intelligenz zu sprechen, trifft den Nagel nicht auf den Kopf – *künstliche Gemeinheit* kommt der Wahrheit wesentlich näher! Also nur keine Rücksicht, die Mitbewerber schrecken auch nicht vor Attacken jeder Art zurück. Ein Glück, daß nicht auch noch Waffen im Spiel sind...
Auf Profis wartet schließlich noch ein ganzes Dutzend Checkpoint-Rennen, wo

sie mit einer Bande der cleversten Computerpiloten auf die Innenstadt losgelassen werden. Dabei ist alles erlaubt, solange man nur als erster sämtliche über die Stadt verstreuten Kontrollpunkte passieren und seine verbeulte Kiste noch über die Ziellinie bringen kann. Verbeult? Ja sicher, oder glauben Sie etwa, daß Massenkarambolagen bei 80 Meilen pro Stunde spurlos an Ihrem Wägelchen vorübergehen? Außerdem sind die hiesigen Cops nicht solche Weicheier wie die der Realität: Statt Temposünder rechts ranzuwinken, drängt man sie kurzerhand von der Straße!



Bei Schnee und Nebel wird das Rennen zur Rutschpartie

Unterwegs im Auftrag des Herrn

„They'll never get caught. They're on a mission from God." So lautete der Untertitel des Kultfilms „Blues Brothers", in dem Regisseur John Landis 1980 den größten Blechsalat in der Geschichte Chicagos anrichtete. Daher hat man dieses Motto hier auch für einen Multiplayermodus gewählt: Netzwerk- und Internetspieler durcheilen rasenden Gasfußes die City auf der Suche nach einem versteckten Goldbarren – die Ordnungshüter unter den Teilnehmern müssen ihn auf die Bank, die Gangster in ihren Unterschlupf bringen. Alternativ stehen alle Solomodi auch online zur Verfügung.
Kurzum, mit diesem abwechslungsreich-rasanten Abstecher in das urbane Verkehrsnetz legt Microsoft das bislang mit Abstand verrückteste Spiel der „Madness"-Reihe vor. Trotzdem braucht dabei niemand um das moralische Wohl jüngerer Bleifüße zu fürchten, denn weder Tiere noch Fußgänger kommen zu Schaden – alles, was keine Räder hat, hechtet im letzten Moment aus der Bahn. Da Ihnen also weder FBI noch BPjS an den Karren fahren kann, sind die Entwickler bereits eifrig dabei, mittels Add-ons weitere US-Metropolen für Hochgeschwindigkeitstouristen freizugeben. (mz)





Sprünge über Chicagos Zugbrücken schonen zwar nicht gerade die Karosserie, bringen jedoch wertvolle Sekunden

Kollegial: Im Streifenwagen wird man von den regulären Cops nicht belästigt

Midtown Madness
(Angel Studios/Microsoft)

Furiose Verfolgungsjagden in Downtown Chicago

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

86%



Grafik	82%
Sound	80%
Steuerung	87%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 186 MB auf der HD
System	ab einem P200 MMX (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	CD-Audiotracks, Stereoeffekte, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	5 Modi für 2 Spieler per (Null-)Modem und bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.angel.com

Ganz persönlich

Auch wenn mich alle „Realos" jetzt wieder für einen oberflächlichen Ignoranten halten mögen: Ein packender Racer mit einwandfreier Steuerung ist mir allemal lieber als eine Fahrsimulation mit realistischen Schadensmodellen, widerstandsfähigen Straßenlaternen und dem wirklichkeitsgetreuen Spaßfaktor von annähernd Null – das alles habe ich jeden Tag am Weg ins Büro.



Markus

SPORTS CAR GT



Wer zumindest optisch seriennahe Boliden in einem Arcaderacer sucht, wurde zuletzt bei „TOCA 2" fündig und glücklich – doch schon ist wieder Konkurrenz am Start: Haben auch Electronic Arts und Image Space Sieger im Rennstall?

Zumindest haben die Hersteller alle Lizenzen für authentisches Gameplay. Hier dreht man seine Runden am Hockenheim-Ring, im Motor Speedway von Las Vegas oder dem kalifornischen Laguna Seca – zu den 10 offiziellen Strecken gibt es noch 6 Bonustracks für erfolgreiche Piloten; außerdem ist Nachschub via Internet-Download angekündigt.

Freude am Fahren

Einzelläufe, Training und Qualifikation sind die Kür, Punkterennen während der Saison natürlich Pflicht. Die hier eingefahrenen Siegprämien investiert der Spieler in bessere Bremsen, stärkere Motoren oder einen Turbolader, um weiterhin vorne mitmischen zu können. Falls es der Kontostand erlaubt, darf sogar eine ganz neue Karosse auf die Einkaufsliste gesetzt werden. Und was gibt es hier nicht für hübsche Kilometerfresser: BMW M12, McLaren G1 GTR und Mercedes CLK etwa, aber auch Exotisches wie Vector M12, Mosler M12 und Prowler GTSI.
Alle Fahrzeuge lassen sich auch mit der Tastatur steuern, doch wer einen Joystick oder gleich ein Lenkrad (am besten mit Force-Feedback-Unterstützung) mitsamt Pedalerie besitzt, hat weit bessere Chancen auf einen Platz am Treppchen – daran vermag der stufenlos variable Schwierigkeitsgrad wenig zu ändern. Die bis zu 15 CPU-Driver pro Lauf verstehen nämlich ihr Geschäft und brauchen wegen des hier fehlenden Schadensmodells auch keine Rücksicht auf das Blech zu nehmen.
Nicht die akkurate Simulation, sondern Freude am Fahren steht also im Mittelpunkt, wenn die Motoren heulen und die Reifen quietschen. Entsprechend flott ist die reich mit Effekten wie Nebel, Rauch, spiegelnden Regenpisten, Bremsspuren oder im Gras versinkenden Pneus gesegnete Polygongrafik bei Unterstützung durch einen 3D-Turbo. Da kann man auch mal über fehlende Lensflares und die nur drei Kameraperspektiven hinwegsehen. (rf)



Schöne Spiegeleffekte, aber unschön wenig Bodenhaftung bei Regenrennen



Auf insgesamt 16 Strecken geht es gegen bis zu 15 CPU-Fahrer, zwecks Analyse kann jedes Rennen aufgezeichnet werden



In der Garage können zwischen den Läufen Tuningarbeiten und Feineinstellungen vorgenommen werden

Sports Car GT
(Image Space/Electronic Arts)

Netter, aber nicht sehr eigenständiger Arcaderacer

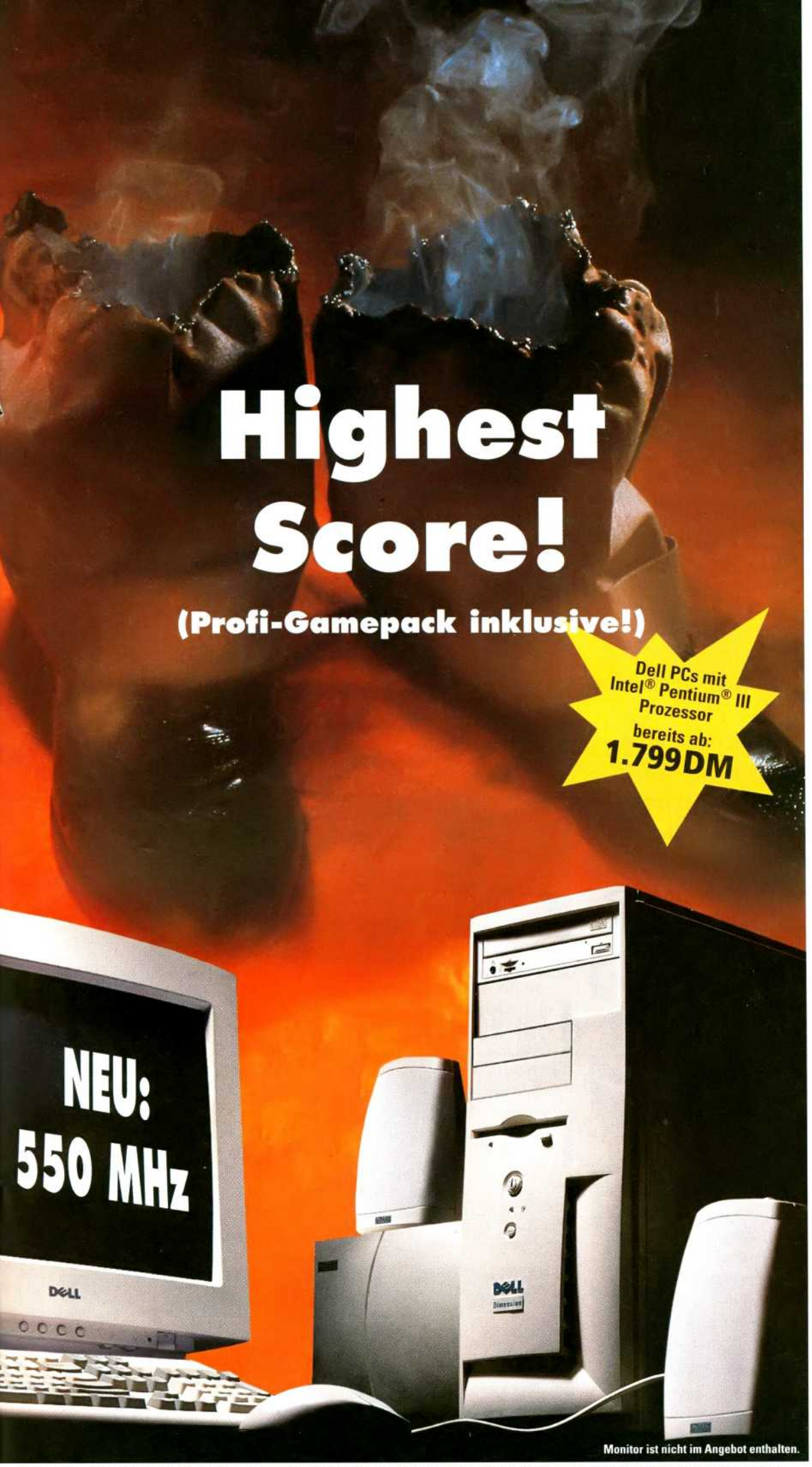
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 90,– DM

81%



Grafik	80%
Sound	72%
Steuerung	78%
Motivation	85%

Datenträger	1 CD, von 18 MB bis 285 MB
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten
Sound	11 verschiedene Tracks, Musik und Effekte separat regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad mit Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 über LAN oder Internet
Online-Info	www.ea.com



Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Damit die neuesten PC-Games noch viel heißer abgehen:

- Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor
- Geile Ausstattung
- Aktuelle Gamehits und Top-Software inklusive
- 3 Jahre Service, davon 1 Jahr vor Ort

Das alles gibt's bei Dell, dem zweitgrößten PC Hersteller in Westeuropa (Quelle: IDC 4/99) inklusive! Nix wie anrufen!

DELL® GAMES PCs DIMENSION™ XPS T

- Intel® Pentium® III Prozessor mit 450 MHz, 500 MHz oder 550 MHz
- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 128 MB SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 13,6 GB* Festplatte 7200 UPM
- **32 MB Diamond Viper V770D TNT2 AGP Grafikkarte**
- **Toshiba 6x DVD-ROM Laufwerk**
- Creative Sound Blaster Live Value! Soundkarte
- Altec Lansing ACS 295 Stereo-Aktiv Lautsprecher mit Subwoofer
- IOMEGA Zip-Drive 100 MB, inkl. 3 Medien
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy
- Vorinstalliert: MS Windows 98 (CD), MS Works Suite 99 (CD), MS Internet Explorer, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahren Service, davon 1 Jahr vor Ort
- **Dell Elite Spielepaket:**
  FIFA 99, Populous III, Half-Life, Racing Simulation 2
  oder
  Dell Power Spielepaket:
  Puzzle Bobble, Tomb Raider II, Worms 2, Commandos: Hinter feindlichen Linien, Sensible Soccer European Club Edition

2.999 DM / 1.533,36 €
• Best.-Nr.: D190699 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

3.399 DM / 1.737,88 €
• Best.-Nr.: D200699 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

3.999 DM / 2.044,66 €
• Best.-Nr.: D210699 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 550 MHz

DELL MONITORE UND UPGRADES

- Dell 17" Monitor M770[1] (16,0" V.I.S.) 70 kHz, 0,27 mm, max 1024x768/85 Hz, TCO-95 — **599 DM/ 306,26 €**
- Dell 19" „Trinitron®" Monitor P990[1] (18,0" V.I.S.) 96 kHz, 0,25 mm, max 1280x1024/85 Hz, TCO-95 — **1.199 DM/ 613,04 €**
- US Robotics V.90 PCI Global Modem — **126 DM/ 64,42 €**
- Sony 4 x/2x/24x CD-ReWriter — **412 DM/ 210,65 €**

Neu: 250 MB Zip Built-In™ von IOMEGA



Das schnelle, große und unkomplizierte Speichermedium der Zukunft. Damit machen Sie jetzt noch mehr aus Ihrem Dell® Dimension™ PC:

- mehr Speicherkapazität als 175 Disketten
- Aufpreis auf 250 MB Zip Built-In Laufwerk (von 100 MB Laufwerk) **141 DM/72,09 €**

intel inside
pentium® III PROCESSOR

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten.
* Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
1) Diese Monitorpreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension Systems.
Microsoft Software wird in einer OEM-Verpackung geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, MMX™ und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel Corporation. eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Produktinfo 023

Anrufen* & Bestellen
0180/5224446
*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr – 24 Pf./Min. bundesweit
Fax: 06103/971640

BE DIRECT™
DELL®
www.dell.de



MECHWARRIOR 3



In zu starkem Feuer kippt der stärkste Roboter um – kann aber wieder aufstehen, sobald die Energie nachgeladen ist

Das Vorgängerprogramm mag bereits vier Jahre alt sein, vergessen haben es die Fans nicht: Gigantische Kampfroboter sind nach wie vor gefragt, besonders die Modelle aus dem stilbildenden Battletech-Szenario. Und Microprose hatte ja nun wahrlich genug (Entwicklungs-)Zeit, um der mannigfaltigen Konkurrenz das Blech wegfliegen zu lassen...

ANNO 3200 A.D.

Das schick gerenderte Intro klärt auch Nichteingeweihte über die Verhältnisse der im Battletech-Szenario geschilderten Zukunft auf: Schon seit vielen Jahren bekämpfen sich die verfeindeten Clans der „Smoke Jaguars" und der „Inner Sphere", ohne daß eine Seite nennenswerte Vorteile hätte verbuchen können. Jetzt setzt die Innere Sphäre alles auf die (3D-)Karte des Spielers – unter seiner Leitung will man auf der Welt „Tranquil" den alles entscheidenden Schlag gegen die rauchenden Jaguare führen.
Als Schläger stehen nach und nach 18 in Aussehen, Gewicht und Bewaffnung unterschiedliche Original-Mechs wie der „Champion" oder der „Daishi" zur Verfügung. Die turmhohen Stahlkolosse besitzen je nach Modell drei bis fünf Aufhängungen, an denen sich MGs, Laser, gelenkte und ungelenkte Raketen aus einem Pool von insgesamt 35 verschiedenen Waffen befestigen lassen. Manche der Roboter bringen sogar ein Jetpack für kurze Flüge mit, an alle kann Equipment wie zusätzliche Kühleinheiten oder eine verstärkte Panzerung angeflanscht werden. Ehe man nun seine Flügelmänner wählt und zum Halali gegen intelligent agierende CPU-Gegner bläst, empfiehlt sich etwas Training. In gestaffelten Übungen macht sich der Spieler mit der Steuerung seiner überdimensionalen Schrottpresse vertraut, lernt den Gebrauch der diversen Waffensysteme und macht erste Erfahrungen mit der stets drohenden Überhitzung der Maschinen.

Im Detail

...liegen viele der Stärken von Mechwarrior 3. Wobei hier weniger spielbedeutende Features, sondern viel mehr Grafik-Gimmicks gemeint sind, die den Krieg der Roboter am Bildschirm einfach lebendiger machen. Die Rede ist etwa von **aufstiebenden Vögeln** in Küstennähe, **brennbaren Büschen**, zunehmenden **Schußspuren in der Cockpitscheibe** oder den mächtigen **Schatten der Battlemechs**. Lobenswert, daß diese Optik-Extras auch ohne 3D-Beschleunigerkarte geboten werden – selbst wenn das Programm mit solcher Ausstattung naturgemäß besser aussieht und auch schneller läuft.

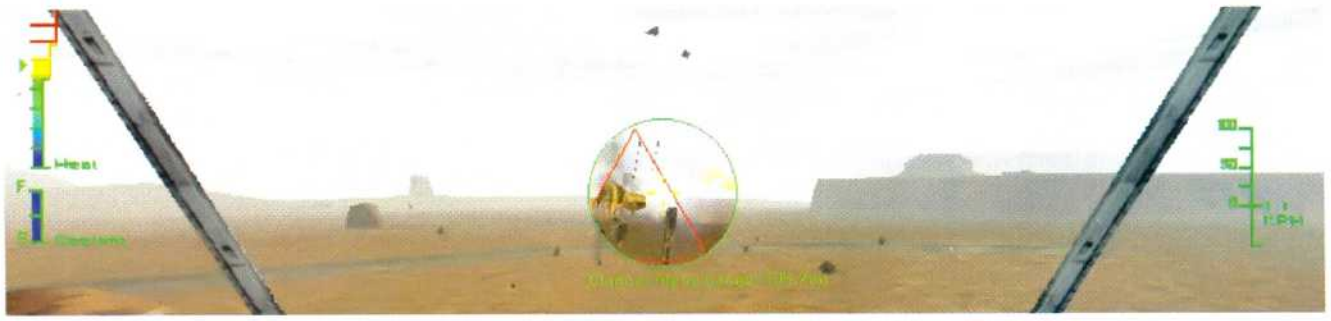


KING KONG IM STAHLPELZ

Gerade die Kühlung des Blechkumpels ist mittlerweile zu einem ernstzunehmenden Problem geworden: Wer vermeiden will, daß der Bordcomputer mitten in der Schlacht die Systeme wegen Überhitzung vorübergehend abschaltet, sollte gezielt und sparsam feuern – was erstmals auch seitwärts klappt und dank einer praktischen Zoomfunktion nicht allzu schwerfällt. Die Verteilung von Kühlressourcen ist also entscheidend, notfalls verschafft ein Sprung ins Wasser Linderung. Aber auch Munition steht nicht endlos zur Verfügung. Bei einem Engpaß muß eben ein Wingman Feuerschutz geben, bis an einer der drei „mobilen Feldbasen" (mehr gibt es im ganzen Spiel nicht) Nachschub geladen wurde. Diese MFBs horten während der Gefechte auch Überreste gefallener Mechs, damit für den nächsten Auftrag vielleicht neue Ersatzteile verfügbar sind. Die Basen sind somit um jeden Preis zu schützen, ihre Zerstörung bringt unwiderruflich den Verlust der Mission mit sich.



Von diesen Feldbasen gibt es nur drei im Spiel – wer eine verliert, hat auch ein Drittel seiner Nachschubversorgung verloren!



Das Zoomvisier erleichtert Treffer auf weite Entfernungen



In der Werkstatt lassen sich die Mechs vor jedem Einsatz individuell bewaffnen und mit Zusatzequipment bestücken

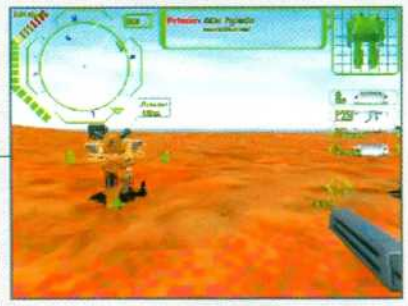


Die computergesteuerten Wingmen nehmen Befehle für Angriff, Deckung und Rückzug entgegen

Kampfroboter am PC

Dynamix entwickelte 1989 für Activision **Battletech**, das offizielle PC-Game zu FASAs gleichnamiger Brettspiel- und Buchreihe. Danach folgten „Mechwarrior 2" (PCJ 9/95, 78%) sowie das Add-on „Mercenaries" (PCJ 11/96, 77%), dann übernahm Microprose mit dem strategischen „Mech Commander" (PCJ 8/98, 86%) das Ruder im Battletech-Universum. Inzwischen hatte Activision mit **Heavy Gear** (PCJ 1/98, 73%) kleinere Kampfroboter entwickelt, „Heavy Gear 2" steht in der kommenden Ausgabe zum Test an. Parallel ist Sierras **Earthsiege**-Szenario seit 1995 mit zwei Actionsimulationen (PCJ 1/95, 72% sowie PCJ 4/96, 80%), dem strategischen Ableger „Missionforce: Cyberstorm" (9/96, 79%) und der neuen Online-Variante „Starsiege: Tribes" (PCJ 3/99, Tip der Redaktion) erfolgreich. Für Ende dieses Jahres plant der Mitbewerber mit „Starsiege 3" darüber hinaus ein echtes Gegenstück zu Mechwarrior 3, während die Battletech-Lizenz an Microsoft gegangen ist. Nur das geplante Add-on zu Mechwarrior 3 wird noch bei Microprose erscheinen, alle weiteren Mechs kommen aus Seattle.









Die drei Kameraperspektiven (eine innen, zwei außen) lassen sich frei schwenken



Die hervorragend animierten Mechs beeindrucken besonders in der Außenansicht



Jede Waffe erzeugt unterschiedliche Grafikeffekte von teils gewaltigen Ausmaßen



Stilvolle Rendervideos treiben die Story voran

ZERBRECHLICHE SCHÖNHEIT

Ob Training, Instant-Action oder die mehr als 20 Aufträge des Kampagnenmodus, grafisch ist Mechwarrior 3 immer eine Wucht. Während man feindliche Stellungen aushebt, Kommunikationsnetze sabotiert oder Kameraden befreit, sind die weitläufigen Schlachtfelder aus drei Perspektiven zu sehen: Von kargen Steppen bis zu Küstendörfern reicht das Angebot aus der 3D-Engine von „Recoil". Dabei wurde nirgends an optischen Details gespart, die Animationen von Freund und Feind gehören sogar zum Besten, was der PC derzeit zu bieten hat – wenn sich so ein riesiger Blechmann hinter einer Hügelkette verbirgt, ist das schon eine Schau! Zudem beleben etliche Lichteffekte das Bild, und die Landschaft läßt sich mit genügend Firepower nach Belieben umgestalten – tiefe Explosionskrater, zertrampelte Häuser und brennende Bäume zeugen vom Kampf.
Der Sound steht dem optischen Erlebnis nicht nach und erfreut den Spieler mit bedrohlicher Musik, einer bombastischen Geräuschkulisse sowie martialischer Sprachausgabe (vorläufig noch englisch). Auch die Steuerung via Tastatur, Maus und Joystick trägt zum guten Gesamteindruck bei – Force-Feedback-Modelle vermitteln aufrüttelnde Erlebnisse im 70-Tonner, aber auch Flightsticks werden mit allen verfügbaren Achsen unterstützt. Freilich setzt das exakte Handling ein zeitraubendes Studium der überaus kompletten Tastaturbelegung voraus.



Ganz persönlich



Paul

...bin ich schon seit meiner Kindheit ein Roboter-Fan: Erste Erfolge hatte ich als Lego-Konstrukteur, dann hinterließen Transformer-Trickfilme und später der riesige Laderoboter aus „Aliens – Die Rückkehr" bleibende Eindrücke. Natürlich kenne ich auch alle PC-Games des Genres, doch keines hat mich bislang so fasziniert wie Mechwarrior 3. Grafik und Steuerung vermitteln hier so wirklichkeitsnah das Gefühl, einen tonnenschweren Stahlkoloß zu bewegen, wie ich das noch nie zuvor erlebt habe! Man möge mich also bitte mit Schmähungen der aufwendigen Einarbeitung verschonen, denn eine simpler gestrickte Actionvariante des Themas kann eben genau diese Art von Realismus nicht liefern.

ROBOTER UNTER SICH

Obgleich Mechwarrior 3 mit seiner von Rendervideos umrahmten Storyline eher als Solospiel entwickelt wurde, kommt auch die Mehrspielerfraktion nicht zu kurz. Über Internet oder Netzwerk dürfen sich bis zu vier Mech-Kommandanten in Modi wie Capture-the-Flag oder dem klassischen Deathmatch austoben. Auf speziellen Servern wie der „Microsoft Gaming Zone" (www.zone.com) sollen in Bälde auch Wettkämpfe samt Ranglisten offeriert werden. Und damit steht das Fazit fest: Ob alleine oder unter Freunden, einen packenderen Robokrieg wird man derzeit nicht anzetteln können! (pk)





Der Overkill für Solisten und Multiplayer: „Alpha Strike" kostet massig Energie, aktiviert aber alle Waffen gleichzeitig



Mechwarrior 3
(Microprose/Zipper Interactive)

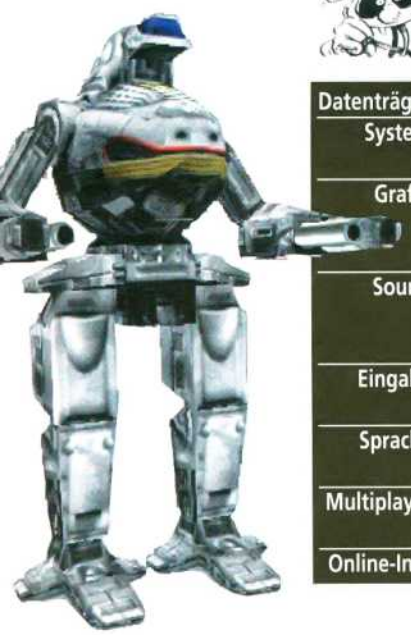
Komplexe Robo-Schlachten in Perfektion

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

86%



Grafik	*84%*
Sound	*86%*
Steuerung	*82%*
Motivation	*88%*



Datenträger	1 CD, 200, 400 oder 600 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel in Highcolor, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke für Musik und Effekte getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.mechwarrior3.com

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

ABHOLUNG NACH TELEFONISCHER ABSPRACHE MÖGLICH !!!

BEZAHLEN SIE AB SOFORT GANZ BEQUEM UND OHNE NACHNAHMEGEBÜHR MIT IHRER EUROCARD !!!

EUROCARD MasterCard

CD-ROM GAMES

ALIEN VS. PREDATOR	**KD**	**69,90**	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
ALPHA CENTAURI	KD	79,90	CONFLICT: FREESPACE	KD	29,90
BALDURS GATE	**KD**	**69,90**	CONQUEST EARTH	KD	19,90
BALDURS GATE EXPANSION	**KD**	**29,90**	**DAY OF THE TENTACLE**	**KD**	**14,90**
C & C 2: MEGABOX	KD	64,90	DESTRUCTION DERBY 2	KD	14,90
C & C 3: TIBERIAN SUN (08/99)	**KD**	**89,90**	**DETHKARZ**	**KD**	**29,90**
CIVILIZATION: CALL TO POWER	KD	79,90	DEADLOCK2: SHRINE WARS	KD	14,90
CLOSE COMBAT 3	E	89,90	DIABLO & HELLFIRE MISSION LIMITED EDITION	KD	44,90
COMMANDOS: Im Auftrag d. Ehre	**KD**	**59,90**	**DIE AKTE EUROPA**	**KD**	**9,90**
DARK PROJECT	KD	79,90	**DOMINION: STORM OVER GIFT**	**KD**	**9,90**
DESCENT 3 (06/99)	**KD**	**79,90**	EARTH 2140	KD	9,90
DIE VÖLKER	**KD**	**79,90**	**EASTERN FRONT**	**KD**	**29,90**
DUNGEON KEEPER 2	**KD**	**85,90**	FORGOTTEN REALMS (AD&D)	E	24,90
ELDER SCROLLS: RED GUARD	DA	69,90	**GRAND PRIX LEGENDS**	**E**	**29,90**
EVERQUEST (ONLINE-RPG)	**E**	**129,90**	**GRAND THEFT AUTO**	**KD**	**39,90**
EXPENDABLE	KD	79,90	HUGO GOLD	KD	39,90
F1 RACING SIMULATION 2	**KD**	**49,90**	I-PANZER 44 (3DFX)	KD	19,90
FLEET COMMAND -JANES-	KD	69,90	IF-22 V5.0 (3DFX)	KD	19,90
FLUGSIMULATOR '98 MS	KD	79,90	IMPERIUM GALACTICA	KD	19,90
GAME GALLERY COLLECTION - 15 TOP GAMES		59,90	KING'S QUEST 8 (US-VERSION)	E	29,90
GRAND THEFT AUTO LONDON	KD	44,90	**KLINGON HONOUR GUARD (US)**	**E**	**29,90**
HEAVY GEAR 2*	**DA**	**79,90**	**KYRANDIA 3**	**KD**	**9,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	**KD**	**69,90**	**LIBERATION DAY**	**KD**	**9,90**
JAGGED ALLIANCE 2	**KD**	**69,90**	LIFEFORCE TENKA	DA	14,90
KINGPIN -LIFE OF CRIME-		**85,90**	**LUCASARTS 10 ADVENTURES**	**KD**	**39,90**
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	**KD**	**79,90**	LUFTWAFFE COMMANDER	KD	29,90
MACHINES	**KD**	**79,90**	**M1 TANK PLATOON 2**	**KD**	**39,90**
MECHWARRIOR 3 (06/99)	**KD**	**69,90**	MADDEN '98	KD	19,90
MIGHT & MAGIC 7 (06/99)	**E**	**79,90**	**MICRO MACHINES V3**	**KD**	**19,90**
MORTYR	EV	79,90	MIGHT & MAGIC 1-6 GOLD COLLECTION	DA	39,90
NEED FOR SPEED: BRENNENDER ASPHALT	**KD**	**79,90**	**MONKEY ISLAND III**	**KD**	**44,90**
N.I.C.E. 2 ADD ON TUNE UP	KD	29,90	MONOPOLY WM-EDITION 98	KD	29,90
OUTCAST	**KD**	**89,90**	**MONSTER TRUCKS**	**KD**	**14,90**
POPULOUS THE BEGINNING	KD	54,90	**MYTH 2 - SOULBLIGHTER (US)**	**E**	**44,90**
RAGE OF MAGES 2	KD	79,90	NHL '98	KD	24,90
RAILROAD TYCOON 2: 2nd CENT.	**KD**	**34,90**	**O.D.T.**	**KD**	**29,90**
RUBIKS 2000 INCL. RUBIKS CUBE SCHLÜSSELANH.		39,90	PANDEMONIUM 2		24,90
REQUIEM (US-VERSION)	**DA**	**75,90**	PANZERCOMMANDER	KD	29,90
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	64,90	**PAX IMPERIA**	**KD**	**19,90**
SAGA -SIEGESZUG DER VIKINGER-	KD	79,90	**PINBALL CONSTRUCTION KIT**	**DA**	**9,90**
SIEDLER 3	KD	69,90	PROJECT PARADISE	DA	6,95
SIEDLER 3 MISSION CD	**KD**	**29,90**	**RÄTSEL D. MASTER LU**	**KD**	**14,90**
SILVER	KD	79,90	RED BARON 2	KD	24,90
SIM CITY 3000	KD	89,90	RESIDENT EVIL 1	KD	24,90
SPORTS CAR GT	KD	79,90	**SEVEN KINGDOMS ANC. ADVERS.**	**KD**	**19,90**
STAR CRAFT: BROOD WAR	KD	34,90	**SHADOW MASTER**	**KD**	**14,90**
STAR WARS RUCKSACK: DARTH VADER		**29,90**	SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	29,90
STAR WARS: POD RACER	**KD**	**69,90**	SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION	KD	29,90
STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG		**75,90**	STARTREK: TNG COLLECTION	KD	29,90
STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION		**69,90**	TEAM APACHE	KD	19,90
STARSIEGE (US-VERSION)	**E**	**79,90**	**TOCA TOURING CAR CHAMP.**	**KD**	**29,90**
TOCA TOURING CAR 2	**KD**	**79,90**	**TOMB RAIDER 2 DIR. CUT**	**KD**	**39,90**
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	**KD**	**79,90**	TOMB RAIDER 3 -LARA CROFT-		49,90
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	E	79,90	**ULTIMA ONLINE**	**E**	**29,90**
ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	75,90	**UNREAL (US-VERSION)**	**E**	**44,90**
ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	79,90	UPRISING	DA	9,90
UNREAL TOURNAMENT (05/99)	**E**	**79,90**	WARCRAFT BATTLECHEST (WARCRAFT2 + EXPANSION)	KD	39,90
WET ATTACK FEAT. LULA	**KD**	**84,90**	**WARGASM**	**KD**	**34,90**
X-WING ALLIANCE	**KD**	**79,90**	**WARLORDS 3: REIGN OF HEROES**	**KD**	**29,90**
YOU DON'T KNOW JACK 2	**KD**	**64,90**	**WING COMMANDER PROPHECY**	**KD**	**29,90**
			WIZARDRY GOLD	**E**	**9,90**
3D LEMMINGS	**DA**	**14,90**	**XENOCRACY**	**KD**	**24,90**
11TH HOUR	**KD**	**9,90**			
ADIDAS POWER SOCCER 98	KD	14,90	**JOYSTICKS:**		
A-TRAIN	**KD**	**9,90**	**GRAVIS FIREBIRD II**	**DA**	**34,90**
AGE OF EMPIRES	**KD**	**39,90**	**GRAVIS THUNDERBIRD 2**	**DA**	**29,90**
AH-64 LONGBOW 2	**KD**	**24,90**	**THRUSTMASTER MILLENIUM JOYSTICK INCL. X-COM APOCALYPSE**	**KD**	**39,90**
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	**KD**	**19,90**			
ARMOUR COMMAND	KD	9,90			
ASCENDANCY	KD	19,90			
BLOOD 2 - THE CHOSEN	**E**	**49,90**			
BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONSPACK	KD	19,90			
BUST A MOVE 2	**KD**	**14,90**			
CAESAR - GROßE SCHLACHTEN	KD	19,90			

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr,
14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

BALINGEN:
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

DARMSTADT:
Mr. Games
Adelungstr. 22
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr

GERA:
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr,
13³⁰-18³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

SIEGEN:
HighDensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

DESCENT 3

Laut Lexikon sind „Labyrinther" Fische mit zusätzlichem Atmungsorgan. Laut Joker sind es 3D-Spieler mit Hang zu verschachtelten Actionabenteuern – und auch die brauchten einen langen Atem, bis Interplay endlich eine Fortsetzung der Gameplay-Legende von 1995 liefern konnte.

Genauso, nur ganz anders

Descent, das war und ist packende 3D-Action für Tunnelflieger. Hier flitzen wendige Schwebegleiter Schächte entlang, Kamine hinauf und Abgründe hinunter – was oben ist und was unten, spielt keine Rolle. Die Hintergrundgeschichte um Roboteraufstände in Minen und Viren auf fernen Planeten diente und dient daher auch bloß der Legitimation einer 360-Grad-Achterbahn am Monitor.
Die dritte Auflage dieser Achterbahn wird in der Vollversion über 15 Abschnitte verfügen, der von uns getesteten OEM-Variante genügen fünf umfangreiche Levels. Allerdings genügt es auch hier nicht mehr, pro Spielabschnitt bloß einfach den zentralen Reaktor zu sprengen. Um das Gameplay der Vorgänger abwechslungsreicher zu machen, haben die Entwickler den neuesten „Abstieg" (so die Übersetzung des Titels) mit der Befreiung gefangener Forscher, der Beschaffung von Virenproben oder der Vorbereitung einer planetaren Evakuierung verknüpft. Dabei geht es im Kampfgleiter erstmals auch durch Außenareale zu Endgegnern wie durchgeknallten Wachrobotern und anderen Stahlkolossen. Ein ganz neues Descent-Feeling also.



Außenareale sorgen für neues Descent-Feeling: Flugkünste sind hier wichtiger als taktische Versteckspiele

Ganz persönlich



Trille

Für mich war das überschätzte „Forsaken" noch nie ein vollwertiger Ersatz für Descent: zu geradliniges Gameplay, zu stereotype Gegner. Sol Ascent hingegen bietet endlich wieder diese packende Mixtur aus individuell agierenden Robotern und atemberaubendem Leveldesign – dazu noch Außenwelten, nette Aufgabenstellungen und mächtige Endgegner. Enttäuscht war ich eigentlich nur darüber, daß mir mit der OEM-Version zehn Abschnitte durch die Lappen gingen.



Die 3D-Automap läßt sich jetzt sogar mit Texturen beziehen, ist aber noch so unübersichtlich wie in den Vorgängern


Einige Roboter tragen humanoide Züge, doch diese diabolisch wirkenden Gesellen sind meist leichte Beute


Explosionen satt, schöne Texturen, ein Scheinwerfer am Schiff: Descent 3 holt eine ganze Menge aus Voodoo 3-Karten

Kleiner Helfer, kleine Schwächen

Schon in „Descent 2" sorgte neben einer 3D-Automap der Guidebot als Wegweiser für Durchblick im verschachtelten Leveldesign. Über ein blitzschnell aufrufbares Befehlsmenü lassen sich dem kleinen Satelliten auch im Sequel wieder Aufgaben wie „Finde das nächste Missionsziel", „Führe mich zum nächsten Feind" oder „Spüre Power-ups und Energiequellen auf" erteilen. Bloß funktioniert das Helferlein nicht mehr so perfekt wie im Vorgänger: Zeitweilig verweigert die Drohne die Arbeit oder wackelt aufgeregt vor gänzlich unpassenden Türen und Objekten herum. Außerdem hat man die „Augen" des Guidebots vom Menü gestrichen – seine neuen Dienste als Feuerlöscher sind ein schwacher Ersatz für den alten Spionageblick. Hier besteht also Nachbesserungsbedarf.
Das gilt mitnichten für die KI, denn die Gegner verhalten sich je nach Typ völlig unterschiedlich und agieren auch an derselben Stelle nie ganz gleich. Wiederholt man eine kniffelige Passage, lauert der Feind womöglich hinter seiner Deckung, wo er zuvor zum Frontalangriff gestartet ist! Zusammen mit unter Zeitdruck zu absolvierenden Geschicklichkeitsparcours bietet diese Abweichung vom typischen Prinzip vieler 3D-Shooter (speichern, auswendig lernen, laden, gewinnen) mehr Abwechslung, als sich der ungeübte Spieler vielleicht wünscht.

Bitte ohne Blut

Zehn aus den Vorgängern bekannte und ebenso viele neue Waffen lassen die Gegner leiden. Vom Mikrowellengeschütz, das die Schaltkreise der Opponenten bis zum Platzen verwirrt, über Schrapnellraketen und Flammenwerfer bis hin zu intelligenten Minen reicht die Palette. Dennoch kommt die Grafikengine ohne Blut aus, nicht aber ohne einen 3D-Beschleuniger: Während die Version im freien Verkauf alle Systeme unterstützen wird, benötigte unser Testmuster unbedingt eine Voodoo 3-Karte zum (mühelosen) Aufbau riesiger Räume mit beeindruckenden Licht- und Explosionseffekten sowie fließenden Übergängen zwischen Innen- und Außenarealen.
Die Soundeffekte sind schlichtweg brachial, die Musikstücke zwischen Techno und EBM mitreißend. Und das vielleicht Wichtigste: Wer die komplexe, aber sehr präzise Steuerung einmal verinnerlicht hat, kann den hiesigen Blechköpfen sowohl per Tastatur als auch mit einem modernen 3D-Joystick ordentlich einheizen. (mt)

Siehe auch Begleit-CD

Descent 3: Sol Ascent
(Outrage/Interplay)

Intelligente, abwechslungsreiche 3D-Action

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	OEM-Version

?



Grafik	*86%*
Sound	*86%*
Steuerung	*82%*
Motivation	*?*

Datenträger	1 CD, 190 MB auf der HD (OEM-Version)
System	ab einem P200 (P2 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleuniger wird benötigt (für OEM-Version: Voodoo 3)
Sound	Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick
Sprache	englisch, Verkaufsversion in Deutsch geplant
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet für Deathmatches und Capture-the-Flag (Verkaufsversion mit 2 zusätzlichen Spielmodi)
Online-Info	www.interplay.de

Warum keine Wertung?

Fragezeichen in der Wertungsbox weisen normalerweise auf ein indizierungsverdächtiges Blutbad am Monitor hin, doch diesmal liegt der Fall anders: Interplay hat die komplette Testversion kurz vor Redaktionsschluß auf das nächste Heft verschoben – schade, **die der Voodoo-3000-Karte beiliegende OEM-Fassung mit 5 Levels hätten wir auch schon zur letzten Ausgabe testen können**. Doppelt schade sogar, denn auch wenn alles auf einen Hit hindeutet, wollen wir es uns nicht anmaßen, anhand eines Drittels ein Spiel in seiner Gesamtheit zu bewerten.





Neuerdings stürzen sich die Plastiksoldaten auch per Patrouillenboot ins Echtzeitgefecht

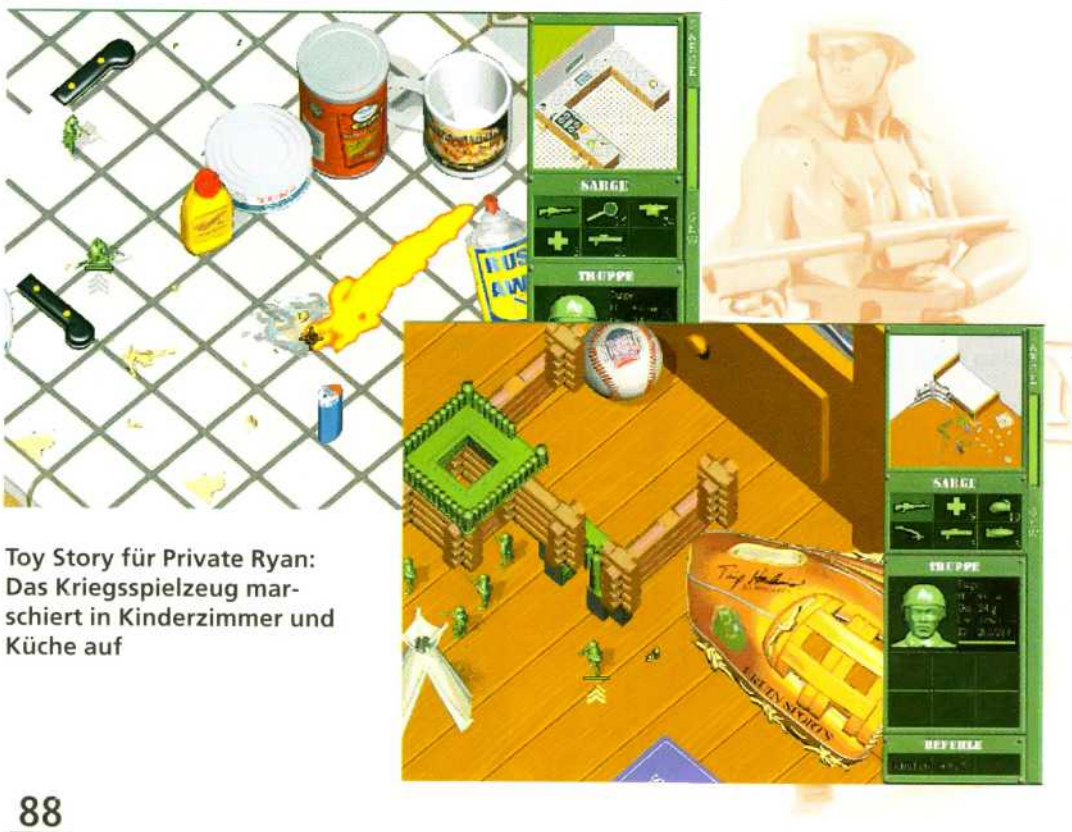
Die Plastiksoldaten aus den 3DO Studios marschieren weiter: Ein knappes Jahr nach ihrem ersten Einsatz auf dem PC-Monitor stehen wieder actiongeladene Echtzeitschlachten bevor – ein Kinderspiel?

Obwohl man mittlerweile zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen kann, braucht es für die knapp 30 Missionen dieser Toy Story schon etwas Erfahrung. Der Spielzeugrekrut absolviert daher zunächst wie gehabt seine Grundausbildung im Boot-Camp. Dort übt man sich im Umgang mit dem aufgestockten Waffenarsenal und unternimmt Probefahrten in LKW, Jeep, Panzer oder Halbkettenfahrzeug.

Plastikpfützen statt Blutlachen

Dann ist „Sarge" fit für den Ernstfall. Neben der aufrüstbaren Standardwumme mit unbegrenztem Munitionsvorrat hat das Alter ego nun Platz für fünf weitere Items im Marschgepäck. Dazu zählen Granaten, Panzerfaust und Med-Kit, aber auch witzige Waffen – etwa das Brennglas, mit dem man Gegner zu Plastikbrei einschmelzen kann. Und ist das entsprechende Extra gefunden, hilft die Luftwaffe wieder mit Aufklärungsflügen, Fallschirmjägern und Bombardements aus. Definitiv besser als im Vorgänger ist dabei die Maus-Tastatur-Steuerung gelöst; Sarge und seine maximal zwölf Untergebenen lassen sich jetzt sichtlich williger kommandieren.

Kein Millimeter Territorialgewinn dagegen an der Grafikfront: Zugunsten moderater Hardwareanforderungen hat sich an der mittelprächtig animierten Iso-Optik wenig geändert. Dafür wird die meist recht kraß in Szene gesetzte Action von mehr Humor aufgelockert. Ein Beispiel wäre der Küchenlevel, wo die Miniatursoldaten u. a. gegen vergleichsweise riesige Kakerlaken antreten müssen. Unter dem Strich ist dies also ein Sequel für abgebrühte Veteranen. Wenn die kleinen Kunststoffkämpfer zu Wagners Walkürenritt dahinschmelzen oder zum Wiener Walzer im Dreivierteltakt einen explosiven Heldentod sterben, ist nicht allein das teils bockschwere Missionsdesign auf eine ältere Zielgruppe ausgerichtet. Und sollte die sich von den bisweilen dumm wie Brot agierenden CPU-Feinden unterfordert fühlen, gibt es schließlich noch drei Multiplayer-Modi. (st)



Toy Story für Private Ryan: Das Kriegsspielzeug marschiert in Kinderzimmer und Küche auf

Army Men 2
(3DO/Ubi Soft)

Beinharte Actionschlachten mit Plastiksoldaten

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

70%

Grafik	68%
Sound	72%
Steuerung	74%
Motivation	70%

Datenträger	1 CD, 62, 149 oder 617 MB auf der HD
System	ab einem P90 (P133 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, eingestreute Rendersequenzen
Sound	Lautstärke für Effekte, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, maximal 4 im Netzwerk oder Internet bei „Deathmatch", „Capture the Flag" und „King of the Hill"

DEER HUNTER II

Jetzt in 3D

"Es wird noch besser!!"

Produktinfo 024







DEUTSCHE VERSION

EXKLUSIVVERTRIEB
GT VALUE GmbH
Tel. 02921-9646-0
FAX 02921-9646-46



Daß einer der vier Hauptdarsteller dieser Zeichentrickserie regelmäßig abartige Tode stirbt, kann man bald auch in Deutschland sehen – oder mit dem 3D-Shooter zum Quotenhit aus den USA quasi am eigenen Leib erleben.



Das Intro: Iguanas Leguan auf den (Gebiß-)Spuren der Turok-Dinos

Über dem großen Teich sind Cartman, Stan, Kyle und Kenny also Kult, entsprechend schwarz ist der Humor hier bereits im Intro: Da beißt doch glatt der Turok-Leguan dem kleinen Kenny den Kopf ab! Der Auftritt des Iguana-Maskottchens weist darauf hin, daß in Acclaims Südpark dieselbe Grafikengine für optional beschleunigte 3D-Optik sorgt – Nebel am Horizont inklusive.

Oh mein Gott, sie haben den Humor getötet!

Egal, welches der vier Cartoon-Kids der Spieler zu Beginn anwählt, immer trifft er in fünf missionsweise unterteilten Abschnitten auf so skurrile Gegner wie aufgeschreckte Truthahnmeuten, verrückte Rinderherden, spacige Aliens, marodierende Roboter und Amok laufende Spielzeugpuppen. Nicht minder abgedreht sind die zehn Waffen vom Schneeball über Abflußpömpel bis zur Katapult-Kuh. Das war's aber schon mit der Originalität. Es sei denn, man hielte einen Shooter in detailarmer Comicgrafik an sich für originell.

Doch immer nur Schneelandschaften und Brauntöne, das ist auf Dauer ebenso fade wie das hiesige Gamedesign. Die Gegner (re-)agieren eher doof, und daß nur am Levelende der Spielstand gespeichert werden kann, ist auch nicht gerade nett. Wäre da nicht der unterhaltsame Multiplayermodus, wo bis zu acht Teilnehmer unter 20 Charakteren wählen dürfen, könnte man South Park trotz seines Humors, der gelungenen Steuerung und den (englischen) Sprachsamples samt niedlicher Begleitmusik von CD glatt unter „typischer Lizenzschrott" ablegen. (mh)



Die Gegner: Masse statt Klasse

Das TV-Original

...hat auf RTL am **Sonntag, den 5. September um 23.40 Uhr** Premiere. Dann leihen so bekannte TV-Stars wie Ingolf Lück, Wigald Boning, Heiner Lauterbach und Jenny Elvers den schrägen Charakteren der **seit zwei Jahren höchst erfolgreich in den USA** laufenden Cartoons ihre Synchronstimme. Das Markenzeichen sind Gags an der Untergrenze des guten Geschmacks: Sobald Stan seine Freundin sieht, muß er sich übergeben, und jede Folge heißt es aufs Neue: „Oh mein Gott, sie haben Kenny getötet!

South Park
(Acclaim/Iguana)

Skurriler 3D-Shooter zu einer skurrilen TV-Serie

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 85,– DM

Solo	Multi
58%	68%

Solo		Multi
64%	Grafik	64%
75%	Sound	75%
77%	Steuerung	77%
52%	Motivation	66%

Datenträger	1 CD, 72 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 3D-Beschleuniger (ohne: P2/266), 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	13 CD-Audiotracks, Sprachausgabe, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.acclaim.de

SCHLUSS
MIT DER FAULENZEREI!

Erschaffen Sie neue Welten mit dem SIEDLER III LEVEL EDITOR!



Spielen Sie mit der SIEDLER III MISSION CD drei neue Kampagnen, neue Single- und Multiplayer-Karten auf Ihrem PC und im Internet! Auch Online-Spiele können Sie jetzt bequem abspeichern und später wieder fortsetzen! (Update auch kostenlos unter www.siedler3.de)

Der mitgelieferte LEVEL EDITOR ist einfach zu bedienen und hat´s doch ganz schön in sich: Mit ihm gestalten Sie die schönsten und anspruchvollsten Einzel- und Mehrspielerkarten!

Besiedeln Sie die Karten direkt selbst oder via Internet mit Freunden! Im Internet können Sie ohne zusätzliche Spielgebühren rund um die Uhr mit Siedler-Fans auf der ganzen Welt spielen!

Ihre besten Karten können Sie an Blue Byte senden und damit an der großen Siedler-Verlosung teilnehmen!

Jetzt auf PC CD-ROM!

GOLD PLAYER * für DIE SIEDLER III

GameStar Die Siedler 3

AWARD EGames

DER GAMES SUPERHIT

AWARD

PC ACTION GOLD

Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Telefon: 02 08.4 50 88-0 • URL: http://www.bluebyte.de

www.siedler3.de

VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT

Nach „Atlantis" und dem „Grab des Pharao" kommt nun ein neues Adventure von Cryo und Ravensburger Interactive: Im China des Jahres 1775 wird der Spieler zum Palastverwalter der Verbotenen Stadt ernannt und muß binnen eines Tages einen Mord im Umfeld des Kaisers aufklären.
Während man also Schritt für Schritt durch schön gerenderte und um 360 Grad drehbare Schauplätze schlendert, gibt es fernöstliche Melodien zu hören, nützliche Gegenstände für das einblendbare Inventar zu finden und lippensynchrone Gespräche zu führen. Grafik und Animationen sind noch etwas hübscher als in den Vorgängern, die Rätsel überfordern noch immer keinen. Und weil neben einer eingängigen Maussteuerung auch wieder ein lehrreiches Lexikon geboten wird, spricht gerade für jüngere Abenteurer wenig gegen dieses Spiel.



Verrat in der verbotenen Stadt
(Cryo/Ravensburger Interactive)

Hübsch lehrreiches Renderabenteuer

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 99,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 15 MB RAM, Win 95/98 und 4 MB auf der HD

YOOT TOWER

Digitale Häuslebauer können bei diesem inoffiziellen Remake von Maxis' „Sim Tower" eigene Wolkenkratzer hochziehen – in der Absicht, einen ganzen Wohnblock voller Aufzüge, Rolltreppen, Geschäfte, Restaurants, Kinos usw. zu errichten und verwalten. Das hört sich nicht bloß an wie die Vorlage von 1995, das sieht auch so aus: Grafik und Soundeffekte wirken nicht ganz up to date. Immerhin können hier aber erstmals auch mehrere Gebäude mit Brücken verbunden werden, und in den Lichtspieltheatern bekommt man tatsächlich kleine Filmschnipsel zu sehen.
Am interessantesten dürfte freilich das Plug-in-Konzept sein, welches es programmiertüchtigen Spielern ermöglicht, das Game nach eigenen Wünschen zu erweitern. Vielleicht kommen von den Fans so ja genau jene neuen Ideen, die den Entwicklern offenbar gefehlt haben?



Yoot Tower
(Yoot Entertainment)

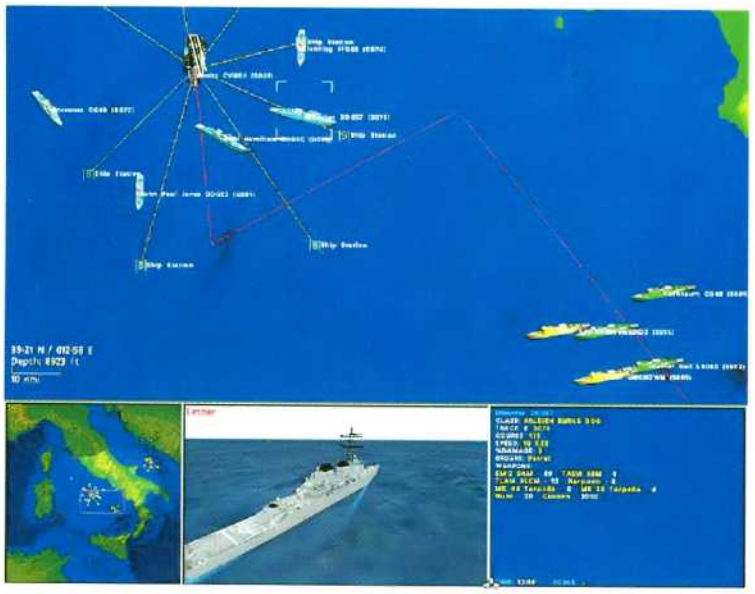
„Sim Tower" für Fortgeschrittene

URTEIL: 67%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98

FLEET COMMAND

Militärtaktik im Stil von SSIs „Great Naval Battles", das war und ist ein Nischenprogramm: Wer sich wirklich in ein Game hineinknien will und keinen Wert auf zeitgemäße Präsentation legt, der wird auch diesen Seekrieg mögen – alle anderen sollten trotz optional beschleunigter 3D-Grafik, Internetmodi für bis zu acht Teilnehmer mit- oder gegeneinander und beigefügtem Editor für Individualschlachten die Finger von dem Teil lassen. Hardcore-Strategen indessen werden mit realistisch gestalteten Einheiten wie U-Booten, Schiffen oder Flugzeugen verwöhnt, die man mit der Maus komfortabel von einem taktischen Bildschirm aus in typische Krisenherde (Naher Osten usw.) schickt. Vorne raucht der Kopf über strategischen Entscheidungen, im Hintergrund sind Funksprüche und andere Soundeffekte zu hören...



Fleet Command
(Electronic Arts/Jane's)

Militärstrategie für Puristen

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 11 MB auf der HD

ACTUA ICE HOCKEY 2

Mit einer Flut von Optionen stürmt Gremlin nun gegen das populäre „NHL '99" von Electronic Arts an. Beispielsweise darf der User hier nicht nur zwischen Normal- und Arcademodus wählen, selbst die Steuerung via Tastatur oder Pad läßt sich in drei Stufen individuellen Vorlieben anpassen. Dazu kommen zehn Kameraperspektiven, frei konfigurierbare Ligen und Aufstellungen, verschiedene Taktiken sowie die Möglichkeit zum Kaufen und Verkaufen von Cracks – und das alles für bis zu 10 Teilnehmer.
Sehr schön, bloß drückt die nicht optimale Präsentation auf die Atmosphäre: Die Spieler wirken im Softwaremodus und unter Direct3D gleichermaßen kantig, die englischen Kommentare sind nicht immer treffsicher. Unter dem Strich also eine überlegenswerte Alternative am PC-Eis, aber eben keine Genrereferenz.



Actua Ice Hockey 2
(Gremlin Interactive)

Eishockey auf solidem Niveau

URTEIL: 70%

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

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 2 bis 545 MB auf der HD

THRUST, TWIST & TURN

Drei sich in Handling und Höchstgeschwindigkeit unterscheidende Buggies, die über acht Strecken von Ägypten bis in eine Wolkenstadt düsen? Klingt nicht eben berauschend. Immerhin verleiten aber versteckte Kurse und Bonusfahrzeuge zum Weiterrasen, außerdem ist die bunte und schnelle Grafik (Direct3D-Turbo wird vorausgesetzt) für ein Game dieser Preisklasse recht nett geraten. Den Komfort eines virtuellen Vollpreis- bzw. Vollblut-Racers darf man aber nicht erwarten: Die Fahrbahnen sind beispielsweise viel zu eng geraten, so daß der PC-Driver vor allem anfangs häufig harsche Zeitabzüge wegen Ausritten in den Straßengraben hinnehmen muß. Doch herausfordernde Computergegner, guter Sound und der Netzwerkmodus für bis zu vier Teilnehmer stimmten den Testfahrer wieder versöhnlich.



Thrust, Twist & Turn
(Take 2/Carts Entertainment)

Futuro-Racer mit vertrackter Steuerung

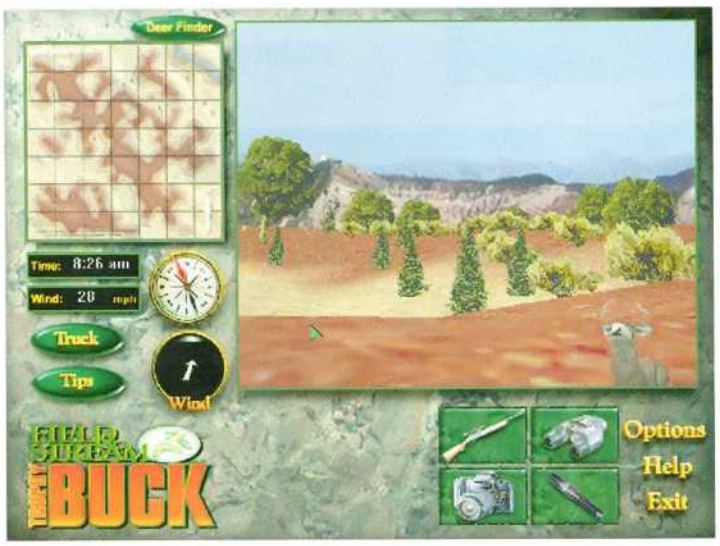
URTEIL: 62%

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

Systemkonfiguration: ab einem P200 (besser P233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

FIELD & STREAM TROPHY BUCK

Trotz schlechter Kritiken verkaufen sich Jagdsimulationen vor allem in Amerika bestens – das mag auch für diesen Genrebeitrag von Sierra gelten, wo man, mit einer von immerhin 18 Wummen bewaffnet, durch acht grottenschlecht gezeichnete Bitmap-Wälder von den Rockys bis Texas pirscht. Begleitet von Naturgeräuschen und englisch genuschelten Kommentaren späht der Weidmann gelegentlich durch seinen Feldstecher, beäugt die Karte und ballert auf jedes Polygon, das es wagt, sich zu bewegen.
Freilich tut die träge und nicht konfigurierbare Steuerung via Maus und Tastatur ihr Bestes, dem Spieler jedes Erfolgserlebnis zu verwehren. Ein Problem, mit dem über LAN oder Internet auch vier weitere Grünjacken kämpfen dürfen. Wir jedenfalls wünschen uns die Köpfe der Programmierer über dem Kamin: Weidmannsheil!



Field & Stream Trophy Buck
(Sierra Sports)

Für Jäger und Sammler (von Digital-Kuriosa)

URTEIL: 17%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 30,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 250 MB auf der HD

FIERCE HARMONY

www.imoon.com, www.gamestorm.com



Indigo Moon will diesen Sommer eine große **Internet-Prügelei** vom Zaun brechen: Bis zu 100 Spieler werden ihre eigenen Schwertkämpfer sowie Schwertkampftechniken erstellen und sich in zwölf Arenen mit Gleichgesinnten messen dürfen. Das 3D-beschleunigte Game kann dabei mit Schmankerln aufwarten – wo sonst darf etwa auf den Ausgang der Fights gewettet werden? Um auf der Rangliste nach oben zu klettern, wird man nach Registrierung auch Allianzen mit anderen Spielern schmieden und seine Erfahrungen via Chat austauschen können.

LEGENDS OF KESMAI

www.gamestorm.com/adventure/legends/

Wer den Vorgänger „Island of Kesmai" kennt, weiß, was ihn hier ab sofort am Gamestorm-Server erwartet: ein Online-Rollenspiel reinsten Wassers, das Interaktion für hunderte von Abenteurern gleichzeitig bietet. Als Krieger, Zauberer oder Dieb erkundet man weitläufige Oberwelten und schummrige Dungeons voller Monster, versorgt seinen Charakter mit Ausrüstung inkl. magischen Items und plaudert mit internationalen Zufallsbekanntschaften.



DER BABELFISCH

babelfish.altavista.com

Keine News im eigentlichen Sinne, aber recht witzig: Bei der Internet-Recherche zu Psygnosis' „Drakan" haben wir das Übersetzungstool der Suchmaschine www.altavista.com ausprobiert. Im Idealfall soll es die kompletten Inhalte fremdsprachiger Homepages ins Deutsche übertragen, in der Praxis sind die Resultate eher ein Partygag. „Das Spiel kombiniert Gehirne, Schweinskopfsülze und Schönheit in ein heißes Tätigkeit. Es gibt nichts sonst wie sofortige Befriedigung" – solchen Kauderwelsch hatte Douglas Adams wohl nicht im Sinn, als er seinem Anhalter durch die Galaxis den Babelfisch als interstellaren Übersetzer ins Ohr setzte...

AUF EIGENES RISIKO

www.gravenreuth.de

...nimmt man nach einem aktuellen Urteil des OLG München Links in seine Homepage auf. Anders gesagt: **Wer einen Link zur Verfügung stellt, haftet für die dort offerierten Inhalte mit!** Was die einen als Ungerechtigkeit ansehen werden, das ist für Anwalt Freiherr von Gravenreuth „ein weiterer begrüßenswerter Schritt dahingehend, daß das Internet kein rechtsfreier Raum wird".

Wußten Sie übrigens

...daß Carsten Geutebrück unter der Adresse home.t-online.de/home/ce-ge/index.htm eine komplette **Liste aller Spiele und deren Unterstützung von 3D-Beschleunigern und 3D-Soundkarten** führt? Dank vorbildlicher Aktualität lohnen regelmäßige Besuche.

...daß unter www.xwingalliance.net **zwei frische Zusatzmissionen für „X-Wing Alliance"** auf ihren Einsatz warten? Einfach hinsurfen und gratis absaugen!

...daß unter fragisland.fragzone.se ein astreiner **Egoshooter auf Java-Basis** zu finden



ist? Das Game mag im Vergleich mit Vollpreissoftware eher simpel und häßlich sein, witzig und technisch wegweisend ist es allemal. Es sind auch Versionen für Softwarerendering, Direct3D und Open-GL geplant.

...daß unter www.fifaliga.de Marc Schwarz' **Deutsche FIFA-Liga** ihre Zelte aufgeschlagen hat? Die Page geht mittlerweile in die dritte Saison und bietet neuerdings einen Downloadbereich sowie eine Telefonkostenübersicht für alle Spieler von EAs „FIFA Soccer".

...daß unter www.rogerwilco.com ein **revolutionäres Internet-Sprachtool** zum Download bereitsteht? „Roger Wilco" ermöglicht akustische Live-Kommunikation unter Online-Spielern ohne Server – ein 28.8K-Modem und eine Full-Duplex-fähige Soundkarte nebst Mikro genügen.

PC Joker Heft & Spiel

SAUGEIL

Nur 4 Mark pro Heft mit Vollversion!

ÜBER 50% SPAREN!



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!**

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

PC 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)

Datum/2. 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:

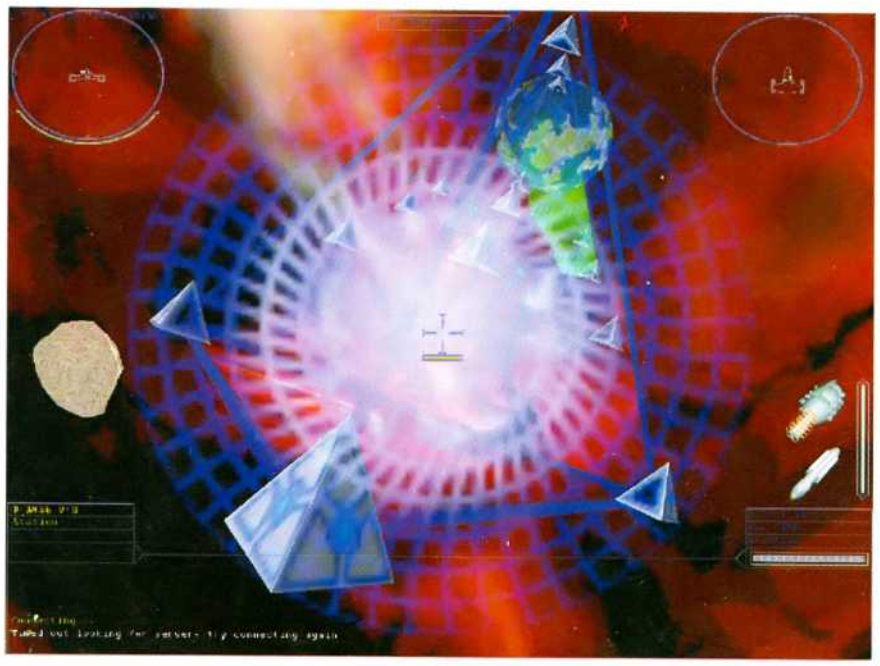
PC Joker 7/99

JUMPGATE

jumpgate.netdevil.com



Interstellarer Handel hat am Computer eine lange Tradition, schon in den frühen 80ern kämpften Raumpiloten in David Brabens großem Klassiker „Elite" mit Waren und Waffen. Via Internet kommen jetzt bald auch Multiplayer in den Genuß der großen Handlungsfreiheit im All.





Die titelgebenden Sprungtore verbinden die Sektoren des hiesigen Universums

Gegen Bares werden verschiedenste Raumschifftypen erhältlich und vielfältig aufrüstbar sein



Unterstützung für 3D-Beschleuniger wird geboten, doch die Grafik sieht auch ohne toll aus

Das letzte größere Game dieser Art liegt auch schon wieder zweieinhalb Jahre zurück: Origins „Privateer 2" hatte Anfang 1997 zwar eine epische Story und tolle Grafik mit filmreifen Zwischensequenzen zu bieten, aber halt keine Mehrspielerunterstützung – die Zeit war eben noch nicht reif, Online-Spiele waren noch kein Thema…

Die „elitäre" Space Opera der „Netzteufel" wird ihren Solo-Ahnen technisch keineswegs nachstehen: Selbst ohne 3D-Beschleunigerkarte soll man hier farbenprächtige Galaxien mit detailliert gestalteten und teils riesig dimensionierten Objekten wie Raumbasen, Asteroiden oder umherschwirrendem Müll auf den Bildschirm bekommen. An Grafikeffekten wollen die Entwickler ebenfalls nicht sparen, an bombastischer Musik und markerschütternden Soundeffekten erst recht nicht. Wichtiger als die Präsentation nimmt man in Louisville aber die differenzierte Story um die titelgebenden Sprungtore sowie ein physikalisch einzigartiges Flugmodell. Ob die Steuerung der diversen Schiffstypen auch offline trainiert werden darf, steht zum jetzigen Zeitpunkt freilich noch nicht fest.

Via Sprungtor in die Multiplayer-Zukunft

Jumpgate ist jedenfalls als reines Online-Game konzipiert und stellt die Interaktion vieler Spieler in den Vordergrund. Eine richtige virtuelle Existenz soll man sich da aufbauen: mit verschiedensten Gütern Handel treiben etwa oder als Raumpirat auf Beutezug gehen. Gesellschaftlicher Mittelpunkt werden die Raumstationen, wo man sich in der Bar auf ein Schwätzchen trifft, Aufträge erhält, Ein- und Verkäufe tätigt oder in der Garage an seinem Sternenschlitten schraubt. Kurzum, was „X – Beyond the Frontier" für Solisten zu werden verspricht, das soll Jumpgate für Multiplayer werden: Kult. (pk)

Features

- Multiplayer-Handelssimulation mit starkem Actioneinschlag
- neuartiges Physikmodell nach Trägheitsprinzip
- ca. 500 begehbare Ortschaften
- detaillierte 3D-Grafik auch ohne Beschleunigerkarte
- weitgehende Handlungsfreiheit

„Man hat praktisch alle Freiheiten – wie im richtigen Leben!"



Der kreative Kern der Gate-Jumper von Netdevil: Links unser Gesprächspartner Scott Brown (Chefdesigner), daneben Peter Grundy (3D-Grafiker) und Steve Williams (Chefprogrammierer)

?: *Was ist eigentlich so reizvoll an einer Multiplayer-Version des Klassikers „Elite"?*
SB: *Zunächst einmal natürlich der immense Handels- und Handlungsspielraum für die Teilnehmer. In Jumpgate wird jeder sein virtuelles Leben ganz so gestalten können, wie er möchte: Pirat, Kaufmann oder Forscher; die Möglichkeiten sind mannigfaltig. Besonders reizvoll ist das Spiel zudem für Piloten, die sich zu Verbänden zusammenschließen – etwa, um einer wertvollen Fracht Geleitschutz zu geben. Und weil alles und jedes von der Software protokolliert wird, hat jede Aktion auch tatsächlich Auswirkungen auf das Spieleruniversum!*

?: *Wie groß ist das Jumpgate-Universum ungefähr?*
SB: *Wenn man so will, unendlich groß. Man wird das Game nicht im herkömmlichen Sinne durchspielen können – es geht vielmehr darum, sein Alter ego kontinuierlich zu verbessern, bis der gewünschte Level erreicht ist. Wir gehen davon aus, daß der durchschnittlich begabte Spieler etwa 50 Stunden braucht, um sein Schiff einigermaßen respektabel auszustatten. Hier ist der Vergleich mit „Ultima Online" vielleicht passender als der mit „Elite", denn die Spieler sollen vor allem miteinander und mit ihrer Umgebung interagieren. Unser Universum wird durch Kriege, Allianzen, neue Handelsrouten usw. fast so unberechenbar sein, wie das echte.*

?: *Trotzdem fällt es uns etwas schwer, an die Unendlichkeit eines Computerprogramms zu glauben...*
SB: *Klar hat die Technik selbst Grenzen. So haben wir derzeit etwa 15 verschiedene Anlaufstellen im Programm, bis zum Ende des Betatests sollen es rund 500 sein. Und damit ist noch lange nicht Schluß!*

?: *An welchen Vorbildern orientiert sich das Design?*
SB: *Sowohl bei den Raumschiffen als auch beim zweigeteilten Radarsystem für Sicht nach hinten und oben haben wir uns ganz auf eigene Ideen verlassen. Und die titelgebenden Sprungtore sind zwar gewiß nicht neu, aber wer kann heute schon noch sagen, wem das zuerst eingefallen ist?*

?: *Interessant ist die Einbindung einer Storyline...*
SB: *Ja, nicht wahr? Es sollen sich aktuelle Ereignisse entwickeln, die man in Tageszeitungen weiterverfolgen kann. Als netten Nebeneffekt bringt dies mit sich, daß auch Spieler darin auftauchen werden.*

?: *Kurzum, wir dürfen ein ultimatives Online-Erlebnis erwarten?*
SB: *Unbedingt, schließlich arbeitet ein harter Kern von sechs Leuten jetzt seit über zwei Jahren an Jumpgate. Und unsere mittlerweile gut 500 Betatester werden schon dafür sorgen, daß auch die letzte Fehlerquelle ausgeschaltet wird!*

Jumpgate

HERSTELLER:	Netdevil
GENRE:	Space Opera
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	jumpgate.netdevil.com

Der Hersteller will das Produkt entweder im Laden oder via Download anbieten, noch ist alles offen – auch bezüglich Betriebskosten und maximaler Teilnehmeranzahl. Fest steht indessen bereits, daß ein P200 die technische Untergrenze markieren soll und daß 3D-Beschleuniger optional unterstützt werden. **Sprache:** englisch, deutsch geplant

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?



GAMESMANIA

Einfach besser informiert



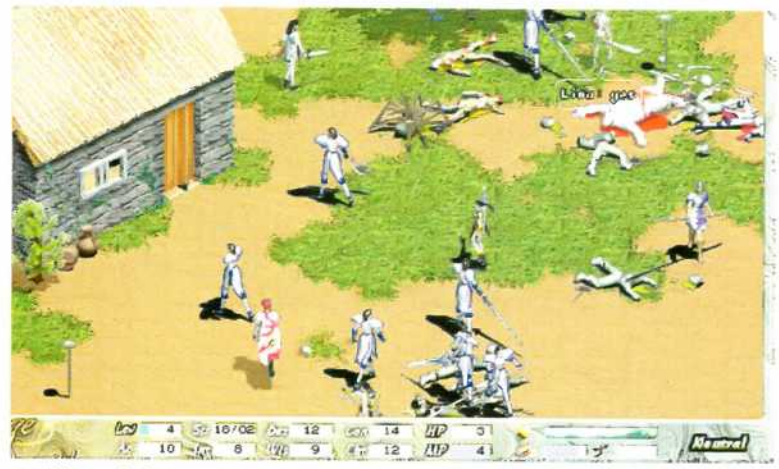
LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE

www.bloodpledge.com

Online-Rollis liegen derzeit voll im Trend, selbst in Korea. Von dort kommt nun dieser Genrebeitrag nach einer gleichnamigen Comicserie. Die Vorlage kennt hier kein Mensch – muß man wenigstens die Umsetzung kennenlernen?

Das Kennenlernen ist hier drei Tage kostenfrei, genau wie der Download der sage und warte 44 MB großen Client-Software. Nach dieser Geduldsprobe werden erst mal bis zu drei Alter egos gebastelt: Einfach Prinz, Ritter oder Elf wählen, Geschlecht festlegen, 75 Punkte per Würfel zufällig über sechs Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Weisheit, Charisma und Intelligenz) verteilen, schon hat das hiesige Iso-Reich einen Helden mehr.

Per Nager oder Tastatur geht es durch unspektakuläre Landschaftsgrafik, wobei sich das Sammeln von Erfahrungspunkten durch fleißiges Monstermetzeln zu Beginn unangenehm schwierig gestaltet: Alle paar Minuten segnet man das Zeitliche, um am Startplatz im Dorf wiederbelebt zu werden – teils unter Verlust diverser Ausrüstungsgegenstände. Interessant wird die Sache erst, nachdem der Recke über viele Stunden und Tage mühsam aufgepäppelt wurde, was sich am besten im Teamwork mit erfahrenen Mitstreitern bewerkstelligen läßt. Dabei erhöhen sich bei Levelaufstieg lediglich die Lebens- bzw. Zauberpunkte; für die Beschaffung stärkerer Waffen und Rüstungen ist der Spieler selbst zuständig.



Während der wüsten Gemetzel regiert steuerungstechnisch das Chaos

Ab Stufe zehn dürfen etwa die Ritter den Blutschwur auf einen der Prinzen oder eine Prinzessin leisten. Die Blaublüter wiederum scharen möglichst viele Anhänger um sich. Daraus und aus emsigem Tauschhandel via Chat ergibt sich viel Interaktion. Zusammen mit den launigen Quests und dem Erforschen düsterer Dungeons könnte das Ganze also durchaus Spaß machen – wären da nicht die enorm träge Steuerung, massenweise Lags und regelmäßige Serverausfälle. Aber wer will dafür schon bezahlen, wenn es auch „Ultima Online" oder „Everquest" fürs Geld gibt? (st)





Pandora bietet alles feil, was Abenteurer so brauchen



Das Inventory läßt sich bei Bedarf am rechten Bildschirmrand einblenden

Lineage: The Blood Pledge
(NCSoft/Tronco)

Fernöstlich angehauchtes Hack-and-Slay-Rollenspiel

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: Download und 3 Spieltage gratis, danach 12.95 US-Dollar pro Monat

55%



Grafik	*54%*
Sound	*33%*
Steuerung	*52%*
Motivation	*59%*

Datenträger	42 MB Download, 88 MB auf der HD
System	ab einem P100 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT sowie 28.8k Modem
Grafik	isometrische Grafik in 640 x 480 Pixeln
Sound	Soundeffekte abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch
Multiplayer	rund 1000 Spieler pro Internet-Server
Online-Info	www.bloodpledge.com, empfehlenswerte Fan-Sites: ik.hypermart.net und fly.to/lineage/

TOTAL ANNIHILATION: GALACTIC WARS

www.cavedog.com

Der 4000 Jahre währende Krieg zwischen Arm und Core braucht neue Impulse – und genau die liefert jetzt das Internet völlig umsonst für ein Echtzeitstrategiespiel, mit dem Cavedog anno 1997 Furore machte.



Vor der Schlacht kommt natürlich der Download: Etwa 10 MB sind auf die Platte zu laden, um das Mutterprogramm „Total Annihilation" auf die notwendige Version 3.1 upzudaten und Galactic Wars installieren zu können. Fehlt noch die Registrierung, schon darf man sich gratis auf Cavedogs Server mit dem schönen Namen „Boneyards" (Knochengräber) austoben.
Es wartet ein neuer Kick für alte Strategen, die der Solokommandos überdrüssig sind und auch Multiplayergefechten auf den in sich abgeschlossenen Terrains von „Total Annihilation" nichts mehr abgewinnen können: eine galaktische Übersichtskarte, auf der einzelne Sonnensysteme mit jeweils 50 bis 70 Planeten (gleichmäßig aufgeteilt in rote für Core und blaue für Arm) zu erobern sind. Über Gestirne in den Grenzregionen kämpft man sich an den Hauptplaneten des Gegners heran; ist er eingenommen, gilt damit der Sektor als gewonnen.
Bis zu vier Spieler können sich so in drei verschiedenen Modi für „Total Annihilation" typische Schlachten liefern; eine Trainingsoption erleichtert Einsteigern den Zugang zum galaktischen Krieg. Über jede Auseinandersetzung wird Buch geführt – vom Rang eines „Private" bis zum „Supreme Commander" aufzusteigen, ist denn auch eine der Motivationsquellen dieses Add-ons. Die andere ist die Einbindung in eine verschworene Gemeinschaft: In Chat-Räumen wird das weitere Vorgehen festgelegt, welcher Sektor muß verstärkt, wo kann den Widersachern ein Himmelskörper abgeknöpft werden?
Schlachten und Interaktion zum Nulltarif also, wobei auch das Handling stimmt. Die Übertragungsraten sind so okay wie der Service via Cavedog-Homepage, was diese Gratiskriege mehr als empfehlenswert macht! (mt)

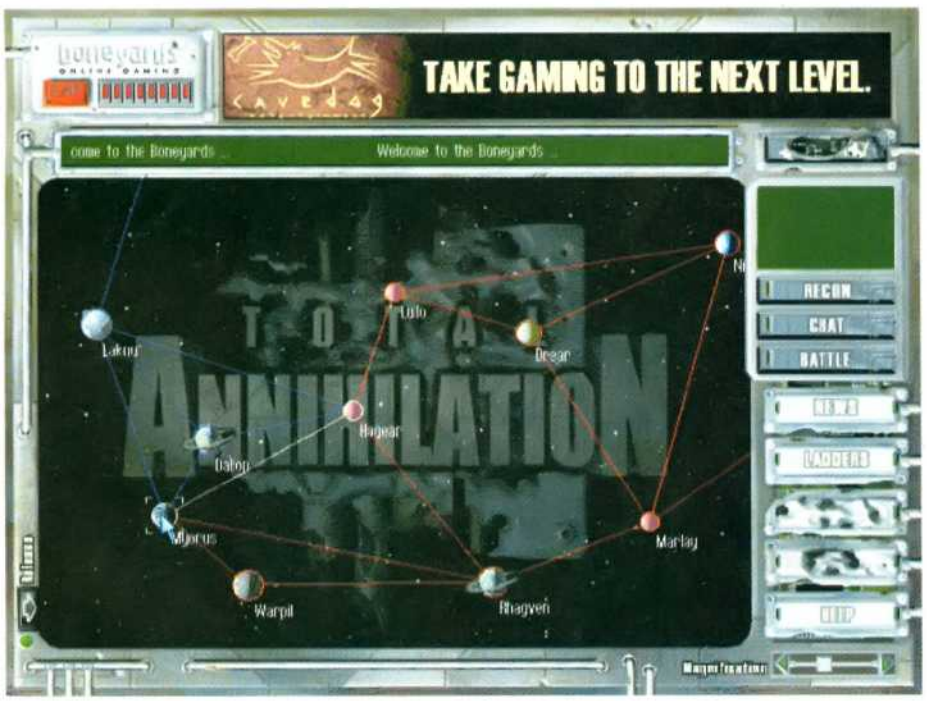
Motivationsschub für den Echtzeitklassiker



Auch im Weltraum punktet die alte Grafikengine mit ihren Höhenstufen für taktische Optionen



Eine detaillierte Online-Hilfe erleichtert den Einstieg



Die Übersichtskarte gibt Aufschluß über die Kräfteverteilung, eine weiße Aura um den Planeten symbolisiert Kämpfe

Total Annihilation: Galactic Wars
(Cavedog/GT Interactive)

Kostenfreie Multiplayerschlachten für den 97er Echtzeitstrategie-Hit

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: Einsteiger/Geübte
Preis: gratis via Internet, Server-Nutzung kostenfrei

81%

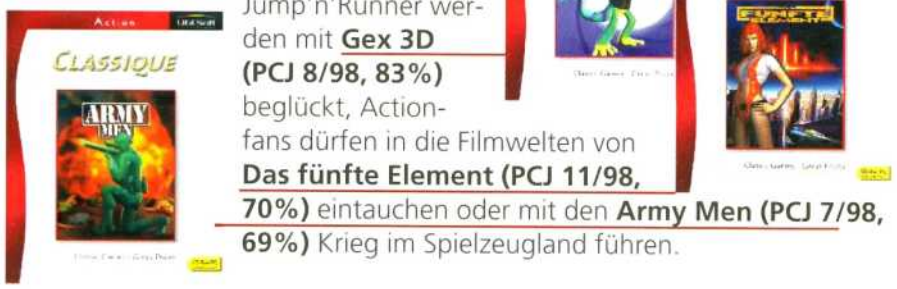


Grafik	69%
Sound	74%
Steuerung	82%
Motivation	84%

Datenträger	10 MB Download, ca. 20 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser 32 MB), Win 95/98 und 28.8k Modem
Grafik	Iso-Grafik in 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel
Sound	Musik, Effekte und Sprachsamples getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	abhängig von der Version des Mutterprogramms
Multiplayer	bis 4 Spieler pro Planet
Online-Info	www.cavedog.com

NEU IM BUDGETREGAL

Classique



Für **jeweils 29,95 DM** gibt es in Ubi Softs Budgetreihe für fast jeden Geschmack den richtigen Klassiker: Jump'n'Runner werden mit **Gex 3D (PCJ 8/98, 83%)** beglückt, Actionfans dürfen in die Filmwelten von **Das fünfte Element (PCJ 11/98, 70%)** eintauchen oder mit den **Army Men (PCJ 7/98, 69%)** Krieg im Spielzeugland führen.

Sierra Originals



Havas Interactive bietet zwei weitere Originale verbilligt an: Für das Fantasy-Strategical **Lords of Magic (PCJ 2/98, 82%)** aus dem Hause Impressions sind **39,– DM** zu berappen, für den nostalgischen Dynamix-Flugi **Red Baron 2 (PCJ 3/98, 80%)** gar nur noch **29,– DM**.

NEUE COMPILATIONS

Diablo Hellfire Pack



Um die Wartezeit auf Blizzards heiß ersehnte Fortsetzung etwas zu verkürzen, offeriert Havas Interactive den ersten Teil des Fantasy-Hack'n'Slays **Diablo (PCJ 2/97, 87%, Hit) zusammen mit dem Add-on Hellfire für 50,– DM**.

Warcraft Battle Chest



Ebenfalls von Blizzard/Havas Interactive stammt diese Schatztruhe: Für schlappe **29,– DM** finden sich darin neben dem Hauptprogramm **Warcraft 2 (PCJ 2/96, 87%, Hit)** und der Erweiterung **Beyond the Dark Portal** noch das „Zauberlehrbuch der Magier" sowie 52 Levelkarten auf vier Farbpostern.

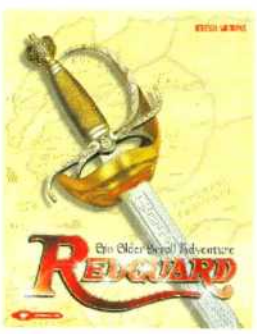
Game Gallery Volume 1

Über Acclaim wird diese Sammlung von 15 deutschen Vollversionen für **69,95 DM** vertrieben. In der Box warten die hauseigenen 3D-Shooter **Forsaken (PCJ 5/98, 87%, Hit)** und **Turok (PCJ 11/97, 83%)**, der zeitlose Fußballmanager **Anstoß 2 (PCJ 9/97, 87%, Hit)**, die durchtriebene Aufbausimulation **Constructor (PCJ 10/97, 80%)** und das bombastische Renderadventure **Rent A Hero (PCJ 12/98, 80%)**. Für Rennfahrer gibt es gleich drei Alternativen: **Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 (PCJ 8/98, 79%)**, Accolades **Test Drive 4 (PCJ 2/98, 75%)** sowie **Castrol Honda Superbikes (PCJ 8/98, 70%)**. Strategischer geht es bei **Heroes of Might and Magic 2 (PCJ 1/97, 74%)**, **Uprising (PCJ 1/98, 76%)**, **Deadlock 2 (PCJ 4/98, 68%)** und **Vermeer 2 (PCJ 5/97, 75%)** zu. Das Golfspiel **Jack Nicklaus 5 (PCJ 3/98, 78%)**, der Flipper **Judge Dredd Pinball (PCJ 7/98, 52%)** sowie die Flightsim **F/A-18 Hornet 3.0 (PCJ 7/97, 42%)** runden das attraktive Angebot ab.



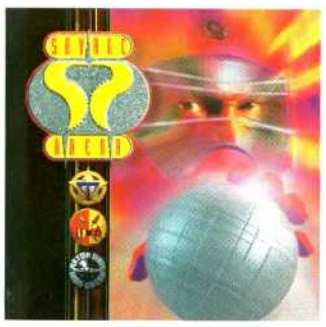
JETZT LOKALISIERT

Redguard (PCJ 2/99, 76%)



Fast ein halbes Jahr kämpfte sich der Redguard durch englischsprachige Polygonwelten, jetzt ist das erste 3D-Adventure aus der Fantasy-Serie „The Elder Scrolls" dank Virgin Interactive auch für deutsche Abenteurer geeignet. Kostenpunkt: **89,– DM**

Savage Arena (PCJ 4/99, 65%)



Strenggenommen handelt es sich hier nicht um eine Lokalisierung, vielmehr hat sich mit Take 2 nun endlich ein deutscher Publisher für Rage Softwares beinhartes Sportspiel gefunden. Für ca. **79,– DM** dürfen Rauhbeine jetzt also auch hierzulande draufhauen und sich wohlfühlen.

Uprising 2: Lead and Destroy (PCJ 3/99, 69%)



Tja, so kann's kommen: Jetzt hat es doch noch einmal ein gutes Vierteljahr gedauert, bis Ubi Soft die lokalisierte Version des Action-Strategicals in den Handel brachte. Genau wie der Inhalt blieb dabei jedoch auch der Preis mit **90,– DM** unverändert.

FRISCH AUFPOLIERT

Tomb Raider 2: Director's Cut

In dieser auch als „Tomb Raider 2 Gold" bekannten Neuauflage darf die bekannteste Archäologin der Welt für **49,95 DM** abermals durch die 19 Abschnitte von „Tomb Raider 2" (PCJ 1/98, 87%, Hit) hüpfen, zusätzlich harren noch vier Bonuswelten der Entdeckung.

N.I.C.E. 2 – TUNE UP

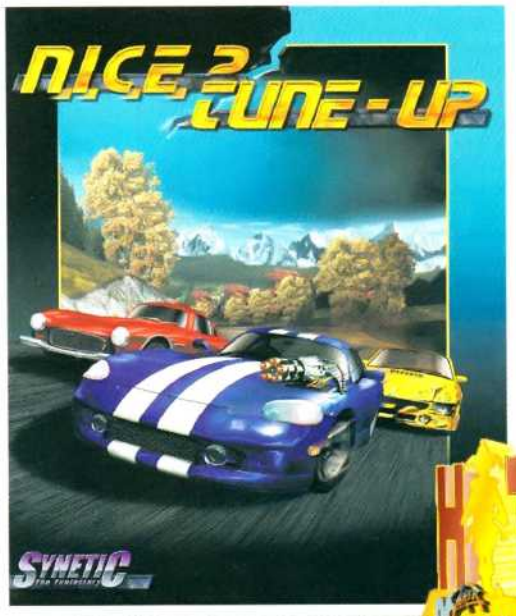
Der Vorfahre(r) startet auf der Cover-CD, das Hauptprogramm wurde Rennspiel des Jahres '98 – beste Voraussetzungen für ein Tuning-Kit, in das Synetic so ziemlich alles gepackt hat, was ein starkes Add-on braucht.

Ende letzten Jahres hat N.I.C.E. 2 einen Hit eingefahren, dieselbe Auszeichnung verdient dieses Erweiterungspaket. Für knapp 30 Mark erkauft man damit nämlich zunächst zwei neue Szenarien in Kanada und Italien, was unter dem Strich sechs neue Strecken ergibt – zu befahren mit vier frischen Digital-Replicas vom aufgemotzten VW Golf bis zum Mercedes SLK, die mangels Lizenz wieder dezent von den Originalen abweichen. Im Meisterschaftsmodus dürfen die Autos noch fünffach mit stärkeren Motoren usw. getunt werden, sehen aber bereits ab Werk etwas besser aus als die Boliden des Hauptprogramms und lassen sich auch ein wenig einfacher steuern. Insbesondere der Rückwärtsgang reagiert jetzt nicht mehr so zickig.

Damit aber nicht genug, denn als weitere Neuerung stehen Training und Zeitfahrten ab sofort in allen Spielmodi zur Verfügung. Duellpositionen werden auf Wunsch jetzt nach dem Zufallsprinzip ermittelt, und das aktuelle Update 1.04 für das Hauptprogramm gehört ebenfalls zum Lieferumfang. Und wer bloß schnell ein Einzelrennen via Netzwerk oder Modem fahren will, ohne sich durch die Menüs kämpfen zu müssen, benutzt einfach die beigelegte Light-Version von „N.I.C.E. 2". (pk)



Optional sprechen am Steuer auch wieder Waffen wie MG, Uzi oder Minen



N.I.C.E. 2 – Tune up
(Synetic/Magic Bytes)



Neue Szenarien, Strecken und Fahrzeuge, inhaltliche wie optische Verbesserungen und eine Light-Version des Hauptprogramms

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 29,– DM

85%

RAILROAD TYCOON 2 – THE SECOND CENTURY

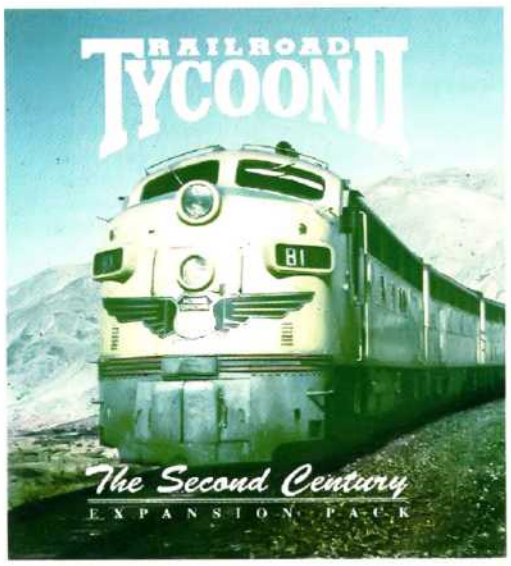
Die Fortsetzung von Sid Meiers virtueller Modelleisenbahn vermochte nicht rundum zu begeistern, Pop Top hatte die Weichen für das Gameplay nicht optimal gestellt. Ob die Erweiterung den verlorenen Boden gutmachen kann?

Soviel gleich vorweg: Abgesehen von der neuen Kampagne hätten die Verbesserungen auch umsonst mit einem (weiteren) Patch geliefert werden können – Brücken dürfen jetzt länger sein, und der Editor wurde um neue Funktionen erweitert, doch das war's im großen und ganzen auch schon. Die 18 auf drei Epochen verteilten Szenarien des neuen Aufgabenbereiches machen aber durchaus Spaß. So geht es während des Zweiten Weltkriegs und bis 1950 unter anderem darum, die russische Front mit ausreichend Gütern zu versorgen oder Kriegsschäden zu beheben. Bis 2005 wird dann etwa am Channel-Tunnel zwischen Frankreich und England gebaut, während bis 2030 ein ganz neues Eisenbahnnetz die Schmelze der polaren Eiskappen vergessen machen soll.

Zusätzlich gibt es 15 neue Karten sowohl für den Einzel- als auch für den Mehrspielermodus. Der neu hinzugekommene TVG ist ebenfalls ein schöner Zug, doch den deutschen ICE oder irgendwelche Tunnel sucht man nach wie vor vergebens. Besitzer des (zwingend vorausgesetzten) Hauptprogramms dürfen sich außerdem über bisher nicht gekannte Videos und einen neuen Soundtrack freuen, dennoch hat man schon üppiger ausgestattete Add-ons gesehen. (mh)



Anno 1946 muß das österreichische Eisenbahnnetz neu aufgebaut werden



Railroad Tycoon 2
The Second Century
(Pop Top/Take 2)



Kampagne mit 18 Szenarien, 15 zusätzliche Karten, neue Videos, neuer Soundtrack; Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: o. Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 40,– DM

70%

Testindex

alle Tests ab Heft 7/98 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%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
Actua Soccer 3	3/99	Sport	79%
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%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens Online	7/98	Online	mittel
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%
Army Men	7/98	Action	69%
Asghan	2/99	Action	70%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%
Asteroids	1/99	Action	60%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste	6/99	Abenteuer	83%
Barrage	11/98	Action	74%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Bernie Boulder	4/99	Genremix	39%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%
Biosys	3/99	Genremix	70%
Blackstone Chronicles	1/99	Abenteuer	36%
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	63%
Boggle	2/98	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buggy	1/99	Sport	58%
Bundesliga 99 - Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
Carnivores	3/99	Action	47%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Centipede	1/99	Action	69%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
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%
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
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%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%
Delta Force	12/98	Simulation	?
Deo Gratias	5/99	Strategie	64%
Der Korsar	5/99	Strategie	65%
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Siedler 3	**1/99**	**Strategie**	**87%**
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
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%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dynasty General	11/98	Strategie	80%
Echelon	10/98	Strategie	39%
Eliminator	3/99	Action	63%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
European Air War	**11/98**	**Simulation**	**85%**
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Excessive Speed	1/99	Sport	69%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%
Expendable	6/99	Action	76%
Extreme G2	3/99	Sport	77%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
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 2	1/99	Abenteuer	80%
FIFA 99	**1/99**	**Sport**	**86%**
Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%
Fighter Squadron	3/99	Simulation	74%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Fußballfieber	6/99	Sport	33%
Future Cop:L.A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%
Galador	5/99	Abenteuer	55%
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%
Golf 1999 Edition	6/99	Sport	67%
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 Theft Auto: London 1969	5/99	Action	81%
Grand Touring	1/99	Sport	80%
Grim Fandango	**1/99**	**Abenteuer**	**88%**
Gruntz	4/99	Genremix	68%
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%
Half-Life: Team Fortress Classic	**6/99**	**Online**	**89%**
Hanse 1480 - Das Vermächtnis	3/99	Simulation	49%
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%
Heli-Copter	6/99	Action	59%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Iron Wolves	10/98	Online	schwach
Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%
Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	76%
Jagged Alliance 2	**6/99**	**Strategie**	**89%**
Jetfighter Full Burn	10/98	Simulation	78%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
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%**
Kurt	**3/99**	**Sport**	**85%**
Lamentation Sword	3/99	Abenteuer	63%
Land der Hoffnung	6/99	Strategie	65%
Lander	5/99	Action	60%
Lands of Lore 3	6/99	Abenteuer	79%
Latex	1/99	Abenteuer	11%
Legal Crime	11/98	Online	schwach
Leisure Suit Larry s Casino	8/98	Online	gut
Links LS 99	**3/99**	**Sport**	**87%**
Lode Runner 2	12/98	Action	37%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
Luftwaffe Commander	3/99	Simulation	70%
M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%
Machines	5/99	Strategie	80%
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Madden NFL '99	12/98	Sport	76%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mah Jongg	3/99	Strategie	60%
Mana-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
Mayday	10/98	Strategie	76%
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Metro-Police	1/99	Action	61%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Moto Racer 2	12/98	Sport	80%
Motocross Madness	**10/98**	**Sport**	**85%**
Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%
Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%
NASCAR Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live '99	1/99	Sport	83%
Need for Speed 3	11/98	Sport	74%
Netpanzer	5/99	Online	66%
Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%
NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?
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%
North vs. South	4/99	Strategie	69%
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%
P-Zone	9/98	Action	16%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Populous 3: The Beginning	**12/98**	**Strategie**	**87%**
Power Chess 2.0	3/99	Strategie	72%
Power Pool	6/99	Simulation	70%
Power Slide Solo	1/99	Sport	64%
Power Slide Multi	1/99	Sport	74%
Premier Manager Ninety Nine	6/99	Sport	66%
Pro 18: World Tour Golf	3/99	Sport	66%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Pro Pilot 99	3/99	Simulation	52%
Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Quest for Glory 5	3/99	Abenteuer	82%
Racing Simulation 2	**11/98**	**Sport**	**87%**
Rage of Mages	11/98	Genremix	70%
Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%
Rainbow Six	11/98	Genremix	83%
Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch	4/99	Genremix	80%
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%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%
Requiem	4/99	Action	?
Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Riverworld	12/98	Strategie	54%
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%
Rollcage	4/99	Sport	75%
Rollercoaster Tycoon	4/99	Simulation	74%
S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%
Saga	**4/99**	**Strategie**	**85%**
Sanctum	9/98	Online	mittel
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Savage Arena	4/99	Sport	65%
SBK Superbike World Championship	**4/99**	**Sport**	**85%**
Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%
Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Shadow Company	**6/99**	**Strategie**	**86%**
Shogo	11/98	Action	?
Sid Meier's Alpha Centauri	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**85%**
Sim City 3000	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Snowmobile Racing	3/99	Sport	38%
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%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Wars: Rogue Squadron	2/99	Action	75%
Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Starcraft: Brood War	3/99	Strategie	78%
Starship Troopers – Battlespace	10/98	Online	mittel
Starshot	4/99	Action	82%
Starsiege	5/99	Simulation	76%
Starsiege: Tribes	3/99	Online	gut
Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Stratosphere	9/98	Genremix	74%
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Survival	10/98	Action	74%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tank Racer	6/99	Action	62%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Tides of War	3/99	Genremix	58%
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
TOCA 2	**5/99**	**Sport**	**90%**
Tom Clancy's ruthless.com	3/99	Strategie	46%
Tomb Raider 3	**1/99**	**Action**	**85%**
Top Gun Hornet's Nest	3/99	Simulation	55%
Trespasser	1/99	Action	70%
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Tunguska	2/99	Genremix	80%
Turok 2	**2/99**	**Action**	**90%**
Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Unreal	7/98	Action	?
Uprising 2	3/99	Action	69%
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V 2000	11/98	Genremix	76%
V-Rally Multi	6/99	Sport	71%
V-Rally Solo	6/99	Sport	65%
Vangers	9/98	Genremix	74%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Viva Fußball	5/99	Sport	68%
VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
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%
Warzone 2100	5/99	Strategie	77%
WCW Nitro	2/99	Sport	69%
Western Front	2/99	Strategie	50%
Wild Metal Country Multi	6/99	Action	72%
Wild Metal Country Solo	6/99	Action	59%
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%
Worms Armageddon	3/99	Online	gut
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
You don't know Jack 2 Solo	5/99	Genremix	44%
You don't know Jack 2 Multi	**5/99**	**Genremix**	**87%**
Zeus	10/98	Strategie	33%

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




WET ATTACK
Wir Sexbomben müssen doch zusammenhalten, oder?

JACK




DISCWORLD NOIR
Weil ich jeden Pratchett-Roman verschlungen habe

MANFRED




DIE VÖLKER
Weil Österreicher einfach die besseren Siedler sind

MARKUS




MIDTOWN MADNESS
Weil ich genug von „normalen" Rennspielen habe

PAUL




MECHWARRIOR 3
Weil große Männer große Spielzeuge lieben

RICHY




SPORTS CAR GT
Weil mich das offizielle F1-Spiel enttäuscht hat

STEFFEN




LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE
Wo sonst bekomme ich 1000 Goldstücke geschenkt?

TRILLE

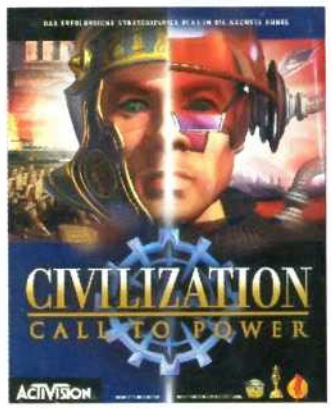


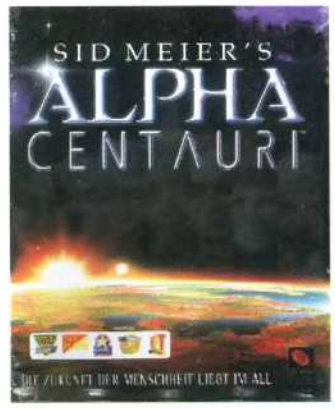

DESCENT 3
Weil ich nun mal ein alter Tunnelflieger bin

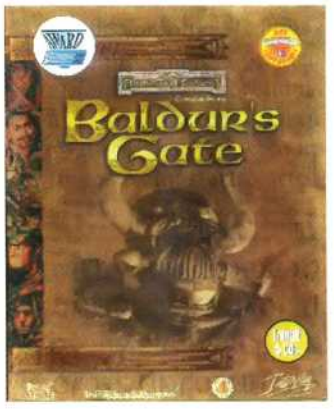
Damit Sie auch diesen Monat wieder bei der Verlosung von drei Top-Games dabei sind, genügt uns eine Postkarte bzw. E-Mail mit Ihren aktuellen Lieblingsspielen – Netz- und Netzwerkfavoriten bitte gesondert aufführen, Anzahl und Reihenfolge der Nennungen sind ansonsten gleichgültig. Im Falle des Gewinnfalles berücksichtigen wir gerne einen Wunsch aus der untenstehenden Auswahl, falls vermerkt. Bloß der Rechtsweg ist freilich ebenso ausgeschlossen wie die Nominierung indizierter Titel. Und jetzt: Toi, toi, toi!

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

Die Gewinne







LESERCHARTS



1.	**(1)**	**DIE SIEDLER 3**
2.	(7)	STARCRAFT
3.	(2)	ANNO 1602
4.	(3)	FIFA 99
5.	(4)	NEED FOR SPEED 3
6.	(9)	AGE OF EMPIRES
7.	(5)	COMMANDOS
8.	(–)	HALF-LIFE (DT.)
9.	(–)	SIM CITY 3000
10.	(6)	TOMB RAIDER 3

VERKAUFSCHARTS



1.	**(–)**	**CIVILIZATION: CALL TO POWER**
2.	(–)	X-WING ALLIANCE
3.	(6)	ROLLERCOASTER TYCOON
4.	(1)	ALPHA CENTAURI
5.	(2)	SIM CITY 3000
6.	(3)	BALDUR'S GATE
7.	(–)	DIE SIEDLER 3 MISSION
8.	(4)	DIE SIEDLER 3
9.	(7)	TUROK 2
10.	(8)	SILVER

MULTIPLAYER



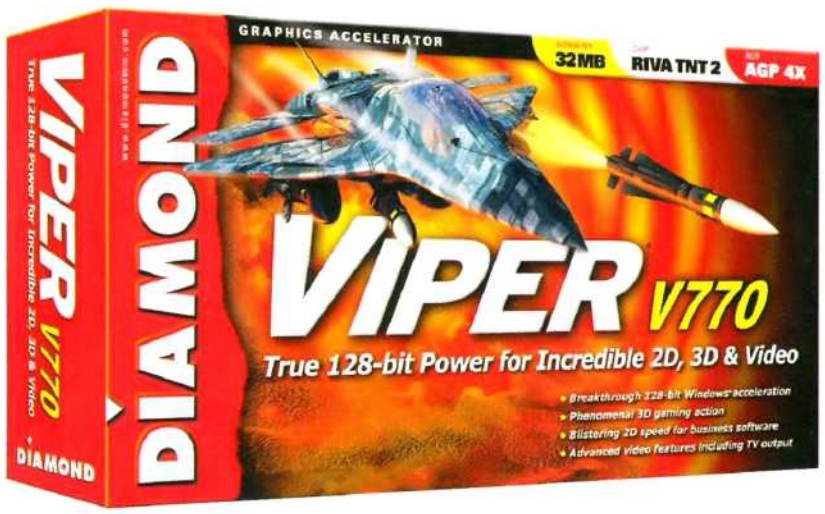
1.	**(2)**	**WORMS 2**
2.	(3)	STARCRAFT
3.	(1)	DIE SIEDLER 3
4.	(4)	FORSAKEN
5.	(–)	YOU DON'T KNOW JACK 2

ONLINE



1.	**(1)**	**ULTIMA ONLINE**
2.	(5)	WARBIRDS
3.	(3)	AIR WARRIOR 2
4.	(4)	AIR ATTACK
5.	(–)	EVERQUEST

VIPER JETZT NOCH GIFTIGER



Mit der „Viper 770" hat nun auch Diamond ein **2D/3D-Kombiboard, das auf dem nVidia Riva TNT 2-Chipsatz basiert,** im Programm. Die neue Giftschlange verfügt über 32 MB Grafikspeicher, mit 300 MHz getaktetes RAMDAC sowie 32 Bit-Rendering für 3D-Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel in Truecolor. Die Karte ist in zwei Versionen lieferbar: mit dem „normalen" TNT 2-Chip **für 359,– DM** bei einer Taktrate von 125 MHz **oder für 459,– DM** mit der TNT 2-Ultra-Spezifikation bei einem Chiptakt von 150 MHz.
Als besonderes Goodie für Hardcore-Gamer läßt sich der Herzschlag der Viper auf bis zu 175 MHz beschleunigen, ein entsprechendes Tool liegt bei. Und dank aktivem Lüfter sollte auch bei diesem Tempo nichts anbrennen. Zum Thema Softwarebeigaben war lediglich zu erfahren, daß man bis zum Test in der kommenden Ausgabe über zwei aktuelle 3D-Games nachdenkt. Wer mehr wissen möchte, wende sich an die Internetadresse **www.diamondmm.de**

DEATHMATCH AN EINEM PC

Grafikkartenhersteller S3 und Softwarespezialist Sharedware stellen auf der E3 mit „Sharedware Savage" erstmals eine **Hard-Softwarelösung, mit der sich an einem Rechner Multiplayerspiele realisieren lassen**, vor. Dabei soll jeder Teilnehmer über seine eigene Tastatur (oder anderes Eingabegerät), sowie eigenen Monitor und Sound verfügen…
Die Lösung des Geheimnisses: Eine PCI-Steckkarte mit Savage 3D-Grafikchip, 8 MB Grafikspeicher und integrierter Soundkarte. Diese Konstruktion wird zusätzlich zur vorhandenen Grafikkarte in einen freien PCI-Slot gesteckt. Es soll sogar möglich sein, über das Hinzufügen weiterer Karten mehr als zwei Personen an einer „Spielgemeinschaft" teilnehmen zu lassen – ein P3 muß es dann aber schon sein. Weitere Infos zur ab Juni **für ca. 500 Mark** erhältlichen Neuheit gibt es unter **www.sharedware.com** im Internet.



Tolle E3-Neuheit: Multiplayer-Spaß an nur einem Rechner mit Sharedware Savage

DIE TEUERSTE MEMORY-CARD DER WELT

…ist ein Pentium mit „DexDrive": **Für 80,– DM können Spielstände von der Playstation auf dem PC archiviert werden** – die Daten werden vom Gerät bzw. einer dort eingeführten PSX-Memory-Card ausgelesen und via COM-Port auf den Rechner übertragen. Die Rückführung zur Memory Card erfolgt über die mitgelieferte Software; auch einem Versand von Spielständen per Internet steht nichts im Wege.
Die Vorteile sprechen für sich: Aufgrund der riesigen Speicherkapazität von Festplatten und der relativ hohen Preise für Memory Cards ist das DexDrive eine lohnende Anschaffung für alle Konsoleros mit PC. Denn am Ende ist der Rechner doch die billigste Memory Card der Welt.
Online-Infos: **www.interact-europe.de**



Per DexDrive können Playstation-Spielstände am PC archiviert werden

Wußten Sie übrigens

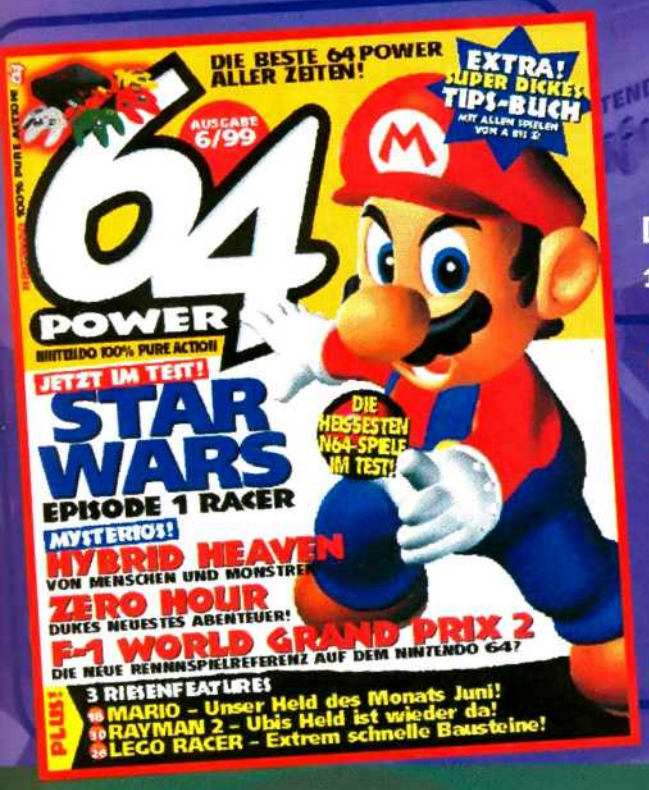
…daß die Discountkette **Aldi der drittgrößte PC-Anbieter Deutschlands** ist? Im ersten Quartal 1999 wurden hier 200.000 Geräte abgesetzt; Marktführer Fujitsu brachte es auf 245.000 PCs, dicht gefolgt von Siemens mit 240.000 Rechnern.

…daß der **Race Leader Force Feedback jetzt für 199,– DM** zu haben ist? Guillemots Rüttel-Lenker (Test in PCJ 12/98) wird mitsamt Pedalerie zum Anschluß an den COM-Port geliefert.

…daß Diamonds mobiler MP3-Player eine Macke hat? **Der Rio löscht beim Beschreiben von Flash-RAM-Karten deren Dateisystem** und macht diese so für einen weiteren Einsatz (z.B. in Digitalkameras) unbrauchbar.

…daß IBM die neue **Ultrastar 36ZX Festplatte mit 36,7 Gigabyte Speicher** vorgestellt hat? Im dritten Quartal 1999 soll die rund 200 US-Dollar teure Harddisk auch in Deutschland erhältlich sein.

THE POWER OF GAMES



WIR WAREN DIE ERSTEN – UND WIR SIND ES NOCH IMMER!

Die 64 Power ist das *meistverkaufte* 100% Nintendo 64-Magazin (laut IVW).

EXTRA! SUPER DICKES TIPS-BUCH MIT ALLEN SPIELEN VON A BIS Z!

- Shadowman – Umsetzung eines Erwachsenen-Comics für das N64
- Die Mario-Story – Alles über den besten Klempner aller Zeiten
- Rayman 2 – Ubis Superheld und seine neuesten Abenteuer
- Im Test: Star Wars Episode 1 Racer , F-1 World Grand Prix 2, Duke Nukem: Zero Hour, u.v.a.

DAS ERSTE 100% GAME BOY COLOR-MAGAZIN



In der zweiten Ausgabe u.a.:

- Hintergrund-Interview mit den Machern von Rainbow Six
- Topaktuelles Review PLUS Spielhilfe: Zelda: Link's Awakening!
- Weitere Tests von Rampage, Frogger, A Bug's Life und, und, und...



DAS 100% UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-MAGAZIN

- Emulatoren – PlayStation-Spiele auf den PC?
- WWF Attidude – Wrestling in Oberhausen und demnächst auch auf der PlayStation
- Gran Turismo 2 – Noch besser als sein großartiger Vorgänger?
- Im Test: Syphon Filter, Warzone 2100, R-Types, u.v.a.

PLUS: Tips, Tricks, Cheats und Codes für die wichtigsten Game-Module auf sagenhaften 32 Seiten!

PLUS: Platinum-Spieletests von Croc, Gran Turismo und Final Fantasy VII!

Produktinfo 021

JETZT AUF 140 SEITEN IM NEUEN LOOK!

3X POWER – 300% SPIEL, SPASS UND INFORMATION!

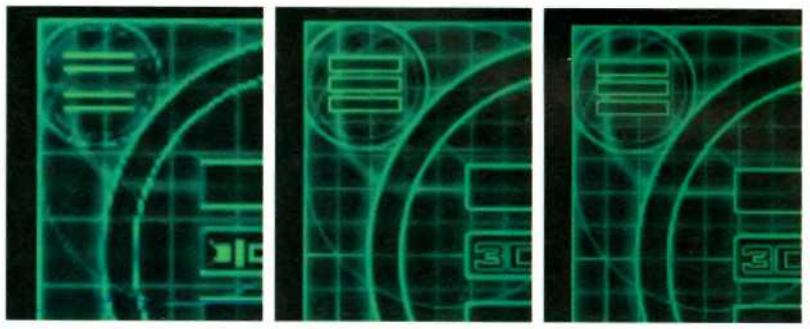
Es kann nur eine geben?
DIE NEUESTEN 3D-KARTEN IM TEST

Bei jedem Generationswechsel die gleiche Frage: Welche 3D-Karte ist die beste, welche paßt zu meinen Ansprüchen? Als Referenz gilt derzeit wohl die Voodoo 3 3000 von 3Dfx – wir haben ihr Elsas Erazor 3 mit Riva TNT 2-Chip und Matrox' Hoffnungsträger Millennium G400 gegenübergestellt.

Die neue Mitte

Nach der Kür im letzten Heft nun also die Pflicht. Doch vom in Ausgabe 6/99 vorgestellten Bewerberfeld befinden sich bloß drei Beschleuniger schon in testfähigem Stadium (die Millennium G400 traf als Betamodell Sekunden vor Redaktionsschluß ein), Videologics PowerVR 250 etwa ist noch ebensowenig produktionsreif wie der Permedia 3-Chipsatz von 3D-Labs.

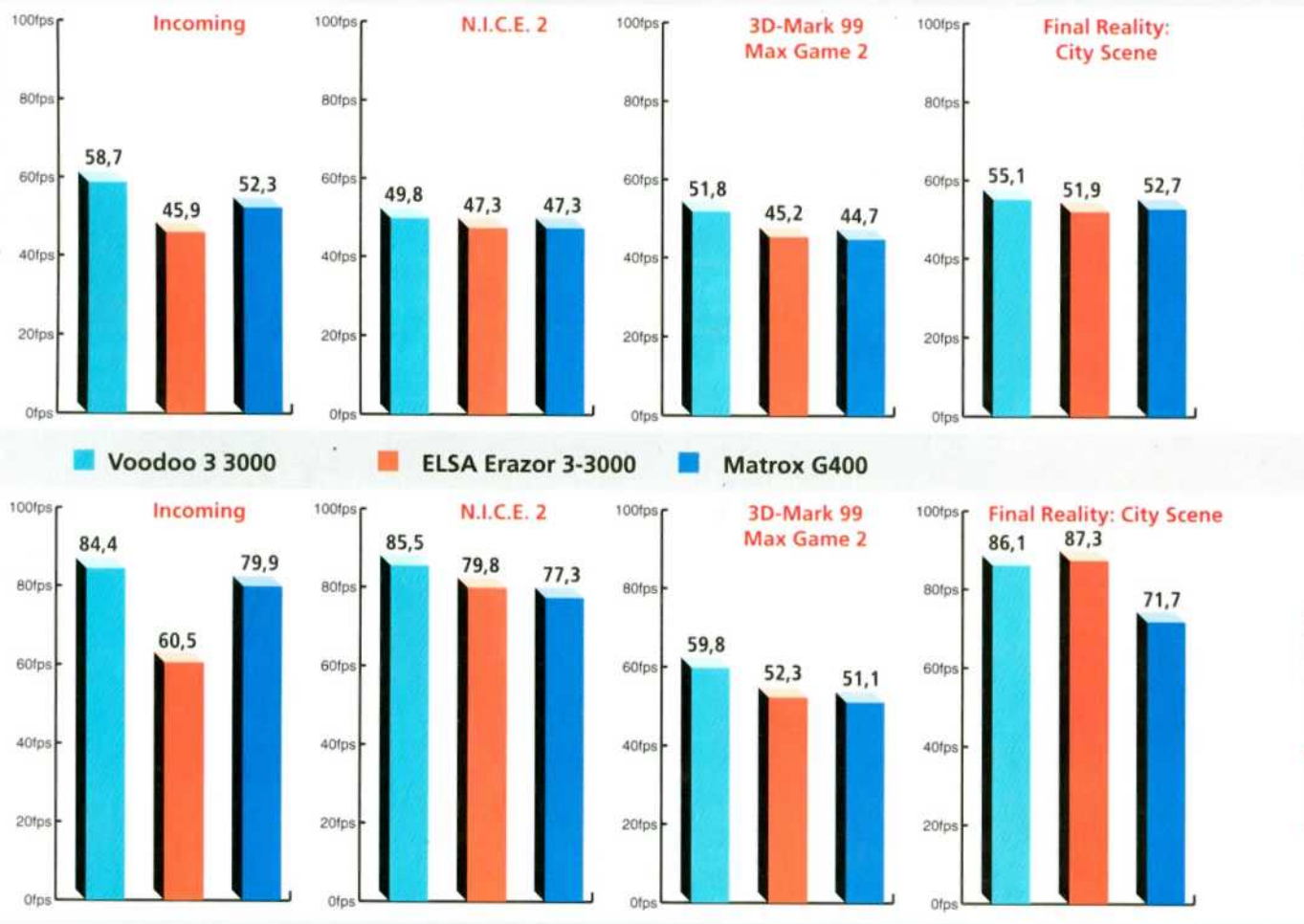
Alle Testgeräte markieren die Standardausführungen der jeweiligen Baureihen. So lag uns Elsas Baby mit „normalem" TNT 2-Chip und 125 MHz Taktrate vor, wobei die „Ultra"-Version ja 150 MHz anpeilt – bis zu 175 Megahertz sollen gar durch nachträgliches Tuning möglich sein. Doch Verfügbarkeit und Preis für die schnelleren Varianten ließ der Hersteller noch offen. Auch die Voodoo 3 3000 markiert das Mittelfeld zwischen der preisgünstigeren 2000er mit 143 MHz Chiptakt und ohne Spielebundle sowie der 3500er als Topmodell, die ab Herbst 183 MHz für rund 500 Mark liefern wird. Und last, not least wird es von der G400 auch eine „Max"-Version mit 32 MB RAM für 599,– DM geben.



Bildqualitätstest aus dem 3D-Mark 99 Pro-Benchmark: Die Voodoo 3 (links) zeigt in 16 Bit-Farbtiefe verwaschene Texturen, Erazor 3 (Mitte) und Matrox G400 (rechts) liefern exakte Zeichnung in 32 Bit.

Meßwerte

Gemessen wurde auf einem P2/266 mit 64 MB RAM und einem Siemens P3/500 mit 128 MB Speicher, jeweils mit Win 98 und DirectX 6.1. Alle Benchmarks in 800 x 600 Pixeln und 16 Bit Farbtiefe.



3DFX VOODOO 3 3000

Der aktuelle Voodoo-Magier verhielt sich während Installation und Testverlauf unproblematisch und stabil; dank neuer Treiber konnte die Karte im Vergleich zum Vorserienmuster aus Heft 5/99 sogar noch an Tempo zulegen: 166 MHz Chiptakt und mit 350 MHz getakteter RAMDAC machen das 2D/3D-Kombiboard zum aktuellen Topsprinter im 3D-Bereich, der gleich noch einen TV-Ausgang, DVD-Software sowie ein Spielebundle aus „Unreal" (mit Coupon für „Unreal Tournament"), „Descent 3: Sol Ascent" und „FIFA 99" mitbringt.
Das große Manko: maximal 16 Bit Farbtiefe und die Beschränkung auf 16 MB Speicher. Wegen der 3Dfx-typischen Unfähigkeit, Texturen über den AGP-Bus in den Hauptspeicher auszulagern, könnte man hier irgendwann im 3D-Bereich das Nachsehen gegenüber Konkurrenzprodukten haben.



3D-Tempo: ● ● ●
3D-Qualität: ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ● ●

Preis: ca 399,– DM
Online-Info: www.3dfx.com

* aktuell schnellste 3D-Karte
* unproblematisch und kompatibel
* gutes Spielebundle

* keine 3D-Truecolordarstellung
* nur 16 MB Grafikspeicher
* keine echte AGP-Unterstützung

ELSA ERAZOR 3

Auf dem P3/500 war die Erazor erst nach diversen Konfigurationsversuchen zum Laufen zu bewegen, der P2/266 mit anderem Motherboard kannte solche Schwierigkeiten nicht – hoffentlich nur ein Problem der Betatreiber. Denn sehr gute Bildqualität und Benchmarkresultate machen Elsas jüngste 2D/3D-Kombi zur leistungsfähigen Spielgefährtin, der neben dem 3D-Racer „Need for Speed 3" auch das Malprogramm „Corel Draw 7.0" (mit Upgrade-Gutschein auf Version 9) sowie DVD- und Videobearbeitungssoftware beiliegen.
Apropos Video: Über ein mitgeliefertes Multiportkabel gelangen Videosignale sowohl in die Karte hinein als auch zu Monitor oder TV wieder hinaus, was die Bearbeitung unproblematisch macht. Und dank 32 MB Speicher sowie voller AGP-Tauglichkeit ist auch die Zukunft kein Thema – sofern die Treiber besser werden.



3D-Tempo: ● ●
3D-Qualität: ● ● ◖
Lieferumfang: ● ● ◖
Installation: ● ◖

Preis: 479,– DM
Online-Info: www.elsa.de

* sehr gute Bildqualität
* gute Geschwindigkeit
* 32 MB Speicher
* Video-in und out
* volle AGP-Unterstützung

* Betatreiber problematisch
* relativ hoher Preis

MATROX MILLENNIUM G400

Trotz Board und Treibern in Betaversion verlief die Installation hier problemlos. Die Bildqualität war wie erwartet hervorragend, zudem konnte Matrox jetzt auch bei der Geschwindigkeit zur Konkurrenz aufschließen. Der Clou aber ist die Unterstützung für zwei Bildschirme: Wie auf einem Mac kann man z.B. auf dem Hauptmonitor spielen und auf dem Nebenschirm im Netz surfen.
Uns lag zum Test die 16 MB-Variante vor, die sich von früheren Matrox-Karten leider durch die fehlende Möglichkeit zum nachträglichen Speicherausbau abhebt. Der RAMDAC war mit 300 MHz getaktet, endgültige Angaben zum Chiptakt wollte der Hersteller aber noch immer nicht machen. Dafür steht fest, daß dem Jahrtausend-Modell der „Picture Publisher 8.0", ein Software-DVD-Player, 3D-Software sowie das Actiongame „Expendable" beiliegen werden.



3D-Tempo: ● ●
3D-Qualität: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ◖
Installation: ● ● ●

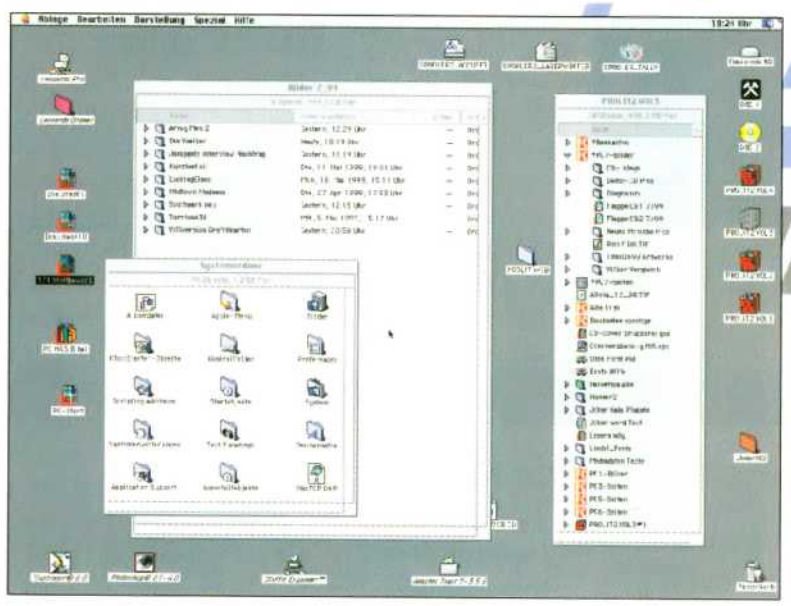
Preis: 399,– DM (mit 32 MB: 599,– DM)
Online-Info: www.matrox.com

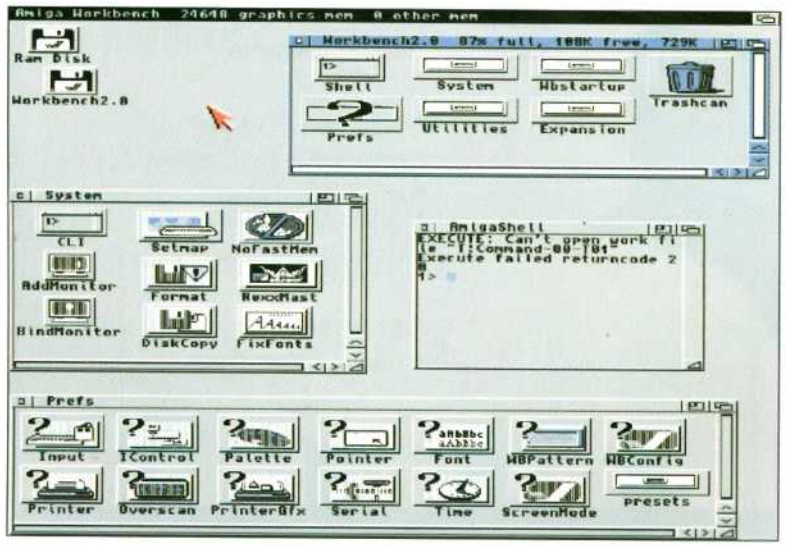
* hervorragende Bildqualität
* schon mit Betatreibern stabil und schnell
* Anschluß für zwei Monitore
* volle AGP-Unterstützung

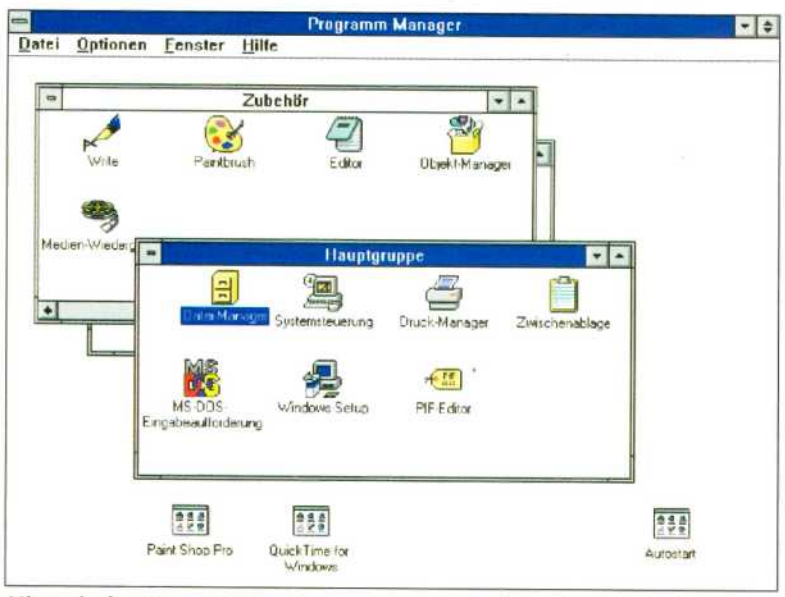
* 32 MB-Version teuer
* endgültiger Chip- und Speichertakt noch unklar

Die Fenster ins Spielerparadies?

Microsoft® Windows® 2000







Historische Fenster von oben nach unten: MacIntosh-OS, Amiga-Workbench und Windows 3.11

Wenn Microsoft ein neues Betriebssystem ankündigt, scheiden sich die Geister: Wieder so ein überteuerter Speicherfresser oder endlich eine solide Basis für die Spiele des kommenden Jahrtausends? Wir haben schon mal hinter die Millennium-Fenster geguckt – und so einiges entdeckt!

Als die erste Windows-Version Mitte der 80er Jahre auf den Markt kam, bescherte sie dem PC erstmals eine grafische Benutzeroberfläche im Stil von Mac oder Amiga. Und obwohl der Aufsatz zum befehlsorientierten DOS mit Macken behaftet war, konnte er sich wegen des Bedienungskomforts zumindest in den Büros etablieren – für Spieler galt selbst die reife Version 3.11 nur als absturzfördernder Speicherfresser auf der Festplatte. Dieser Ruf eilte auch Windows 95 noch voraus, doch bald mußte man umdenken: Die Spieleprogrammierer hatten das Potential des jetzt eigenständigen Betriebssystems (in einer Umkehrung der bisherigen Verhältnisse war DOS nur noch als „Extra" integriert) erkannt und entwickelten ihre Software fortan direkt für Win 95. Vor allem der Schnittstelle DirectX und den damit verbundenen Möglichkeiten für multimediale Games war die Akzeptanz zu verdanken. Und diese konnte Windows 98 noch ausbauen, verbunden mit einer nochmals verbesserten Stabilität. Mit seinen erstmals echten 32 Bit-Routinen soll Windows 2000 demnächst alles noch schneller und besser machen. Nur der übliche Werberummel?

Seit wenigen Wochen kann man nun die Beta-Version 3 (lief vor kurzem noch unter der Bezeichnung Windows NT 5) für knapp 100 Mark bei Microsoft ordern. Die Software läßt sich parallel zu Win 95/98/NT installieren, hat aber noch Probleme mit der Hardware-Erkennung. Kein Wunder, wenn die Gates-Company erst mit Release der Vollversion Treiber für Drucker und Grafikbeschleunigerkarten liefern will...

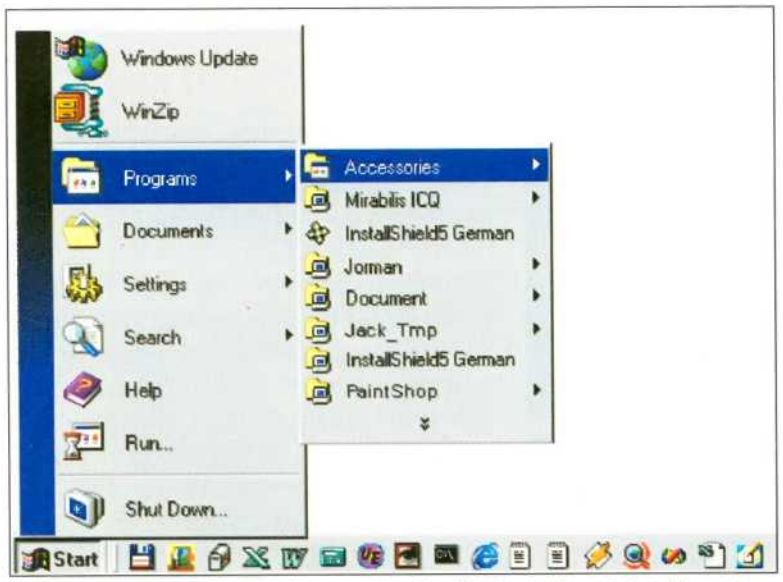
Des Pudels Kern

Windows 2000 hat während unseres Probelaufs alle bereits installierten Anwendungen erkannt – Programme, die nicht im 32 Bit-Modus arbeiten, mußte das Betriebssystem dabei einfach ausklammern. Schließlich basiert Win 2000 eben nicht auf dem den Versionen 95 und 98 zugrundeliegenden Mix aus 16 und 32 Bit-Routinen, sondern fußt auf dem wesentlich moderneren und auch stabileren 32 Bit-Kernel der Profi-Variante Windows NT. Diese Renovierung wurde von den Usern nicht ohne Grund schon seit Jahren gefordert: Echte 32 Bit-Technologie verdoppelt quasi die Speicherzugriffe und läßt damit nahezu alle Windows-Anwendungen schneller laufen. Auch die Ladezeiten von der CD-ROM können so im Idealfall bis auf ein Fünftel verkürzt werden. Die Kehrseite der Medaille sind ältere Applikationen, die mit der neuen Technologie zumindest vorläufig noch nicht klarkommen; darunter sogar ein paar aktuelle Spiele wie etwa „Half-Life".

Stabilität und Sparsamkeit

Schon wegen der vielen Schmähungen, die man diesbezüglich bei früheren Windows-Versionen hinnehmen mußte, liegt Microsoft die Stabilität besonders am Herzen. So will man den gefürchteten Ausnahme-Fehlern nebst Systemabsturz bei Win 2000 mit einem ausgeklügelten Task-Management begegnen. Gleichzeitig ablaufende Operationen werden hier komplett voneinander abgeschirmt: Schmiert eine Anwendung ab, bleibt der Kern des Betriebssystems davon unberührt und entfernt die Datenleiche diskret aus dem Speicher.

Weitere Neuerungen dienen etwa dem Sparen von Energie und sind von der verwendeten Hardware abhängig. So ist für ACPI-Systeme (Advanced Control and Power Interface) das Stromsparmanagement erweitert, indem neben Festplatte oder Bildschirm nun auch einzelne Komponenten des Motherboards gedrosselt werden können. Dies führt neben einer gerade für den Betrieb von Notebooks wichtigen Stromersparnis auch zu verminderter Wärmeentwicklung und schont die CPU. Falls der Strom mal ausfällt oder der Rechner direkt abgeschaltet wird, fährt Windows 2000 sogar selbständig herunter; der lästige Scandisk-Durchlauf nach dem Neustart entfällt. Für neuen Komfort soll auch sorgen, daß selten benutzte Einträge in der Startleiste vom Betriebssystem erkannt und automatisch in einen eigenen Ordner verschoben werden. Dadurch lichtet sich der Dschungel im Quickstart-Menü erheblich. Wer sich dennoch verirrt, darf auf umfangreiche (und abschaltbare) Hilfestellungen hoffen.



Die jetzt auch via Drag & Drop manipulierbare Startleiste lagert selten benutzte Einträge selbständig in einen eigenen Ordner aus

Auch beim Festplattenmanagement haben sich die Microsoft-Entwickler konsequent von Altlasten befreit, denn bei Win 2000 ist nur noch das FAT 32-System zulässig. Es verwendet kleinere Cluster als die unter Windows 95/98 parallel mögliche Formatierung in FAT 16 und minimiert so Überhänge, also unabhängig von der Filegröße reservierten Speicherplatz auf der HD. Das Ergebnis: Mehr freier Speicher auf der Platte, insbesondere, wenn viele kleinere Datensätze darauf abgelegt sind.



Landet besser unterteilt auf der Festplatte, läuft dann aber (noch) nicht: Half-Life

Windows 98 Second Edition

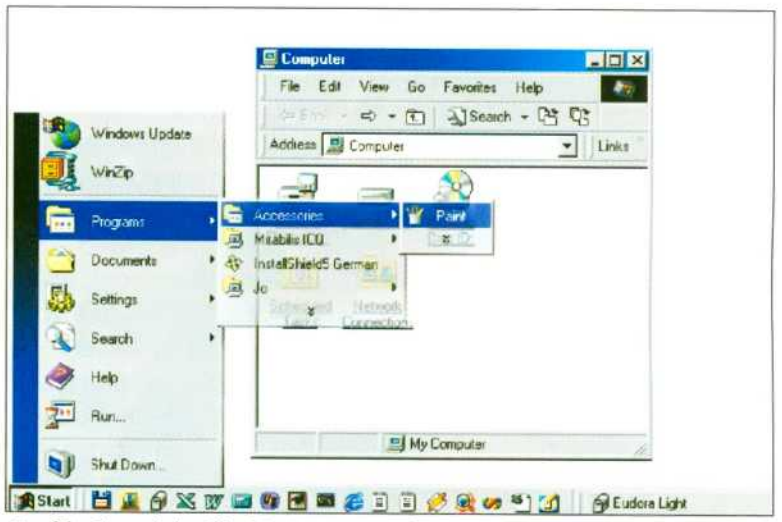
Seit Mai liefert Microsoft ein **Update zum aktuellen Betriebssystem für 199,– DM (Vollversion: 399,– DM)** aus, das einige Vorzüge von Windows 2000 vorwegnimmt. So bietet es u.a. aktualisierte Treiber, das Konferenzprogi „Netmeeting 3.0" sowie das „Windows Service Pack". Bis auf die erweiterte USB-Unterstützung und das „Internet Sharing Tool", mit dem sich mehrere LAN-Benutzer einen Internetzugang teilen können, stehen die meisten Komponenten aber auch zum **Gratisdownload unter www.microsoft.com** bereit. Den ebenfalls integrierten Browser „Internet Explorer 5.0" können Sie zudem direkt von der Heft-CD dieser Ausgabe installieren.



In der Second Edition und auf unserer Cover-CD erhältlich: Internet Explorer 5.0

Der neue Look

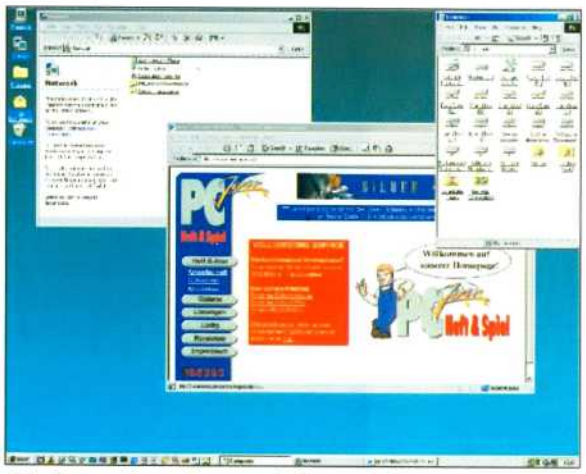
Auf den ersten Blick ist Windows 2000 am Rechner kaum zu erkennen: Wie unter Win 98 darf der User wieder zwischen einem individualisierbaren Desktop und dem Browser-Look à la Microsoft Explorer wählen. Doch genaueres Hinsehen offenbart gerade bei der Gestaltung allerlei Neues und Verspieltes. So poppen die Menüs auf Wunsch nicht mehr nur einfach auf, sondern erscheinen und verschwinden mit einem launigen Transparenzeffekt. Auch der Mauscursor wirft wahlweise einen durchsichtigen Schatten. Doch so unglaublich das klingen mag, derlei Features setzen eine Direct3D-Beschleunigerkarte voraus!
Fast zuviel des Guten haben sich die Designer für die grafische Gestaltung der Icons einfallen lassen. Beispiel System-Einstellungen: Dieser Bereich kann zwar nach wie vor über die (mittlerweile Drag & Drop fähige) Startleiste oder direkt aus dem Windows-Verzeichnis heraus aufgesucht werden, doch statt eines einheitlichen Symbols finden sich für dieselbe Funktion dann immer andere Icons. Vielfalt, die nur verwirrt.



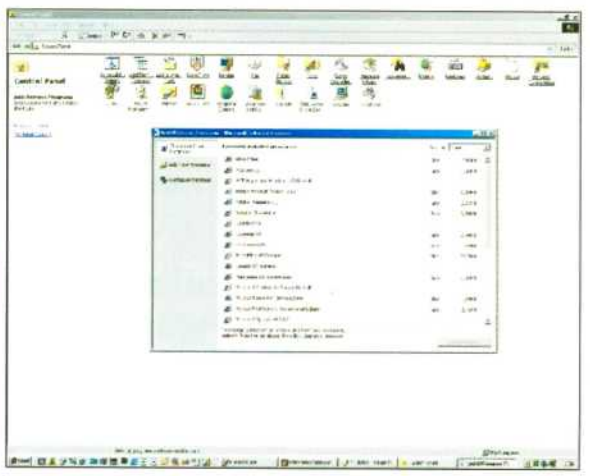
Grafik-Gimmicks für 3D-Karten: Auf Wunsch warten Transparenzeffekte am Desktop

Erster Eindruck

Weil Microsoft in Sachen Betriebssystem das neue Jahrtausend nicht vor dem Spätherbst einläuten wird, muß der erste Eindruck zwangsläufig ein oberflächlicher bleiben – für ausführliche Praxistests ist in späteren Ausgaben noch Platz. Es ist daher verzeihlich, wenn wie bei der Vorstellung vorangegangener Windows-Versionen zunächst die Enttäuschung überwiegt: Noch scheinen die Vorteile für Spieler eher marginal, noch ist aber auch lediglich DirectX 6 integriert. Dessen Vorteile kann man auch unter Win 95/98 genießen. Hinzu kommt, daß sich die Millennium-Fenster derzeit erst ab 96 MB Hauptspeicher öffnen. Wer nicht über derart feudale RAM-Bestückung verfügt, wird mit bremsenden Auslagerungen auf die Festplatte bestraft...
Man sollte sich freilich von den Beschränkungen dieses Entwicklungsstadiums ebensowenig kirre machen lassen wie von der Ankündigung, Microsoft habe mit Windows 2000 in erster Linie die Office-Profis im Auge – immer neue DirectX-Versionen und das Engagement des Softwareriesen am Spielemarkt sprechen eine andere Sprache. Dennoch sieht die Konkurrenz schon wieder Gefahr im Anmarsch. Jeff Bill, seines Zeichens Gründer und Chefentwickler von Sun Microsystems brachte die Befürchtungen der User kürzlich auf den Punkt: „Mit seinem 30 bis 50 Millionen Zeilen starken Programmcode ist das neue MS-Betriebssystem einfach zu komplex, um noch fehlerfrei arbeiten zu können!" (rf)



Die Darstellung kann wieder wahlweise im Browser-Look oder dem Standard-Desktop erfolgen



Win 2000 verlangt in der Beta nach sage und schreibe 96 MB Hauptspeicher!

Spieldesigner über Win 2000



Hannes Seifert, Geschäftsführer bei Neo Software

Ich arbeite schon einige Zeit mit der Betaversion von Windows 2000 und bin recht zufrieden: Das System läuft wesentlich stabiler und bietet gerade beim Dateimanagement praktische Neuerungen. Auf die grafische Effekthascherei hätte ich dagegen auch verzichten können – aber was in Spielen recht ist, kann für ein Betriebssystem wohl nur billig sein. Wir werden unsere zukünftigen Produkte hier natürlich anpassen, doch Effekte basteln wir nach wie vor lieber selber.



Teut Weidemann, Spieldesigner bei Wings Simulations

Wir freuen uns auf die fertige Version von Windows 2000, da die Beta schon jetzt vielversprechend scheint und auf Windows NT basiert, das für uns längst zum wichtigsten Entwicklungstool geworden ist. Sorgen macht uns aber die generelle Vielfalt der Betriebssysteme: Von Windows 95 gibt es schon diverse Versionen, weitere von Windows 98, dazu noch Windows NT und jetzt Windows 2000 – wenn ein Spiel da überall laufen soll, dauern die Betatests schier ewig!

Game It!

① ☎ **0180/522 53 00**
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.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. im Lager vorratige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

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

Preise Stand 13.5.99 ** = noch nicht verfügbar am 13.5.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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.

Titel des Monats Juni:

Birth of Federation*

69,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Baldur's Gate	69,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen:	94,99
Civ: Call to Power	74,99
Game Gallery*	59,99
Interstate 82*	79,99
Pro Pilot 99*	79,99
Rückkehr nach Krondor	69,99
Saga*	69,99
Streetwars*	79,99
Total Annhilation: Kingdoms*	74,99
You don't know Jack 2	64,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

D-Info 99	**29,99**
5th Element	24,99 N
7th Guest	12,99
A-Train	14,99 N
Abe's Odysee	24,99
Akte Europa	29,99
Ancient Evil	24,99 N
Arcade Pool 2*	24,99 N

Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Army Men	24,99 N
Art of War Vol. 1	29,99 P
Art of War Addon*	29,99 N
Atlantis	29,99
Babylon 5 Info	19,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	24,99
dto. Levels	19,99
Betrayal in Antara	19,99
Birthright	19,99
Blade Runner e.	39,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99
Carmageddon (USK 12)	24,99
Catz 3	29,99
C & C 1 Megabox	29,99
Civilization 2	24,99 N
Civil War General 2*	19,99
Combat Chess	29,99 P
Creature Shock	12,99
Cyber Wars	34,99
Dark Reign	19,99
Dark Reign Mission .	34,99
Der Industriegigant	24,99
Destruction Derby 2	27,99
Dethkarz	29,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Diablo	24,99
Diablo: Hellfire	22,99
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99
Die by the Sword	24,99
Die by the Sword Mission	29,99
Die Fugger 2	19,99
Heart of Darkness	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Hugo 5	24,99
Imperialismus	9,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	29,99
Indiana Jones 3+4	22,99
Interstate 76	29,99
I-War	29,99
King's Quest 7	19,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Lands of Lore 2*	29,99
Lighthouse	19,99
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Lords of Magic Classic	29,99
Lucky Luke	27,99
M1 Tank Platoon	24,99 N
Master of Orion	19,99
Mayday	29,99
MDK	9,99 P
Mechwarrior 2	24,99
Monopoly	29,99
Monopoly Star Wars	32,99
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
Nihilist	9,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	29,99
Panzer Commander	34,99
Pax Imperia	19,99
Perry Rhodan	34,99
dazu: Brücke i.d.Unendl.	49,99
Phantasmagoria 1	27,99
Phantasmagoria 2 (kein Index)	29,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99

Unser besonderer Service:
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Alpha Centauri	79,99
C&C 3*	99,99
C&C 3+Dashboard*	149,99
Dungeon Keeper 2	79,99
Lands of Lore 3	79,99
Popolous 3	79,99
Sim City 3000	89,99

Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2: Darkening	24,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Resident Evil 1	24,99
Risiko Win95	29,99
Road Rash Classic	29,99
Schleichfahrt	24,99
Sens. World of Soccer	19,99

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

Die große Schlacht je	**19,99**
(Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamunga, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)	
Die Kosmicks*	29,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 2 Mission	29,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Sid Meiers Gettysburg	29,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99
Sim Ant	14,99 N
Sim Copter	19,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	14,99 N
Sim Life	14,99 N
Sim Tower	19,99

Game It!, Netzstatt & JE Computer
präsentieren die Offizielle
Deutsche Broodwar Meisterschaft
27.7. bis 1.8.99 in Berlin
Info's unter Tel. 030/403007-17 oder www.gameit.com/Broodwar

Siedler 2: Die Besiedlung	24,99
Dogz 3	29,99
Dune	12,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
Dynasty General	34,99
Eastern Front	29,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
Extreme Assault	24,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F 22 Raptor	29,99 P
Flottenmanover	24,99
Floyd	19,99
G-Police	34,99 P
Gex 3D	29,99
Golf Pro 2	29,99 P
Grand Prix Manager 2	24,99 N
Hanse 1480	**29,99**
H.E.D.Z. Win95	34,99
Speed Busters	24,99 P
Stars!	19,99
Theme Hospital	29,99
Tie Fighter	29,99
TOCA Touring Car*	29,99
Total Annihilation	24,99
Total Annih. Add-On	29,99
Total Air War	34,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash it!	9,99
Tribal Rage	29,99 P
Trivial Pursuit	24,99 N
Trophy Bass 3	19,99
Uprising Classic	22,99
Wall Street Trader*	29,99
War in the Gulf	9,99
Wargasm	34,99
Wing Commander 4	29,99
Wing Commander 5	29,99
Worms 2	24,99 N
X-Com - Apocalypse	24,99
2 + Expansion Set	24,99
Zeppelin	9,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99

Game It! hat die Super-Preise:

Eliminator	59,99
Jagged Alliance 2	59,99
Kurt	64,99
Monkey Island 3	39,99
Verbal Commander	59,99

CD ROM

3D Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra Deluxe	49,99
500cc Grand Prix	**39,99 P**
A-10 Warthog*	79,99
ACM 1918*	69,99
Action Hall of Fame	49,99 N
Actua Icehockey 2*	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	39,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age: Aufstieg Roms	34,99 P
AH 64D Longbow 2	74,99
Airline Tycoon	34,99
Aironauts*	59,99
Akte Europa	32,99
Alien v. Predator*	64,99 P
Alien vs. Predator e.*	79,99 N
Alpha Centauri siehe Sonderfeld	
Anno 1602	69,99
Anno 1602: Neue Inseln	29,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoß 3*	a.A.
Apache*	74,99
Apache Havoc	69,99 P
Army Men 2*	74,99
Armored Fist 2	69,99
Asse der Tiefe	39,99
Attack of Saucerman*	69,99
Autobahn Raser	34,99
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	67,99 P
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen	94,99
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	29,99
Baphomets Fluch	19,99
Barrage*	52,99
battle of Britain*	69,99 N
Battlespire*	69,99
Big Race USA	44,99
Bling 2*	69,99
Billiard Nights	64,99
Bundesliga 99	74,99 P
Caesar 3	74,99 P
Caesar Gold	37,99
Carmageddon 2	69,99 N
Cart Precision Racing	44,99
Civ: Call to Power	**74,99**
Civ 2 Multiplayer	39,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Close Combat 3	89,99
Colin McRae Rally	69,99
Comanche 3.0 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos	79,99
dto. Im Auftrag d. Ehre	54,99
C&C 3* siehe Sonderfeld	
C & C 2 Megabox*	59,99
Cosmopolitan: My Style	34,99
Creatures 2	69,99
D-Info 99*	29,99
Daikatana*	69,99
Dark Colony	42,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Project	69,99
Darkstone*	79,99
Descent 3*	69,99
Delta Force	74,99
Der Korsar	67,99 P
Der Verkehrsgigant*	a.A.
Diablo + Mission*	39,99
Diablo 2*	a.A.
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	24,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker	69,99
Discworld Noir*	79,99
Dodgem Arena*	69,99
Drakan*	79,99
Driver*	84,99
DSF 98/99 Saison Edition	34,99
DSF Golf 99*	44,99
DSF Pack	44,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earth 2150*	**64,99**
East Front 2*	69,99 N
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99
Eliminator	59,99 P
Emergency	39,99 P
Emergency Addon*	29,99 N
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99
European Air War	54,99
Expendable*	64,99 N
Expert Pool*	69,99
F1 Racing Sim 2	49,99 P
F1 Racing Sim. 2 Addon*	29,99
F 16/Mig 29 Bundle	72,99
Falcon 4.0	69,99
Fallout 2	72,99 P
Fifa Soccer 99	84,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	77,99
Flanker 2.0*	69,99 P
Fleet Command*	69,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Formel 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Frankr. 98 Fußb. WM	42,99
Fritz 5	39,99
Future Cop	49,99
Gabriel Night 1+2+Losung	34,99
Galador	39,99
Gangsters	69,99
Genetic Evolution	74,99 N
Golf 99	39,99
Grand Prix Legends	79,99

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

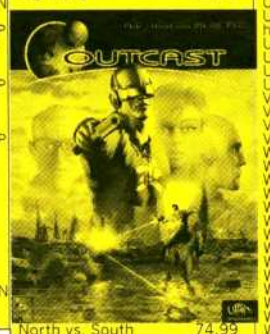
Playstation & N64 führen wir auch!

Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	34,99
Grand Theft Auto Special	59,99 N
Grim Fandango	69,99 P
Gut gemischt*	42,99
Half-Live dt.	79,99
Hardwar	69,99
Hattrick Wins*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Hellcopter*	59,99 N
Heretic 2	79,99
Heroes of M&M 3	69,99
Hidden & Dangerous*	69,99 N
Homeworld	74,99
Hugo 6	59,99
Hugo Gold	39,99
Imperialismus 2	74,99
Interstate 76 Nitro	42,99
Interstate 82*	79,99
Israeli Air Force	74,95
Jack Nicklaus Golf e.	74,99
Jagged Alliance 2	59,99 P
Jazz Jack Rabbit 2+1	39,99
Jazz Jack R. Mission	19,99
Jedi Knight + Mission	54,99 P
John Madden NFL 99	79,99
Judgement Force*	79,99
Kings Quest 8	69,99 P
KKND 2 - Krossfire	59,99
Knights and Merchants	44,99 P
dto. Level CD Topware*	24,99
Kurt	64,99
Land der Hoffnung	74,99 P
Lander*	84,99
Lands of Lore 3 siehe Sonderfeld	
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24*	a.A.
Liberation Day	69,99
Links '99 dt.	74,99
Live Wire*	49,99
Lord of Magic + Data	64,99
dto.: Legends of Urak	29,99
Lords of Realms 2+Siege P	34,99
Luftwaffe Commander	69,99
Magic - die Zusammenkunft	57,99
hierzu: Spells of ...	34,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Mankind	74,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3*	69,99 N
Mephisto: Meisterschule	24,99
Mephisto: Schredder	24,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99 N
Midway Arcade*	54,99
Might & Magic 1 – 6	34,99 P
Might & Magic 7*	74,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	39,99
Monster Truck M.2	59,99
Moto Racer 2	79,99
Motocross Madness	69,99
Motor Mash*	49,99
Myst Special (1+2)	74,99
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
Myth 2	69,99
Myth 2 US*	74,99
Näscar Revolution	79,99
Nascar 99	34,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 3	79,99
Need 4 Speed 4*	79,99 N
Newman Haas Racing	69,99
NFL Blitz*	79,99
NHL 99	79,99
N.I.C.E. 2	54,99
N.I.C.E. 2 Tune Up*	24,99
Nightlong	74,99
North vs. South	74,99
O.D.T.	79,99
Oddworld: Abe's Exodus	64,99
Official Formula One Racing	74,99
Outcast*	74,99 P
Outlaws	34,99
Panzerelite*	79,99
PC Action Archiv 98	24,99 N
PC Games Archiv 98	24,99 N
PC Games Cheats 3	24,99
PR. Die verbotene Stadt	34,99
Pharao	64,99
Pizza Syndicate	69,99
Police Quest Swat 2	69,99
Populus - The 3rd siehe Sonderfeld	
Mission hierzu*	24,99
Powerslide	74,99
Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf*	79,99
Puma Street Soccer	69,99 P
Quest for Glory 5*	79,99
Rage of Mage	89,99
Rage of Mage 2*	89,99 N
Rail Road Tycoon 2	74,99
RR Tycoon 2 Mission	34,99
Rainbow Six Gold*	59,99 N
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rally Championship 99	74,99
Rayman Fun Pack*	74,99
Rayman Gold	34,99 N
Rebel Moon Revolution	69,99
Rebellion	69,99
Recoil	74,99
Red Jack	69,99 P
Redline	74,99 P
Rent-a-Hero	39,99
Republik	69,99
Requiem	69,99 P
Return to Krondor US*	84,99
Revenant*	74,99
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Roller Coaster Tycoon	59,99 P
Rollcage	74,99
Rubiks 2000*	34,99
Ruckkehr nach Krondor*	69,99
Rush 2: Extreme Racing	59,99
SAGA – Age of Vikings*	69,99
Sanitarium	69,99
Savage Arena	59,99 N
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	34,99
Shanghai Dynasty	39,99
Shogo	89,99
Shogun*	69,99
Silver	67,99P
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Slave Zero*	69,99
Snow Go	44,99
Solar*	69,99 P
Southpark*	69,99
Sports Car GT	79,99
Sports TV Boxing	69,99
Squad Commander	49,99
Star Craft	79,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege*	74,99
Star Trek	
Birth of Federation*	69,99
Captain's Chair	79,99
Compilation	52,99
Generations	24,99
Klingon Honor Guard	34,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Starshot	44,99
Star Wars:	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	49,99
Dunkle Bedrohung	69,99 P
Racer*	59,99 P
Rogue Squadron	69,99
Streetwars*	74,99 P
Superbike World Champ.	79,99
Telefonbuch für Deutschland	**19,99**
Tellurian Defence	69,99
Test Drive 5	79,99
Thrust, Twist & Turn*	59,99 N
Thunder Brigade*	54,99
Tips & Tricks	24,99
Titanic	32,99
TOCA 2	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tomb Raider 3	74,99
Tonic Trouble*	69,99 P
Topwords*	34,99
Total Annhilations: Kingsdom*	74,99
Total Heaven 2	54,99 P
Trespasser	74,99
Tunguska	69,99
Turok 2	69,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
UEFA Championsl. 98/99	74,99
Ultima Ascension*	79,99
Ultima Online	79,99
Unreal dt. Version	39,99
hierzu: Mission Pack*	29,99
Unreal Tournement	69,99
Unreal Tournement US*	74,99
Unreality	29,99
Uprising 2*	74,99
V-Rally*	64,99 P
Vegas Games 2000	34,99 N
Verrat i. d. verb. Stadt	74,99
Viper Racing 450 PS	42,99
Wall Street Tycoon*	72,99
Warbirds*	72,99
Warcraft 2 +Mission*	34,99
Warhammer 2	79,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100	74,99
WCW Nitro e.	44,99
Western Front	69,99 P
Wet Attack*	84,99 N
Wild Metal Country*	69,99
Wizardry Compilation	37,99
World Football Manager	79,99
World War 2 Fighters	79,99
Worms 2	34,99
Worms: Armageddon	54,99
X–Beyond the Frontier*	69,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	59,99
X-Wing: Alliance	69,99
X-Wing Alliance US	89,99
You don't know Jack 2	64,99

Geheimtip des Monats:

Fly!* 69,99

... heißt der neue Star unter den Flusis.
Alle wichtigen Systeme der zivilen Luftfahrt kommen zum Einsatz.
Kern dieses neuen Programms ist die eigens für FLY! Entwickelte „Photex3" Grafikengine.
Sie vergessen, daß Sie vor dem Computer sitzen und nicht gerade im echten Landeanflug auf New York JFK sind.



Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2*	29,99
Fly!*	69,99 N
Pro Pilot 99	79,99
FS 95 Classic*	39,99
FS 98	74,99
747	44,99
FS Aircraft Collection	47,99
FS Airport &Scen. Des.	59,99
FS EFIS ,98	49,99 N
FS flight Shop	29,99 P
FS Flight Sim Planer	49,99
Szenerien:	
Australia Spec.Edition	54,99
Bavaria	49,99
Europe 1 Pro	84,99 P
Europe 2	59,99
Europe 3	69,99
German Airports	44,99
Hong Kong 99	34,99
Mallorca*	39,99 N

Sammelausgaben

Adventure Hall of Fame*	44,99
Play the Games Vol. 1	59,99
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99
Gold Games 3	44,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Pepper Pack 2	34,99
Role Play Game Comp.	52,99
Spielelösung. Cheats	24,99
The Forgotten Realms	32,99

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

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Corneison, Meyer Muffim., Hexaglott, Bertelsmann , Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Check Com 2000	**29,99**
Testsoftware für Jahr 2000	
Diverse Hersteller	
Notebook Joystickport	109,99
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Notebook Gravis Game Pad	49,99
Verbal Commander	**89,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	99,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Blackhawk digital	59,99
Gamepad	19,99
Xterminator Gamepad	84,99 P
Gamepad Pro (auch USB)	49,99
Grip-system	99,99
Analog Pro	39,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1.0	104,99
Precision Pro 2	104,99
Force Feedback 2	209,99
Force Feedback Wheel	239,99
Saitek	
Dashboard	99,99
Cyborg 3D Digital Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	129,99
Links– u. Rechtshänder, vollprogrammierbar , auch als USB	
R4 Racing Wheel	129,99
mit Pedalen!	
R4 Force Feedb. Wheel	229,99
100% Microsoft-kompatibel!	
Thrustmaster	
Charger Lenkrad	89,99 N
Force Feedback Wheel	319,99 P
Formel 1 Sprint Wheel	129,99 P
Nascar Super Sport	**149,99**
Formula T2 Lenkrad	169,99
T3 Formel 1 Lenkrad	244,99
Premier Pad	29,99
Top Gun Joystick	119,99
Guillemot Race Leader Lenkrad	
Force Feedback	189,99

Speicherbausteine

PS/2 + SDRAMs
günstige Tagespreise!
nur Markenware!
Soundkarten,
3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs	
SB 128 PCI	**99,99**
SB Live Value PCI	**139,99**
dto. +4 Point Surround	249,99
SB LIVE PCI	329,99
Microsoft Digital Sound	299,99
Guillemot	
Phoenix (Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)*	149,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32*	379,99

Action Figuren

DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99
Neu!	
Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	59,99
Quake II	59,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei ab DM 180,-

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

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

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

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

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 03072325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 03038304723

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

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 · 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu ab Juli**

63667 Nidda
Am Wehr 6 · 06043/950915

64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
SCREAMAX Interactive
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

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

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 · 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 · 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352
Neu ab 19.6.99

89073 Ulm
Hafengasse 23 ·0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Programmierträume

Ich freue mich immer wieder über gute Spiele, die keine High-Tech-Computer brauchen und trotzdem Spaß machen. Leider gibt es davon nicht gerade viele. Darum meine Frage: Wann kommt endlich das große, vorzugsweise mehrteilige Special „Spiele selber programmieren" in Eurem Heft? Schon um den Leuten zu zeigen, was es alles braucht, bis so ein Spiel programmiert ist! Vielleicht würden so ja sogar ein paar Raubkopierer bekehrt?
Funky, E-Mail: Funky@metropolis.de

So sehr uns die Bekehrung von Raubkopierern, Schwarzbrennern und anderen fehlgeleiteten Schäfchen am goldenen Herzen liegt: Ein Informatikstudium oder gar einen Lehrgang im Fach PC-Spieleprogrammierung (so was wird in amerikanischen Unis bereits offeriert!) kann auch das umfangreichste Special nicht ersetzen. Und um sich in die Grundbegriffe einzuarbeiten, gibt es genug Bücher. Wir verwenden unsere Seiten also wohl doch weiterhin besser für schon fertige Games, oder?

Mehr Programmierträume

Als ich Eure April-Ausgabe in den Händen hielt, sah ich die Software meiner Träume: den „Multi Link Game Creator". Ich hatte zwar den Verdacht, daß dies einer dieser geschmacklosen Aprilscherze sein könnte, aber eben auch die Hoffnung, daß es wahr ist bzw. wird. Wäre es denn überhaupt möglich, so ein Kombiprogramm für verschiedene Games zu erstellen?
Rafael Arenas-Sepulveda, E-Mail: arenas-sepulveda@t-online.de

Sehr theoretisch, ganz prinzipiell und ohne jede Gewährleistung könnten wir uns einen „Multi Link Game Creator" (zumindest für Spiele, welche dieselbe Grafikengine nutzen, was heute ja immer wieder mal vorkommt) schon vorstellen – daher auch die Idee für diesen Aprilscherz. Praktisch würden jedoch schon Streitigkeiten um ganz profane Dinge wie Lizenzen und Copyrights der Idee den Garaus machen. In diesem Zusammenhang ist aber vielleicht interessant, daß es in Japan eine Arcade-Klopperei „SNK vs. Capcom" geben wird, bei der die Kämpfer der verschiedenen Hersteller endlich direkt aufeinander treffen.



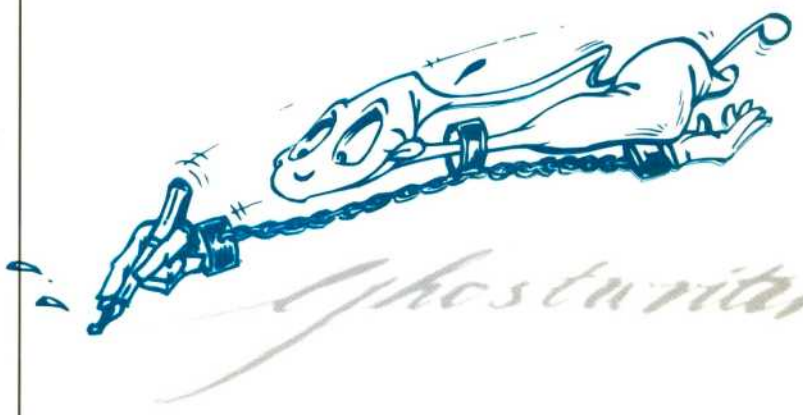


Unreal (links) und Klingon Honor Guard basieren auf derselben Grafikengine – reales Futter für den fiktiven „Multi Link Game Creator"?

Warten auf Gabriel

Erst mal ein dickes Lob für Eure Zeitschrift: Coole Vollversionen und so weiter! Doch nun zu den Fragen, die mich zur Zeit verrückt machen:
Vor kurzem hörte ich, daß die Sierra Studios in Oakhurst geschlossen werden und daß eben dort die Adventures des Hauses entwickelt wurden. Bedeutet das jetzt das Aus für Sierra-Abenteuer? Und ist davon auch das Spiel „Gabriel Knight 3" betroffen? Es sollte doch bald auf den Markt kommen...
Daniel Reiser, Nelkenweg 11, 92660 Neustadt

Am Standort Oakhurst hielt Sierra lange Zeit eher aus nostalgischen Gründen fest, jetzt wurden alle Entwickler nach Seattle umgesiedelt. Auch wenn so mancher Mitarbeiter wenig davon erbaut war, mit seiner Familie vom schönen Yosemite-Park wegzuziehen, entbehren die Gerüchte um den Todesstoß für die amerikanische Traditionsschmiede doch wohl jeder realen Grundlage. Okay, manche Titel wie „Babylon 5" werden sich jetzt zwar um ein paar Wochen verschieben, doch „Gabriel Knight 3" wurde von Anfang an in Seattle programmiert.



Genießen wir gemeinsam die Ruhe vor dem Sturm: Ich wette um eine Kiste bestes Ektoplasma, daß sich die Zuschriften der nächsten Ausgaben ganz überwiegend um die neuen Jugendschutzbestimmungen und ihre Konsequenzen drehen werden! Aber hier und heute stehen noch andere Fragen des Spielerlebens im Mittelpunkt des Interesses...

Kater nach dem Hardwarerausch

Mir fällt schon seit längerem auf, daß sich immer mehr User über die rasanten Fortschritte in der PC-Technologie (hallo Intel!) beschweren. Ich gehöre ebenfalls zu dieser Gruppe. Natürlich möchte auch ich als Besitzer eines Umwelt-PCs (weil aus 100% Alt-Hardware) dem Fortschritt nicht im Wege stehen und bin mindestens genauso auf Voodoo 19 und den P7/266 Mio mit Ultra-MMX gespannt wie Ihr – dennoch frage ich mich manchmal, wo dieser Hardwarerausch hinführen soll...
Besonders wenn ich Eure aktuellen Tests lese, fällt mir auf, daß nahezu alle neuen Games nach mindestens 200 MHz (P2/300 empfohlen), 32 MB RAM (64 MB empfohlen) und Superduper-Grafikkarte schreien. Tja, was soll ich da noch mit meinem angestaubten 133er und 16 MB RAM anfangen? In den Keller stellen? Verkaufen? Oder muß ich mir einen neuen Rechner zulegen, nur um festzustellen, daß das Teil in spätestens zwei Wochen schon zum halben Preis zu haben ist, weil schon wieder eine neue CPU mit noch mehr MHz den Markt überrollt?
Dennis, E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor

Das teils schwindelerregende Tempo, mit dem sich das Hardwarekarussell dreht, wird wohl noch lange ein Thema bleiben – was es dazu zu sagen gibt, haben wir auf diesen und anderen Seiten schon zu oft gesagt, um hier nochmals die Hymne vom unaufhaltsamen, erwünschten, aber leider auch zu bezahlenden Fortschritt anzustimmen. Zumal uns der nächste Brief diese Arbeit abnimmt. Doch immerhin war es noch nie preiswerter als heute, auch ältere Rechner via Prozessor-Upgrade, 3D-Beschleuniger und etwas mehr RAM für neuere Software nachzurüsten.

Kater ohne Hardwarerausch

Dauernd jammert irgendjemand über die Todesspirale beim Hardwarekauf, dabei weiß doch jeder, daß der Fortschritt nicht aufzuhalten ist, war oder sein wird. Andere (Ihr zum Beispiel) beschweren sich lautstark darüber, daß existierende Spiele trotz moderner Hardware ruckeln oder sonstwie schlecht aussehen – das kann ich schon eher nachvollziehen. Warum aber vermißt keiner die wirklichen Grafikhämmer, die ein Aufrüsten geradezu erzwingen? Was ist aus der Origin-Maxime geworden, Games für die *nächste* Rechner-Generation zu entwerfen?

Erinnern wir uns: Jeder hat damals mit den Zähnen geknirscht, doch alle haben letztlich 300 oder 400 Märker für zusätzliche 4 MB RAM hin- oder sich gleich einen 486er zugelegt, als „Wing Commander 3" erschien. Das letzte Spiel, das am PC etwas Vergleichbares geleistet hat, war „Unreal" vor genau einem Jahr. Warum verzehnfacht heute nicht mal wieder einer die Polygonzahlen? Bis das Programm einigermaßen bugfrei ist, sind doch sowieso schon wieder neue Rechner erhältlich!
Guido Peters, Adresse liegt der Redaktion vor

Stimmt schon, es waren immer die sogenannten „Killerapplikationen", die neuer Hardware zum Durchbruch verhalfen. Doch die allzu rasante Entwicklung am Hardwaremarkt scheint den „Fortschrittsskeptikern" recht zu geben: Neue Prozessoren und sonstige Peripherie erscheinen mittlerweile so schnell, daß die Softwarebranche mit Entwicklungszyklen von ein bis zwei Jahren für ein hochwertiges Spiel kaum noch mitkommt – nicht umsonst sagt man etwa bei 3Dfx auch noch mit Stolz, daß mit Spielen, die eine Voodoo 3-Karte voll ausreizen, erst zu rechnen ist, wenn schon wieder die nächste Beschleunigergeneration ansteht!

Echt ist auch nicht schlecht

Nachdem ich die News in Eurem letzten Heft gelesen hatte, bin ich als alter Lara-Fan (mal ganz ehrlich: Wer ist das nicht?) sofort losgezogen, um mir das „Lara Croft" Lifestylemagazin zu besorgen. Ich hatte zwar keine Ahnung, was ich mir darunter vorstellen sollte, aber für zehn Deutsche Märker sollte es schon etwas zu bieten haben – dachte ich wenigstens. Tja, vielleicht zähle ich doch nicht zum harten Kreis der Freaks, denn die Eidos-Selbstbeweihräucherung ging mir schon nach wenigen Seiten tierisch auf die Nerven. Von Lifestyle keine Spur, statt dessen tummelte sich überall Lara unter fadenscheinigen Vorwänden (Lara macht Mode, na toll!) in schon tausendmal gesehenen Renderartworks auf dem Hochglanzpapier. Was die wenigen neuen Pics betrifft, frage ich mich indessen, warum das Mädel mit zunehmendem Alter immer seltsamere Proportionen annimmt? Damit meine ich gar nicht mal so sehr ihre beiden größten Vorzüge, sondern vielmehr die immer dünner werdenden Finger und die nicht existenten Knie- bzw. Ellbogengelenke...
Kurz und gut, dieses Heft mag ja als Informationsquelle über das Spiel und die Figur der Lara Croft an sich recht interessant sein, es jedoch als Lifestylemagazin zu bezeichnen, halte ich für ziemlich gewagt. Aus meiner Beziehung zu Lara ist seither jedenfalls etwas die Luft raus. Entsprechend gefiel mir daher die Playboy-Werbung in der Zeitschrift am besten: „Echt ist auch nicht schlecht!"
Ekkehard Rist, Adresse liegt der Redaktion vor

Alte Weisheit: Geschmäcker und Ohrfeigen sind einfach zu verschieden, um darüber mit Anstand streiten zu können. Aber der neuen Weisheit der Playboy-Anzeige kann auch ich nur zustimmen!

Hirnriß

Als ich gerade mal wieder 'ne Ausgabe des in Frieden ruhenden Amiga Joker durchsah, fiel mir auf, daß es heute nicht mehr diese total albernen, schrottigen, aber trotz allem irgendwie witzigen Leserbriefe gibt, die dann immer mit fiesen Kommentaren Eurerseits versehen werden. Ihr wißt hoffentlich, was Euch jetzt erwartet? Genau, ich möchte dem Leserbriefonkel jetz ma 'n paa Fragen stellen tun!
1. Wo krieg ich den neuen Pentium 3-Emulator für main C-64 her? Hab ihn bishea nirgänts gefunden.
2. Warum gebt Ihr datt Heft immer ohne Moduhle füa N64 raus? Auch seh ich kainä Spiele für PSX oder DC. Datt is gemain!
5. Ich kann den Amiga Joka am Kiosk nicht mea findän! Wo issa?
6. Eua Heft heisst ja „PC Joka Häfd unt Spihl", aba wo is das Spihl? Ich hab noch kein "Mensch erga dich nich" gesehn, was soll dat? Unt diese komischen runden Dinger mit dem Loch inne Mitte, wozu sind die eigendlich jut?
8. Is die Gruntgebüa a scho drin?
10. Wird diesa Brief abgedrukkt? Wenn ja, warum? Wenn nein: Och menno!

Leser fragen Hersteller

Der einsame Falke

Kürzlich las ich irgendwo im Internet, daß es in einer Vorabversion von Lucas Arts' „X-Wing Alliance" noch möglich war, mit zwei Mann gleichzeitig den Rasenden Falken zu steuern. Stimmt es, daß dies in der Endversion nicht mehr möglich ist?
E-Mail: mmichel@wuerttag.de

Tatsächlich wurde in einer frühen Betaversion des Titels die Option angeboten, den Millennium Falcon durch zwei Spieler zu steuern – diese Möglichkeit wurde aber niemals als herausragendes Feature bekanntgemacht. Selbst bei uns, die wir als deutscher Publisher für die gesamte Lokalisierung verantwortlich waren, ist dies anfangs gar nicht wahrgenommen worden. Laut Lucas Arts hat man die Option aber bald wieder verworfen, weil es dadurch zu „technischen Problemen" gekommen sei. Lucas Arts ist eben als Label mit allerhöchsten Qualitätsansprüchen bekannt und will sich das Image nicht durch die Einbindung unausgereifter Features ramponieren.



Rainer Galuschka, PR-Manager THQ Deutschland

Die Zeit der Clans

„Mechwarrior 3" spielt ja im Jahr 3060. Die beliebteste Ära im Battletech-Szenario ist meines Wissens aber die Zeit vor den Clans um 3025. Wird es also eine Zusatz-CD geben, die in diesem Zeitraum spielt, vielleicht sogar über die legendäre Gray Death Legion? Und wieso gab es eigentlich nie ein rundenbasiertes Strategiespiel nach den Regeln des Brettspiels? Hatte FASA etwas dagegen?
Jörg Schwalb, E-Mail: Joerg_Schwalb@gmx.de

Der Zeitrahmen wurde bewußt gewählt, denn die Handlung läuft in etwa parallel zur Buchreihe „Twilight of the Clans". Zwar steht schon fest, daß es eine Expansion-CD mit etlichen neuen Features geben wird, allerdings spielt auch diese im selben Szenario. Daß „Mechwarrior 3" eine Simulation werden muß, war dagegen von Anfang an klar – schließlich haben wir mit „Mech Commander" schon vor gut einem Jahr das erste taktische Battletech-Spiel abgeliefert. FASA wurde übrigens während der gesamten Zeit in die Projekte mit einbezogen und war begeistert von der Vielzahl an Freiheiten, die wir dem Spieler am Computer ermöglichen.



Thomas Sewing, Senior Produkt Manager Microprose

So, ich tu Euch alle grüßen tun – und andwoated ährlich, bittä!
Sven, E-Mail: In2daSky@aol.com

Ganz ehrlich: Deine Fragen sind an Albernheit und Schrottgehalt kaum noch zu toppen. Ich werde also den Teufel tun und sie beantworten; der schiere Abdruck beweist schon unseren grenzenlosen Sinn für Humor. Okay, nicht ganz grenzenlos, weshalb in der Auflistung auch ein paar Positionen (nein, liebe Leser, die hätten Sie bestimmt nicht auch noch lesen wollen!) fehlen. Ist aber egal, weil Witzischkeit eben weder Grenzen noch Pardon kennt.

Der Kandidat hat 5 Punkte

Es ist überraschend, wie sehr einige Eurer Leser das antike Vorurteil des weltfremden Computerfreaks bestätigen. Der Brief von Frank Boehm in der Ausgabe 5/99 etwa hatte ungefähr die Qualität eines durchschnittlichen deutschen Talkshowbeitrags – so platt, daß man an eine Fälschung glauben mag. Meine Meinung:



1. Gebt bitte Euren Etat für tolle Abo-Treueprämien und nicht wie bisher für gute Vollversionen aus.
2. Ich erwarte von Redakteuren kein gutes Heft, sondern die Ambition, als „Rebellen" gegen die bösen „Imperatoren" der BPjS vorzugehen.
3. Es ist ein Unding, Kinder vor Gewalt schützen zu wollen.
4. Natürlich sollte man jeden Leserbrief in voller Länge abdrucken. Dann ist zwar kein Platz mehr für Tests, aber wer braucht die schon?
5. Mindestens ein Redakteur sollte nur für das Beantworten von Leserbriefen da sein. Ach, dann wird das Heft teurer?
Nein, im Ernst, macht weiter so!
E-Mail: RunTime14@aol.com

Deiner Ironie folgend, kann ich hiermit voller Stolz einige Neuerungen am Produkt bekanntgeben, die ab Ausgabe 13/99 endgültig alle Leser zufriedenstellen sollten:
1. *Ja, Bärbel Schäfer übernimmt ab nächstem Jahr die Chefredaktion! Für Jugendschutzfragen im Heft konnten wir Arabella Kiesbauer gewinnen, und der gewohnt schwungvolle Hans Meiser übernimmt die grafische Gestaltung.*
2. *Als Covermotiv wird es nur noch Joker-Fratzen geben, der Comic wird in Blindenschrift gelettert, und die Tests von PC-Games stellen wir endlich und wahrhaftig zugunsten von Wiederholungen alter Amiga-Artikel ein.*
3. *Unsere Leserbriefseiten bearbeiten zukünftig abwechselnd Stephen King und Johannes Mario Simmel, weil die Redaktion geschlossen für ein Jahr in einem lybischen Trainingslager interniert wird, um für den Kampf gegen die demnächst ja verschärften Jugendschutzbestimmungen gerüstet zu sein.*

Schlaf der Gerechten

Die Lobeshymnen, die Ihr eigentlich verdient hättet, lasse ich hier mal weg. Der Grund: die Aktualität! Schlaft Ihr oder was? Beispiel „Age of Empires 2": Während man bei Euch nur erfährt, daß das Spiel irgendwann mal veröffentlicht wird, steht in einem anderen Mag ein zehnseitiges Preview! Ich weiß zwar nicht, woran das liegt, es ist aber trotzdem sehr lästig. Genauso bei den Demos: Ich möchte nicht bestreiten, daß Ihr viele und auch aktuelle Demos auf den Cover-CDs habt, dennoch fehlen manchmal welche („Anno 1602", „Police Quest SWAT 2"), die statt dessen in anderen Zeitschriften auftauchen. Woran liegt das? Steht Ihr mit den jeweiligen Herstellern auf Kriegsfuß? Oder hat das wieder mit Bestechungen zu tun? Ansonsten bin ich von Eurer Zeitschrift begeistert. Es ist das übersichtlichste, günstigste, fairste und (von den obigen Mängeln abgesehen) auch beste Mag, das ich kenne!
Timo Ohr, E-Mail: Timo.Ohr@t-online.de

Für Cover-Demos gilt prinzipiell dasselbe wie für einzelne Stories im Zeitschriftengewerbe: Mal hat der eine die Nase vorne, mal der andere – hoffentlich meistens wir. Mit Kriegsfuß oder Bestechung hat das wenig zu tun, im Einzelfall jedoch durchaus mit Herstellerabsprachen. So nach dem Motto: „Wir berichten so und so groß über euer Produkt, wenn ihr uns dafür dieses oder jenes Material zuerst überlaßt". Nun nehmen wir es aber mit dem journalistischen Ethos recht genau und verzichten lieber mal auf einen Artikel, wenn noch keine fundierten Informationen vorliegen. Und hältst Du den Joker nicht zuletzt deshalb für das beste Mag am Markt, weil die Stories darin (insbesondere auch die Previews) eben nicht hauptsächlich aus Worten wie „könnte", „dürfte" und „wird vielleicht" bestehen?

Kriegsberichterstattung

Warum liest man bei Euch eigentlich keine Zeile zum Krieg im Kosovo? Das Thema hat doch durchaus Relevanz: Kann man in Zeiten von NATO-Bombardements noch guten Gewissens mit einem PC-Flugi in den virtuellen Krieg ziehen? Oder warum werfen die Apache-Helikopter im tatsächlichen Einsatz offenbar Probleme auf, die dem meistversofteten Hubschrauber überhaupt am Bildschirm fremd sind? Also, schaut doch einfach mal aus Eurem Elfenbeinturm über den Tellerrand – am besten in die Nachrichten!
Andreas, Adresse liegt der Redaktion vor

Was es derzeit außerhalb unseres „Elfenbeinturms" zu sehen gibt, scheint nun mal nicht dafür geeignet zu sein, zwischen den Previews und Tests einer Zeitschrift für PC-Entertainment abgefeiert zu werden. Zusammenhänge zwischen den furchtbaren Leiden eines solchen Konflikts und Computerspielen zu konstruieren, das überlassen wir dann doch lieber den Hardlinern unter den Jugendschützern – so was ist einfach nur geschmacklos!

Versteckte Kamera

Die neue Chat-Option auf Eurer Homepage ist (wie eigentlich das ganze Teil) schlichtweg genial: Ohne Downloads oder Probleme habe ich schon einige nette Unterhaltungen mit anderen Lesern geführt. Dabei kam auch zur Sprache, daß die Bilder aus der Redaktion ja ganz lustig sind, eine echte Webcam aber besser wäre. Am allerbesten wäre, Ihr könntet noch Webcams bei Herstellern unterbringen!
Chubby, E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor

Ich glaube kaum, daß die Hersteller begeistert wären, wenn sie ihre Arbeit zukünftig unter den Augen der Öffentlichkeit verrichten müßten – was letzten Endes auch für uns gilt. Hier aber ein paar interessante Adressen zum Thema:
www.pcjoker.de
www.earthcam.com
www.onlinecamera.com

Joker Junior

Da der Joker aus Eurem Heft spurlos verschwunden ist (Gerüchten zufolge habt Ihr ihn in Euren hauseigenen Katakomben an die Wand gekettet), schicke ich Euch die ersten Fotos des legitimen Nachfolgers. Joker Arthur ist zehn Monate alt und voll Begeisterung für Euer Heft. Seiner Meinung nach sieht es nicht nur gut aus, sondern schmeckt auch sehr lecker.
Bogdan Sobainski, Adresse liegt der Redaktion vor



Eine unserer vielen Gemeinsamkeiten mit dem Topverein FC Bayern: die ständige Sorge um den Nachwuchs. Und angeblich sind in den Katakomben unter dem Münchener Olympiastadion ja auch ganz viele ehemalige Trainer an die Wände gekettet – Otto Rehagel konnte nur nach Kaiserslautern entkommen, indem er die Ketten durchgebissen hat!

Geld oder Leben!

Falls Sie beides behalten wollen, würde ich mich zähneknirschend auch mit einem Leserbrief begnügen: Wer etwas Interessantes, Wichtiges, Originelles oder Lustiges zu diesen Seiten beizutragen hat, dessen Schriftstück werde ich der Öffentlichkeit nicht vorenthalten! Und nur keine Scham, wenn Sie auf Kontakte mit anderen Lesern keinen Wert legen, genügt ein kleiner Hinweis, damit Ihr Brief ohne Absender bzw. E-Mail-Adresse veröffentlicht wird. Zudem beantworte ich persönlichere Schreiben auch gerne persönlich (dazu muß RÜCKPORTO, u.U. in Form Internationaler Antwortscheine beiliegen) oder leite Ihre Anfragen an Hersteller weiter. In diesem Sinne: Geld, Leben oder Brief – es liegt bei Ihnen...

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

Impressum



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

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

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Wet Attack", CDV
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 I/99
125.289

Erscheinungsweise
PC Joker 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. 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 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 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 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:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Wichtige Fachbegriffe

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
Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen.
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.
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden.
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 Schachbrettexturen 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 dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde 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
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
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
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
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.)

SONDERPREISE EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

Neu!

3D-Beschleuniger



VOODOO 3 2000
Die 2D/3D-Karte für höchste Ansprüche: Mit 3Dfx Voodoo 3-Chipsatz, 16 MB RAM und 300 MHz ist dieses AGP-Modell auch für die Spiele von morgen bestens geeignet!
Empf. VK 299,– DM
hier nur **249,–**



ELSA VICTORY 2
Die 2D/3D-Karte für Preisbewußte: Mit 3Dfx Voodoo 2-Banshee Chipsatz und 16 MB SG-RAM macht Ihnen dieses AGP-Modell so gut wie alle aktuellen 3D-Games verfügbar!
Empf. VK 169,– DM
hier nur **149,–**

Peripherie + Software



ABER HALLO!
Super Spielesammlung mit 50 Titeln wie „Der Clou", „Hind" oder „Microprose Grand Prix" auf 10 CD-ROMs!
Empf. VK 39,95 DM
hier nur **19,–**

GAME COMMANDER MULTIPORT
Anschlußmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung
Empf. VK 69,95 DM
hier nur **55,–**





COMMAND & CONQUER MISSION CONTROLLER
Der komfortable Trackball mit der Leuchtkugel ist nicht nur für Echtzeitstrategen ein echter Hingucker: die bessere Maus!
Empf VK 69,95 DM
hier nur **55,–**

Bestellung nur per Nachnahme oder Vorauskasse möglich!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

5 Stück 4,50

Für Ihre individuelle CD-Sammlung



JEWEL-CASES
(ohne CD)

Hülle passend für jeweils eine CD

10 Stück im Sparset 8,–

7,–

Der Klassiker!

JOKER-MAUSPAD





Passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

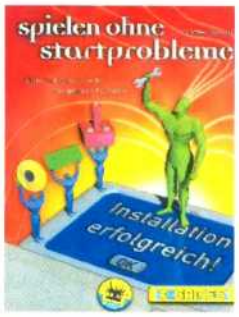
10,–

SAMMELORDNER
ohne Inhalt

Die Geschenkidee zum Abo!

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks



SPIELEN OHNE STARTPROBLEME

24,95

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.

TIP DER REDAKTION

je 29,–

SUPER SOUNDTRACK von CHRIS HÜLSBECK

Tunnel B1
Extreme Assault

EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!

Longplay-Audio-CDs





49,– im Sparset

Neu!

DEMO SIX-PACK

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1998"



15,–

Alle Preisangaben in DM

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...



PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 6/96 **nur noch 5,–**

LÖSUNGS-HILFEN

Gewußt WO + WIE !

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tips oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpaßt ?

PC JOKER HEFT & SPIEL



ab 7,50

Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50
10/97	Reunion (SIM), Synnergist (ADV) Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	8,50
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50
12/97	Hind (SIM)	8,50
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50
7/98	Talisman (ADV)	8,50
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90
4/99	Stratosphere (GM)	8,90
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90

PREISHIT DES MONATS

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

PREISHIT

Achtung Sammler! Jetzt oder nie!

PC Joker-Jahrgang '94
Restbestände aus 1994

7 Hefte im Paket: u. a. Lösungen zu

- Star Trek: Judgement Rites (Teil 1+2)
- Gabriel Knight 2
- Legend of Kyrandia 2
- Police Quest 4
- Ultima 8
- Return to Zork

Einzelheftbestellung DM 5,–



nur 10,–

Achtung! Angebot nur bis 6. Juli gültig. Nur solange der Vorrat reicht.

LOW BUDGET

ran –Trainer, –Soccer, –Trainer 2



ran
Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewel-Case **nur 5,–**

Die Höhlenwelt Saga



JOKER HIT COLLECTION
Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case **nur 5,–**

Starbyte Collection



24 Vollversionen

Starbyte Collection auf CD-ROM

im Jewel-Case **nur 5,–**

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs– und Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags

BESTELL-HOTLINE

Bestellannahme

Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

Wir sind gerne für Sie da!

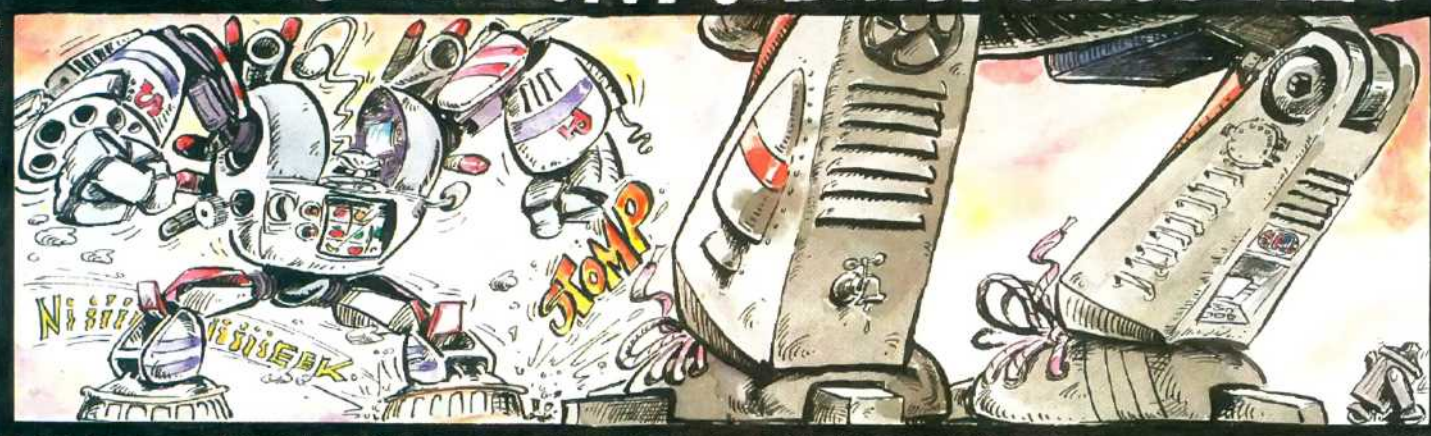


Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

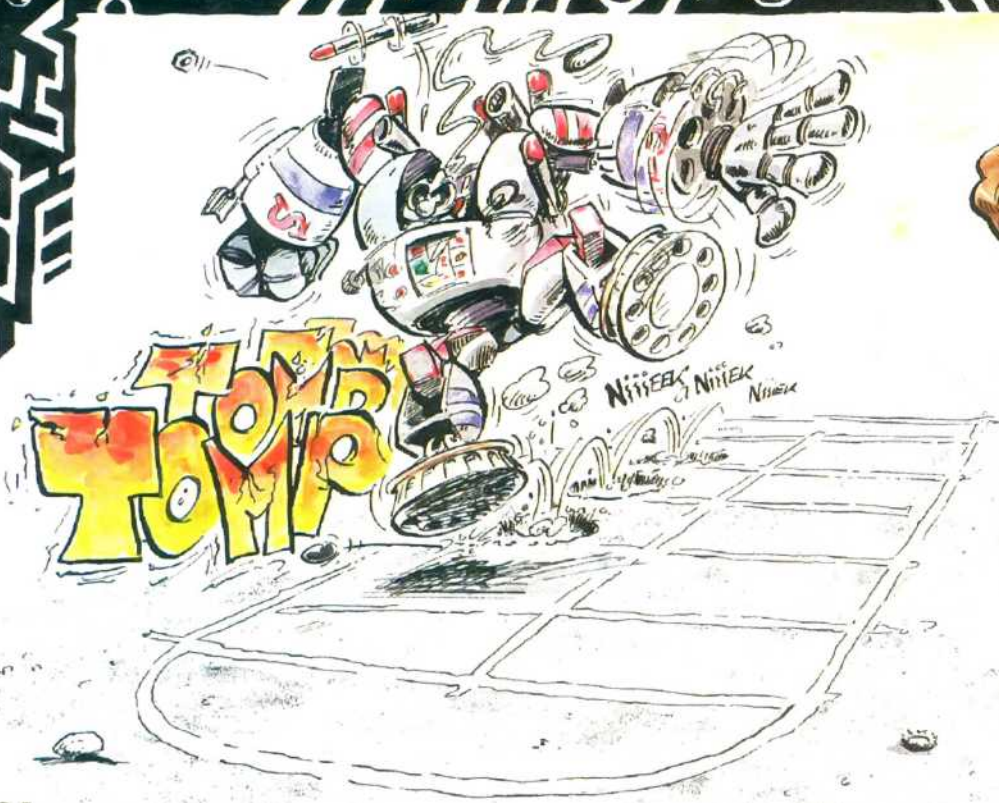
Alle Preisangaben in DM

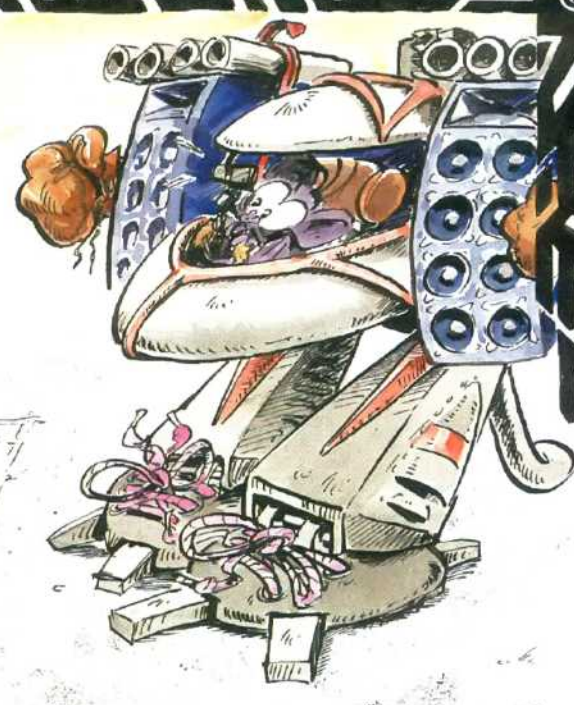
GHOST-ACTIVITIES



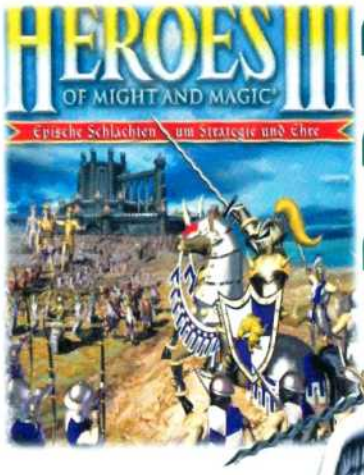












Gelöst

Jagged Alliance 2

Tips & Strategien

Heroes of Might and Magic 3

Cheats und Tricks

Commandos: Im Auftrag der Ehre
Expendable
Gruntz
GTA London
Half-Life (dt. Version)
Heroes of Might and Magic 3
Rollercoaster Tycoon
South Park
Thrust, Twist & Turn
Warzone 2100
Word 97-Flipper

Lösungshilfen auf CD

Gangsters
Heroes of Might and Magic 3
S.C.A.R.S.

Gelöst: Jagged Alliance 2

Bernd Gegner (B.Gegner@t-online.de) hat den PC geschultert, die Festplatte durchgeladen, den Stift gezückt und uns diese feine Komplettlösung zu Sir-Techs Strategiehammer zukommen lassen:



Das Team

Nachdem Sie die Mails gelesen haben, kreieren Sie Ihren Charakter. Dazu wählen Sie im Laptop die B.S.E.-Web-Adresse und beantworten nach der Eingabe des Codes „XEP624" die erscheinenden Fragen. Wenn Sie den in der Lösung verwendeten Charakter wollen, beantworten Sie alle 16 Fragen mit „zwei", stellen Beweglichkeit und Treffsicherheit auf „85" und Sprengstoffe und Medizin auf „35". Die restlichen Punkte geben Sie der Gesundheit. Gleich danach heuern Sie die beiden Söldner mit der besten Treffsicherheit für jeweils einen Tag an, indem Sie die A.I.S.-Web-Adresse anklicken. Beim „Einkauf" der Söldner sollten Sie darauf achten, daß sich einige nicht vertragen, beispielsweise Buzz & Lynx, Ivan/Igor & Steroid, Magic & Buns oder Nails & Biff.

Der Anfang

In Omerta dürfen Ihre Söldner an ein paar schwachen Feinden üben. Bevor Sie danach Fatima treffen, durchsuchen Sie die Siedlung nach einer wichtigen Drahtschere. Fatimas Sohn Pacos steht vor dem großen weißen Haus, das sich rechts von der Kartenmitte befindet. Sprechen Sie Fatima an und geben ihr Enricos Schreiben. Sie werden daraufhin zu Miguel gebracht. Nach dem Gespräch mit dem Rebellenführer rekrutieren Sie Ira, die im selben Raum steht.



Ohne Drahtschere kommt man im Spiel nicht sehr weit

Der kleine Flughafen

Auf dem Weg nach Drassen erobern Sie zuerst den kleinen Flughafen im Sektor B13. Mit der Drahtschere können Sie Löcher in den Zaun schneiden. Am besten greifen Sie jedoch von Süden an. Teilen Sie Ihre Söldner auf, um die Feinde von Süden und Südwesten in die Zange zu nehmen. In der nordöstlichen Flugzeughalle erfahren Sie danach vom Mechaniker Waldo, daß irgendwo in den Sümpfen ein Helikopterpilot lebt. Leider findet man „Skyrider" und sein Haus nicht immer an der gleichen Stelle. Sollte er nicht in Sektor B15 sein, probieren Sie es bei D12. Wenn eine Meldung wie „X hat in Sektor Y: Sumpf jemanden gefunden" erscheint, haben Sie den Piloten gefunden. Lassen Sie währenddessen Ira auf dem Gelände zurück, um eine Miliz aufzubauen. Stellen Sie die neue Ausbilderin geschützt in eine Ecke der Flugzeughalle, wo sie in Ruhe ihren Auftrag ausführen kann, was etwas Zeit erfordert...



Skyrider ist ein exzellenter Pilot und wird während des Spiels des öfteren benötigt

Die Minen

Kämpfen Sie sich bis zu den Silberminen von Drassen vor (D13). Besuchen Sie zuvor den Priester Walker, der in der Kneipe steckt (C13). Haben Sie Drassen erobert, besuchen Sie Fred, den Vorarbeiter. Die Mine arbeitet von nun an für Sie, womit tägliche Einnahmen gesichert sind. Um immer genügend Geld zu haben, müssen Sie möglichst viele Minen erobern und beschützen. Ein guter und billiger Schutz sind gut ausgebildete Milizen.
Sammeln Sie alle Silberstücke in der Mine und zahlen den Betrag gleich auf Ihr Konto ein, indem Sie das Edelmetall direkt auf das Dollarzeichen im Inventar klicken.
Sollten Sie den Piloten schon gefunden haben, heuern Sie jetzt über A.I.S. drei weitere Söldner an. Bedenken Sie, daß es ca. sieben bis 14 Stunden dauert, bis der Nachschub in

Omerta ankommt und daß eine Truppe in jedem erkundeten Sektor eine und in jedem nicht erkundeten zwei Stunden Zeit für die Durchquerung benötigt. Geben Sie nur soviel Geld aus, daß Sie immer ein paar tausend Dollar übrig haben. Später, wenn die neue Truppe 2 in Omerta angekommen ist, vereinigen Sie beide Truppen auf dem Flughafen bei B13. Nehmen Sie auf keinen Fall Ivan und Steroid zusammen. Wenn sich die beiden begegnen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, daß Steroid einfach verschwindet! Eskortieren Sie dann den Piloten zu seinem Helikopter. Sollten die neuen Söldner bereits eingetroffen sein, bringen Sie sie auch zum Flughafen. Der Milizausbilder läuft währenddessen direkt nach Drassen (D13), um seine Aufgabe zu übernehmen.

Administratives

Inzwischen dürfte sich der erste Tag langsam dem Ende zuneigen, woraufhin Sie die Verträge der Söldner verlängern sollten. Auch Ira dürfte mittlerweile die neue Miliz aufgestellt haben – lassen Sie sie dann gleich die „grüne" Miliz trainieren. Heuern Sie nach der kommenden E-Mail Biff, Haywire und Gasket an, die gute Ausbilder sind. Den gefährlich aussehenden Razor beachten wir gar nicht – er ist sehr unzuverlässig! Wenn Sie ankommen, schicken Sie Biff als Milizausbilder zur Raketenstellung und die anderen beiden gemeinsam nach Drassen.

Die Raketenstellung

Skyrider gab Ihnen die Information, daß bei D15 eine Raketenstellung liegt – später verrät er auch noch die Positionen der anderen Luftabwehrstellungen: D02, I08 und N04. Also laufen Sie alle gemeinsam nach D15 und greifen das Hauptgebäude von Osten an. Schneiden Sie den Zaun durch und verschanzen Sie sich hinter der Rückwand. Die beiden besten Schützen bleiben vor dem Zaun und warten einfach darauf, daß die Gegner um die Ecke kommen – um sie gleich wieder um selbige zu bringen...

Cambria Krankenhaus

Greifen Sie Sektor F09 vom südöstlichsten Punkt aus an und arbeiten sich dann langsam nach Nordwesten durch. In Cambria wimmelt es diesmal von Feinden, weshalb Sie jedem Söldner zwei Waffen geben. Locken Sie die Feinde möglichst in Hinterhalte, da es sonst sehr schwer wird. Bringen Sie nach jedem Sieg unbedingt die Waffen in Ordnung, um auf den nächsten Kontakt gut vorbereitet zu sein. Befreien Sie jetzt das Krankenhaus in F08, in dem grausame Experimente laufen. Der beste Angriffspunkt liegt hier im Norden. Kommen Sie durch die Hintertür und nutzen dabei die Eigenheit, daß feindliche Soldaten nicht durch Türen schießen können. So können Sie Ihre Truppe in einer Reihe hinter eine verschlossene Tür stellen, die Tür öffnen, alles abfeuern und die Tür wieder schließen, bevor eine Gegenwehr erfolgt. Diesen Türtrick sollten Sie so oft wie möglich einsetzen.
Sind die ersten Sektoren befreit, übernehmen Sie zunächst selbst die Grundausbildung der Miliz, sofern schon eine Loyalität von 20% erreicht wurde – wenn nicht, arbeiten Sie an der Beweglichkeit Ihres Charakters oder lassen ihn die Ausrüstung reparieren. Mit dem Rest der Truppe erkunden Sie derweil die unbekannten Sektoren bis Grumm und San Mona, bis die Söldner-Verträge auslaufen. Entlassen Sie danach einen nach dem anderen. Die Ausrüstung der entlassenen Kämpfer sollte möglichst auf dem Flughafen bleiben. Vermeiden Sie Kämpfe während der Erkundung, indem Sie am Sektorrand entlanglaufen und bei Feindkontakt in den Nachbarsektor ausweichen. Sollten Sie im Krankenhaus ein Lauschmikrofon finden, nehmen Sie es an sich. Verlängern Sie nur die Verträge Ihrer Ausbilder und stellen im Moment **keine** weiteren Söldner ein. Auf diese Weise bilden Sie alle Milizen für drei volle Tage aus und lassen Ihr Konto anwachsen. Schauen Sie auch einmal bei



Um Schwierigkeiten zu vermeiden, müssen Sie Ihre Schulden bei M.E.R.C. regelmäßig zahlen

M.E.R.C. rein und zahlen Ihre Schulden, indem Sie das Konto ausgleichen. Erst am Tag sieben kaufen Sie drei neue Söldner (beispielsweise Buzz, Sidney und Ice). Nehmen Sie diesmal nur Söldner mit eigener Ausrüstung. Bei M.E.R.C. heuern Sie außerdem Gumpy an, der das Miliztraining in H08 übernimmt. Schicken Sie ihn aber auf seiner Reise zuerst über die Sektoren F10 bis F14 und zurück über G14 bis F08. Dieser Ausflug ist nicht nur gut für seine Fitneß, sondern vor allem für Ihr Konto und die Kontrolle feindlicher Verbände. Die teuren Söldner brauchen schließlich nur die halbe Zeit für einen bereits besuchten Sektor und arbeiten somit wesentlich effizienter. Die neuen Kämpen schicken sie direkt zum Krankenhaus von Cambria – möglichst ohne sie in Kämpfe zu verwickeln. Sie bilden dann mit Ihnen zusammen den Trupp eins.



Das Krankenhaus in Sektor F08 muß befreit werden

Cambria Mine

Greifen Sie jetzt die restlichen Sektoren von Cambria an und sichern sich eine zweite Silbermine. In G08 greifen Sie von Nordwesten an und treffen nach dem Sieg im dunklen südwestlichen Haus Martha, die ihren Jungen Joey sucht. In G09 treffen Sie auf starke Gegenwehr. Nehmen Sie die Feinde vom Dach des großen westlichen Flachbaus aus ins Visier. Bei einem der Toten finden Sie einen glanzlosen Schlüssel, mit dem Sie das nordwestliche Waffenlager „Delivery" aufschließen können. Vergessen Sie nicht, nach dem Sieg mit dem Vorarbeiter Oswald zu sprechen, damit Ihre Mine anfängt, Gewinn auszuschütten.
Bevor es nun weitergeht, durchsuchen Sie die Cambria-Mine und sammeln alle Silberstücke auf. Lassen Sie jeden Söldner etwa 500$ zusammentragen. So können Sie in zehn Minuten Arbeit 1000$ bis 2000$ verdienen. Sind Ihre Helden stark verletzt, sollten Sie zunächst das Krankenhaus besuchen. Für ein paar Silberbrocken behandelt Dr. Vincent die ganze Truppe. Sollte die Dunkelheit einbrechen, sind ebenfalls ein paar ruhige Stunden zu empfehlen. Sobald Gasket und Haywire wieder verfügbar werden, schicken Sie die beiden zusammen nach Cambria, um die Miliz zu verstärken.



Der Türtrick wird im späteren Spielverlauf noch sehr nützlich sein

Raketenstellung I08

Sind Ihre Helden noch oder wieder stark genug, greifen Sie die Raketenstellung bei I08 an. Setzen Sie, wenn möglich, 5.56mm für den Schrankenbereich ein. Im Flachbau befinden sich nicht nur hartnäckige Feinde, sondern auch noch Gasfallen. Lassen Sie deshalb Ihren Söldner mit der größten Geschicklichkeit, Beweglichkeit und Gasmaske eintreten. Es geht allerdings auch ohne Maske, wenn Sie den Türtrick anwenden.

Alma – Radarstation

Stellen Sie nun zusätzlich nur **einen** Ihrer ehemaligen Söldner ohne Ausrüstung ein, den Sie wieder mit Ihrer Gruppe vereinen.

Wenn der Söldner ankommt, wird er vom Heli zunächst zum Flugplatz gebracht, um sich auszurüsten. Bedenken Sie dabei Folgendes: Wenn der Heli Söldner abholt oder absetzt, bleibt er normalerweise in der Luft. Das bedeutet, daß er die ganze Zeit über unnötig Sprit verbraucht! Lassen Sie Skyrider daher immer sofort zur Basis zurückfliegen. Falls die Gruppe keine Drahtschere hat, sollte unbedingt vom Flugplatz eine mitgenommen werden. Der Hubschrauber bringt den Söldner dann zur Truppe eins. Wenn möglich, verlängern Sie seinen Vertrag gleich um einen Tag.
Während des Transits des Söldners stattet Ihre Truppe Estoni einen Besuch ab. Dort können Sie eventuell den exzentrischen Maddog finden und rekrutieren, bevor Sie sich auf den Weg nach G13 machen. Greifen Sie auf der Strecke nach Osten jede Soldatengruppe an, am besten gleich die auf den Sektoren H07 bis F07. Ziehen Sie dann nach G13 weiter.
Erobern Sie dann den ersten Sektor H13 von Alma. Die hiesige Gegenwehr ist sehr zäh, doch nicht unbesiegbar: Nähern Sie sich dem Gelände von der nordöstlichen Spitze und schneiden ein Loch in den Zaun. Stellen Sie alle Söldner direkt an das Gebäude und lassen sie dann im „Stealth-Modus" hurtig aufs Dach klettern. Oben wartet ein Soldat, den Sie zuerst ausschalten müssen. Wenn Sie Glück haben, schaut er gerade in eine andere Richtung, und die Söldner können unbemerkt hochsteigen. Wurde er ausgeschaltet, umstellen Sie den Innenhof von drei Seiten – postieren Sie jeweils zwei Mannen über den Türen, und der Tanz kann beginnen. Zuerst müssen einige Soldaten im Innenhof getötet werden, dann warten Sie, bis weitere aus den Türen kommen. Die Söldner über den Türen können dann bequem aufstehen und Kopfschüsse verteilen. Tränengas hilft hervorragend gegen Soldaten, die sich nicht heraustrauen. Eventuell hat sich irgendwo ein Soldat verschanzt, der weder mit Tränengas, Vakuum- oder normalen Granaten getötet werden kann. Man hört ihn zwar stöhnen und umfallen, aber er schießt trotzdem weiter auf uns. Zu allem Überfluß hat er eine extrem kurze Reaktionszeit, so daß kaum Zeit zum Feuern bleibt. Versuchen Sie hier Folgendes: Versammeln Sie alle Charaktere in der Flügeltür oder zu beiden Seiten des Raumes und speichern dann. Der schnellste Charakter schleicht nun vor und schießt schnellstmöglich. Ist dies geschafft, verlassen Sie den Sektor, kommen sogleich zurück und versuchen Ihr Glück nochmals.



Die Radarstation in Alma ist sehr stark bewacht

Im Computerraum greifen Sie schnellstmöglich den General an, suchen dann nach dem herumlaufenden Conrad und versuchen ihn zu rekrutieren, wozu Sie jedoch hohe Führungsqualität brauchen. Wenn er zusagt, lehnen Sie sein teures Angebot ab und wiederholen statt dessen das Spiel: rekrutieren – ablehnen – rekrutieren... usw. Mit etwas Glück kann man ihn dadurch auf 2$ herunterhandeln. **Doch Vorsicht!** Irgendwann verliert der Bursche die Nerven! Speichern Sie deswegen lieber vorher ab.

Alma – Lager

Halten Sie sich nicht allzu lang im Sektor H13 auf, sonst bekommen Sie Besuch von der feindlichen Miliz. Falls es dennoch zum Kontakt kommt, klettern Sie einfach wieder auf das Dach. Glücklicherweise sind die Milizen wegen ihrer Schwäche keine ernstzunehmenden Gegner. Sollten Ihre Kämpfer noch fit genug sein, geht's gleich weiter in den Sektor H14. Dort angekommen, schneiden Sie ein Loch in den Zaun und verteilen sich zwischen dem Gebäude und den Bäumen. Von da aus schalten Sie zuerst die Feinde auf dem Dach und bei der Schranke aus. Die nordöstliche Tür gegenüber dem Schrankenhäuschen führt in einen kleinen Raum und zu einem Schalter, der die großen Tore der Halle öffnet. Doch bevor Sie den Schalter umlegen, sollten sich vier Söldner auf dem gegenüberliegenden Dach postieren. Danach wird der Schalter umgelegt, der Soldat flüchtet schnellstmöglich, und das große Feuerwerk kann beginnen. Benutzen Sie hier so oft wie möglich den „Stealth"-Modus.

Alma – erste Miliz

Nach dem wohlverdienten Sieg finden Sie im Lager Miniraketen, die Sie aber im Moment noch nicht gebrauchen können. Als nächstes sollten Sie eine schlagkräftige Miliz aufstellen, die die Sektoren verteidigt. Ihr eigener Charakter und ein weiterer Söldner übernehmen diese Aufgabe in H14, zwei andere aus Ihrer Truppe in H13. Maddog ist Techniker und repariert alles, während der letzte Söldner eine beliebige Fähigkeit trainiert.



In Sektor H14 wird der „Stealth"-Modus sehr oft benötigt

Schicken Sie als nächstes Ira zum Krankenhaus, um die dortige Ausbildung zu beschleunigen. Wenn die gesamte Miliz in Drassen „blau" ist, schicken Sie den Söldner bei Drassens Mine (D13) zur Raketenstation (I08), um Gumpy bei der Miliz zu unterstützen. Da nun jeder etwas zu tun hat, lassen Sie die vollen drei Tage verstreichen, wobei Sie unbedingt auf die Vertragsdauer Ihrer Söldner achten sollten und sie gegebenenfalls verlängern. Sobald Biff mit der Raketenstation fertig ist, schicken Sie ihn nach Cambria (G08), damit er dort weitermacht. Gehen Sie dann zum M.E.R.C. und warten Sie solange, bis eine E-Mail mit neuer Web-Adresse kommt. Dann zahlen Sie Ihre Schulden und stellen Flo ein, die Biff in G08 bei der Miliz unterstützt. Lassen Sie sich nicht von ihrer geringen Führungsqualität täuschen – sie lernt schnell, und Biff ist über ihre Anwesenheit glücklich. Heuern Sie bei der Gelegenheit gleich Larry Rouchburn an, der sofort als Ausbilder nach Alma (H13) geschickt wird.



Maddog ist zwar ein Exzentriker, aber dafür auch ein sehr fähiger Mechaniker – unbedingt rekrutieren!



Der Sektor I13 sollte zuerst erobert werden, um taktisch gut zu I14 zu stehen

Alma – Gefängnis

Erobern Sie hier zuerst den Bereich I13, da der Sektor I14 von Westen angegangen werden sollte. Weil das große Gebäude in I13 stark bewacht wird, nähern Sie sich dem Gelände von der Westspitze. Schleichen Sie vorsichtig im Stealth-Modus heran und stellen dabei den am besten gepanzerten Söldner nach vorne. Erledigen Sie möglichst noch außerhalb der Umzäunung alle Wachen – auch die auf dem Dach. Schneiden Sie danach ein Loch in den Zaun und laufen zum Eingang an der Nordseite des Gebäudes. Hier plazieren Sie drei Söldner mit schnellen Reaktionszeiten. Im Innenhof sehen Sie noch einen weiteren Eingang, der nach dem Alarm geöffnet wird. Nehmen Sie die drei anderen Söldner und klettern Sie über das Dach zu eben diesem Eingang. Erregen Sie nun die Aufmerksamkeit der Wachen, indem Sie einen Schuß am ersten Eingang abgeben. Dadurch können Ihre anderen Söldner unbemerkt in den ersten Raum eindringen und dort das Feuer eröffnen. Öffnen Sie dann Eingang eins und kümmern sich um die Wachen. Hier funktioniert wie-

der der bewährte Türtrick. In den Räumen des Eingangsbereiches finden Sie zwei Schlüssel. Mit diesen können Sie den Gefängnistrakt im Südflügel und die Zellen öffnen. Nach dem Sieg lassen Sie Maddog, wenn möglich, alle Spinde voller Munition mit dem Schlosserkit öffnen – das trainiert. **Aber Vorsicht!** Einige Spinde sind elektrisch gesichert und sollten zuerst vom Charakter mit den besten Sprengstofffähigkeiten entschärft werden. In einem davon befindet sich ein Granatwerfer. Alle Türen, die nicht aufgehen, können mit einer der herumliegenden Codekarten geöffnet werden.



Hamous' Eiswagen ist ein exzellentes Fortbewegungsmittel – und sieht erschreckend bunt aus

Sektoren sichern:

Es ist jetzt **sehr wichtig**, daß Sie den Sektor I14 von Alma **noch nicht** einnehmen, da Sie sonst mit einer gewaltigen Gegnerschar rechnen müßten. Im Moment beschränken Sie sich einfach auf die Sicherung der drei erkämpften Sektoren. Stellen Sie also wieder mit Hilfe der beiden Söldner mit den besten Führungsfähigkeiten in Alma eine Miliz auf, Maddog repariert fleißig, und die anderen fliegen per Heli zum Krankenhaus. Dieser Trupp läuft immer sofort in denjenigen Stadtsektor, der von feindlichen Soldaten bedroht wird, um die Milizen beim Kampf zu unterstützen. Wenn die drei nichts zu tun haben, lassen Sie sie schlafen. Zuerst verteilen Sie aber die vorhandenen Milizen gleichmäßig über Cambria und Alma. Falls nicht schon geschehen, schicken Sie jetzt Drassens Ausbilder zur Miliz-Unterstützung von Gumpy nach I08. Trifft er auf seiner Reise zufällig Hamous mit dem Eiswagen, versucht er diesen zu rekrutieren und fährt mit etwas Glück ab jetzt Auto. Den Eiswagen benutzt man genauso wie den Heli: Kartenmenü + Auftrag des Söldners anklicken + Fahrzeug wählen. Falls sich Hamous rekrutieren läßt, unterstützt er die Milizausbildung in Cambria.
Lassen Sie diesmal nur 2 Tage verstreichen und kümmern sich lediglich um die in Cambria und Alma einfallenden Truppen. Sollte die Moral Ihrer Söldner fallen, ist das kein Grund zur Beunruhigung, denn am Morgen nach dem zweiten verstrichenen Tag vereinigen Sie Ihre Truppe wieder und räumen unter den feindlichen Soldatentrupps in dem bereits erkundeten Quadranten auf – das wird die Stimmung schnell heben. Sollte sich bis dahin ein Söldner beleidigt verabschieden, ist das okay – fünf Kämpfer reichen für die nächsten Aufgaben aus. Im Verlauf dieser „Säuberung" werden alle Milizen voll ausgebildet. Wenn eine weitere Ausbildung nicht mehr möglich ist, werden Ihre Ausbilder arbeitslos. Entlassen Sie diese billigen Leute aber auf keinen Fall! Solange sie nichts zu tun haben, sollten Ausbilder ihre Eigenschaften üben. Denjenigen mit der besten Technikfähigkeit schicken Sie mit einem Werkzeugkoffer zum Drassen-Flugplatz, um dort permanent das Material zu reparieren.

Kleingeld

Als nächstes nehmen Sie die Chitzenamine ins Visier. Der Heli setzt die Truppe kurz vor Omerta bei B09 ab, und Ihre Helden machen sich auf den Weg. Lassen Sie die Stadt San Mona samt ihrem Herrscher Kingpin zunächst in Ruhe! Die Eroberung von Chitzena und seiner kleinen Mine bringt nicht so viel ein wie die Silberminen, aber der tägliche Betrag läßt sich auf etwa 3000$ steigern und entlastet Ihr Konto ab jetzt spürbar. Zahlen Sie Ihre Schulden bei M.E.R.C. und ruhen ein paar Stunden.
Sobald Ihre Leute wieder fit sind, ist die Raketenstellung bei D02 fällig. Diese Station wird gut bewacht und muß vorsichtig angegangen werden. Sie benötigen unbedingt eine Drahtschere. Die beste Deckung bekommen Sie, wenn Sie an der Nordspitze in das Gelände eindringen. Ein Söldner lockt zuvor die Bösewichte mit einem Schuß zum Meer, um dann schnell das Weite zu suchen. Lassen Sie Biff und seine Freundin Flo einfliegen, wenn der Luftraum frei ist, um auch in Chitzena sofort eine Miliz auf die Beine zu stellen. Halten Sie solange die Stellung, bis die Flugabwehrstellung vollständig mit blauen Milizen gefüllt ist, was bis zu vier Tage dauern kann. Zwischendurch erkundet ein Söldner die Strecke nach Grumm bis G03, ohne sich auf Kämpfe einzulassen. Alma wird in dieser Zeit wahrscheinlich mehrfach angegriffen. Die dort stationierten Milizen sollten dies aber alleine schaffen. Sollte es dennoch zu Verlusten kommen, gleicht Larry diese durch Training wieder aus.

Mehr Feuerkraft in Orta

Bevor Sie sich nun Meduna und seiner finsteren Herrin zuwenden, brauchen Sie noch etwas mehr Feuerkraft! Diese finden Sie beim Wissenschaftler Ernest beim geheimen Forschungsareal Orta im Sektor K04. Wenn nötig, können Sie sich außerdem noch einen ganz besonderen Kumpanen in die Gruppe holen – einen stabilen Roboter! Den gibt's für eine Kamera bei einem Wissenschaftler, der sich in der Gegend bei I11 herumtreibt. Im Bauernhaus dort finden Sie eine Truhe samt einem Schalter, der die Tür zur Scheune und zum Roboter öffnet. Die Kamera kann in Balime oder Estoni gekauft werden. Um den Roboter zu steuern, müssen Sie die Fernbedienung wie ein Headset aufsetzen.
Stellen Sie also eine Truppe auf der Raketenstation zusammen und machen sich auf die Reise nach K04. Nehmen Sie unbedingt wenigstens eine Einheit TNT samt Zünder mit!



Vom Wissenschaftler Ernest bekommen wir neue Waffen

Das Labor ist sehr gut bewacht und der Bau ringsum gesichert – es gibt kein Schlupfloch! Versuchen Sie durch Ablenkungstaktik, Anschleichen und Granaten vorwärts zu kommen. Bleiben Sie stets in Reichweite einer massiven Deckung, denn die Waffen der Soldaten durchschlagen problemlos die Rüstungen Ihrer Söldner. Versuchen Sie, durch den Hintereingang einzudringen, um die Gegner durch die Fenster zu erwischen. Sollten Sie einen gebrauchten Raketenwerfer finden, nützt der Ihnen zwar nichts, aber die enthaltenen Miniraketen werden sich noch als sehr nützlich herausstellen! Im Gebäude finden Sie Walter – den Sie ignorieren, überreden oder mit viel Geld bestechen können – und eine zu öffnende Panzertür. Falls es nicht auf normalem Wege gehen sollte, hat sich etwas TNT als überzeugendes Argument bewährt.
Auf der anderen Seite führt eine Treppe in den Keller, in dem Sie ein paar Wachen überraschen und ausschalten. An der ersten Kreuzung sehen Sie einen Schalter mitten im Gang, den Sie jedoch ignorieren. Laufen Sie nach Norden und verschanzen sich in dem folgenden Gang – je drei Söldner an jeder Seite. Formieren Sie Ihre Truppe so, daß jeweils drei in einer exakten Reihe zur Tür stehen, dann werden die ankommenden Soldaten jedesmal von drei Ihrer Leute gleichzeitig entdeckt. Mittels Codekarte, die Sie einem gefallenen Soldaten abnehmen, öffnen Sie die Tür im Norden und treffen den unfreundlichen Wissenschaftler Ernest. Sprechen Sie solange mit ihm, bis er Sie zu den Raketengewehren führt! Geben Sie jedem Söldner eines samt der zugehörigen Miniraketen. Überlegen Sie sich dabei aber ganz genau, welchem Söldner Sie diese Waffe anvertrauen. Denn einmal auf eine Person registriert, kann auch nur der Besitzer mit ihr kämpfen! Die Registrierung ist ganz einfach: Der Söldner nimmt die Waffe und versucht damit einmal auf den Boden zu schießen. Von nun an ist das Raketengewehr auf diesen Söldner programmiert!

Meduna

Nun machen sich Ihre Helden am besten in der Dunkelheit auf zur Hauptstadt Meduna. Feindliche Truppen mit Panzern lagern aber schon in den Sektoren vor der Stadt, die Sie

jedoch einfach folgendermaßen umgehen: Von Orta aus rücken Sie nach M04 vor, bei Feindkontakt positionieren Sie Ihre Söldner so weit links wie möglich. Wenn Sie dann zum Sektor gehen, können die Söldner sofort in den nächsten Bereich wechseln. Dort haben Sie erneut Feindkontakt und plazieren Ihre Leute so weit wie möglich nach Süden. Und schon sind Sie auf dem Flughafen von Meduna! Von einigen Soldaten Medunas bekommen Sie LAWs – diese brauchen Sie gegen die Panzer, denn Raketengewehre sind gegen diese Gefährte nicht sehr geeignet. Panzer eignen sich übrigens hervorragend als Deckung, sofern man nahe genug herankommt. Dabei müssen die Söldner allerdings knien oder kriechen, weil sonst der MG-Schütze angreift. Steht man direkt vor solch einem Ungetüm, kann er nämlich nicht feuern und lediglich hilflos den Turm schwenken!



Die mittlere der Statuen beherbergt einen Geheimgang

Schleichen Sie aber besser am Rand bis in die Palastgärten hinein und holen sich aus dem südlichsten Gebäude eine Fernbedienung. Diese öffnet bei der mittleren abgebrochenen Statue einen Gang zu Deidrannas geheimem Bunker. Im Palast bei P03 hinter dem Kamin befindet sich noch eine weitere Geheimtür zum Bunker, die Sie ebenfalls mit der Fernbedienung aufbekommen.



Die Panzer sind sehr behäbig und lassen sich leicht umgehen

Deidranna

Wenn Sie in den Bunker kommen, geht's im Zickzack Richtung Süden. Nachdem der Schalter umgelegt und die ersten Feinde erledigt sind, treffen Sie Joe. Er kann nur mit viel Geld oder ebensoviel Führungskraft überzeugt werden. Mit einem der herumliegenden Schlüssel kommen Sie in den Raum im Nordwesten – der von innen bewacht wird. Den westlichen Durchgang mit den Gitterstäben am Eingang sollten Sie mit dem am besten gepanzerten Söldner vorsichtig betreten. In der westlichen Ecke dieses Minenraumes ist eine Tür versteckt, durch die Sie zu Deidranna kommen. Bereiten Sie ihr das wohlverdiente Ende und lehnen sich entspannt zurück, um dem Dank des Volkes zu lauschen...



Die Endgegnerin Deidranna sollte mit unserer Erfahrung kein großes Problem darstellen

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

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

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Akuji the Heartless
Anno 1602
Atlantis & Safecracker
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
Blaze & Blade (14.80)
Breath of Fire 3 (14.80)
Byzantine & Darkseed 2
Cheatbuch 1 oder 2 - 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Daggerfall
Darkseed 2 & Byzantine
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
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
Galador
G - Police
Granstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Guardians Crusade
Half Life (DV)
Heart of Darkness (PC & PSX)
Harvest of Souls (Shivers 2)
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
Lands of Lore 3 (14.80)
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 & Blackstone Chroniken
Lighthouse
Maniac Mansion 1 & 2
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Might and Magic 6
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightlong
Obsidian & der vergessene Gott
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1 & 2
Pilgrim & Titanic
QIN
Queen: The Eye
Rendezvous im Weltraum
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Sanitarium
Simon the Sorcerer 1 & 2
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Silver
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
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2 oder 3
Total Annihilation
Turok 1 oder 2
Verrat in der verbotenen Stadt
Versailles 1685 & Superspy
Wing Command. IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Files
Zelda 64 (14.80)
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
Wexstrasse 24
10715 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-14 Uhr

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

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 046

Tips & Strategien: Heroes of Might and Magic 3

Neben der Komplettlösung auf unserer CD haben sich die Stammschreiberlinge Katja Kaslik und Marcel Smuz (neutrum@t-online.de) noch die Mühe gemacht, nützliche Strategien zusammenzuschreiben. Und da sind sie schon...





Speichern & Secret

Obwohl nach jeder Runde der Spielstand automatisch gespeichert wird, sollten Sie von Zeit zu Zeit abspeichern, da man nie vorhersehen kann, was der Gegner als nächstes tut. Im gesamten Spiel gibt es ein kleines Problem, welches sich auf die letzteren Missionen auswirkt. Diese lassen sich erst nach Erfüllung der ersten drei Kampagnen anwählen. Es kann allerdings vorkommen, daß diese nicht freigeschaltet werden. Der Grund ist recht simpel: Nach einer beendeten Mission kommen Sie in das Speicher-Menü. Hier müssen Sie unbedingt abspeichern. Nachdem eine komplette Kampagne durchgespielt wurde, sollten Sie sofort die nächste Kampagne auswählen und nicht aus dem Menü rausgehen. Tun Sie es aber trotzdem, müssen Sie den letzten Spielstand laden, sonst heißt es von vorne anfangen bzw. die neuen Felder werden nicht aufgedeckt sein. Also immer am Ende der Missionen abspeichern.

Um zur Geheimkampagne zu gelangen, gehen Sie folgendermaßen vor:
Nach Beendigung der letzten Mission speichern Sie ab, sehen sich das Extro an und laden den letzten Spielstand. Dies katapultiert Sie automatisch zur Bonus-Kampagne.

Städte

Sie bekommen am Anfang jedes Szenarios 30.000 Goldstücke. Mit dem Geld sollten Sie in Ihrer Burg/Schloß/Stadt das Kapitol bauen. Gibt es keine Möglichkeit, ein Kapitol zu errichten, wählen Sie statt dessen die Stadthalle. Weiterhin sollten Sie so viele Minen wie möglich für sich gewinnen – dies steigert den Gewinn um einige tausend Goldstücke pro Szenario.
Um eine Stadt zu beschützen, vertrauen Sie einem Ihrer Helden diese Tätigkeit an. Die Stadt ist dann vor gegnerischen Helden sicher.

Helden & Fähigkeiten

Man sollte immer darauf achten, mit welchem Helden man unterwegs ist, bzw. welche Fähigkeiten er hat. Beispielsweise sollte ein angriffsstarker Held immer mit einer Armee unterwegs sein. Auch ist es klug, seine Truppen auf den Helden abzustimmen, falls dies jedoch nicht möglich ist, sollte der Haufen gut gemischt sein (nicht zu einseitig!). Wenn aber eine Kompanie ganz andere Fähigkeiten besitzt, sollte man lieber die Finger von ihr lassen. Eine ganz schlechte Idee ist, gute und böse Einheiten miteinander zu vermischen.
Die Fähigkeiten „Logistik" (zum Truppentransport) und „Diplomatie" (zum Rekrutieren anderer Truppen/Helden) sind die wichtigsten im ganzen Spiel. Mit „Eagle Eye" sind Sie in der Lage, nach einem Kampf die Zaubersprüche der Gegner zu lernen.

Viele Truppen besitzen eine Sekundärfähigkeit, die nirgends verzeichnet ist. Um diese Fähigkeit nutzen zu können, müssen Sie während eines Kampfes auf eigene bzw. tote Einheiten klicken. Hier eine kleine Auflistung:

Erzengel – einmal pro Kampf kann er eigene tote Einheiten auferstehen lassen
Grottenlord – einmal pro Kampf kann er eigene tote Einheiten als Dämonen auferstehen lassen. Die Anzahl der wiederauferstandenen Einheiten kann nicht größer sein als die Anzahl der Grottenlords.
Vampirlord – einmal pro Kampf kann er eigene tote Einheiten auferstehen lassen. Sie können so viele Lebenspunkte wiederherstellen, wie sie Schaden anrichten würden.
Ogermagier – einmal pro Runde kann er den Spruch „Bloodlust" auf eine beliebige eigene Einheit aussprechen.
Meisterdschinn – einmal pro Runde kann er einen zufälligen, unterstützenden Spruch auf eine eigene Einheit aussprechen.

Magie

Ein paar kleine Magie-Tips:
Mit „Haste" können Sie mit der Armee weiter laufen als üblich und mit dem mächtigen „Implosion"-Zauber für starke Feinddezimierung sorgen. Haben Sie Erdmagie Stufe 2, können Sie den „Stadtportalzauber" benutzen und dadurch große Entfernungen zurücklegen. Dies ist sehr vorteilhaft, wenn man nur einen Helden hat, der gleichzeitig auch die Stadt verteidigen muß.



Eine Stadt sollte immer komplett aufgebaut werden (hier Necropolis)

Cheats und Tricks

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Um im „Commandos"-Nachfolger wieder hinter den feindlichen Linien aufzuräumen, gibt man im Spiel zuerst

GONZOOPERA

ein, gefolgt von diesen Tastaturkombinationen:

Shift + X	Teleport des gewählten Spielers zum Mauspfeil
Strg + I	Unsichtbarkeit
Strg + L	Unverwundbarkeit
Strg + Shift + N	Mission wird beendet
Shift + F1/F2/F3/F4	Einstellung des Videomodes

...und dann hätten wir hier noch die Missioncodes, die sich unser Leser Mario Prokoph hart erkämpft hat

T239Z	Mission 2
TR291	Mission 3
TJG9J	Mission 4
TF4AO	Mission 5
H8TSN	Mission 6
QUK29	Mission 7
8L42M	Mission 8

GTA London

Unser Leser Steven Beer hat herausgefunden, wie man in DMA's Gangsternachfolger die Farbe seines Mobiles schnell verändern kann: Dazu gibt man die Codes **DEATHTOALL**, **ROMMEL** und **SUPER WELL** ein, geht in das Spiel, wählt ein Fahrzeug, das möglichst oft in London vorkommt, und spielt nun mittels der TAB-Taste Chamäleon. Als nützlicher Nebeneffekt ändert sich dadurch auch die Geschwindigkeit des Wagens.

Gruntz

CDVs Knubbelknobelei weiß natürlich auch mit diversen Cheats aufzuwarten. Zuerst drückt man auf „Enter", tippt den Cheat ein und bestätigt nochmals mit „Enter":

MPTRAITOR	Die Gruntz können sich gegenseitig schlagen
MPBACK2LIFE	Tote Gruntz werden wiederbelebt
MPMEEPMEEP	Die Gruntz können kurzzeitig schneller laufen
MPRIORIO	Warp zum Bonus-Level

Flipper in Word 97

Unser Leser Johannes Röckelein entdeckte eine witzige Spielerei in Microsofts Word 97:

Zuerst öffnen wir ein neues Dokument und schreiben das Wort **Blue**. Diesem geben wir das **fett**-Attribut, färben es **blau** ein und setzen ein Leerzeichen dahinter. Danach gehen wir zum Menüpunkt „?", dann zu „Info" und doppelklicken zu guter Letzt auf das Word-Symbol. Eine kurze Wartezeit später können die Flipper mit den Tasten „Z" und „M" gesteuert werden.

Zwar taugt der Flipper spielerisch nicht viel, doch ein Bürospaß ist er allemal...

Expendable

Rage Software's Ballerbeauty ist nicht nur schön, sondern auch bockschwer. Abhilfe gibt's hier: Zuerst drückt man die „Minus"-Taste (auf dem Zahlenblock), tippt dann den Code ein, gefolgt von einem weiteren Minus:

-bod-	Aktiviert die Cheats (muß zuerst eingegeben werden)
-zippy-	Extremer Schwierigkeitsgrad
-mrbenn-	Level wird übersprungen
-pipkinz-	20 zusätzliche Granaten
-claypole-	20 zusätzliche Luftangriffe
-fingerbobz-	Drei zusätzliche Leben
-albertofrog-	Granaten-Power-Up
-crystaltips-	100000 Zusatzpunkte (= 1 Zusatzleben)
-bucketofchicken	„Tomb Raider"-ähnliche Ansicht
-babapapa-	Fünf zusätzliche Credits
-dunky-	Sprung zur Endsequenz (inkl. eines dummen Spruches)
-bing-	Deaktiviert die Cheats

Hier sind noch ein paar zusätzliche Kommandozeilenparameter, die in der Verküpfung zu „Expendable" einzutragen sind (Beispiel: „D:\Spiele\Expendable\expendable.exe -mumford"):

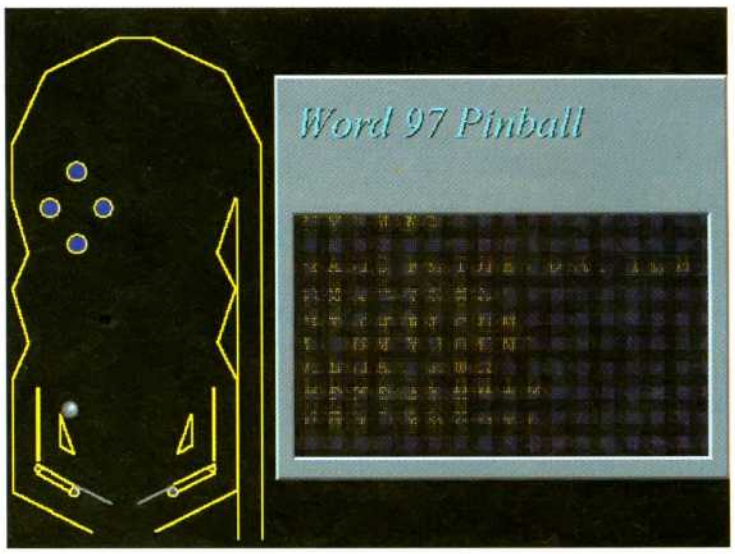
-mumford	Hodspodkins-Modus
-whostayedlate	Rockhard-Modus
-whostayedlateagain	Easteregg-Modus

Half Life – dt. Version

Gordon Freeman schreit nach Cheats, wir haben den Ruf erhört: Zuerst muß man in der Hald-Life Verknüpfung die Parameter „-dev" sowie „toconsole" einfügen (Beispiel: „D:\Spiele\HL\hl.exe -dev -toconsole"). Dann begibt man sich ins Spiel, öffnet die Konsole durch Druck auf die „^"-Taste (links von der 1) und kann nun folgende Cheats eingeben:

sv_cheats 1	Unverwundbarkeit ein/aus
/god	Unverwundbarkeit ein/aus
/noclip	Clipping ein/aus
/impulse 101	Alle Waffen
/notarget	Man wird von den Gegnern ignoriert

Man beachte auch hier wieder: evtl. Y=Z



Rollercoaster Tycoon

Keine Cheats im eigentlichen Sinne, aber ein paar nette Spielereien: Gibt man ein paar Parkgästen folgende Namen, passiert dies...

Chris Sawyer	Der Gast zückt den Fotoapparat und schießt wie wild Fotos
Simon Foster	Der Gast beginnt den Park zu zeichnen
Melanie Warn	Alle Gäste werden glücklicher

South Park

„Oh my god! They killed Kenny!" – Damit das nicht mehr (oder öfter denn je) passiert, hat Tobias Piwek netterweise Cheats ausgebuddelt. Um sie einzugeben, drückt man im Spiel „Esc", geht ins Optionsmenü, klickt in die linke untere Ecke und tippt drauflos:

EGOTRIP	Die Gegner bekommen große Köpfe
BEEFCAKE	Wir werden unverwundbar
SWEET	Wir bekommen alle Waffen samt Munition
FRAMERATE	Die aktuelle Framerate wird angezeigt

Warzone 2100

Eidos' recht kriegerische Zone wird durch folgende Codes, denen ein getipptes „T" vorausgeht, mehr oder weniger verpazifiziert:

TIME TOGGLE	Der Missionstimer wird angehalten
GET OFF MY LAND	Alle Gegner werden getötet
SHOW ME THE POWER	Man bekommt 1000 zusätzliche Energieeinheiten
HALLO MEIN SCHATZ	Man kommt in die nächste Mission
WORK HARDER	Die Forschung wird beschleunigt
DOUBLE UP	Die Stärke unserer Einheiten wird verdoppelt
TIMEDEMO	Die Framerate sowie andere Entwicklungsdaten werden angezeigt
KILL SELECTED	Die angewählte Einheit wird getötet
EASY	Schwierigkeitsgrad „einfach"
NORMAL	Schwierigkeitsgrad „normal"
HARD	Schwierigkeitsgrad „hard"
VERSION	zeigt die Versionsnummer des Spiels an

Heroes of Might and Magic 3

Helden, Macht, Magie und kein Ende! Zusätzlich zu Marcel Smuz' Komplettlösung erreichten uns noch die offiziellen Cheats direkt vom Hersteller Ubi Soft. Zuerst öffnen wir mit „TAB" das Eingabefenster und tippen dort die folgenden (etwas „Monty Python"-inspirierten) Schummeleien ein:

nwccoconuts	unbegrenzte Bewegungspunkte
nwcmuchrejoicing	mehr Moral
nwccastleanthrax	mehr Glück
nwcshrubbery	100.000 Goldeinheiten
nwcavertingoureyes	fünf Erzengel
nwcfleshwound	zehn schwarze Ritter
nwcigotbetter	Erhöhung um eine Stufe
nwcgeneraldirection	komplette Karte
nwctim	999 Spruchpunkte plus alle Sprüche
nwcantioch	alle Kriegsmaschinen
nwctrojanrabbit	Mission wird gewonnen
nwcsirrobin	Mission wird verloren
nwcalreadygotone	Die Karte mit den geheimen Extras wird aufgedeckt
nwcigotbetter	Erhöhung um eine Stufe
nwconlyamodel	alle Gebäude inkl. Gralstempel

Gemeinerweise wird man nach Eingabe der Codes als Cheater abgestempelt und steht somit in der Rangliste ganz unten... That's life!

Thrust, Twist & Turn

Der Raser von morgen läßt sich nicht von Straßenbegrenzungen oder ähnlichem Schnickschnack aufhalten und greift lieber zum guten alten Cheat. Die folgenden werden in der Verknüpfung in der „Ziel"-Zeile eingegeben (Beispiel: „D:\Spiele\TTT\ttt.exe -accs"):

-codename:laamanen007	Bonuswagen (Limousine)
-accs	Alle Strecken werden freigeschaltet



Mit einer Stretchlimo gegen Rennwagen – warum nicht?

Hallo, Freunde der leichten Unterhaltung!

Heute beschäftigen wir uns mit dem Phänomen des Cheats: Die einen haben ihn, die anderen wollen ihn. Und wir stehen genau dazwischen. Das heißt: **aktuelle** und **selbsterdachte** Lösungshilfen sind bei uns herzlich willkommen, abgeschriebene, abkopierte oder sonstwie geklaute Helferlein hingegen erwartet umweglos der Mülleimer. Dasselbe gilt für Cheats zu indizierten oder von uns mit einem Fragezeichen gewürdigten Spielen. Doch die Schreibmühe soll auch belohnt werden: Je nach Umfang springen **bis zu 500 DM** für den Schreiberling heraus!
Und wer Hilfe braucht, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**www.pcjoker.de**) oder unsere Redakteure mit seinen Fragen während der **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** löchern. Auch schriftliche Gesuche sind uns willkommen, allerdings 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.
spieletips@pcjoker.de

Also: Wir lesen uns! Ihr Paul

alle Tips ab 10/97 auf einen Blick

Lösungsindex

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
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
Anno 1602	6/99	Cheats
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Atlantis	4/98	Tip
Autobahn Raser	8/98	Tip
Baldur's Gate	5/99 **CD**	Lösg./ Cheats/HEXerei
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
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
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Caesar 3	12/98	Tip
Caesar 3	1/99	Tip
Caesar 3	3/99	Cheats
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 Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/98	Tip
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
Constructor	5/98	Tip
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats
Croc	4/98	Code
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99 **CD**	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99	Cheat
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock 2	8/98	Cheats
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Descent 3 (Demo)	5/99	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip
Dune 2000	12/98	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Earth 2140	2/98	Cheats
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tip
Emergency	9/98	HEXerei
Emergency	12/98	Tip
Evidence	10/97	Tip
Excessive Speed	1/99	Tip
Extreme G2	4/99	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
Fallout 2	4/99 **CD**	Lösung, HEXerei
FIFA 98	4/98	Cheats
FIFA 99	5/99	Tip
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
Get Medieval	10/98	Cheats
Get Medieval	12/98	Cheats
Gex 3D	9/98	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Theft Auto	4/99	Cheats
Grand Touring	5/99	Cheats
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
GTA London	6/99	Cheats
H.E.D.Z.	1/99	Cheats
Hardwar	12/98	Tip
Heavy Gear	5/98	Cheat
Heretic 2	2/99	Cheats
Hind	12/97	Cheats
Imperium Romanum	5/99 **CD**	Lösung
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip
I-War	5/98	Cheats
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
King's Quest 8	4/99 **CD**	Lösung
King's Quest 8	5/99	Cheat
KKND 2	9/98	HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98	Cheats
Knights and Merchants	12/98	HEXerei
Knights and Merchants	1/99	Tip
Kurt	5/99	Tips
Lamentation Sword	6/99	Cheats
Lands of Lore 3	6/99	Lösung
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
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Mageslayer	1/98	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
M.A.X. 2	11/98	Tip
Max Montezuma	2/98	Cheats
Max Montezuma	6/99 **CD**	Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
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
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 98	2/98	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
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tip
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Powerslide	3/99	Cheats
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Quest for Glory 5	4/99	Lösung
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
Recoil	3/99	Cheats
Recoil	3/99	Cheats
Redline Racer	8/98	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Return to Krondor	5/99 **CD**	Lösung
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Rival Realms	6/99	Cheats
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	4/98	Tip
Rollcage	5/99	Cheats
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
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 Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Silver	6/99 **CD**	Lösg.,Tips
Sim City 3000	4/99	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Spearhead	1/99	Cheat
Speed Busters	5/99	Cheats
Speed Busters	6/99	Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Starcraft	6/98	Cheats
Starcraft: Brood War	5/99	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Storm Master	11/98	Cheat
Stratosphere	4/99	Cheats
Street Fighter Zero	5/98	Tip
Streets of SimCity	4/98	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Sub Culture	3/99	Cheats
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Synnergist	6/98	Tip
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive 5	3/99	Cheats
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	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
TOCA 2	6/99	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
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	Tip
Toonstruck	6/98	Tip
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Trespasser	3/99	Cheats
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	12/97	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Turok 2	4/99	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Twisted Mind	6/99	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Uprising 2	3/99	Cheats
Urban Assault	12/98	Tips
V-Rally	6/99	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Viper Racing	5/99	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
War Games	12/98	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
WipEout 2097	10/97	Cheats
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99	Tips
X-Men	8/98	Cheat
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

Kostenlose Produktinfos

PC Joker 7/99 Heft & Spiel

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ____

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

- 1.1 ☐ bis 17 Jahre
- 1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
- 1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
- 1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
- 1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1 ☐ nur privat
- 2.2 ☐ nur beruflich
- 2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung

- 3.1 ☐ Einsteiger
- 3.2 ☐ Fortgeschrittener
- 3.3 ☐ Profi

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
- 4.2 ☐ Eindruck der Produkte
- 4.3 ☐ Preis der Produkte

Einsendeschluß: 2. Juli 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

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

Inserenten

3DFX	**12/13**
Produktinfo	004
Acclaim	**136**
Produktinfo	003
Amphora	**69**
Produktinfo	045
Ari Data	**59/61**
Produktinfo	017
Blue Byte	**91**
Produktinfo	018
Bristein	**105**
Produktinfo	021
Dell Computer	**81**
Produktinfo	023
Electronic Arts	**39,53/55**
Produktinfo	044,020
Flash Computer	**27**
Produktinfo	037
Game It!	**111**
Produktinfo	039
Gamesmania	**97**
Produktinfo	047
GT Value	**9,89**
Produktinfo	022,024
Guillemot	**135**
Produktinfo	002
Infogrames	**25**
Produktinfo	015
Interact by Jöllenbeck	**2**
Produktinfo	001
Joker Verlag	**18/21,95,116/119**
Magic Line	**125**
Produktinfo	046
Microprose	**7,31**
Produktinfo	016,014
Multimedia Soft	**75**
Novitas	**47**
Produktinfo	040
Okay Soft	**77**
Produktinfo	042
Take 2	**35**
Produktinfo	048
Topware	**73**
Produktinfo	019
Wial Versand	**85**
Produktinfo	041

Gewinner

Charts

Speed Busters gewinnt
Matthias Jamocha, Nordassel
Civilization: Call to Power geht an
Siegfried Maiach, Nürnberg
Future Cop bekommt
David Chenevoy, Offenburg

Lufthansa-Wettbewerb

Den ersten Preis, bestehend aus einem Jet Leader 3D Flightstick sowie aktuellen FS-Erweiterungen, schicken wir an
Hans-Jürgen Engelberth, Birkenbeul-Weißenbrüchen
Je einmal die FS 98 Lufthansa-Collection erhalten
Jens Schmedicke, Bernsdorf
Andreas Berger, Chemnitz
Michael Rupp, Ober-Moerlen
Wolfgang Schulz, Bassum
Dirk Knafla, Heiligenhaus
Martin Gäßler, Lahr
Helga Pörner, Nürnberg
Ahmet Schmengler, Neuwied
Manfred Schriml, Stegaurach
Christoph Hampe, Rodgau
Tim Lüdeke, Bremen
Tobias Richter, Bergwitz
Thorsten Rödig, Remscheid
Marcus Fasel, Essen
Lars Bedey, Hamburg
Sabine Heinrich, Paderborn
Florian Sicking, Coesfeld
Eberhard Stephan, Seifhennersdorf
Daniel Heilemann, Wendlingen
Andreas Loibingdorfer, Bad Hall
Alexander Dorner, Sulzbach-Rosenberg
Stefan Hirsch, Limburg
Benjamin Erd, Dresden
Denis Lobanow, Frankenberg
Olaf Naleppa, Essen
Frank Dilba, Liebschützberg
Sascha Löwenstein, Hattingen
Heiko Fredrixen, Bonn
Gregor Wolf, Stuttgart

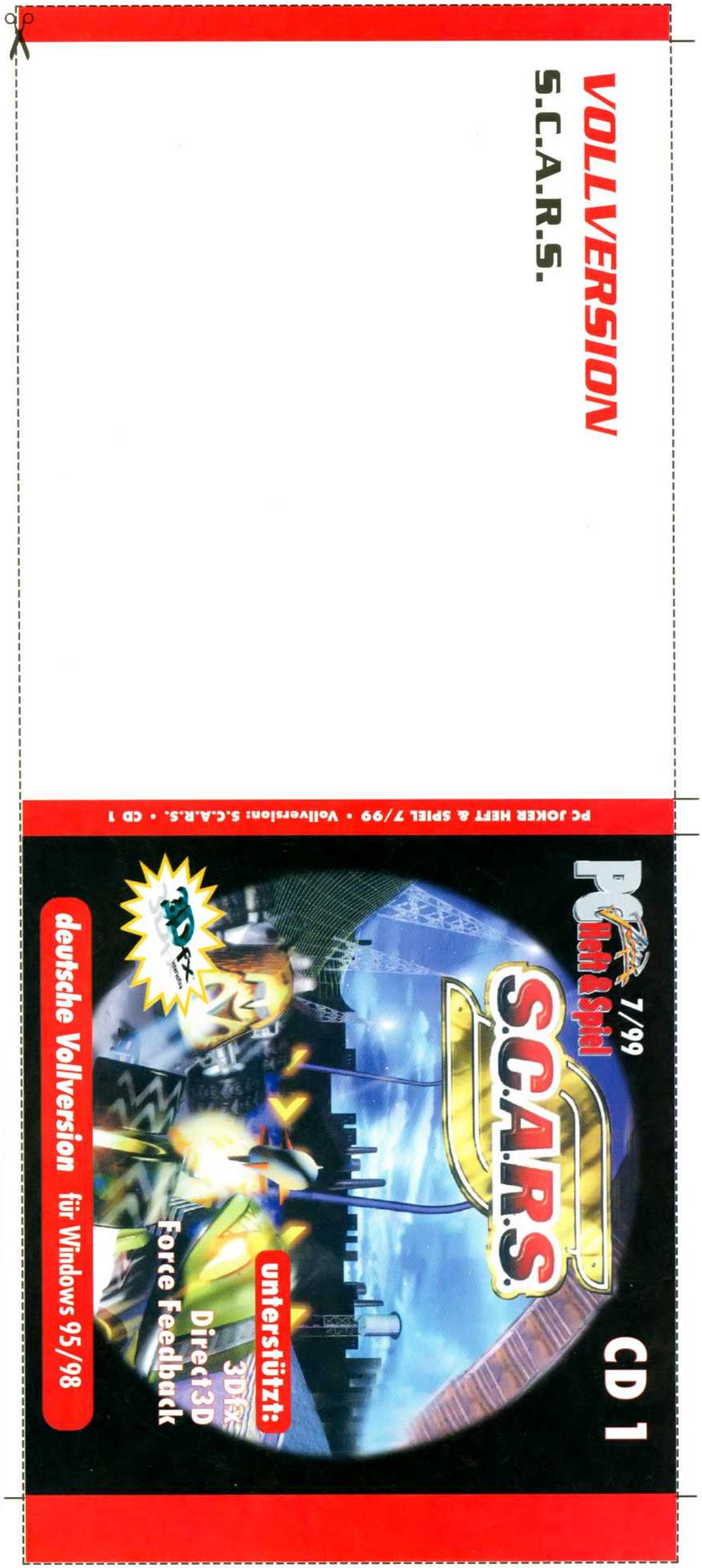
Blizzard-Competition

Je ein exklusives Fanpaket (5 Zinnmodelle, Blizzard-Spiele, T-Shirt, Cap und Mauspad) gewinnen
Thorsten Adickes, Saarbrücken
Erwin Benteler, Paderborn
David Gellermann, Delmenhorst
Joachim Müller, Leipzig
Sebastian Zeh, Großkrotzenburg
Matthias Brandmaier, München

Mini-Umfrage

Je ein tolles PC-Game geht an
Stefan Billeb, Hanau
Andreas Göddertz, Meerbusch
Carsten Schneider, Geilenkirchen
Jörg Fischer, Essen
Kai Neumann, Gantikow

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



BIETE HARDWARE

PC-System, 486 DX-40, 20 MB RAM, 260 MB HD, 8 x CD-ROM, Soundkarte, Boxen, Tastatur, Maus, Monitor, Joystick, Spiele! Zu haben für 399 DM. Tel.: 037752/6220 ab 15 Uhr

Verkaufe PC Pentium 100 MHz komplett mit Drucker Canon BJ-200ex und 14 Zoll Monitor. Zusammen für 400 DM. Tel.: 0361/7455072 ab 16.00 Uhr

Verk. Diamond Viper V 330, 4 MB 2D/3D-Kombikarte, Riva 128 Chip. DM 60,-; Creativ 3D-Blaster Voodoo 2, 8 MB, DM 134,-. Jeweils inklusive Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verkaufe: 486DX 120 MHz; 8 x CD-ROM, 1,2 MB Festplatte, 1 MB SVGA-Grafikkarte, 16 MB RAM, 16 Bit-Soundkarte, Win 95 + Word 97 + MS DOS. Tel.: 0971/98036, Alexander verlangen, VB 800 bis 1000 DM.

SUCHE HARDWARE

Suche junges, attraktives, blauäugiges, blondhaariges, verspieltes und phantasievolles Motherboard für heiße Nächte am PC! Biete bis zu 1000 DM! Klaus Ballin, Otto-Suhr-Allee 106 A, 10585 Berlin

P-133 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM und Diskettenlaufwerk, ca. 2.0 GB, Grafikkarte und Soundkarte. Verlangt Simon ab 19 Uhr. Tel.: 09324/2532

BIETE SOFTWARE

Verkaufe PC-Spiele: Sim City 3000, Combat Flight Sim je 50,-, Gangsters, Links 98, Anstoß 2 + Verl., Knights + Merchants je 40,-, F 1 Racing, M1 Tank Platoon 2, Red Baron 2 je 30,-, Napoleon in Rußland, M1A2 Abrams, Max je 15,-; Tel.: 0450/375423

Siedler, Empire DeLuxe 1869, Global Conquest, Rebel Assault 1,2, Pacific Admiral, Myst, Populous + Powermonger, Burning Steel 2,3, Hind, Hanse 2, Stratosphere u.a. 10 bis 30 DM. Tel.: 0421/2239229

Verk. Johnny Herberts GP Championship 1998 mit orig. Johnny Herbert Autogramm auf Verpackung. VB 60,-! NfS2SE o. Verp. 20 DM, Nuclear Strike o. Verp. 20 DM. Tel.: 0711/373367 ab 14 Uhr

Myst, Riven, Reah, Baphomets Fluch 2, Legacy of Time je 30 DM + Lösungsheft, Atlantis, Grab des Pharao, Light and Darkness je 20 DM + Lösungsheft, Grab des Pharao ohne LH, Hexen 2, Bermuda Syndrom, Jack Orlando je 10 DM + Lösungsheft. Tel.: 03381/714400 nach 16.00 Uhr

Sin (dt.) 39,- + Porto, Rainbow Six 39,- + Porto, Shogo 39,- + Porto, Tomb Raider 2 19,- + Porto, Lösungsbuch, Dark Project 39,- + Porto. Björn Müller, Oberer Haldenweg 7, 88212 Ravensburg

Call to Power 60 DM, Siedler 3, Fallout 2, Unreal, Dune 2000, B. Manager 99 je 45 DM; Anstoß 2 Gold, Jedi Knight, Starcraft, Imp. Galactica, Anno 1602, Caesar 3 je 30 DM. Weitere auf Anfrage. Tel.: 07138/94023

Verk. Action Soccer, Jack Orlando, Eishockey Manager, FIFA 96, DSF Manager, FIFA Soccer Manager, Classic 4you Fußball für je 20 DM. Tel.: Berlin 3917439 ab 15.00 Uhr

Verkaufe PC-Spiele: Turok 2 (deutsche Version) 65,-, Gex 3D Classique 20,-, Iron and Blood 15,-, Cyber Gladiators 15,-. Tel.: 0772163822

Play t. Games Vol. 1, Gold Games 3, Empire-G. Schlachten d. WG, Award Winners, Maxis Family P., SSI Nr. 1 Col., Made in Ger., Westwood Comp., Age of Sails, DSA 1,3, 15 bis 40 DM. Tel.: 0421/2239229

Verk. div. Anwendersoftware und Spiele. Auch Neuheiten. Preise zwischen 10 DM und 30 DM. Tel.: 0172/8400695. Einfach Liste anfordern.

Verkaufe: Anstoß World Cup Edition, Der Produzent, First Samurai, Pinball World, F16 Fighting Falcon, X-Wing plus Add-ons, Goal, sowie einige Spiele aus Gold Games 1. Tausche auch gegen Jet Fighter 3 o. gegen C&C 2. Preise Verhandlungsbasis. Tel.: 04182/3241 ab 14.00 Uhr. Tim verlangen.

Verkaufe NHL 96 und Fatal Racing für je 15,- DM, EA Bundesliga 99 Der Fußball-Manager für 50,- DM. Alle originalverpackt. Tel.: 0234/475238

Biete: Bleifuß Rally, F22 ADF, C&C 1, NHL Powerplay 98, Lands of Lore, Seven Kingdoms, Crossfire KKND 2 für je 10,- DM. Wolfgang Kowalewski, Am Rosengarten 76, 15566 Schoeneiche

Verkaufe Age of Empires, BM97, Nemesis, Imperialismus (20 bis 40 DM), sowie verschiedene Heft-CDs mit Vollversionen (5 DM). Tausch ebenfalls möglich! Tel.: 03725/780114

Verk. Dune 2000, King's Quest 8 je 30 DM, PC-Joker 1-12/98, 1,2,3,10/95, PC-Action 4,7,8,9,11/98; PC-Games 7,11/98; je Zeitschr. 3 DM. Barbies Pferdewelt, Barbies Meeres-Abent., Das Geisterschloß je 20 DM. Tel.: 035842/27375

Verk. Down in the Dumps 15,-, Risiko 20,-, Fin Fin + Micro 30,-, Rebel Assault 2 15,-; für N64: Super Bomberman 64 40,-. Suche Comics Bessy + Superman Hefte. 04361/1238

Trespasser 40 DM, Combat FS 40 DM, Pazifik Admiral 15 DM, NBA/NHL/FIFA '96 je 10 DM, Sabre Ace 25 DM, Air Warrior 2 10 DM, Grand Prix 2 15 DM, GP Manager 10 DM, Soldier at War 25 DM. Jens Rebhan, Kronacher Str. 9-11, 96342 Stockheim

Verk. Tomb Raider 3, Trespasser (je 35 DM); Jedi Knight, Deathtrap Dungeon, Die by the Sword (je 15 DM). Tel.: 040/4222245

Verk. Turok 2: 50 DM, Anno 1602 + Mission CD: 60 DM, Dune 2000: 40 DM, Uprising: 10 DM, jeweils + 8 DM Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verk. div. PC-Spiele, auch Neuheiten wie z.B. Half-Life f. 40 DM. Einfach Liste anfordern. Timo Hoffmann, Römerstr. 50a, 86368 Gersthofen, 0172/8400695

Lands of Lore 1 10 DM + Lösungsheft, Lands of Lore 3 + Lösungsheft 50 DM. Klaus-Dieter Mühlig, Max-Herm-Str. 39, 14772 Brandenburg

SUCHE SOFTWARE

Suche Unreal, Grim Fandango, Carmageddon und Autobahnraser. Möglichst billig und mit Handbuch. Ruft an ab 19.00 Uhr. Tel.: 07572/3632

Suche Spiele + Adventure Starship Titanic, Das Grab d. Pharao, Oddworld: Abes Odyssee, Discworld, Labyrinth, Norse by Norsewest + Ceremonie of Innocent, Ring der Nibelungen. Tel. + Fax: 05139/88583, E-Mail: EbEBELING@aol.com

VERSCHIEDENES

Cheat-Datenbank „Cheatgenie". Cheats und Lösungen zu über 820 Games, 10 DM (in bar) an: Jan Liesk, Altnauerstr. 25, 03205 Calau

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!

Schüler sucht einen Laptop, mindestens 486. Tel.: CH 041/4973377, E-Mail FS.Stadelmann@datacomm.ch

Verk. Gameboy Color für 130 DM, Warioland 2, Quest for Camelot und Siedler 3 für 50,-, S3 Lösungsbuch für 10,- (alle fast neu und vollständig). Tel.: 08441/18780, Thomas.

Biete viele ältere PC-Spiele und PC-Hefte mit CD, auch Gameboy/-Gear-Spiele und CDs aus Bereich Rock/Metal/Gothic. Liste anfordern! Suche TV-Tuner für Gamegear! E-Mail: MOSTHEINL@hotmail.com

KONTAKTE

Suche Tauschpartner/in für Spiele!! Meldet Euch bitte bei Tel.: 06221/892827, E-Mail: J.Rompa@T-Online.de. Verschicke meine Spieleliste kostenlos.

SCHIWI
Elektronik Handels GmbH
Ihr Hardware-Discounter
...immer aktuell und preiswert !
Hotline 040 / 528758-10 Fax -70
www.schiwi.de
Alles rund um den Computer,
vom Steckverbinder bis zum Fileserver

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Versandshop 97, 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Tel.: 08321-619928, Fax: 08321-619929, E-Mail: Versandshop97 @t-online.de

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax 07675/298 o. Tel. 07672/ 41560

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

VIDEOS & DEMOS

Descent 3 (neue Demo)
Die Völker
Hell-Copter
Heroes of Might and Magic 3
Kingpin (Shockwave-Teaser)
Klingon Academy (Video)
Shadow Company
Storm

SPECIALS

PC Joker bei NBC Giga (Video)
Heretic 2 Bonuspaket
Half-Life TFC: neue Levels

CD LÖSUNGEN

Heroes of Might and Magic 3
Gangsters
S.C.A.R.S.

SHAREWARE

Frosch
Marine
Robo Challenge
Tankwars

GOODIES

3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 6.1
DXMedia 6.0
ELSA-Treiber
F-Prot
F-Secure
Game Commander
Hexedit
Internet Explorer 5.0
mIRC v5.31
Savegame Editor
Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.20
Winzip 7.0 SR-1

PATCHES

Apache Havoc (V 1.1d)
Bundesliga Manager 98 (V 2.0b)
Die Siedler 3 (V 1.33)
Expendable (Joystick-Fix)
Heretic 2 (V 1.06)
Lamentation Sword (Multiplayer-Fix)
Lands of Lore 3 (V 1.06J)
S.C.A.R.S. (CD-Patch)
Rollercoaster Tycoon (Utility)
Unreal (V 224)
U.S. Navy Fighter 97 (V 1.4)
Warzone 2100 (V 1.10b)

PC JOKER HEFT & SPIEL 7/99 • Demos, Specials, Videos, Goodies u.v.m. • CD 2

PC Joker Heft & Spiel 7/99

Exklusiv-Demo

CD 2



DEMOS & VIDEOS

Descent 3 (neue Demo)
Hell-Copter
Heroes of Might and Magic 3
Kingpin (Shockwave-Teaser)
Klingon Academy (Video)
Shadow Company
Storm

SPECIALS

PC Joker bei NBC Giga (Video)
Heretic 2 Bonuspaket
Half-Life TFC: neue Levels

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

5,– DM

kostet
Ihre **private** Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.
Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware
☐ Biete Software ☐ Suche Software
☐ Tausch ☐ Kontakte
☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Ausgabe 8/99 erscheint am 6. Juli

nur 8,90 DM

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und komplexem Sportmanagement auf 2 CD-ROMs!



In Schumis Schatten:

Vollversion
„F1 Manager Professional"

Im Originaltest haben wir das Game von Software 2000 als **Referenz im digitalen Motorsportmanagement** bezeichnet – und daran hat sich auch anderthalb Jahre später nichts geändert: Bis zu vier Spieler finden Optionen satt, einen Editor für individuelle Rennställe und viel Entscheidungsfreiheit. Da muß man sein Personal einstellen, Gebäude kaufen, mit Sponsoren verhandeln, Fahrzeugtests absolvieren und natürlich Rennen gewinnen. Von der Neuentwicklung eines Boliden über Windkanal, Motorenprüfstand, Telemetriedaten und vieles mehr führt der Weg zu Qualifikation, Rennstrategie und Läufen. Gefahren wird auf aus 3D-Kameras gezeigten Originalkursen, wobei während der Boxenstopps auch selbst Hand angelegt werden darf. Prima SVGA-Grafik, stilechter CD-Sound sowie übersichtlich gestaltete Menüs machen das komplexe Spiel zum Muß für jeden F1-Fan!

- **Originalwertung: 82 Prozent**
- **SVGA-Grafik und CD-Audio**
- **vielfältige Einstelloptionen, integrierter Dateneditor**
- **bis zu 4 Spieler an einem Rechner**
- **komplett deutsch für DOS und Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Fighting Steel • Heavy Gear 2 • Drakan
Hidden & Dangerous
Total Annihilation: Kingdoms • Outcast
X – Beyond the Frontier

Special
Wo sind die Legenden geblieben? Auf den Spuren genialer Spieldesigner wie Jeff Minter, Andrew Braybrook und John Hare

Reportage
Hinter den Kulissen von Ascaron und Westwood

Online
Guide durch den Tarif-Dschungel



MAXI GAMER XENTOR

166MHz RAM
High Frequency makes High 3D Speed!

Featuring RIVA TNT2™

FEUER FREI ...

Der absolute Höhepunkt an Stärke und Leistung. Entwickelt, um das mörderische Tempo und die unglaubliche Action der neuesten Spiele voll auszunutzen. Fühlen Sie sich nicht zu Wohl auf Ihrem Stuhl, denn Sie sitzen auf reinem Dynamit . . .

- **Volle 2D/3D-Beschleunigung für Spieler ohne Nerven**
- **nVidia RIVA TNT 2™-Chipsatz**
- **Echtfarben 32-Bit 3D-Rendering**
- **16 MB superschneller 166MHz-RAM onboard für hohe 3D-Beschleunigung**
- **128-Bit Twin Texel 3D-Prozessor für ultraschnelle Frameraten bei den neuesten Spielen**
- **Hardwareunterstützte Wiedergabe von DVD und AGP 2x-Interface mit voller Texturen-Transferunterstützung**
- **Xing DVD™ Player**
- **OpenGL® und Direct3D™ / DirectX™ Hardware-Beschleuniger**

Und der kann noch mehr . . .

MAXI GAMER XENTOR 32

32MB Featuring RIVA TNT2 ULTRA™

183MHz RAM
High Frequency makes Ultra-high 3D Speed!

AGP 2X

- **32 MB superschnelle 183MHz RAM onboard**
- **S-Video-Ausgang zur hochwertigen DVD Wiedergabe auf dem TV Gerät**



Guillemot

Deutschland / Österreich:
GUILLEMOT GmbH · Düsseldorf
Tel.: 0211 / 33 80 00 · Fax: 0211 / 33 800 20

Schweiz:
LOGICOSOFTWARE · Lausanne
Tel.: 021 / 613 03 03 · Fax: 021 / 616 53 17

www.guillemot.com

nVIDIA™

Produktinfo 002

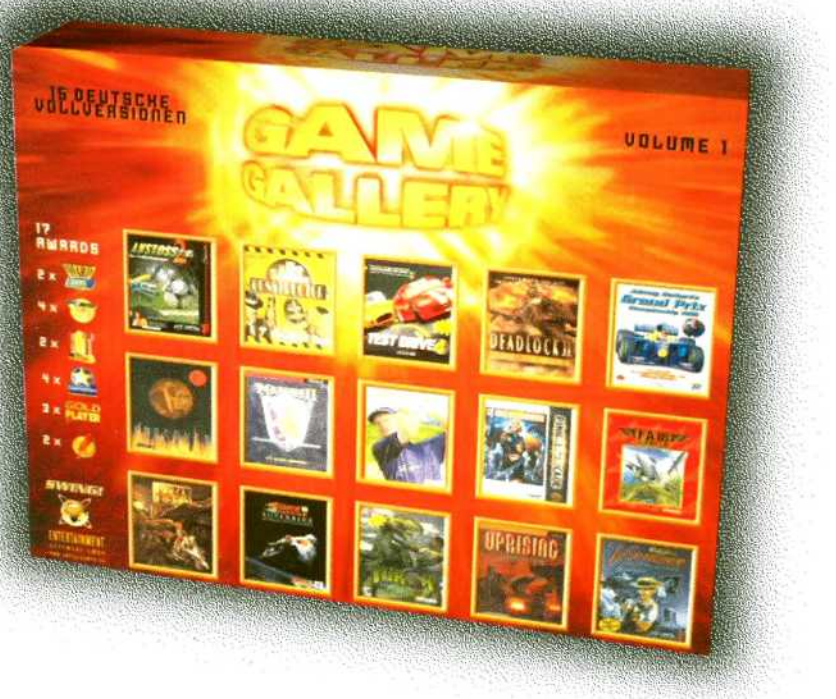
©Guillemot Corporation. Maxi Gamer Xentor™ / Xentor 32™ ist ein Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Markennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Photos nicht verbindlich. Inhalte, Aufmachung, und Spezifizierung können ohne vorherige Ankündigung geändert werden./ Gestaltung: Rene' Wingerath · Monheim am Rhein



LEONARDO, ZOCKE GAME-GALLERY!

17 AWARDS

2 x AWARD
4 x PC ACTION
2 x HIT
4 x GameStar
3 x GOLD PLAYER
2 x



- ANSTOSS 2
- CONSTRUCTOR
- CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS
- DEADLOCK II
- F/A 18 HORNET 3.0
- FORSAKEN
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
- JOHNNY HERBERT´S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998
- JACK NICKLAUS 5
- JUDGE DREDD PINBALL
- RENT A HERO
- TUROK
- TEST DRIVE 4
- UPRISING
- VERMEER

DM 69.95*

* Unverbindliche Preisempfehlung

DISTRIBUTED BY Acclaim

SWING! ENTERTAINMENT SOFTWARE GMBH www.swing-games.de

Anstoss 2: Copyright: Ascaron. Lizensiert von: Softgold Computerspiele GmbH. Vorsteuer: Copyright: 1997 Ascaron, Lizensiert von: Softgold Computerspiele GmbH. Rent a Hero: Copyright: 1996 – 1998 neo, Lizensiert von: Softgold Computerspiele GmbH, Published by Magic Bytes. Castrol Honda Superbike World Champions: Copyright: 1998 Interactive Entertainment Ltd., Lizensiert von: Softgold Computerspiele GmbH. Forsaken: Copyright: 1997 Acclaim Entertainment, Lizensiert von: Acclaim Entertainment Inc. TUREK DINOSAUR HUNTER: Copyright: 1997 Acclaim Entertainment Inc., Lizensiert von: Acclaim Entertainment Inc. Constructor: Copyright: 1997 Acclaim Entertainment Inc., Lizensiert von: Acclaim Entertainment Inc. Johnny Herbert´s Grand Prix Championship 1998: Copyright: 1998 Nikitas Interactive Entertainment BV., Lizensiert von: Nikitas Interactive Entertainment BV. Test Drive 4: Copyright: 1997 Accolade Inc., Lizensiert von: Accolade Inc. Deadlock II: Copyright: 1997 Accolade Inc., Lizensiert von: Accolade Inc. Jack Nicklaus 5: Copyright: 1997, Accolade Inc. Jack Nicklaus und das Golden Bear-Symbol sind Warenzeichen von Golden Bear International, Lizensiert von: Accolade Inc. Judge Dredd Pinball: Copyright: Game copyright 1998 Pin-ball Games Ltd., JUDGE DREDD copyright 1998 Fleetwood Promotions, Lizensiert von: Inspired Publishing Ltd. F/A 18 Hornet 3.0: Copyright: 1997 Graphic Simulations & Application Systems Heidelberg Software Gm.bH Corporation, Lizensiert von: Interactive Entertainment Inc. (Empire Interactive). Uprising: Copyright: 1997 Ubi Soft/The 3DO Company. Cyclone Studios is a division of the 3DO Company. Lizensiert von: Ubi Soft GmbH. Heroes of Might & Magic II: Copyright: Ubi Soft/The 3DO Company. New World Computing is a division of the 3DO Company. Lizensiert von: Ubi Soft GmbH. GAME-GALLERY Copyright 1999 Swing! Entertainment Software GmbH