nur 8,90 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 08

PC Joker

Heftfolge Nr. 78

8/99 August

PC Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs

2 CDs • Aktuelle Demos & Extras • Vollversion: F1 Manager Professional • PC Joker 8/99

mit toller Vollversion:

F1 Manager Prof.

**plus spielbare Demos: Hidden & Dangerous
Need for Speed 4 • Official F1 Racing u.a.
plus Videos, Screensaver
und Mission Builder**

Official ...
Dark Secrets of ...
Shadowman (Video)
Slave Zero • Tanaka • Thrust, Twist & Turn • Ultima Ascension (Video)
Star Wars - Episode ... Die dunkle Bedrohung
... PLUS GOODIES, PATCHES, UMF...

TOOOR!

Fußballfieber am PC: Heiße Infos zu Anstoß 3 und Bundesliga Stars!



Drama um Command & Conquer 3

Chefentwickler weg, Projekt vor dem Aus?





OUTCAST

Der neue Maßstab für Actionabenteuer auf dem Prüfstand

SOMMER-HITS

Dungeon Keeper 2

X - Beyond the Frontier

Need for Speed 4

Hidden & Dangerous

SURFEN & SPAREN

Internet by Call: Die günstigsten Anbieter

WET ATTACK

THE EMPIRE CUMS BACK

Endlich lieferbar! Eine gelungene Mischung aus Adventure, 3D-Shooter und Aufbausimulation mit aufwendigen, witzig-erotischen 3D-Animationen u.v.m.!

6 CDs KNISTERNDE LULA-EROTIK!

89,99 DM



Art.Nr. CDR5042

LULA-UHR

Hochwertige Armbanduhr, Metallic-Silber (matt), Digitalanzeige mit Jahr 2000-Countdown, inkl. Metallic- Box, 1 Jahr Garantie!



ABBILDUNG ÄHNLICH.

59,99 DM

Art.Nr. Z10-617

MOUSEPADS

Darauf wird Ihre Maus voll abfahren! Größe: ca. 24x19cm.

Je **12,99 DM**



Art.Nr. Z10-623



Art.Nr. Z10-622

LULA -STATUE

Das Prachtstück in jeder Lula-Sammlung! Betrachten Sie Lula von allen Seiten.

Höhe ca. 38cm, massiv.
Erhältlich ab Ende Juni '99!

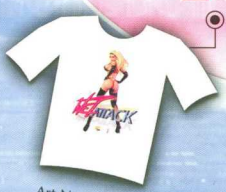
79,99 DM

Art.Nr. Z10-636

T-SHIRT

Ein Muß für alle, die Lula genauso anziehend finden wie wir! Dieses Qualitäts-T-Shirt zieht garantiert die Blicke auf Sie.

24,99 DM



Art.Nr. Z10-517

Ohne Abbildung:

Lula-Statue, Höhe ca. 175cm, massiv. Limitierte Auflage: Lieferung nur auf Bestellung! Erhältlich ab Juli '99!



SYMBOLABBILDUNG

1299,-- DM

Art.Nr. Z10-637



Produktinfo 001

CDV Software

Interactive Strip

CDV Software GmbH • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe
Tel. 0721/97224-24 • Fax 0721/97224-24

Besuchen Sie uns im Internet:
http://www.cdv.de

ELEKTRONISCHE ATTRAKTIONEN

Obwohl meine Kollegen es nicht glauben können oder wollen, habe ich seit Gründung des Verlages vor zehn Jahren noch nie mehr als eine Woche Urlaub am Stück genommen – immer gab es zu viel zu tun und zu wenig Zeit, es zu tun. Doch heuer hat mich Brigitta mit vorgehaltener Scheidungsklage in einen Flieger nach Florida gezwungen. Das Reiseziel war mit Bedacht gewählt: In den Vergnügungsparks von Orlando gäbe es genügend elektronische Attraktionen, um selbst bei einem bekennenden PC-Junkie wie mir für 14 Tage keine schlimmeren Entzugserscheinungen aufkommen zu lassen…

Also haben wir in Disney World robotische Doppelgänger der US-Präsidenten getroffen, uns im MGM-Park neueste Animationstechniken vorführen lassen und sind mit Epcots Spaceship Earth zu einer Reise durch die menschliche Kommunikation gestartet. In den Universal Studios hat uns Terminator 3D erschreckt, im Animal Kingdom gab es Saurier zu bestaunen, und in Cape Canaveral wurde die Geschichte der Raumfahrt lebendig. Das Beste aber wartete in den neu eröffneten Islands of Adventure: Die absolut richtungsweisende 3D-Hightech-Bahn durch die Comic-Welt von Spiderman muß man gefahren sein, um die Intensität des Erlebnisses zu glauben!

Wir haben uns nach einer in Amerika womöglich preiswerten Digitalkamera um- und den Film „Star Wars: Episode 1" angesehen. Außerdem standen überall die neuesten Arcade-Automaten herum; etwa VR-Games, wo man erst seine eigene Achterbahn entwirft und dann fährt – „Alone in the Dark" und andere PC-Oldies konnte ich am TV unseres Hotelzimmers zocken. Und zur Beruhigung aller Naturfreunde: Natürlich haben wir uns nicht auf künstliche Welten beschränkt, sondern die malerischen Keys, die Krokodile in den sumpfigen Everglades, die geschickten Delphine in Sea World sowie natürlich die rüstigen Rentner von Miami Beach besucht. Keine Frage, ich habe der Hartnäckigkeit meiner Frau hier den Urlaub meines Lebens zu verdanken. Denn was Florida gerade dem fachlich Interessierten an Zerstreuungen zu bieten hat, ist weitaus mehr und sehr viel spektakulärer als Euro Disney Paris, der Warner Brothers Movie Park in Bottrop und das Münchner Oktoberfest zusammengenommen.

Aber wissen Sie was? Am glücklichsten war ich doch, als ich nach zwei Wochen wieder meinen guten alten Monitor vor Augen und den guten neuen Joker in der Hand hatte. Hoffentlich geht's Ihnen genauso,

Ihr Michael Labiner





DOPPELT GEMOPPELT

Wer den Joker am Kiosk doppelt sieht, hat nicht unbedingt zu viele Promille intus: **PC JOKER HEFT & SPIEL** bietet auch diesen Monat wieder zwei Begleit-CDs mit aktuellen Demos, Videos, Goodies und der Vollversion des superben „F1 Manager Prof." für 8,90 DM – **PC JOKER** pur dagegen dieselben Heftinhalte ohne Beilagscheiben für nur 4,90 DM zum Kennenlernen.



PC Joker Inhalt







Tooor!

Auch am Computer hat der Fußball noch Sommerpause, doch ab Herbst geht's rund im PC-Stadion: Mit vielen Features und in Echtzeit berechneten 3D-Begegnungen will **ANSTOSS 3** den Meistertitel für Manager, während die **BUNDESLIGA STARS** sich für einen Action-Kick im bewährten FIFA-Umfeld warmlaufen.

Previews ab Seite **30** bzw. **32**



Surfen & sparen

Der preiswerteste und schnellste Weg ins WWW führt über **INTERNET BY CALL**, hier wird ohne Vertragsbindung, Grundgebühr und zusätzliche Telefonkosten gesurft. Doch bei den Anbietern des neuen Tarifkonzepts gibt es Unterschiede – wir zeigen sie auf!

Online-Special ab Seite **102**

Drama um Command & Conquer 3

Wurde Eric Yeo entlassen, oder verließ der C&C-Übervater freiwillig das Entwicklerteam von Westwood? Ist damit das ganze Projekt in Gefahr? Die Gerüchteküche kocht über, wir sprachen mit beiden Parteien.

Interviews ab Seite **44**

Hot Spot

Branchen-News **22**
Previews
Anstoß 3 . . . . . **30**
Bundesliga Stars 2000 . . . . . **32**
Command & Conquer 3 . . . . . **44**
Septerra Core 38
CD Shadowman 40
Silent Hunter 2 37
Spiele-News **24**

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Star Wars – Episode 1:
Die dunkle Bedrohung 121
Tips & Strategien
Die Völker 126
Outcast 126
Cheats & Tricks
Army Men 2 127
F-22 Lightning 3 127
Jagged Alliance 2 127
Midtown Madness 127
Need for Speed 4 127
Rollercoaster Tycoon 127
Sports Car GT 127
Star Trek: Birth of the Federation 128
Star Wars – Episode 1:
Die dunkle Bedrohung 128
Star Wars – Episode 1: Racer . . . 128
Wet Attack 128
Lösungshilfen auf CD
CD Die Völker
CD Star Wars – Episode 1:
Die dunkle Bedrohung
CD TOCA 2

Hardware

News **108**
Test
ELSA 3D Revelator 109
Prozessoren im Vergleich 110

Interviews

Acclaim (Shadowman) 40
Ascaron (Anstoß 3) 30
Westwood
(Gerüchte um C&C 3) **44**

Online Guide

News **96**
Previews
Asheron's Call 97
Homeworld 98
Quake 3 Arena 100
Special
Internet by Call **102**

Titel in rot = Titelstory

CD = auch auf Begleit CDs



Outcast

Mit reichlich Vorschußlorbeeren im Gepäck, schickt sich Cutter Slade an, Lara Croft den Rang abzulaufen – doch dieses ungewöhnliche 3D-Actionabenteuer ist mehr als nur ein Trittbrettfahrer, es setzt vielmehr neue Maßstäbe im Genre!

Test ab Seite **64**

Sommer-Hits

Neue 3D-Grafik in **DUNGEON KEEPER 2**, neue Helden in **STAR WARS – EPISODE 1**, neue Action-Strategie mit **HIDDEN & DANGEROUS** und neue Rennmodi in **NEED FOR SPEED 4** – unsere Redaktion wurde in den letzten Wochen mit großen Namen konfrontiert. Ob es auch große Spiele sind, klären unsere ausführlichen Tests.



Dungeon Keeper 2

Star Wars - Episode 1

Need for Speed 4

Hidden & Dangerous

Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . . 14
F1 Manager Professional 10
Charts 107
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 22
Preisausschreiben
Mini-Umfrage 6
3D-Brillen und Grafikkarten zu gewinnen 25
Stadtgespräch 8
Testindex 106
Update Service 104
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Rage of Mages 2 93

Action

Descent 3 80
Iron Maiden Ed Hunter 90
Kingpin 82

Genremix

Outcast **64**
Star Wars – Episode 1: Die dunkle Bedrohung 62

Simulation

Actua Pool 92
F-22 Lightning 3 72
Fighting Steel 78
Heavy Gear 2 70
X – Beyond the Frontier **74**

Sport

Baseball Edition 2000 91
Boss Rally 90
Jeff Gordon XS Racing 90
K.O. 92
Need for Speed 4 . . . . . **86**
PGA Championship Golf 99 92
Player Manager 99 91
ran: Der Fußballmanager 91
Star Wars – Episode 1: Racer 84

Strategie

Backstreet Boys Moving Puzzle . . . 93
Cybermercs 93
Die Chroniken des Schwarzen Mondes 56
Dungeon Keeper 2 . . . . . **58**
Hidden & Dangerous **48**

CHARMANTE DAMEN

Nach sieben Jahren hat uns Abo-Fee Petra Laubenberger verlassen, wir wünschen der Guten alles Gute! Vor allem wünschen wir ihr nun erst mal, was wir uns hier alle immerzu wünschen: ein paar Wochen, Monate oder Jahre erholsamen Urlaub.

Petras Job hat jetzt Michaela Jöst inné. Die 27jährige Münchnerin hat Fremdsprachen (Englisch, Französisch) studiert und bereits bei einer Netzwerk-Company gearbeitet, ehe sie zum Joker stieß. Hübsch, charmant und freundlich ist sie außerdem. Beste Voraussetzungen also für die Kontaktpflege mit Industrie und Lesern!



Abschied nach sieben Jahren: Petra Laubenberger



Einstand nach Netzwerk-Erfahrung: Michaela Jöst

ALTER HUND

Daisy feiert elfjährigen Geburtstag, wir gratulieren der schwarzen Redaktionstöle von Herzen! Zum Freudenfest gab es für den kleinen Hausdrachen von Michael und Brigitta natürlich feinsten Hundekuchen – immer nur Kekse, Wurst, Bananen, Bonbons und was man sonst noch so an Eßbarem vom Schreibtisch eines Redakteurs mopsen kann, ist ja auch nix...



MOMENTAUFNAHMEN



„Rainman" Trille: Starker Regen erspart den Hochdruckreiniger



Schlaflos ohne Chemie: Jack verbringt eine weitere Online-Nacht vor „Everquest"



Crying Freeman: Activisions Pressemanager Markus Wilding gewinnt den Ähnlichkeitswettbewerb für Half-Life-Helden



Ja, mir san mi'm Radl da: Paul auf Mountain-Bike-Tour rund um den Gardasee, veranstaltet von Codemasters

BÖSE BUBEN

Einen sehr außergewöhnlichen Werbegag hat sich soeben ein namhafter Peripheriehersteller für die Presse einfallen lassen: **Von Fanatec erhielten wir ein Täschchen mit Schreckschußpistole, Spiegel, Röhrchen und Koks-Brief**. Okay, das vermeintliche Rauschgift entpuppte sich bereits nach oberflächlicher Analyse als harmloses Pulver, doch wirft die „Bad Boy Bag" schon irgendwie ein schräges Licht auf unseren Berufsstand – hey, wir halten uns hier nächtens nur mit guten Games wach und verschießen ausschließlich Pixelmunition!



Fanatecs „Bad Boy Bag" mit Koks-Besteck und Spielzeugwumme

MINI-UMFRAGE

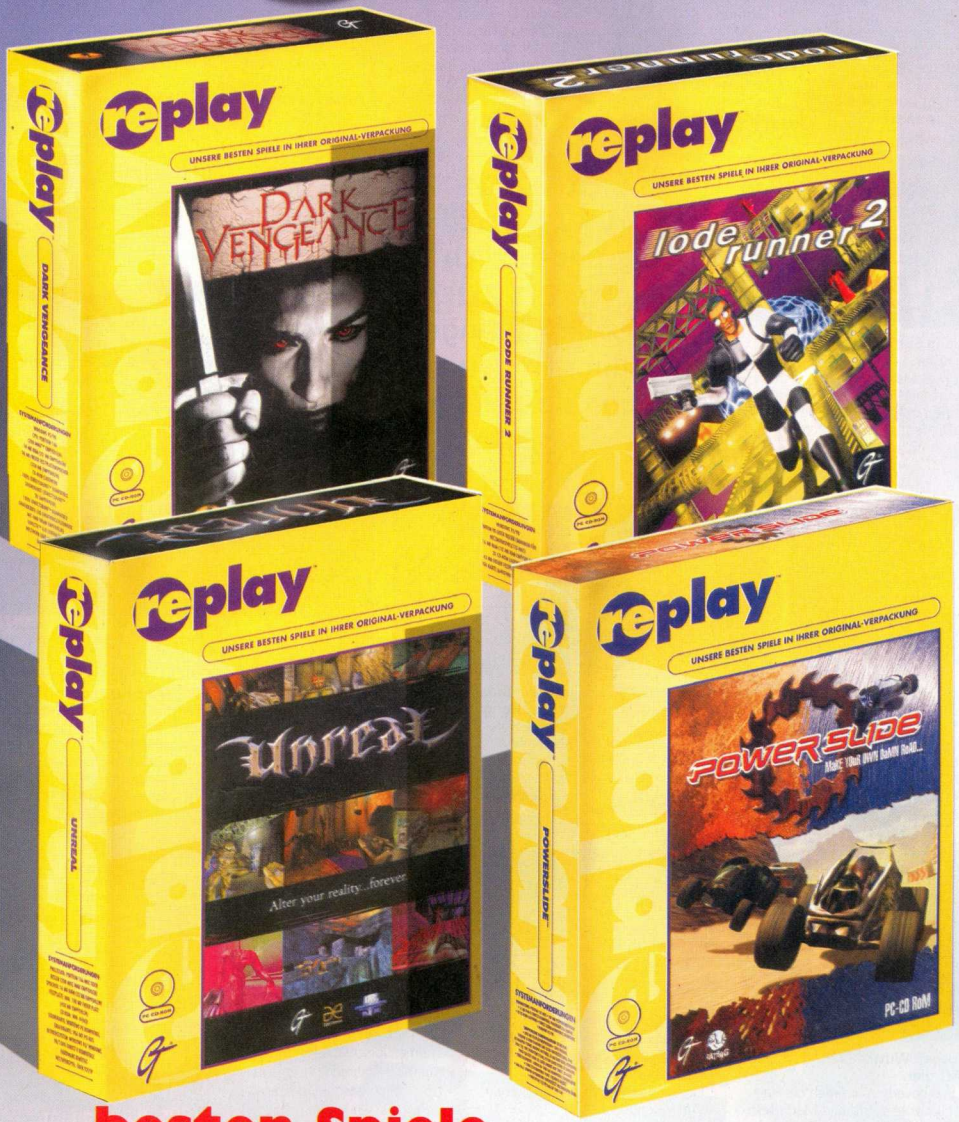
Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder ein paar Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

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) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
5) Besitzen Sie einen 3D-Beschleuniger? Wenn ja, welchen?
6) Besitzen Sie einen Internetzugang? Wenn ja, welchen Provider nützen Sie?
7) Welches Modem besitzen Sie?
8) Nützen Sie Ihren Internetanschluß, um zu spielen? Falls nicht, warum?
9) Wie finden Sie den Informationsgehalt in PC Joker zum Thema Online-Games?
10) Sind Sie Abonnent?

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

Hello again...!

replay



Produktinfo 015

Unsere besten Spiele in ihrer Original-Verpackung

Überall erhältlich
Info: GT VALUE GmbH
Tel. 02921-9646-0

Die neuen Jugendschutzbestimmungen



David Hage (14), Schüler
„Deutschland braucht wohl immer die strengsten Gesetze. Macht aber nix, denn im Endeffekt bekommt jeder jedes Game – woher auch immer…"



Alexander Kehr (14), Schüler
„So ein Schwachsinn, womöglich darf ich bald nicht mal mehr in meinen Spieleladen? Na, dann wird's erst losgehen mit der Raubkopiererei!"



Daniel Wiedemann (22), Student
„Prüfung halte ich für sinnvoll. Wenn aber die Berichterstattung in Spielemagazinen weiter beschnitten wird, dann ist das Zensur!"



Joachim Daab (17), KFZ-Mechaniker
„Je mehr was in der Schmuddelecke landet, desto interessanter wird es. Im Zweifelsfall läuft bei den Kiddies eben der Brenner heiß…"



Christian Fonhof (16), Kommunikations-Azubi
„Unglaublich: Im Fernsehen läuft rund um die Uhr Gewaltberieselung, PC-Spiele dagegen sind der Sündenbock für jeden Wahnsinn."



Julian Surma (16), Schüler
„Unser Markt wird jetzt weiter vernachlässigt werden, denn wer will schon dauernd Kohle in spezielle deutsche Versionen stecken?"

Seit Computerspiele bis zur Prüfung durch die FSK erst mal grundsätzlich nur Volljährigen zugänglich sein sollen, drängen sich Fragen über Fragen auf – wir haben sie auf der Straße gestellt…



Peter Amann (16), Werkzeugmechaniker-Azubi
„Alles Unfug: Wie man mit Gewalt umgeht, wird nicht durch Spiele oder Filme bestimmt, sondern durch Erziehung und das soziale Umfeld."



Chau Thai (14), Schüler
„Ist mir wurscht, ich komme an jedes Game. Es kommt doch immer darauf an, was man im Kopf hat! Da kann man nicht so pauschal rangehen."



Bernhard Kuhn (29), Diplomingenieur
„Waren Spiele früher hauptsächlich für Kinder, hat sich der Markt doch sehr in Richtung Erwachsene entwickelt – da muß reagiert werden."



Cathrin Brandt (26), Verwaltungsangestellte
„Bin ich sehr dafür, auch im Sinne des Taschengeldparagraphen. Jetzt sollten Eltern beim Kauf eben dabei sein, ist eh besser."



Marcus Pantel (22), Schüler
„Lieber geprüfte und nur für Erwachsene erhältliche Vollprogramme als verstümmelte deutsche Versionen oder gar Beschlagnahmungen!"



Marc Hiller (25), Informatikstudent
„Das alte Prozedere war ausreichend, man hätte es nur konsequent anwenden müssen. Eine Vorabindizierung halte ich für marktschädigend."



Jochen Wuttke (22), Schüler
„Werbeverbote werden die Hersteller vom deutschen Markt fernhalten, die Kids besorgen sich die Spiele illegal und machen sich strafbar."



Jennifer Gruszka (28), DVD-Händlerin
„Eine generelle Überprüfung gibt es im Videobereich seit Jahren. Fragt sich nur, ob die prüfende Stelle tatsächlich kompetent ist…"

Nächstes Thema

Was tun im Sommerloch? Erscheinen die besten Games nur zu Weihnachten, weil der Computer bei Sonnenschein Sendepause hat – oder ist es vielleicht genau umgekehrt? In der nächsten Ausgabe befragen wir deutsche Zocker nach ihren Gewohnheiten: Bikinimädchen oder Digitalamazone?
So oder so, Sie können uns auch von Ihrem Ferienort aus Themenvorschläge für diese Rubrik zukommen lassen. Unter nebenstehender Anschrift warten wir gespannt auf Ansichtskarten und E-Mails.

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

Das runde Adventure in einer flachen Welt!

Die richtige Ebene für schräge Typen...

DISCWORLD NOIR

[PC Joker 7/99, 85%]
'Das erfrischend andere Scheibenwelt-Abenteuer zwischen Film Noir und Comedy ist ein Garant für viele amusante Stunden vor dem Monitor'

[PC Games 7/99, 88%]
‚Extrem cool und witzig!' ‚Vergnügliche Stunden für jeden Adventure Fan!' ‚Grafik und Sound schlichtweg klasse!' ‚Mit Discworld Noir ist GT Interactive die Quadratur des Kreises gelungen: Die Kombination von Film Noir, Fantasy und Okkultismus.'

[Powerplay 7/99 Volltreffer Award]
'Discworld Noir ist ein Adventure, daß sich eigentlich nur noch mit Grim Fandango vergleichen läßt -und daß vor diesem Vergleich keinerlei Scheu zu haben braucht!'

[PC Player 7/99, 82%]
‚Wirkt wie ein liebgewordener Song, den man nach Jahren in einer neuen Fassung mit neuen Musikern hört.'

[Games Mania: 9/10]
'Discworld Noir ist ein unbedingter Pflichttitel für alle Abenteurer. Ein verdienter erster Platz in der Adventure-Hitliste.'

[Games Zone: 90%]
'Jauchzet, feiert, jubilieret!... Ein neues Adventure erblickt das Licht der Spielewelt, und zwar eines, das mit allen Wassern gewaschen ist.'

Der Fall ist klar, das Resultat auch!
Millionen von Buchfans in der ganzen Welt wissen es schon lange: gegen Langeweile hilft nur ein neues Weltbild - die phantastische Scheibenwelt von Terry Pratchett! ...und nichts ist mehr so wie es vorher war.

Features:

- Hochauflösende Render-Hintergründe
- Fesselnder Kriminalplot - angelehnt am klassischen Film-Noir-Ambiente
- Intuitive Dialog- und Bewegungs-Kontrollen
- Charakterdesign und Texte aus der Feder von Scheibenwelt-Schöpfer Terry Pratchett
- Cineastische Computeranimationen
- Sieben unterschiedliche Handlungsverläufe für Spieler mit kriminalistischem Gespür

PlayStation PC CD PERFECT

'Discworld Noir'
Terry Pratchett's »Scheibenwelt«
www.gtinteractive.de

Produktinfo 018









Installation & Start: Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das Startmenü des Spiels erscheint automatisch – sollte die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert sein, doppelklicken Sie die F1RUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Wählen Sie nun den Menüpunkt „Installiere F1 Pro", um die rund 89 MB an Programmdaten auf Ihre Festplatte zu kopieren. Zurück im Autostart-Menü wählen Sie den Punkt „Sound Configuration" und geben den Typ Ihrer Soundkarte an; erst danach ist die Option „Starte F1 Pro" im Startmenü des Spiels freigeschaltet. Alternativ kann das Programm über den Eintrag im Windows-Startmenü „Programme/Software 2000/F1 Manager Professional" gestartet werden.

Installation & Start: DOS

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD (normalerweise D:\) und starten Sie das Installationsprogramm durch Eingabe des Befehls SETUP. Wählen Sie den Menüpunkt „Installieren", um die rund 89 MB an Programmdaten auf Ihre Festplatte zu kopieren. Danach wählen Sie „Musik/Sound", um Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Starten Sie das Spiel schließlich durch Wechsel in das Installationsverzeichnis (normalerweise CD C:\S2000\F1MP\) und Eingabe von F1.

Startprobleme?

Falls beim Soundkarten-Setup die automatische Erkennung der Hardwareparameter fehlschlägt, geben Sie die Werte manuell ein – bei Unklarheiten konsultieren Sie bitte das Manual Ihrer Soundkarte bezüglich der Konfiguration für DOS. Doch Vorsicht: Falsche Parameter können den Rechner zum Absturz bringen. Stellen Sie in diesem Fall im Soundkarten-Setup „Kein Digital Audio" ein, um zu sehen, ob das Problem weiterhin auftritt.
Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme in der DOS-Box von Windows 95/98 Probleme bereiten. In diesem Fall beenden Sie Windows mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus starten", und starten Sie das Spiel direkt unter DOS. Beachten Sie bitte, daß dazu DOS-Treiber für CD-ROM, Soundkarte und Maus installiert sein müssen.

Vollversion

F1 Manager PROFESSIONAL



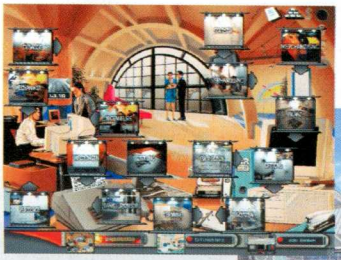
Was hat man als Joker-Leser mit Alain Prost, Eddie Jordan und Frank Williams gemeinsam? Ganz einfach – das eigene Formel-Eins-Team! Mit unserer Vollversion der **Referenz im digitalen Motorsportmanagement** (Zitat aus dem Originaltest) von Software 2000 sollen Sie Ihren Rennstall zur Weltmeisterschaft führen. Dazu müssen zunächst Gebäude gekauft, Personal eingestellt und Verträge mit Zulieferern sowie Sponsoren abgeschlossen werden. Dann machen Sie sich an die Entwicklung eines Boliden, tüfteln am Motorprüfstand, im Windkanal, an Telemetriedaten und auf der Teststrecke. Bis schließlich die Feuertaufe am ersten Rennwochenende wartet…
Diese detaillierte Simulation läßt den Spieler von Warm-up über Training und Qualifikation bis zum Zieleinlauf mittels 3D-Grafik bei jeder Runde live dabeisein. Wählen Sie die richtige Boxenstrategie, das ideale Setup, und legen Sie beim Boxenstopp selbst Hand an! Drei Schwierigkeitsgrade, übersichtlich gestaltete Menüs, ein Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer an einem Rechner, hochauflösende SVGA-Grafik und stilechter Sound direkt von CD werden Ihr Herz im Motortakt schlagen lassen. Und für echte F1-Fans ist sogar noch ein Editor dabei, mit dem Fahrer- und Teamnamen samt Fotos und Logos der aktuellen Saison angepaßt werden können.



Die Monitore in der Box informieren über das Geschehen auf der Strecke



Zu den Aufgaben des Teamchefs gehören auch Verhandlungen mit den Sponsoren



Im Organisationsbüro können per gedrückter Maustaste alle Menüpunkte gleichzeitig eingeblendet werden



Bis zu 160.000 Kilometer reist ein Team pro Saison



Den Rennverlauf verfolgt man in 3D aus unterschiedlichen Kameraperspektiven

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.

Das Handbuch

Das komplette illustrierte deutsche Manual finden Sie als PDF-Dokument auf der CD im Ordner „Handbuch". 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.



Der Problemlöser

Immer noch Probleme beim Starten von DOS-Spielen? Wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarten oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KByte Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Daher bieten wir den Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für nur **24,95 DM im Joker-Shop** an.



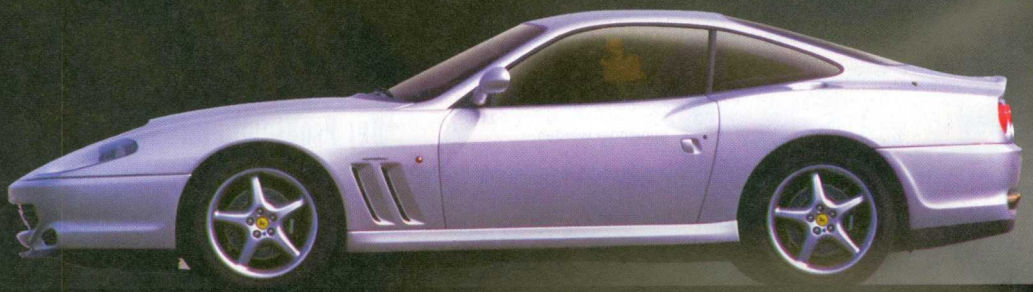
F1 Manager Professional
(Software 2000)

Die Referenz im digitalen Motorsportmanagement

Originalwertung	Ausgabe 11/97, 82 Prozent
Umfang	Komplette Simulation des F1-Zirkus von der Entwicklung bis zum WM-Titel, bis zu vier Spieler an einem Rechner, integrierter Editor für Teams und Fahrer der aktuellen Saison.
Präsentation	SVGA-Grafik, 3D-Darstellung der Rennen, CD-Audio
Steuerung	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	486 DX2/66 oder Pentium mit DOS oder Windows 95/98, 16 MB RAM und 89 MB auf der HD
Installation & Handbuch	Illustrierte deutsche Anleitung auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Installation und Start via Autostart-Menü (Windows) oder manuell (DOS)

Software und Dokumentation ©1999 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. Need For Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts
alle entsprechenden Logos sowie die besonderen Designs des Ferrari F50 und Ferrari 550 Maranello sind Warenzeichen von Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, Pontiac sowie die Emble
JAGUAR CARS LTD, ENGLAND und werden unter Lizenz verwendet. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren, McLaren F1 GTR sowi
Images, Chicago 1998. Unter bestimmten Patenten lizenziert von der Dr. Ing h.c. F. Porsche AG. "Porsche" und "911" sind eingetragene Warenzeichen der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Alle anderen Warenzeichen sind Einge

www.needforspeed.com
www.ea.com



RICHTUNG







PC CD

DAS TREFFEN DER

einigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. BMW, Z3 und M5 sind Warenzeichen der BMW AG. BMW-Autozubehör ©1999 BMW AG. Alle Rechte vorbehalten. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, sserie-Designs sind Warenzeichen von General Motors und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Der Begriff "Jaguar", das Symbol der springenden Katze und die Buchstaben XKR sind Warenzeichen von echenden Logos sind Warenzeichen von McLaren Cars N.V. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" und "SLK" sind Warenzeichen der Daimler-Benz AG. ©Chet Hanchett/Panoramic Images, Chicago 1998. ©First Light/Panoramic weiligen Besitzer.

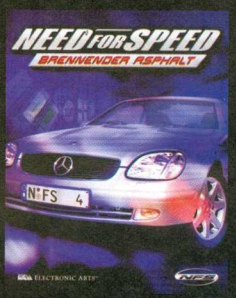
EA ELECTRONIC ARTS™



SWEISEND

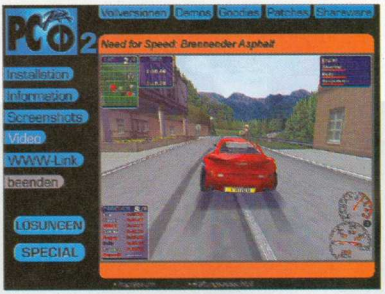
NEED FOR SPEED™
BRENNENDER ASPHALT

SUPERLATIVE



Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies



Unsere Menüoberfläche

...vereint eine komfortable Benutzerführung mit tollen Funktionen: **direkter Start bzw. Installation** der Demos und Videos aus dem Menü heraus, **Screenshot und Info-Text zu jedem Programm** sowie Links zu den Websites der Hersteller über den **WWW-Link-Schalter**. Einfach die CD Nr. 2 einlegen, der Start erfolgt automatisch.

Screensaver & Desktopkosmetik

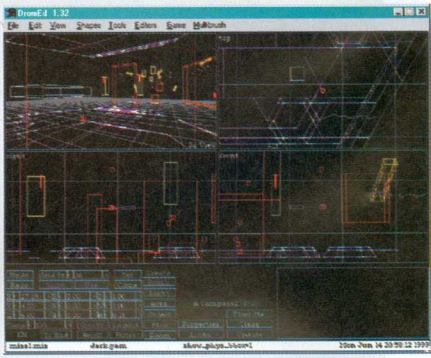
Wer auch während Spielpausen nicht auf Animationen aus Games verzichten mag, findet auf CD Nr. 2 im Verzeichnis Special **Bildschirmschoner zu Days of Oblivion 2 und Machines**. Zum 3D-Echtzeitstrategical von Acclaim gibt es außerdem noch eine Reihe von **Desktop-Themes für Win 98 bzw. Win 95** mit dem Plus-Paket. Und schließlich enthält die „Mega-Font Starter Edition" der SoftMaker Software GmbH **50 hochwertige TrueType-Fonts** (alle Schriften inklusive Euro-Symbol).



So schonen Acclaims Machines Ihren Monitor

DromEd: Dark Project Mission Editor

Mit diesem komplexen Tool können Sie bestehende Missionen des populären 3D-Actionabenteuers von Looking Glass und Eidos abändern oder gänzlich neue Szenarien für den „Meisterdieb" erschaffen. Die Nutzung setzt allerdings etwas Einarbeitung voraus. Vor der Installation müssen Sie Ihr Hauptprogramm mit dem Patch im Verzeichnis „Patches/Dark Project" auf CD Nr. 2 auf den aktuellen Stand bringen. Danach entpacken Sie die Datei Dromed.zip aus dem CD-Verzeichnis „Special/Dromed" in das Verzeichnis des Hauptprogramms auf Ihrer Festplatte. Neben dem Editor wird dabei ein (englischsprachiges) Tutorial installiert.



DromEd schafft neue Herausforderungen für Meisterdiebe

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.

Autobahn Raser
Update auf V 1.4.0
Bundesliga Manager 98
Update auf V 2.0c
Civilization: Call to Power
Update der deutschen Fassung auf V 1.1 inkl. Map-Editor
Dark Colony
Lockup-Fix für deutsche Fassung
Dark Project: Der Meisterdieb
Update auf V 1.33
Die Siedler 3
Update auf V 1.35
Die Völker
Update auf V 2.02
Gangsters
Patch Nr. 4 für die deutsche Fassung
Half-Life
Update der deutschen Fassung von V 1.005 auf V 1.010 (enthält „Team Fortress Classic") und von V 1.009 auf V 1.010
Jagged Alliance 2
Update der deutschen Fassung auf V 1.01
Kurt
Update auf V 1.14
Land der Hoffnung
Update auf V 1.01
Midtown Madness
DirectPlay-Patch für Online-Spiele via MSN Gaming Zone
NBA Live 99
Voodoo 3 Fix
Need for Speed 3
Voodoo 3 Fix
NHL Hockey 99
Voodoo 3 Fix
N.I.C.E. 2
Update auf V 1.04
Rogue Squadron
inoffizieller Voodoo 3 Fix
Sid Meier's Alpha Centauri
Update der deutschen Fassung auf V 3.0
Sports TV Boxing
Update für die deutsche Fassung
Triple Play 2000
Voodoo 3 Fix
Unreal
Update auf V 225f
World War 2 Fighters
Update der deutschen Fassung auf V 1.08



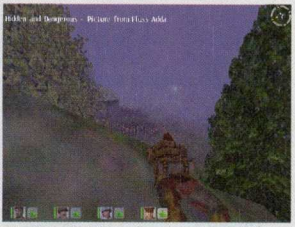
Das Update auf die Version 1.1 spendiert „Civilization: Call to Power" einen Editor zum Abändern von Gelände, Startpunkten, Vorräten usw.

Top-Demo: HIDDEN & DANGEROUS

Beeindruckende Grafik und eine atmosphärische Soundkulisse inklusive deutscher Sprachausgabe begleiten Sie auf den zwei voll spielbaren Missionen der herausragenden Actionstrategie von Take 2 (siehe Seite 48). Aus der Ego- oder einer von zwei Außenperspektiven übernimmt man hier das Kommando über eine vierköpfige Spezialeinheit, die im Italien des Jahres 1942 die Piloten eines abgestürzten alliierten Bombers aus den Klauen der Wehrmacht befreien soll.
Die Aufgabe ist bereits im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade eine echte Herausforderung: Kein wildes Ballern, sondern koordiniertes Vorgehen aller Teammitglieder ist gefragt. Am besten passen Sie vor dem ersten Spielstart im Optionsmenü die Tastenbelegung Ihren Vorlieben an.

Mission Gelber Pfeil

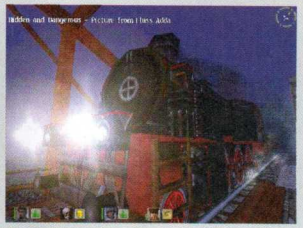
Ihr Trupp muß eine von den Nazis besetzte Brücke überqueren, um sich am anderen Flußufer mit der örtlichen Widerstandsbewegung zu treffen.



Ein Scharfschütze kann den patrouillierenden Wachposten ausschalten



Im Gang unterhalb der Brücke kann diese unbemerkt überquert werden



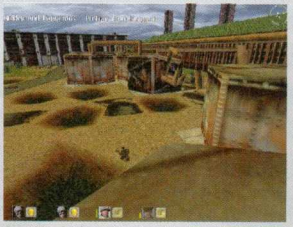
Auch hinter dem (in regelmäßigen Abständen) fahrenden Zug findet der Trupp Deckung

Mission Eisenerz

Die alliierten Piloten werden in einem Fabrikkomplex gefangengehalten; ein nächtlicher Bombenangriff hat tiefe Krater im Gelände hinterlassen.



Durch ein unterirdisches Labyrinth dringt Ihr Team in den Komplex ein



Das Dach des Silos ist die ideale Position für Ihren Scharfschützen



Ihr Sekundärziel ist es, die noch unbeschädigten Silos zu sprengen

GENRE: 3D-Actionstrategie
UMFANG: zwei voll spielbare Missionen
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger erforderlich
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 95 MB auf der HD

Wichtige Tastaturkommandos

1 bis 4 oder TAB	zwischen den Teammitgliedern umschalten
Cursortasten	Soldaten bewegen
W, S	aufstehen/in Deckung gehen
U	Leiter benutzen, Gegenstand von toten Soldaten aufheben usw.
+ und -	Sichtmodus umschalten

Lösungshilfen auf CD

Wieder haben wir für Sie Bonus-Lösungen auf die CD Nr. 2 gepackt, die aufgrund ihres Umfangs die entsprechende Rubrik im Heft gesprengt hätten. So bieten wir Ihnen zeitgleich zum Test des Actionabenteuers in dieser Ausgabe die **Komplettlösung zu Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** – zusätzlich zur im Heft abgedruckten Version in einer ungekürzten Fassung. Rallyefahrer finden außerdem **Rennstrategien für TOCA 2**, Aufbaustrategen werden mit **Spieletips für Die Völker** versorgt.
Das alles steckt wie immer unter einer komfortablen HTML-Oberfläche, aufrufbar über den Menüpunkt „Lösungen" auf der CD Nr. 2. Sie benötigen einen framefähigen Browser, weshalb wir Ihnen diesmal gleich zwei solcher Web-Progis in der jeweils aktuellsten deutschen Version offerieren: den **Microsoft Internet Explorer 5.0** und den **Netscape Navigator 4.6**.



Demos, Patches & Goodies

Dark Secrets of Africa



GENRE: Iso-Abenteuer
UMFANG: eine voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 52 MB auf der HD

Need for Speed 4

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Autorennen
UMFANG: zwei Runden im Porsche 911
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 22 MB auf der HD

Official Formula 1 Racing



GENRE: Autorennen
UMFANG: „Schnelles Rennen" in Suzuka
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 10 MB auf der HD

Shadowman

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: MPEG-Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Slave Zero



GENRE: Roboter-Action
UMFANG: eine voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger erforderlich
SYSTEM: P2 266 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 44 MB auf der HD

Tanaka



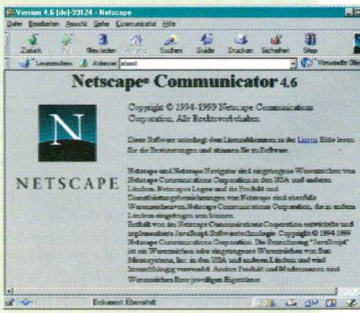
GENRE: Rennspiel
UMFANG: eine voll spielbare Strecke im Solo- oder Netzwerkmodus
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P150 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 5 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 40 MB auf der HD

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
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
Internet Explorer 5.0
Microsoft-Webbrowser für Win 95/98 (deutsch)
mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat
NEU
Netscape Communicator 4.6
Webbrowser für Win 95/98 (deutsch)
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
WinAmp 2.22
MP3-Player für Win 95/98/NT

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



Thrust, Twist & Turn



GENRE: Rennspiel
UMFANG: drei Runden gegen den CPU-Gegner
BESONDERHEIT: 3Dfx-Beschleuniger empfohlen (in Direct3D mitunter Grafikfehler)
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 43 MB auf der HD

Ultima: Ascension

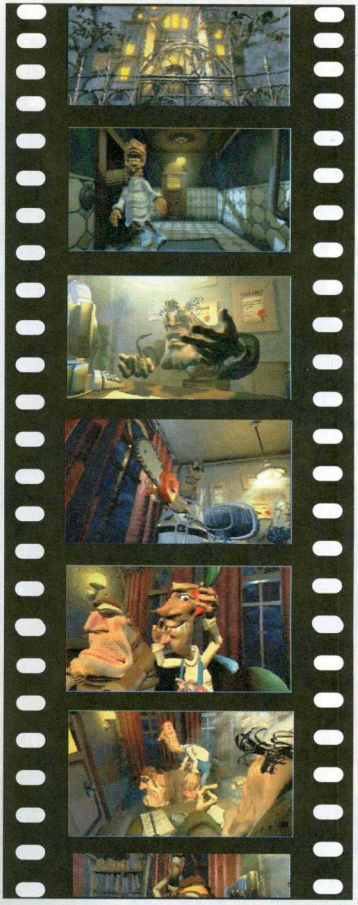


GENRE: 3D-Rollenspiel
UMFANG: MPEG-Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Top-Video: Was'n los?

Die „Animago" ist der bedeutendste Wettbewerb für 3D-Grafik in Deutschland. Vom 4. bis zum 8. Juni buhlte die Film-, TV- und PC-Entertainmentbranche in Stuttgart bereits zum dritten Mal um den Preis für die beste Computeranimation. In der Kategorie „Spiele" räumte dabei die österreichische Softwareschmiede NEO nach der märchenhaften Animation aus dem Renderabenteuer „Rent-a-Hero" im letzten Jahr nun erneut den Titel ab. PC Joker proudly presents: **die Sieger-Animation der Animago '99.** Daß das abgefahrene Irrenhaus-Szenario die internationale Jury überzeugen konnte, verwundert nicht – daß die Realisation des Spiels zu diesem Renderintro noch nicht ganz feststeht, schon eher. Hoffentlich wird's was, wir wollen mehr sehen! „Was'n los?" wurde uns von NEO, Magic Bytes und Alias/Wavefront als AVI-Video (zu finden im Joker-Menü der CD Nr. 2 in der Rubrik „Special") zur Verfügung gestellt, wofür wir uns hiermit herzlich bedanken.

animago Award



Shareware von Lesern

Bombcars
Geschicklichkeitstest für zwei von Benjamin Holfeld

Hex Wizard
Version 1.2 des Hex-Editors von Günther Haslbeck

Volley
Digitalsport für zwei von Benjamin Holfeld

WinKey 99
Datenverschlüsselungsprogramm von Benjamin Lutz

Möchten 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 selbst erdachte, 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

Wir tauschen Hit-Games gegen Neuabonnenten



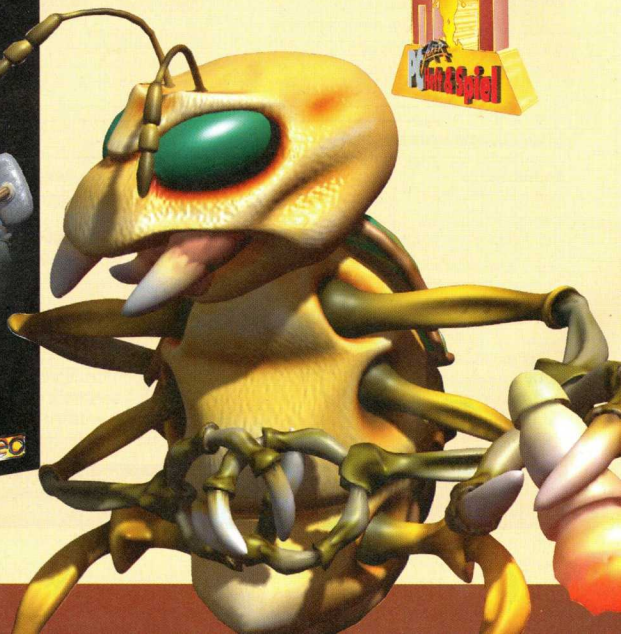
(Test ab Seite 74, Hit)

FREIE AUSWAHL!

Eines der beiden aktuellen Top-Spiele für jeden neu geworbenen Abonnenten



(Test in PCJ 7/99, Hit)



Einfach
Abo-Karte ausfüllen
und einsenden an:

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

Haben Sie noch
Fragen? Dann rufen
Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie
die
Aboverwaltung!





IHRE ABO-VORTEILE

- „X – Beyond the Frontier" (der aktuelle Space-Hit im Stil von „Elite") oder „Die Völker" (Aufbaustrategie de Luxe à la „Die Siedler 3") 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

INTERACTIVE MAGIC BEI UBI

Um sich künftig stärker Onlineprodukten wie dem Flugi „Dawn of Aces" widmen zu können, **hat US-Publisher Interactive Magic alle CD-ROM-Entwicklungen an das französische Haus Ubi Soft abgegeben**. Konkret betroffen sind die Strategiespiele „Shadow Company" und „Seven Kingdoms 2", deren Veröffentlichung sich nun auf Ende September verschiebt. Das Schicksal der komplexen Kriegssimulation „Flashpoint" und des feuchtfröhlichen Arcaderacers „Red Fury" ist indessen noch gänzlich ungewiß.



Sieben Königreiche für Ubi Soft: Seven Kingdoms 2 erscheint im September unter neuer Regie

JOKER AUF YOUNG PLANET



Zwischen dem 23. und 25. Juli öffnet in der Münchner Olympiahalle die **Erlebnismesse Young Planet** ihre Pforten – und PC JOKER ist als einziges Spielemagazin mit von der Partie. Besucher können mit unseren Redakteuren fachsimpeln und sich am Angebot von rund 80 weiteren Ausstellern auf drei Etagen erfreuen. Allein das Rahmenprogramm mit Street Soccer, Formel-1-Cup, Skate-Area, Beach Volleyball, Internet-Events, Stars und Live-Musik sollte dem bevorzugt jugendlichen Publikum die Eintrittspreise zwischen 8,– DM und 12,– DM wert sein.

RAUBKOPIERER IM KNAST

Mitte Juni wurde der 39jährige Texaner John S. vom Landgericht Aachen wegen des kommerziellen Vertriebs von Raubkopien **zu vier Jahren Haft ohne Bewährung verurteilt**. Dabei hat Justitia hier bloß die in Deutschland entstandenen Schäden in Höhe von etwa 120 Mio. DM verhandelt – zusätzlich muß sich der US-Bürger noch vor einem englischen Gericht für seine Schandtaten verantworten.

BÜNDNIS FÜR PC-KONSOLEROS

Auf Basis der künftigen **Zusammenarbeit von Konami und Microsoft** bereitet die Gates-Company ausgesuchte Playstation-Hits der Japaner (wir hoffen besonders auf den Actionthriller „**Metal Gear Solid**" und den Horror-Shooter „Silent Hill") für Windows auf. Umgekehrt werden im Land der aufgehenden Sonne PC-Reißer für Dreamcast, Playstation und Nintendo 64 konvertiert. Erste Ergebnisse sollen noch vor Ende des Jahres vorliegen.



Dank Microsoft bis Jahresende hoffentlich am PC: Konamis Metal Gear Solid

Messen & Termine

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

Young Planet
Jugenderlebnismesse um Lifestyle & Computer
23. bis 25. Juli 1999 in München/Olympiahalle
Info: www.young-planet.de
Tel.: 089/60 82 12 10

European Computer Trade Show (ECTS)
Fachmesse für Computer- und Videospiele
5. bis 7. September 1999 in London/England
Info: www.ects.com

Digimedia Düsseldorf
Fachmesse für E-Business und E-Commerce
22. bis 25. September 1999 in Düsseldorf
Info: www.messe-duesseldorf.de
Tel. 0211/45 60 01

Home Electronics World
Publikumsmesse für Computer & Entertainment
12. bis 14. November 1999 in Köln
Info: www.homeelectronics-world.de
Tel.: 0234/94 68 80

Game Developers Conference
Fachkongreß für Spiele-Entwickler
9. bis 13. März 2000 in San José/USA
Info: www.gdconf.com

Electronic Entertainment Expo (E3)
Fachmesse für Computerentertainment
11. bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

CeBit Home
Fachmesse für Home-Entertainment
30. August bis 3. September 2000 in Leipzig
Info: www.cebithome.de
Tel.: 0511/890

die Völker

Im Namen der Völker ergeht folgendes Urteil:

PC Action 06/99 - 86%
Chr. Sauerteig: "... So stelle ich mir ein richtig gutes Aufbaustrategiespiel vor. Die Grafik zählt mit zum Besten was das Genre zu bieten hat, und auch spielerisch brauchen sich Die Völker nicht vor der Konkurrenz zu verstecken ..."

PC Joker 07/99 - 88%
Steffen Schamberger: "Ein äußerst unterhaltsames Spielvergnügen mit enormem Wuselfaktor."

Powerplay 07/99 - 85%
Fritz Effenberger: "Ein rundum gelungenes Aufbauspiel ..."

PC Player 07/99 - 81%
Th. Werner: "Es ist trotz der hohen Komplexität einfach zu bedienen und - was besonders wichtig ist: Eine Partie mit den drolligen Wesen steigert die Laune ganz enorm."

GameStar 07/99 - 81%
Chr. Schmidt: "... denn Die Völker spielt sich so flott und eingängig, wie die hübsche Grafik verspricht."

PC Games 07/99 - 81%
Test des Monats

Aufbaustrategie vom Feinsten für PC CD-ROM (Windows 95/98)

http://www.dievoelker.com

Published by
JoWooD Productions
http://www.jowood.at

Exklusivvertrieb Schweiz
http://www.gamescity-online.ch

Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at

Developed by
neo
http://www.neo.at

STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN

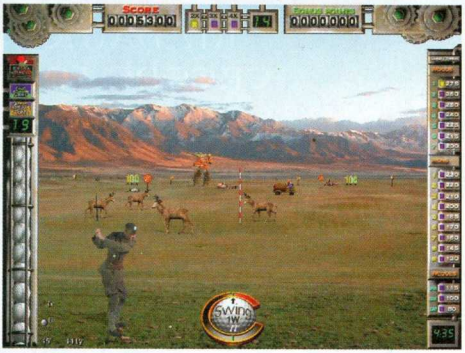


Von „Raumschiff Enterprise" über „Star Trek TNG" bis „Voyager" soll kein Ableger aus Gene Roddenberrys TV-Universum unversoftet bleiben, daher steht uns von Simon & Schuster und GT Interactive ab Herbst ein neues **Actionadventure** für stationäre Trekker bevor: Der Handlungsfaden wird zwischen der sechsten und der letzten, in den USA gerade abgelaufenen Staffel der Serie „Deep Space 9" angesiedelt sein.

Als Captain Sisko, Lieutenant Commander Worf oder Colonel Kira gilt es dann, auf der Raumstation DS9, an Bord des Defiant-Schiffes und in weiteren 28 Schauplätzen die Attacke der geheimnisvollen Pah Wraiths abzuwehren. Die Entwickler versprechen 25 Feindrassen (inklusive der neuen Grigari) sowie eine prallvolle Waffenkammer mit Schießprügeln der Föderation, Klingonen, Jem'Hadar und Kardassianer. Die schicke 3D-Optik dagegen kommt aus Epics „Unreal"-Engine.

LINKS EXTREME

Seit dem Aufkauf durch Microsoft weht ein frischer Wind bei Access. Bleibt nur noch zu hoffen, daß sich die Gates-Company zu einer Veröffentlichung dieses **skurrilen Golfspiels** auch in Deutschland durchringen kann: Ab August würden dann auf den drei abgedrehten Fantasykursen Mojo Bay, Demolition Driving Range und Dimension X magische Sprengbälle, Granaten und Atomsprengköpfe gegen Kühe, Zombies oder Kamikazepiloten gedroschen. Als seriöse Alternative bietet der Hersteller im September das wieder mehr der Realität verpflichtete „Links 2000".



STORM

Spiele und Moskau ist gleich Tetris? Diese Rechnung geht nicht mehr auf, denn in der russischen Metropole haben auch die Newcomer-Publisher Buka und Madia ihren Sitz. Dort plant man für September den Jungfernflug eines schicken **3D-Spaceshooters**, der sich den futuristischen Konflikten zwischen der galaktischen Föderation und fiesen Rebellen widmet. Als gesetzestreuer Regierungspilot wird der Spieler zwölf High-Tech-Flieger durch zwei Kampagnen mit jeweils 30 Missionen pilotieren, eingebunden in eine dichte Story. Die realitätsnahe Physik-Engine und der hohe Detailgrad der Optik dürften der Hardware freilich einiges abfordern: Die Entwickler empfehlen einen P2/300 als Mindestkonfiguration.





Wußten Sie übrigens

…daß der jüngst mit Activision verbandelte US-Publisher Fox Interactive NHL-, NHLPA- und NBA-Lizenzen erworben hat? Die ersten Früchte des Deals stehen uns im Herbst mit **NBA Basketball 2000** und **NHL Championship 2000** ins PC-Stadion.

…daß Software 2000 für das neue Millennium auch einen neuen „Bundi" plant? Für den **Bundesliga Manager 2000** wird eine komplett neue Game-Engine programmiert, weitere Einzelheiten verraten die Eutiner erst im Herbst.

…daß das Team von Oddworld Inhabitants („Abe's Oddysee") für den zweiten Teil der Oddworld-Quintologie Elemente aus Rollenspiel und 3D-Actionabenteuer verbinden will? Neben **Munch's Oddysee** hat man noch das 3D-Echtzeitstrategical **Hand of Odd** in Planung, dessen Veröffentlichung aber erst Mitte 2001 ansteht.

…daß „Tenchu" quasi „Dark Project" für die Playstation ist? Gerüchten zufolge wird Activisions Meisterninja in Tenchu 2 ab Anfang kommenden Jahres aber auch über den PC schleichen.



PHOENIX

Sie sind Raumschiffpilot, arbeitslos und scharf auf neue **Schlachten im All**? Dann haben Microprose und Team 17 ab Herbst die richtige Software für Sie im Hangar: eine komplexe Space Opera mit 60 nicht linearen Missionen, zehn Schiffsklassen und einer Story mit vier möglichen Ausgängen sowie 22 Minuten an Rendervideos. Daß der Kampf des Helden Beck und der Menschheit gegen ein halbes Dutzend Alienrassen



mit Bumpmaps und ähnlichen Effekten auch optische Highlights setzt, davon konnten wir uns anhand eines ersten Vorabmusters schon ebenso überzeugen wie von der handlichen Steuerung.

SHEEP

Daß es so was noch gibt: eine witzige, intelligente und scheinbar simple **Action-Puzzelei**, die mit verborgenem Tiefgang tage- und wochenlang fesseln kann. Okay, noch gibt es auch Empires Schafsimulation nicht, aber ab Oktober blöken die legitimen Erben der „Lemmings" los. Der Spieler wird ein Schäfer-Quartett kontrollieren, dessen doofe Wolltiere (die Entwickler charakterisieren den IQ als „virtual stupidity") vom Startpunkt bis zum rettenden UFO 15 gefahrvolle Grafikwelten wie Titanic, Eisfabrik oder Disko überstehen müssen. Lang lebe die Herde!



WIZARDRY 8

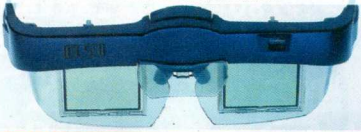
Auf der Sirtech-Homepage wurde das ersehnte **Mega-Rollenspiel** bereits für September angekündigt, aber Pustekuchen: Nach internen Angaben ist tatsächlich frühestens im 1. Quartal 2000 mit der Veröffentlichung zu rechnen. Dann freilich will man Einsteiger mit überarbeitetem Handling und schicker Direct3D-Optik, Profis dagegen mit enormer Spieltiefe (elf Rassen, 15 Klassen, mehr als 50 Skills, rund 90 Zaubersprüche, Rundenkämpfe gegen etwa 100 Monster) verwöhnen. Und



alte Haudegen dürfen sich auf eine Importoption für Charaktere aus den Teilen sechs und sieben der Saga freuen.

3D-Brillen und Grafikkarten zu gewinnen!

Elsas brandneue „3D Revelator" ist uns auf Seite 109 den ersten Hardware-Hit in der Geschichte des Jokers wert, die Grafikkarten der Firma gehören zu den leistungsstärksten 3D-Turbos überhaupt. Hier und heute können Durchblicker eine Pauschalreise in die dritte Dimension abstauben!



1. PREIS



Ein 2D/3D-Kombiboard **Elsa Erazor 3** mit Riva TNT2-Chipsatz, umfangreichem Softwarepaket inkl. dem aktuellen „Need for Speed 4" sowie 100 Tage kostenlosem Kunden- und Umtauschservice (Elsa Care). Dazu die **3D Revelator** für praktisch alle Direct3D-Games in der Infrarotversion.

2. BIS 5. PREIS



Je ein 2D/3D-Kombiboard **Elsa Winner 2** mit S3 Savage 4 Pro-Chipsatz und umfangreicher Begleitsoftware sowie 100 Tage kostenlosem Kunden- und Umtauschservice (Elsa Care). Dazu die **3D Revelator** für praktisch alle Direct3D-Games in der Kabelausführung.

Zur Teilnahme an der Verlosung senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 6. August 1999 (Einsendeschluß laut Poststempel) an unsere Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme von Elsa-Mitarbeitern sowie Joker-Schergen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

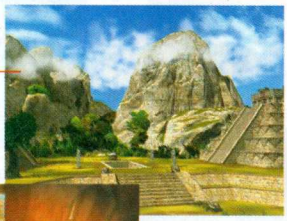
EINFACH KARTE ODER E-MAIL SCHICKEN!
Joker Verlag • Kennwort: 3D Revelator
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

DAYS OF OBLIVION 2: FROZEN ETERNITY



Sex sells, das wissen CDV und Orion nicht erst seit dem aktuellen Charterfolg von „Wet Attack". Exakt für den 9. September plant das erotische Duo nun ein **Adventure**, das im Gegensatz zum Vorgänger auch durch Spieltiefe überzeugen soll. So treffen die Helden Elvis und Jake bei ihrer Suche nach der verschollenen Tara in rund 100 futuristischen Schauplätzen auf rund 50 Darsteller/innen sowie laut Pressetext „meistens logische Rätsel". Außerdem soll auf den drei CD-ROMs noch Platz für 21 Dancetracks und jede Menge voyeuristische Videos sein.

NEUES VON CRYO





Für Herbst plant man in Frankreich eine große Adventure-Offensive: Nachdem im September **Atlantis 2** feinste Renderoptik mit skurriler Fantasy und kniffeligen Rätseln kombiniert, folgen im November zwei Romanversoftungen. Bei H.G. Wells' **Die Zeitmaschine** und Goethes **Faust** will sich Cryo freilich eher am originalen Handlungsstrang orientieren, als ihn zu kopieren. Erst um Weihnachten ist außerdem mit **Devil Inside** zu rechnen, einem gruseligen 3D-Actionabenteuer von ehemaligen Designern der namhaften Serie „Alone in the Dark".

GRAND THEFT AUTO 2





Mäßige Optik, aber nicht linearer Spielspaß ohne Grenzen – diesem Erfolgsrezept bleiben DMA Design und Take 2 auch beim Sequel zu einem der Überraschungshits des vergangenen Jahres treu. Ab Oktober bildet erneut eine riesige Metropole die Kulisse für Raubzüge des Spielers. Mit über 30 geklauten PKW- und LKW-Typen terrorisiert man die Stadt, erledigt Aufträge für Gangs und nimmt es mit der Polizei, dem FBI, Scharfschützen oder amoklaufenden Passanten auf. Witzige Video-Intermezzi, neue Lichteffekte und überarbeitete Animationen peppen dann die bisher recht fade 3D-Draufsicht der spielbaren **Gangsterballade** auf.

Wußten Sie übrigens

...daß Microprose erstens eine FIA-Lizenz erworben und zweitens nach Monaten des Schweigens endlich offiziell die noch bis Ende des Jahres andauernden Arbeiten an Geoff Crammonds F1-Sim **Grand Prix 3** bestätigt hat? Für den Spätherbst ist zudem der F1-Manager **Grand Prix World** geplant.

...daß auch Electronic Arts gegen Jahresende mit **Formula One Championship** am PC vorfährt? Das Game mit FIA-Segen entsteht unter Beteiligung ehemaliger Psygnosis-Leute.



...daß der große Erfolg des aktuellen Aufbaustrategicals „Die Völker" ab Ende 2000 Folgen hat? Das Warten auf **Die Völker 2** kann beginnen.

...daß Sierra angeblich bereits an **Grand Prix Legends 2** arbeitet? Dementiert wurde nichts, auch nicht das einsteigerfreundlichere Handling.

...daß SCI für **Carmageddon TDR 2000** eine überarbeitete 3D-Engine, neue Missionen, 15 Deathmatcharenen sowie reduzierte Blutwerte ankündigt? Start: Ende 1999

SIEDLER 3: DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Frauenbewegung bei Blue Byte: Auf einer **Erweiterungs-CD** für die erfolgreiche Aufbaustrategie tritt ab September eine neue Siedlernation in Konkurrenz zu Römern, Ägyptern und Asiaten. Im Handtäschchen haben die Damen des kriegerischen Gewerbes dann neben zwei neuen Kampagnen einen erweiterten Editor sowie rund 40 neue Gebäudetypen. Als zusätzliche Einheiten sind Diebe angekündigt, die Gegner ausspionieren oder bestehlen und so der Amazonen-Gottheit Qn'qüra viel Arbeit bereiten.



THRONE OF DARKNESS

Im April 2000 rufen Acclaim und Click Entertainment (ein von ehemaligen „Diablo"-Mitarbeitern gegründetes Label) den Kampf um den Thron der Dunkelheit aus – **aufwendige Schlachten** zwischen einem japanischen Kriegsherrn und den Armeen des „Dark Warlord" werden die Folge sein. Den PC-Feldherren verspricht man dabei innovatives Handling und mehr als einen Hauch von Strategie in abwechslungsreichen Miniquests sowie mit Solomissionen verknüpfbaren Multiplayergames.



X-LERATION: THE ULTIMATE RACE

Kalistos „Ultimate Race Pro", nach wie vor einer der spaßigsten **Arcaderacer** am PC, erhält endlich ein Sequel: Unter neuem Titel geben Ende des Jahres dicke US-Boliden auf 16 teils überdachten Strecken Gas, hoffentlich erneut mit toller Steuerung (Force Feedback wird unterstützt) und spannenden Multiplayermodi. Für spektakuläre Optik sollen veränderliche Klima bei nebelfreier Fernsicht, Reflexionen am Lack, Funkenflug und viele weitere 3D-Effekte sorgen.



Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

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

Wial VERSAND

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

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

EUROCARD MasterCard

CD-ROM GAMES

ALIEN VS. PREDATOR	**DA**	**69,90**
ALPHA CENTAURI	KD	79,90
BALDURS GATE	KD	69,90
BALDURS GATE EXPANSION	KD	29,90
BRAVEHEART	**KD**	**79,90**
C & C 3: TIBERIAN SUN (08/99)	**KD**	**89,90**
C & C 3 LÖSUNGSBUCH (08/99)	**KD**	**19,90**
COMMANDOS: Im Auftrag d. Ehre	KD	59,90
D-INFO 99	**KD**	**34,90**
DESCENT 3	**KD**	**79,90**
DIE VÖLKER	KD	79,90
DISCWORLD NOIR	**KD**	**79,90**
DUKE NUKEM FOREVER*	**E**	**79,90**
DUNGEON KEEPER 2	**KD**	**85,90**
DUNGEON KEEPER 2 LTD. EDITION	**KD**	**89,90**
DUNGEON KEEPER FIGUR: HORNY		**24,90**
DUNGEON KEEPER 2 LÖSUNGSBUCH		**19,90**
EVERQUEST (ONLINE-RPG)	**E**	**109,90**
EXPENDABLE	KD	69,90
FLEET COMMAND	KD	69,90
GAME GALLERY (15 TOP GAMES)	KD	54,90
GRAND THEFT AUTO LONDON	KD	44,90
GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK	KD	59,90
HEAVY GEAR 2*	**DA**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	KD	69,90
HUGO XL	**KD**	**79,90**
INTERSTATE '82	**KD**	**79,90**
JAGGED ALLIANCE 2	KD	69,90
KINGPIN - LIFE OF CRIME*	**E**	**85,90**
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	**KD**	**79,90**
LKW RASER - HARD TRUCK	**KD**	**49,90**
MECHWARRIOR 3	**KD**	**89,90**
MIDTOWN MADNESS	**KD**	**69,90**
MIGHT & MAGIC 7 (08/99)	**KD**	**69,90**
MIGHT & MAGIC 7 (US-VERSION)	**E**	**89,90**
MORTYR	E	79,90
NEED FOR SPEED 4	**KD**	**79,90**
OFFICIAL FORMULA ONE RACE	**KD**	**79,90**
OUTCAST	**KD**	**89,90**
QUAKE 3: ARENA*	**E**	**79,90**
RAGE OF MAGES 2	KD	79,90
RAILROAD TYCOON 2: 2nd CENT.	**KD**	**34,90**
REQUIEM (US-VERSION)	**DA**	**59,90**
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	64,90
RUBIKS 2000 INCL. ANHÄNGER	KD	39,90
RUGRATS - DAS SPIEL ZUM FILM	KD	39,90
SAGA - SIEGESZUG DER VIKINGER	KD	79,90
SIEDLER 3	KD	69,90
SIEDLER 3 MISSION CD	KD	29,90
SILVER	KD	79,90
SPORTS CAR GT	KD	79,90
STAR CRAFT: BROOD WAR	KD	34,90
STAR WARS RUCKSACK: DARTH VADER		**29,90**
STAR WARS: POD RACER		**69,90**
STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG		**75,90**
STAR WARS DROIDS TECHNIK	**KD**	**65,90**
STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION		**69,90**
STÄRSIEGE (US-VERSION)	**E**	**59,90**
STREET WARS	**KD**	**79,90**
TOCA TOURING CAR 2	**KD**	**79,90**
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	**KD**	**79,90**
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	E	69,90
ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	75,90
ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	79,90
UNREAL & DIE BY THE SWORD	DA	34,90
UNREAL MISSION PACK	**DA**	**29,90**
UNREAL TOURNAMENT (07/99)	**E**	**79,90**
WET ATTACK FEAT. LULA	**KD**	**79,90**
X - BEYOND THE FRONTIER	**KD**	**79,90**
X-WING ALLIANCE	**KD**	**79,90**
YOU DON'T KNOW JACK 2	**KD**	**64,90**

3D LEMMINGS	**DA**	**14,90**
AGE OF EMPIRES	KD	39,90
AH-64 LONGBOW 2	KD	24,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	KD	19,90
B 2 - THE CHOSEN	**E**	**39,90**
B 2 - NIGHTMARE LEVELS	**E**	**39,90**
BAPHOMETS FLUCH 2	**KD**	**19,90**
BLEIFUSS RALLY	**KD**	**19,90**
BUNDESLIGA CHAMPIONS PACK	KD	19,90
COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
CONFLICT: FREESPACE	KD	19,90
CONQUEST EARTH	KD	19,90
DAY OF THE TENTACLE	**KD**	**9,90**
DEADLOCK 2 - SHRINE WARS	KD	9,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	14,90
DETHKARZ	**KD**	**29,90**
DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DIE AKTE EUROPA	**KD**	**9,90**
DOMINION: STORM OVER GIFT	KD	9,90
EARTH SIEGE 2	**KD**	**9,90**
EASTERN FRONT	**KD**	**29,90**
F1 RACING SIMULATION 2	**KD**	**39,90**
FORGOTTEN REALMS (AD&D)	E	24,90
GRAND PRIX LEGENDS	**E**	**29,90**
GRAND THEFT AUTO	**KD**	**39,90**
HUGO GOLD	KD	39,90
I-PANZER 44 (3DFX)	KD	19,90
IF-22 V5.0 (3DFX)	KD	19,90
IMPERIUM GLACTICA	KD	9,90
ISRAELI AIR FORCE	**KD**	**24,90**
KING'S QUEST 8 (US-VERSION)	E	39,90
KLINGON HONOUR GUARD (US)	**E**	**29,90**
KYRANDIA 3	KD	9,90
LIBERATION DAY	KD	9,90
LIFEFORCE TENKA	DA	14,90
LUCASARTS 10 ADVENTURES	**KD**	**39,90**
M1 TANK PLATOON 2	**KD**	**29,90**
MADDEN '98	KD	19,90
MANA - WEG DER SCHW. MACHT	**KD**	**19,90**
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	**KD**	**14,90**
MICRO MACHINES V3	**KD**	**19,90**
MIGHT & MAGIC 1-6 COLLECTION	DA	39,90
MONKEY ISLAND III	**KD**	**44,90**
MONOPOLY WM-EDITION 98	KD	24,90
NHL 98	KD	24,90
O.D.T.	**KD**	**29,90**
PAX IMPERIA	**KD**	**19,90**
PROJECT PARADISE	DA	6,95
RAINBOW SIX	**KD**	**44,90**
RED BARON 2	KD	24,90
RESIDENT EVIL 1	KD	24,90
SEVEN KINGDOMS ANC. ADVERS.	**KD**	**19,90**
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	29,90
SILENT THUNDER	DA	9,90
SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION	KD	29,90
STAR TREK TNG COLLECTION	**KD**	**29,90**
TEAM APACHE	KD	19,90
TOCA TOURING CAR CHAMP.	**KD**	**29,90**
TOMB RAIDER 2 DIR. CUT	**KD**	**39,90**
TOMB RAIDER 3	**E**	**49,90**
TRESPASSER	**KD**	**24,90**
UNREAL (US-VERSION)	**E**	**29,90**
UPRISING	DA	9,90
WARCRAFT BATTLECHEST	KD	39,90
WARGASM	**KD**	**34,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	**KD**	**29,90**
X-COM INTERCEPTOR	**KD**	**19,90**

JOYSTICKS:

GRAVIS FIREBIRD II	**DA**	**29,90**
GRAVIS THUNDERBIRD 2	**DA**	**29,90**

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr
JETZT NEU: Beanie Babies + Action Figures

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

GRÖBENZELL:
WIAL Express-Shop (in der Versandzentrale)
Hier erwartet Sie unser volles Sortiment bereit zum Abholen. Einfach kurz anrufen und vorbeischauen: CD-ROM, PlayStation, N64, DVD, Actionfiguren, Beanie Babies,...
Mo.-Do.: 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr.: 9⁰⁰-17⁰⁰ 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 Eurocheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

UNREAL TOURNAMENT: DAS NÄCHSTE KAPITEL



Nach etlichen Verzögerungen wurde die ersehnte **Multiplayervariante von „Unreal"** für uns doch noch zur spielbaren Wirklichkeit: In einer aktuellen Vorabversion durften sich bis zu 32 3D-Aktionisten in den fünf Modi Deathmatch, Capture the Flag, Capture the Area, Last Man Standing und Bunker-Angriff gegenseitig an die Gurgel gehen.
Das Game hinterließ bereits einen guten Eindruck, das Dutzend sammelbarer Waffen jede Menge Löcher im Screen. Und Epics Grafikengine ist mittlerweile nicht ohne Grund so weit verbreitet: Volle Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleuniger garantiert schicke Optik allerorten. Für Solisten garantieren lernfähige Bots in der Trainingsarena schicken Ballerspaß, und das ausgefeilte Leveldesign kann generell als Qualitätsgarant angesehen werden. Tollen Sound hat das Game im Vertrieb von GT Interactive auch, einem Erfolg dürfte also bei Markteinführung im Spätsommer wenig im Wege stehen – höchstens die Konkurrenz aus Texas, sprich id-Softwares „Quake 3: Arena".

MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR



Nur noch wenige Wochen, dann rufen New World Computing, 3DO und der Deutschlandvertrieb Ubi Soft die Abenteurer wieder im Fantasyland Erathia zu den Waffen. Unser Pressemuster ließ schon mächtig magische Vorfreude auf die lokalisierte Fassung des **Rollenspiels** (wir mußten uns bei Texten und Sprachausgabe noch mit Englisch abplagen) aufkommen, die wir zum Test für die nächste Ausgabe erwarten.
Wie in den Vorgängern zieht man mit einer bis zu vier Helden starken und mit allerlei neuen Fähigkeiten gesegneten Party durch viele kleine und große Quests in Richtung finaler Endgegner. Daß Freund und Feind im Kampf um Blut und Ehre erneut als Bitmapfiguren durch die 3D-Welt stiefeln, ist zu verschmerzen – dafür gibt es schließlich sehenswerte Lichteffekte und geglättete Texturen bereits ab einem P200 mit 3D-Beschleuniger.

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR



Anfang des Jahres ließen SSI und Mindscape die futuristischen Waffen aus dem Warhammer-Brettspieluniversum in Nahkämpfen sprechen, jetzt dehnt man den Konflikt auf weitläufige Planetenoberflächen aus. In Zusammenarbeit mit Games Workshops werden die „Rituale des Krieges" nämlich noch diesen Sommer als **Strategiespiel auf Basis der Engine von „Panzer General 3D"** ausgetragen, was 24 lineare Missionen, viele Einzelaufträge sowie eine Option für zufällig generierte Gefechte auf zoombaren Iso-Karten mit sich bringt.
Die 70 verschiedenen Einheiten wie Panzer und Fluggeräte werden auch hier wieder im Rundentakt kommandiert. Auf ausgeklügeltes Equipment-Management, wie man es vom Vorgänger „Chaos Gates" her kennt, wollen die Hersteller jedoch zugunsten einer verbesserten Gegner-KI verzichten. Nicht verzichten müssen hingegen Multiplayer auf die Möglichkeit, erneut vier Rechner (ab P166) zu vernetzen oder via Internet gegeneinander anzutreten.

ARI GAMES

LKW-RASER

HARD TRUCK



Die ersten
1.111 Exemplare
mit original siku
Modell-LKW

Produktinfo 016

PRIDE INTERACTIVE

Buka ENTERTAINMENT

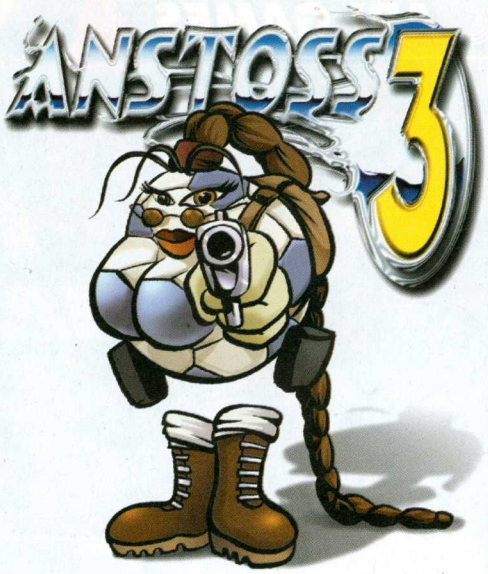
ARI Germany

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



Ascarons Fußballmanager waren stets die Schöngeister des Genres: Wem der „Bundi" zu hemdsärmelig und „Kurt" wegen seines Comic-Maskottchens zu kindisch ist, der soll ab November wieder in Gütersloh fündig werden. Wir baten Teamchef Holger Flöttmann zur Pressekonferenz.



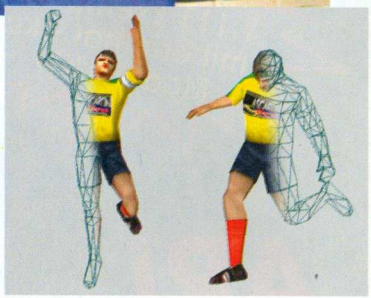
Typisch deutsch?

?: Fußballmanager sind seit jeher eine Domäne deutscher Programmierkunst, ausländische Programme wie etwa der Premier Manager reichten in der Publikumsgunst nie an Titel wie den Bundesliga Manager von Software 2000, Heartlines Kurt oder eben Anstoß heran. Um den Anschluß an die Konkurrenz nicht zu verlieren, muß Ascaron nun aber auch in Echtzeit berechnete 3D-Spielszenen bieten…

HF: *Vorberechnete Szenen wie in den beiden Vorgängern sind in der Tat überholt, wir arbeiten seit fast zwei Jahren an einer realistischen Simulation des Spielablaufs in 3D. Dabei ist es für uns besonders wichtig, die Eigenschaften der Kicker am Platz zu visualisieren. Außerdem soll das Geschehen durch verschiedenste Kameraeinstellungen möglichst spannend in Szene gesetzt werden. Wir legen daher auch viel Wert auf das Design wirklich cooler Stadien – das Ergebnis wird sich hinter keinem Action-Kick verstecken müssen.*

So werden unsere Ledertreter höchst realistisch agieren, weil wir per Motion-Capturing für sie mehr als 300 Bewegungsabläufe eingefangen haben – von Aufwärmübungen über meisterliche Fallrückzieher und dynamische Tacklings bis hin zu spektakulären Torwartparaden oder der berüchtigten Blutgrätsche. Die Aufnahmen mit einem professionellen Fußballspieler entstanden übrigens in England im größten Motion-Capture-Studio Europas.



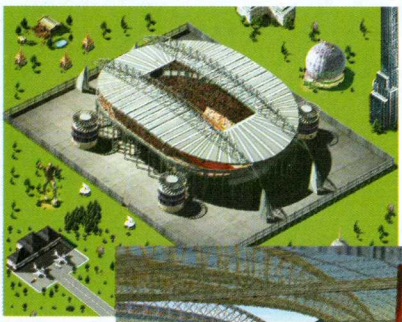


Per Motion-Capturing werden die Bewegungsabläufe für die 3D-Szenen aufgezeichnet und auf das Polygonmodell übertragen

Sim Stadion

?: Was wird sich rund um das Stadion tun? Wie viele Gebäude kann man errichten und welche Funktion haben sie – mal abgesehen von gesteigerter Publikumsattraktivität für die Sportarena?

HF: *Im Programm wird es insgesamt rund 300 Stadien, Gebäude und Landschaftselemente geben. Ein Jugendinternat verbessert etwa die Qualität der Nachwuchsspieler, das Dopinglabor sorgt für effizientere Aufputschmittel, zusätzliche Trainingsplätze garantieren weniger Verletzungen. Andere Gebäude wie Würstchenbuden, Infostände usw. dienen dem Service am Zuschauer, während Miethäuser oder Fanshops die Vereinskasse füllen. Und mit Statuen, Blumenbeeten, Bäumen oder Büschen läßt sich das Umfeld gestalten.*





Eines der Stadien – oben in Iso-Optik, rechts die 3D-Innenansicht

Features nach Wunsch

?: *Kommen wir zu den weiteren Features, wo liegen die Schwerpunkte?*
HF: *Ganz klar auf der langfristigen Spielbarkeit. Wir investieren da eine Menge Arbeit in Sachen, die man erst nach 5, 10 oder 20 Spielzeiten merkt. So werden die Leistungen der Spitzenvereine über einen längeren Zeitraum hinweg wesentlich konstanter sein. Auch die Aufstiegsbeschränkungen für die Amateurabteilungen gestalten wir da realistisch. Andererseits kann eine dumm gelaufene Jahreshauptversammlung aus einem Verein mit einem stabilen Präsidium auf einen Schlag einen Chaosclub machen – ganz wie im wirklichen Leben halt. Weitere Neuerungen beziehen sich auf die Taktik, eine detailliertere Charakterisierung der Kicker, verbesserte KI der Computergegner, 70 zusätzliche Statistiken, den komplett überarbeiteten Terminplaner und den erheblich umfangreicheren Editor.*

?: *Müssen Fans der Vorgänger auf liebgewonnene Funktionen verzichten?*
HF: *Nein, wir stehen bereits seit Monaten in einem intensiven Dialog mit unseren Kunden. Aus deren Wünschen resultieren auch das neue Layout und die Überarbeitung vieler alter Logikelemente, wie z.B. das Training. Anstoß 3 wird eine konsequente Weiterentwicklung der Gold-Version des Vorgängers.*

?: *Beinhaltet das geänderte Layout ein seriöseres Design, oder trifft man auch diesmal wieder auf die „anstößigen" Grinsekugeln?*
HF: *Wir haben uns bei der neuen Menügestaltung sehr darum bemüht, das Spiel erwachsener und eleganter zu präsentieren – ohne rücksichtslos alles und jedes umzukrempeln. Gerade die besagten Bälle werden von den Fans nämlich heiß und innig geliebt. Bei einer Internetumfrage verlangten 9 Prozent noch mehr Bälle, 80 Prozent waren zufrieden und 11 Prozent wollten es seriöser. Wir haben daraufhin die Bälle etwas in den Hintergrund gerückt. Vor allem verwenden wir statt der Grafikbuttons jetzt Textbuttons, da diese für den Spieler leichter zu durchschauen sind. Die Bedienung ist deshalb noch intuitiver, gerade Einsteiger finden sich nun leichter zurecht.*



Holger Flöttmann, Geschäftsführer von Ascaron

Streng nach Regel

?: *Wie sieht es mit den neuen Modi für DFB-Pokal, Champions League und UEFA Cup aus? Hält man dem Spieler die Möglichkeit offen, auch nach dem alten Reglement zu zocken oder mittels Editor auf zukünftige Änderungen reagieren zu können?*
HF: *Die neuen Regeln sind komplett integriert, die alten somit nicht mehr spielbar. Eventuelle Neuerungen werden wir in Zukunft natürlich berücksichtigen, momentan kann der Hobbymanager in dieser Hinsicht aber nichts ändern. Allerdings erhält er im Spielverlauf Vorschläge für mögliche Regelmodifikationen (z.B. Hin- und Rückspiel nacheinander), auf die er sich einlassen kann, aber nicht muß. So passiert auch nach längerer Spieldauer noch etwas Neues, während z.B. die Regionalliga-Reform im Karrieremodus gleich in der ersten Saison für Spannung sorgt, da sich die Anzahl der Vereine hier nach einem Jahr halbiert.*

?: *Werden die Mitspieler im Multiplayer-Modus weiterhin nacheinander agieren? Angesichts der Komplexität und dem damit verbundenen Zeitaufwand pro Zug ist das Genre ja mittlerweile eher ein Fall für Solisten.*
HF: *Anstoß 3 ist im Netzwerk mit bis zu vier Teilnehmern spielbar. Zwecks Tempo werden sie gleichzeitig agieren können, ehe es gemeinsam in die nächste Runde geht. Eine Zeitbeschränkung gibt es optional. Braucht ein Spieler für seinen Zug zu lange, verliert er dann wahlweise Geld oder Formpunkte.*

?: *Herr Flöttmann, wir danken für das Gespräch und freuen uns bereits auf den Anstoß zum ersten Testspiel!* (st)



Bei der Neugestaltung der Menüs war man um mehr Seriosität bemüht

1 Anstoß 3

HERSTELLER:	Ascaron
GENRE:	Fußballmanagement
ERSCHEINT:	November 1999
ONLINE-INFO:	www.ascaron.com



Auf den ersten Blick scheint sich Electronic Arts mit Einführung dieser neuen Serie für PC-Fußballer selbst Konkurrenz zu machen – doch während eines Besuchs vor Ort kristallisierten sich recht deutlich die Unterscheidungsmerkmale zu den populären FIFA-Games heraus.

BUNDESLIGA STARS 2000

A Star is born

Fußballaction mit Rollenspielelement, das ist doch schon mal neu: Für Siege, Treffer, Fairneß und das Tor oder den Spieler des Tages wird es hier Punkte geben, die sich auf dem Transfermarkt in neue Stars für das Team ummünzen lassen. Alternativ wird man die Zähler aber auch auf die zehn Attribute vorhandener Kicker verteilen dürfen, um über Verstärkung für Schußkraft, Effets, Kopfbälle, Paßspiel, Beweglichkeit, Durchsetzungsvermögen, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft sowie Tackling neue Stars in den eigenen Reihen heranzuziehen. Natürlich kann die Truppe jederzeit abgespeichert werden und steht für Begegnungen mit von Freunden gemanagten Vereinen bereit. Das verspricht besonders launige Multiplayer-Partien für bis zu vier Spieler an einem Rechner bzw. acht via (Null-)Modem oder Netzwerk.



Je nach Position des Spielers zeigen farbige Sterne bei seinen Attributen an, wieviele Punkte (1, 3 oder 5) die Aufwertung kostet



Im Menü für das Team-Management nimmt man die Einstellungen für System, Strategie, Positionstreue und Offensivgeist vor

Joypad vor, noch ein Tor

Was die Steuerung betrifft, so werden sich die Kenner von „FIFA '99" auch mit den Bundesliga Stars schnell eingeschossen haben. Ja, sogar Anfänger sollten dank der drei Schwierigkeitsgrade nebst optionaler Paß- und Schußhilfe rasch Erfolge erzielen können. Eingeblendete Indikatoren für Schußstärke sowie den Erschöpfungsgrad bei Sprints sind hier also ebenfalls mit von der Partie. Und sollte eine Änderung der Taktik während einer Begegnung erforderlich werden, ist das kein Beinbruch: Mit dem Joypad kann man blitzschnell zwischen defensivem, normalem und offensivem Spiel umschalten. Natürlich darf man im FIFA-Stil auch wieder über Kombinationen mit den hinteren Tasten des Sidewinder-Pads (dem man hier den Vorzug geben sollte) jede Menge technische Kabinettstückchen ausführen. Die Übersteiger, Körpertäuschungen, Hackentricks etc. müssen jedoch zum Teil erst freigespielt werden.

Das Grundsätzliche wird zuvor in aufgeräumten Menüs erledigt, wo man sich zwischen Training, einem Freundschaftsspiel und einer kompletten Bundesligasaison inklusive nationalen und internationalen Pokalwettbewerben entscheidet – auch eigene Ligen werden sich ins Leben rufen lassen. Gekickt wird in jedem Modus zwei, vier, sechs, acht oder zehn Minuten pro Halbzeit; die originale Dreiviertelstunde ist nicht vorgesehen. Eher ein Arcade-Game als eine Simulation also. Aber eines, in dem am Regelwerk ebenso geschraubt werden darf wie an Taktik und Aufstellung.



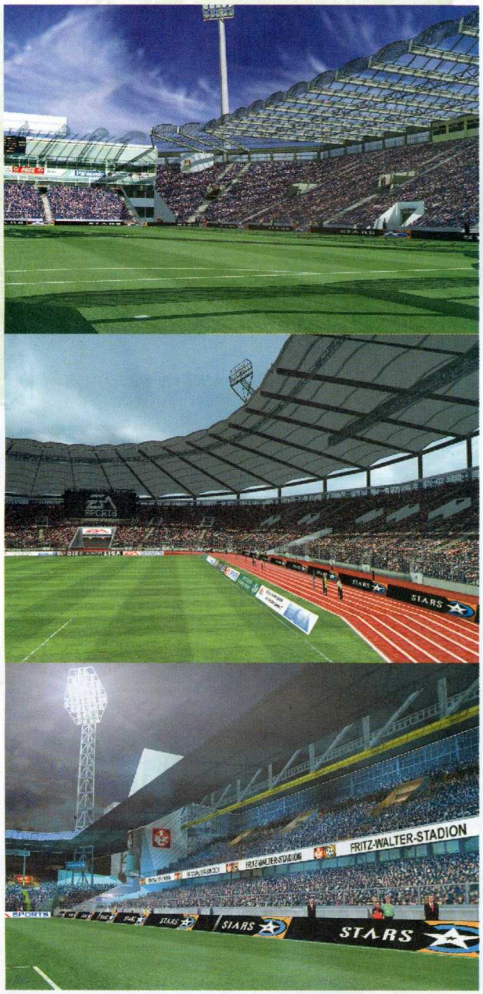
Die Kicker tragen Originaltrikots inklusive Sponsorenwerbung

Wichtige Unterschiede zu FIFA 99

* Punktesystem für Spielerattribute nach Rolli-Muster
* verbesserte Arcade-Steuerung
* verbesserte 3D-Grafik mit Originalstadien und -trikots
* nur 4, 6, 8 oder 10 Minuten pro Halbzeit

Schau'n mer mal...

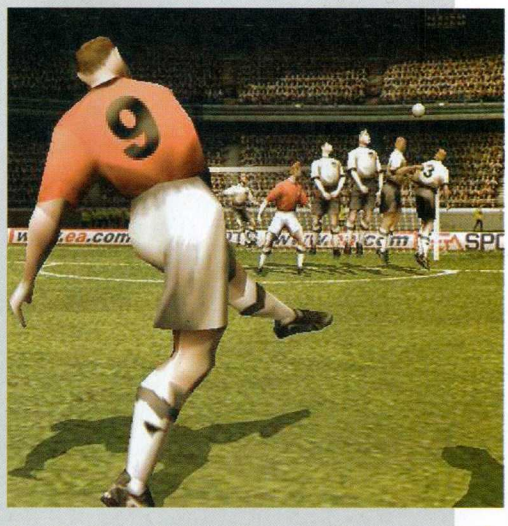
Am Intro für die deutsche Version wird noch gearbeitet, und zwar zusammen mit der Hamburger Agentur Sports & More, die ein gigantisches Archiv an Liveszenen besitzt. Die eigentliche Spielgrafik kann sich aber jetzt schon sehen lassen: Die modifizierte Engine von „FIFA '99" zaubert erstklassige Kickeranimationen auf den Bildschirm, dazu gibt es packende Replays aus allen möglichen Perspektiven. Die Kamera läßt sich auch während der Partien über die Kombination von je drei Positionen bzw. Entfernungen nach Gusto einstellen. Ein echter Augenschmaus mit großem Wiedererkennungswert sind dabei die liebevoll in Szene gesetzten Originalstadien voller netter Details – selbst die Fangnetze mit eingearbeiteter Werbung, die Bananen, Feuerzeuge oder leere Flaschen vom Rasen fernhalten sollen, wurden nicht vergessen.
Inwiefern sich die Authentizität bis zum für August geplanten Anpfiff durchziehen läßt, bleibt freilich abzuwarten. Schließlich ist das Hamburger Volksparkstadion momentan noch eine riesige Baustelle, und bei Aufsteiger Unterhaching stehen ebenfalls noch die Maurer am Platz – auch deren Arena muß ja durch eine Aufstockung auf 15.000 Plätze Erstliga-tauglich gemacht werden. Zu allem Überfluß stand mit den Ulmer Spatzen der dritte Aufsteiger erst am 17. Juni fest. Viel Arbeit also, wenn rechtzeitig zum Bundesligastart ein Game in Hochform fertiggestellt sein soll.



Auch die Arenen entsprechen realen Vorbildern: die BayArena in Leverkusen, das Gottlieb-Daimler-Stadion in Stuttgart und das Fritz-Walter-Stadion in Kaiserslautern

EA-Fußball anno 2000

Das für Oktober geplante **FIFA 2000** wird sich wegen seiner neuen Grafikengine optisch deutlich von den „Stars" unterscheiden. Aber es kommt noch besser: In den 17 Ligen weltweit kann man dank Karrieremodus dann zehn Spielzeiten am Stück absolvieren – mit Abstiegs- bzw. Aufstiegskampf oder der Qualifikation für internationale Wettbewerbe kommen so bislang nicht gekannte Elemente ins Spiel. Für noch mehr Realismus soll dabei u.a. die verbesserte KI sorgen, auch die Körpergröße der Kicker wird (etwa bei Kopfbällen) deutlicher als bisher zum Tragen kommen. Dafür wird FIFA 2000 wohl leider nicht mehr via Internet zu spielen sein, nur von einem Netzwerkmodus für bis zu 20 PC-Sportler ist die Rede.
Im November erscheint **Bundesliga 2000: Der Fußballmanager**, wo auch Multiplayer voll auf ihre Kosten kommen sollen. Vier Teilnehmer werden entweder an einem Rechner nacheinander oder im Netzwerk gleichzeitig agieren dürfen – ähnlich wie bei Ascarons „Anstoß 3". Hier berechnet die CPU die 3D-Begegnungen auf Basis der Engine von „Bundesliga Stars 2000" in Echtzeit; Eilige werden sich aber auch auf die Highlights jedes Matches beschränken können. Oder man begnügt sich gleich ganz mit den Ergebnissen; die karg stilisierte Draufsicht aus „Bundesliga '99: Der Fußballmanager" soll es jedenfalls nicht mehr geben. Dafür aber alle Originalstadien der „Stars", dann natürlich mit Ausbau-Option.



Anpfiff im Oktober: FIFA 2000 mit neuer Grafik und neuen Features

Ein Testspiel

...haben wir bereits hinter uns, wobei schon die in Aachen verfügbare Pre-Alpha-Version wirklich Laune gemacht hat. Auch wenn das EA-Team bei der Optik noch nicht ganze Arbeit geleistet hatte (z.B. fehlten Ballschatten und -rotation), sorgte doch allein der Sound schon für bundesligareife Stadionatmosphäre: Fanjubel hier, treffliche Kommentare von Rolf Töpperwien nebst Spielanalysen von Manfred Breuckmann dort. Das Handling leistete sich während unserer dramatischen Flutlichtpartie vor ausverkauften Tribünen ebenfalls kein Foul, trotz plötzlich einsetzendem Regen kamen packende Torraumszenen voller brasilianisch anmutender Ballartistik zustande. Aber von den Machern der exquisiten FIFA-Serie wäre alles andere ja auch eine Enttäuschung gewesen! (st)



Schon die Stars der Pre-Alpha-Version können sich aus allen Perspektiven sehen lassen

„Ein Spiel für Deutschland!"

„Bundesliga Stars 2000" wird ganz auf eine deutsche Zielgruppe zugeschnitten: Hier können wir die offizielle DFB-Lizenz, die wir noch für mehrere Spielzeiten besitzen, voll ausreizen. Das dürfen wir im auf den internationalen Markt ausgerichteten „FIFA 2000" leider nicht in diesem Maße, da es auf der FIFA-Lizenz basiert. So müssen wir z. B. die Vornamen der Kicker hier abkürzen. Damit unsere Stars in originalen Trikots und Stadien auflaufen können, führen wir zusätzlich Verhandlungen mit den einzelnen Vereinen, denn das ist in der DFB-Lizenz nicht inbegriffen. Während uns dabei z.B. Aufsteiger Unterhaching bestens unterstützt, geht's bei den größeren Clubs etwas mühsam voran. Deshalb werden wir es wohl in diesem Jahr leider noch nicht schaffen, sämtliche Arenen zu integrieren. Aber wir planen schließlich eine ganze Serie.

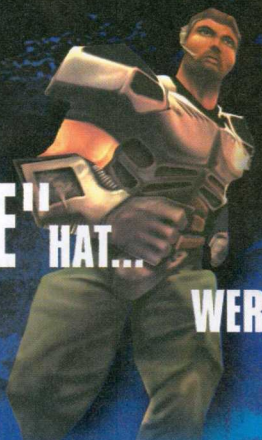


Assistant Producer Achim Haaz über die Produktpositionierung von „Bundesliga Stars 2000" und die damit verbundene Lizenzproblematik

Bundesliga Stars 2000

HERSTELLER:	Electronic Arts
GENRE:	PC-Fußball
ERSCHEINT:	August 1999
ONLINE-INFO:	www.easports.com

Unreal TOURNAMENT



WER SOLCHE "FREUNDE" HAT...

WER GEHT DA NOCH ONLINE?

Einer der erfolgreichsten 1st-Person-Shooter ist zurück.
'Unreal Tournament' setzt neue Maßstäbe im Single- und Multiplayer-Bereich.
Computergesteuerte Bots erlauben Dir Multiplayer-Spiele
wie 'Capture the Flag', 'Assault' oder 'Domination' ohne Online-Kosten!
Stelle einfach Dein Team zusammen - und los geht's.
Aber auch im Netzwerk sind alle Kombinationen von Bots und menschlichen Mitspielern möglich.
Nutze die neuen, gewaltigen Waffensysteme und Deine Gegner haben nicht die geringste Chance.
Über 30 speziell entwickelte Level erwarten Dich.

NUR EIN TEAM KANN DEN TITEL "UNREAL GRAND MASTER" ERRINGEN-...DEINS?



Produktinfo 014

Gestaltung: Epic MegaGames

Unreal™Tournament™ © 1998 Epic MegaGames and GT Interactive Software, Inc. All Rights Reserved. GT and the GT Games logo are trademarks and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
Unreal and the Unreal logo are trademarks of Epic MegaGames. All other trademarks are the property of their respective companies.

Smile & Buy

Supergut & supergünstig...



Grand Prix Manager 2
Die Wirtschaftssimulation zur Formel 1



Grand Prix 2
Eine der besten Renn-Simulationen aller Zeiten



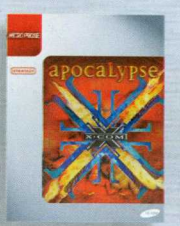
Worms 2
Der durchgeknallte Party-Spaß



Transport Tycoon
Das Aufbauspiel rund um Transport & Verkehr



Trivial Pursuit
Das klassische Brettspiel jetzt als PC-Spiel



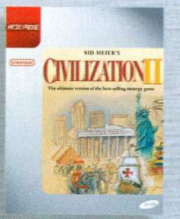
X-COM Apocalypse
Das strategische Kampfspiel gegen Außerirdische



Arcade Pool 2
Meisterhaft - die realistische Billiardsimulation



Flottenmanöver
Schiffe versenken mit Köpfchen - ein Muß für Strategie Fans



Civilization 2
Sid Meier's Überklassiker - war niemals besser

...just Smile & Buy

AWARDS

Unsere 10 Titel haben zusammen so viele Awards gewonnen, daß wir auf eine komplette Aufzählung leider verzichten müssen - der Platz würde einfach nicht reichen. Darum hier nur einige der wichtigsten:

PC Action Gold Award, Game Star Award, PC Player Gold & Platin Player, PC Joker Hit, PC Games Award, Power Play Volltreffer Award und viele, viele, viele mehr.

M1 Tank Platoon 2
Die ultimative Panzer-Simulation der modernen Bodenkriegsführung



HASBRO Interactive · MICROPROSE · TEAM 17 · ATARI

www.Hasbro-Interactive.de

Unter anderem erhältlich bei:

Game It! · SOFTSALE · MMI · Joysoft GMBH · PC FUN · Playcom · Software-Versand

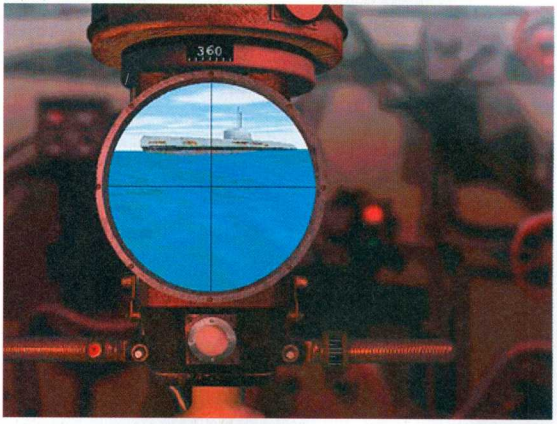
Produktinfo 027



SILENT HUNTER II

WWII SUBMARINE COMBAT SIMULATOR

Das Genre der U-Boot-Simulationen dümpelt nur noch vor sich hin, von den anno 1985 mit „Silent Service" erzielten Erfolgen kann man heute bloß mehr träumen. Genau das tut Mindscape: SSIs leiser Jäger soll Weihnachten reiche Beute machen.



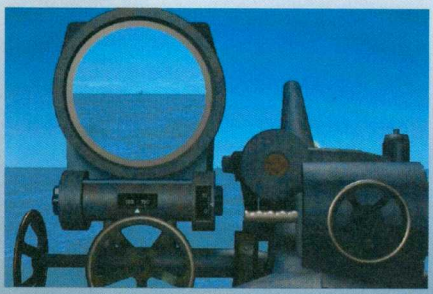
Ein Kollege aus dem eigenen Wolfsrudel in der Periskopansicht

Nur wenn unter dem Wasserspiegel viel Action zu finden ist, fahren U-Boote am PC noch ihr Geld ein – Blue Bytes SF-Shooter „Schleichfahrt" ist das beste Beispiel. Die letzten Lorbeeren für eine echte Simulation erntete indessen anno 1994 Dynamix mit dem grandiosen „Aces of the Deep", während mit SSIs „Silent Hunter" zwei Jahre später bloß eine Minderheit auf amerikanischer Seite den Pazifik durchkreuzen mochte. Doch der Nachfolger hat ja auch erheblich mehr zu bieten!
Ab November wird man in den deutschen Jagdrevieren der „grauen Wölfe" wildern dürfen. Die U-Boote der Typen II, VII, IX und des Prototypen XXI werden durch historisch verbürgte Missionen ebenso tuckern wie durch zufallsgenerierte Aufträge. Einsatzgebiete sind vor allem die Gewässer um Spanien, Frankreich und den Britischen Inseln – und welchem Kenner der Materie würde bei dem Gedanken an eine Durchquerung des Ärmelkanals nach 1942 nicht der kalte Schweiß ausbrechen? Zur Beruhigung verschreibt SSI dem Spiel einen sehr variablen Schwierigkeitsgrad: Von Gegnerintelligenz und -stärke über mehr oder weniger realistische Sichtverhältnisse bis hin zu physikalisch korrekten Tauchvorgängen reicht die Palette der vorgesehenen Einstellmöglichkeiten.
Zeitkompression bis zum Faktor 64 ist angekündigt, aber echte Seebären werden natürlich auch in Echtzeit vor dem Monitor verharren dürfen, um Authentizität bis ins Detail auszukosten. Die Boote werden nämlich bis zur letzten Schraube originalgetreu nachgebildet: Zieleinrichtungen, Sonar, Radar, Waffen sowie die „Cockpits" der bis zu 13 Dienststationen auf jedem Schiff entsprechen in Darstellung und Funktion den Lehrbüchern deutscher Seekriegskunst. Auf Wunsch werden sich viele der komplexen Funktionen auch automatisieren lassen. Wie die voll texturierten 3D-Modelle sich ihren Weg durch animierte Wellen und wechselnde Wetterbedingungen (Regen, Schnee und Eis) bahnen, bekommt der Spieler dann aus mehreren Kameraperspektiven und Außenansichten zu sehen.
Noch nicht überzeugt? Nun, ein Leveleditor, ausgefuchstes Gegnerverhalten sowie umfangreiche Multiplayeroptionen sollen für Langzeitmotivation sorgen, falls der Karrieremodus hierfür nicht ausreicht. Wir machen uns schon mal fertig zum Tauchen… (mt)

Oberwasser durch Tiefgang



Alle Schiffe sind texturierte Polygonobjekte; eine Direct3D-Karte muß an Bord sein



Fliegerangriff: Deckgeschütz oder Alarmtauchen?

1 Silent Hunter 2

HERSTELLER:	SSI/Mindscape
GENRE:	U-Boot-Simulation
ERSCHEINT:	November 1999
ONLINE-INFO	www.silenthunterii.com

Erste Infos

Septerra Core
Legacy of the Creator

Ein Rollenspiel im Anime-Outfit mit einer epischen Story, gemixt aus Fantasy- und SF-Zutaten mit konsolentypischem Gameplay: In den Valkyrie Studios kocht man offenbar nach dem Erfolgsrezept von „Final Fantasy 7".



Final Fantasy 7 läßt grüßen: Ortswechsel via Weltkarte



Rund 200 Locations wollen besucht werden



In diesem Screen bestückt man seine Charaktere mit den diversen Ausrüstungsgegenständen

Diesen Herbst steht der Schrottsammlerin Maya und bis zu zwei ihrer acht Kompagnons ein 15 Kapitel langer Abenteuerurlaub auf Septerra bevor, während dessen Dauer die Gruppe den Planeten retten soll. So ungewöhnlich der Beruf der Heldin, so ungewöhnlich ihr Ziel: Septerra besteht aus sieben sich gegenläufig bewegenden Schichten, die alle quasi eine eigene Welt darstellen und die von einem riesigen Biocomputer als Kern gesteuert werden.

Die Reise zum Mittelpunkt der „Erde" soll durch gut 200 wunderschön und detailliert gestaltete Schauplätze führen. Hier wird man auf rund 150 NPCs treffen, denen in Plaudereien weiterführende Hinweise zu entlocken sind; die Gesprächsthemen in Form von Icons wählt man bequem per Mausklick aus. Welchen Verlauf die Schwätzchen nehmen, hängt auch vom jeweils aktiven Partymitglied ab; das Ergebnis präsentiert sich als Text sowie in hörenswerter, englischer Sprachausgabe. Die deutsche Version des dialogintensiven Spiels wird Topware übrigens wieder von den aus „Jagged Alliance 2" bekannten Sprechern synchronisieren lassen. Und wenn wir schon beim Sound sind: Auch die bombastische Hintergrundmusik klingt bereits sehr vielversprechend.

„Wir wollen eine Brücke zwischen PC- und Konsolenrollis schlagen"



Chefdesigner Brian Babendererde

Kommt es zum Kampf, sind zweifelsfrei Parallelen zum Active-Time-Battle-System von „Final Fantasy 7" auszumachen. Je nach den Charakterwerten dauert es etwa unterschiedlich lange, bis die einzelnen Helden zum Zuge kommen. Wer dann nicht sofort angreift, sondern noch ein Weilchen wartet, erhält spezielle Attacken zur Auswahl. Magie kommt dann durch das Kombinieren der sogenannten „Fate Cards" ins Spiel. Von diesen Schicksalskarten werden 25 Stück zu finden sein, aus denen sich 124 zauberhafte Sprüche basteln lassen.

Steuerungstechnisch vermochte die erste spielbare Version zu überzeugen, indem sie sich auf das Nötigste beschränkt: Mittels wandelbarem Mauszeiger und übersichtlichem Interface am unteren Bildschirmrand ließ sich das Handling gut in den Griff bekommen. Ob der Titel schlußendlich gar das Vorbild aus Fernost in den Griff bekommen kann, wird freilich erst der Test zeigen. (st)

Septerra Core

HERSTELLER:	Valkyrie Studios/Topware
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.septerracore.com

© 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"

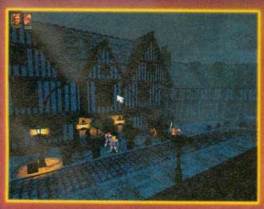
81% "...SPANNENDE ECHTZEIT-KÄMPFE UND EINE BENUTZER-FREUNDLICHE STEUERUNG ERMÖGLICHEN EINE HOHE LANGZEITMOTIVATION"

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

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

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

GameStar 82% "... ABENTEUER MIT INNOVATIVEN KÄMPFEN"






Exklusivvertrieb Österreich

DYNAMIC SYSTEMS

Exklusivvertrieb Schweiz

Produktinfo 020

www.silver-game.com

powerd by

PRINZ Das Metropolenmagazin

Exklusivvertrieb Deutschland

INFOGRAMES

Hinter den Kulissen

Shadow Man

Nomen est omen: Acclaims düsteres 3D-Actionabenteuer nach einer Comic-Vorlage könnte noch dieses Jahr die Genrereferenz „Tomb Raider" in den Schatten stellen – u. a. mit viel Atmosphäre und geschliffenen Dialogen. Wir haben uns mal mit dem Ober-Synchronisator unterhalten.

„Shadowman ist eine finstere Persönlichkeit, er macht keine Scherze..."
(Der hiesige Projektleiter Reza Memari auf die Frage, ob es Probleme beim Eindeutschen englischer Gags gab)





Fatale Metzelei: Durch übermütige Angriffe zieht der Shadowman Attacken sonst friedliebender Kreaturen auf sich

Shadowman: Ein deutsches Phänomen?

Ein Gespräch mit Reza Memari, dem Verantwortlichen für die deutsche Version von Shadowman

?: Für die lokalisierte Version wurden tatsächlich nur die Topstars der Synchronsprecher-Szene verpflichtet?
RM: *Gar keine Frage! Den Helden spricht Helmut Krauss, ihn kennt man beispielsweise als Stimme von Samuel L. Jackson aus „Pulp Fiction". Die Agnetta spricht Regina Lemnitz (Whoopie Goldberg), den Geist Jaunty Tommy Piper (Alf, auch Manny Calavera in „Grim Fandango"). Für den Oberteufel Legion konnten wir Joachim Kerzel (Jack Nicholson) gewinnen, Avery Marks wird von Martin Keßler (Nicolas Cage) gesprochen. Außerdem gibt Til Hagen (Kevin Spacey) den Jack the Ripper.*



Helmut Krauss

?: Wie kam es zu dieser illustren Auswahl?
RM: *Gewöhnlich sucht man mit Hilfe einer Agentur deutsche Stimmen, die denen des Originals möglichst ähnlich sind. Hier haben wir jedoch instinktiv nach Designs, Skizzen und Beschreibungen entschieden, wie der jeweilige Charakter klingen sollte. Helmut Krauss etwa hat sich förmlich aufgedrängt. Seine Stimme paßt optimal auf zwielichtige Typen, wie sie Samuel L. Jackson oft im Film und Shadowman in unserem Spiel verkörpern.*

?: Macht Synchronsprechen reich?
RM: *Ja. Im Ernst, die Sprecher haben einen Großteil des Gesamtbudgets gekostet! Hier zu sparen, wäre aber dumm gewesen. Schließlich macht es wenig Sinn, ein riesiges Entwickler- und Marketingteam drei Jahre an ein Pro-*



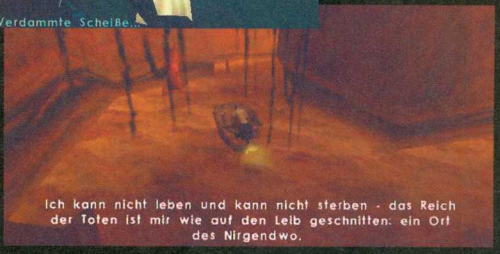
Regina Lemnitz

Hinter den Kulissen

Drei Jahre arbeiten Acclaims Entwickler bereits an dem Titel, im Herbst soll der Schattenmann das grelle Licht der Öffentlichkeit erblicken. Bis dato wird an Details gefeilt, denn vor allem das perfekte Zusammenspiel von Gestik, Mimik und Sprache liegt dem Hersteller am Herzen. Verständlich, da auch tolle 3D-Effekte und Spitzensound zur Lachnummer verkommen, wenn Lippenbewegungen nicht zum gesprochenen Wort passen oder die Spielcharaktere im Dialog unnatürliche Haltungen einnehmen. Spätestens seit „Half-Life" muß sich PC-Software den Vergleich mit Kinomovies gefallen lassen: Glaubwürdigkeit ist gefragt!
Mit schummeriger Optik, dramatischer Begleitmusik und mehr als 60 Minuten aufwendiger Sprachausgabe soll das Programm den Spieler in ein surreales Abenteuer stürzen, das zwischen der Welt der Lebenden und einem grotesken Reich der Toten (die „Deadside") pendelt. Man ist dann Mike LeRoi, ein gebrochener Held, dessen in die Brust implantierte Shadowmaske ihn zum nahezu unsterblichen Shadowman macht. Und der hat nichts anderes im Sinn, als Rache für den feigen Mord an seinem kleinen Bruder Luke zu nehmen: Im Hinterland von Louisiana,



Kein Kinderkram: Shadowman spricht Klartext, teils deftige Formulierungen zielen auf erwachsene Ohren





Feine Aussichten: Stilvoll ausgeleuchtete 3D-Grafik begeistert das Auge



„Wir haben nur die Besten der Besten verpflichtet!"
(Reza Memari über sein Budget, mit dem andere Publisher fünf Lokalisierungen finanzieren)

jekt zu binden und dann mit einer schlampigen Lokalisierung alles zunichte zu machen.

?: Wann begann die Arbeit an der Lokalisierung?
RM: *Wir erhielten vor knapp einem Jahr ein rund 200 Seiten dickes Drehbuch mit allen Dialogen; die Übersetzung dauerte etwa zwei Monate. Im Anschluß mußten wir natürlich immer wieder Änderungen einarbeiten, da sich das Spiel ja laufend fortentwickelt. Vom gesamten Zeitaufwand machen die eigentlichen Studioarbeiten dann vielleicht zehn Prozent aus. Und wegen der teuren Sprecher haben wir natürlich besonders sorgfältig gearbeitet.*

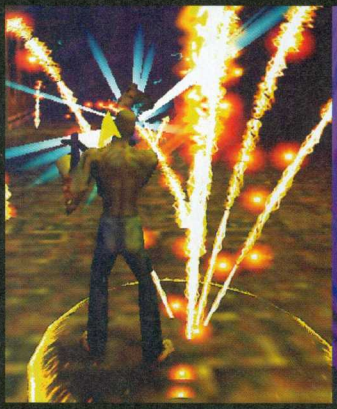
?: Englische Dialoge leben ja häufig von sprachlichen Gags – ist es schwierig, so was einzudeutschen?
RM: *Shadowman als sehr finstere Persönlichkeit macht keine Scherze! Trotzdem waren ein paar Gags wirklich gemein gut versteckt, so daß sie bloß Muttersprachler erkennen – wir mußten uns da oft bei den Entwicklern rückversichern. Beispielsweise spricht die Totenschlange Jaunty im Original mit irischem Akzent. Das klingt für Amerikaner witzig, etwa so wie für uns ein Sachse.*

?: Am Ende hören sich lokalisierte Spiele aber oft unfreiwillig komisch an...
RM: *Das ist wiederum eine Frage des Budgets. Die wirklich guten Sprecher sind teuer, gefragt, häufig ausgebucht und dazu launisch – nicht alle wollen etwas mit Computerspielen zu tun haben. Das liegt teilweise am Image des Mediums; gerade das Thema Gewalt ist da oft Gegenstand langer Diskussionen. Das Kapital der Synchronsprecher sind nun mal ihre Stimmen, entsprechend sorgfältig gehen sie damit um. Hinzu*



Joachim Kerzel

Hinter den Kulissen







Kleiner Vorgeschmack auf höllische 3D-Action: Links flambiert die Flambeau-Bombe gerade die nähere Umgebung, rechts peilt der Assom-Energieball entfernte Ziele an. Und mittig entschwebt eine erlöste Seele nach gewonnenem Zweikampf gegen einen der Ober-Bösewichte.



„Wir haben drei Jahre an Shadowman gearbeitet – eine schlampige Übersetzung würde alles zerstören!"
(Reza Memari zur Bedeutung lokalisierter Dialoge für die Qualität eines Spiels)

Features

* düstere Story, harte Dialoge, kniffelige Rätsel
* wahlweise Egoperspektive oder Third-Person-Kamera
* 17 konventionelle und Voodoo-Waffen
* über 50 Angreifertypen in rund 20 Grafikwelten
* ab einem P166 mit Direct3D-Karte, Surroundsound wird unterstützt

Siehe auch Begleit-CD

Shadowman

HERSTELLER:	Acclaim
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	September 1999
ONLINE-INFO:	www.shadowman.de

den New Yorker Ghettos, einem texanischen Gefängnis, der Londoner Unterwelt und schließlich dem „Asyl" als Vorort der Hölle, sind zunächst fünf teuflische Vorboten der Apokalypse zu stellen, ehe LeRoi im Finale den Obersatan Legion höchstpersönlich auf die Hörner nimmt. Außer Geschick und 17 teils konventionellen, teils magischen Waffen werden für die Aufgaben Verstand und Kombinationsgabe benötigt. Das läßt sich aus dem immerhin 36 Gegenstände umfassenden Inventar schließen, mit dem die Entwickler ihr Versprechen untermauern, geistreiche Rätsel anstatt der üblicherweise simplen Schalterknobeleien im Spiel unterzubringen. Neu im Genre auch, daß der Protagonist beide Hände separat benutzen kann, etwa um beim Klettern zu feuern. Im Visier stehen dann beispielsweise Zombies oder Höllenhunde, aber eben keine Menschen – das Gespenst der Indizierung scheint damit gebannt. Ob der Schein trügt, wird bereits in der kommenden Ausgabe ein Preview der kompletten Betaversion zeigen. (rl)

kommt, daß Filme viel einfacher zu synchronisieren sind. Da ist ja in aller Regel das laufende Bild vorhanden, während wir gerade mal Regieanweisungen hatten. Die Sprecher konnten sich also kaum orientieren, was Stimmlage oder Sprechgeschwindigkeit angeht.

?: Bewegen sich auch bei der deutschen Fassung die Lippen synchron zur Sprache?
RM: *Ja. Die Entwickler in Acclaims Teesside-Studio haben ein Tool entwickelt, das WAV-Dateien automatisch in Lippenbewegungen umwandelt.*

?: Wenn Shadowman hüpft oder geboxt wird, wie entstehen da eigentlich die passenden Laute?
RM: *Probier's mal selbst! Es ist wirklich nicht schwer, ein schickes „Hmpphh" oder „Aaargh" zu erzeugen. Gute Sprecher machen das ohne Probleme. Wir hatten bei den Tonaufnahmen jedenfalls jede Menge Spaß.*

?: Der Spaß an der Comic-Vorlage blieb deutschen Lesern bislang verwehrt, vielleicht ein paar abschließende Worte dazu?
RM: *Also, das Original stammt aus dem renommierten US-Verlag Valiant, der jüngst von Acclaim Comics übernommen wurde. Ursprünglich sah Shadowman da noch anders aus, trug beispielsweise die Schattenmaske im Gesicht statt auf der Brust. Erst im März 1997 bekam er seinen neuen, deutlich fieseren Look. Dafür verantwortlich waren der Zeichner Ashley Wood und der Autor Garth Ennis. Und über eine Veröffentlichung in Deutschland wird gerade verhandelt…*



Tommy Piper

MiG Alley

Kampf um Korea

Korea: Anfang der 50er Jahre

Als oberster Befehlshaber der alliierten Luftstreitkräfte entsenden Sie 5 US-Elitegeschwader in die heftigsten Gefechte des Korea-Krieges. Ihr Auftrag: Drängen Sie die gegnerische Front an die chinesische Grenze zurück. Es gibt noch keine radargelenkten Raketen, Sie müssen ganz nahe an Ihre Gegner herankommen, um Ihr Ziel zu treffen...





DANK BENUTZERDEFINIERTER SPIELGESTALTUNG KÖNNEN SIE AN LUFTKÄMPFEN TEILNEHMEN ODER DIE GESAMTE UN-OFFENSIVE LEITEN
ECHTE KAMPAGNENDYNAMIK – IHRE AKTIONEN BEEINFLUSSEN DIREKT DEN BODENKRIEG DER UN
KAMERA MIT REPLAY-FUNKTION IHRER ABSCHÜSSE ● ÜBER 100 FLUGZEUGE GLEICHZEITIG IN DER LUFT
DETAILLIERTES SCHADENSMODELL AN FLUGZEUGEN ● FUNKVERKEHR ZUR UNTERSTÜTZUNG DES PILOTEN
PHANTASTISCHE 3D-LANDSCHAFT MIT MEEREN, BERGEN, TÄLERN UND ÜPPIGEN WÄLDERN DER KOREANISCHEN HALBINSEL
UNGLAUBLICH KOMPLEXE GEGNERISCHE KI-ROUTINEN ● 16 AKKURAT NACHGEBILDETE, AUTHENTISCHE FLUGZEUGE
MEHRSPIELERMODUS FÜR BIS ZU 8 SPIELER VIA LAN ODER INTERNET

KOCH Media GmbH - (München) - Tel: (49) 089 857 95 120

KOCH Media Vertriebsges.m.b.H. - (Österreich) - Tel: (43) 01 815 06 26 • KOCH International AG - (Schweiz) - Tel: (41) 071 388 68 40

Produktinfo 025

PC CD-ROM Windows® 95/98

empire INTERACTIVE

www.empireflight.co.uk

KOCH DISTRIBUTION

Hinter den Kulissen

TURBULENZEN UM CO

Trouble um „Tiberian Sun": Mit Erik Yeo und Lewis Peterson verließen im Mai Chefdesigner und Studioleiter die Firma, Vertragsgerangel soll es gegeben haben, Erik Yeo gar von Westwood gefeuert worden sein. Was sagt der ehemalige Oberkommandant?

?: *Warum haben Sie Westwood verlassen – und das kurz vor der Fertigstellung Ihres bisher größten Projektes?*
E.Y.: *Keine große Sache, nach fünf Jahren „Command & Conquer" war es einfach an der Zeit, etwas Neues zu beginnen. Die Umstände für die Gründung einer eigenen Firma waren gerade günstig.*

?: *In einem deutschen Gamemagazin war aber zu lesen, daß der Vertrag mit Westwood gegen Ihren Wunsch nicht verlängert wurde, man Sie also quasi aus dem Projekt gedrängt habe...*
E.Y.: *Das ist absolut nicht wahr! Westwood und ich haben uns in bestem Einvernehmen getrennt.*

?: *Gibt es vielleicht einen Zusammenhang zwischen Ihrem Weggang und der Übernahme von Westwood durch Electronic Arts?*
E.Y.: *Wie gesagt, der Zeitpunkt, eine eigene Firma zu gründen und eigene Vorstellungen zu verwirklichen, war nie so günstig. Electronic Arts hat sehr gut mit Westwood kooperiert, die Arbeitsbedingungen waren optimal.*

?: *Wird „Command & Conquer 3: Tiberian Sun" ohne den großen Übervater der Serie aber noch dasselbe Spiel?*
E.Y.: *Das Spieldesign war ja schon so gut wie fertig und trägt meine Handschrift. Was jetzt kommt, sind Feinschliff und Testphase, da sehe ich keine Probleme.*

?: *Ein Problem ist mit Sicherheit die erneute Verzögerung des Releases. Die Konkurrenz setzt mittlerweile auf 3D-Darstellung bei hoher KI – läuft Westwood am Ende nun den eigenen Nachahmern hinterher?*
E.Y.: *Nein, das glaube ich nicht. Viele Spiele sehen ja auf dem Papier hervorragend aus, wimmeln vor „tollen" Features. Aber was dann am Screen auch wirklich Spaß macht, steht auf einem anderen Blatt. Tiberian Sun wird durch neue strategische Möglichkeiten, gepaart mit der unvergleichlichen C&C-Storyline, C&C-Atmosphäre und C&C-Spielbarkeit die Echtzeitstrategie wieder zum Erlebnis machen.*

„Fünf Jahre Command & Conquer sind einfach genug – ich mußte etwas Neues beginnen!"



Erik Yeo, bis vor kurzem Chefdesigner der C&C-Serie, dementiert alle Gerüchte, er sei „gegangen worden"

?: *Sie wenden sich nun also Ihren 7-Studios und neuen Projekten zu. Ein Abschied von Echtzeitstrategie der Marke Yeo?*
E.Y.: *Nicht unbedingt, denn die Bereiche Strategie und Action liegen mir nun mal persönlich am Herzen. Dennoch kann ich im Moment über zukünftige Projekte noch nichts Definitives sagen, sorry.*

Alte Freunde, neue Ufer

Erik Yeo und Lewis Peterson gründeten noch im Mai ihre eigene Spieleschmiede, die 7-Studios – angeblich haben sie sich damit nur einen lange gehegten Traum erfüllt. Hier wollen die beiden Branchenveteranen bevorzugt Action- und Strategiespiele für den PC sowie die Playstation 2 entwickeln. Was auch immer die wahren Hintergründe des Teamwechsels gewesen sein mögen, wir wünschen viel Erfolg!



In alten Tagen demonstrierte das C&C 3-Team noch geschlossen Kampfkraft, ganz links Erik Yeo

Hinter den Kulissen

MMAND & CONQUER 3

Nach dem Weggang des C&C-Übervaters kochte die Gerüchteküche über: Wird und muß das Mammutprojekt jetzt gar eingestellt werden? Wie ist Erik Yeo ersetzbar? Zumindest für Westwoods Pressedirektor Aaron Cohen ist die Echtzeitwelt aber noch in Ordnung...



?: Warum hat Erik Yeo Westwood verlassen?
A.C.: *Erik wollte etwas Neues beginnen. Er träumte schon lange davon, eine eigene Firma zu gründen – also ließen wir ihn gehen.*

?: Ein hartnäckiges Gerücht besagt, daß Westwood Erik Yeo aus dem Vertrag gedrängt habe – es stand sogar in einer deutschen Spielezeitschrift zu lesen. Also doch Differenzen, etwa wegen finanzieller Dinge oder der Einhaltung von Terminen?
A.C.: *In aller Deutlichkeit: Erik ist nicht rausgedrückt worden! Wir hätten ihn sehr gerne noch bei uns behalten, aber er sah seine Chance und nahm sie wahr. Wir lieben Erik und wünschen ihm alles Gute.*

„Tiberian Sun wird großartig – spielen Sie es doch selbst, wenn Sie es nicht glauben!"



Aaron Cohen, Pressedirektor bei Westwood, ist sich sicher, daß Command & Conquer 3 im September erscheinen wird

?: Auch Lewis Peterson hat ja Westwood verlassen, befürchten Sie einen weiteren personellen Exodus? Vielleicht doch wegen der Übernahme durch EA?
A.C.: *Ach, Fluktuation ist doch in unserem Geschäft völlig normal. Es gibt auch keinen Unterschied zwischen der Zeit bei Virgin und der EA-Phase – bis auf die Tatsache, daß wir jetzt mehr Geld haben. Westwood wird immer noch von seinen Gründern Brett Sperry und Luis Castle geleitet.*

?: Viele Spieler reagieren mit zunehmendem Unverständnis auf die häufigen Verschiebungen des Veröffentlichungstermins von C&C 3. Was haben Sie diesen Leuten zu sagen?
A.C.: *Das Warten lohnt! Das Spiel ist einfach riesig, viele verschiedene Technologien müssen hier zusammenarbeiten. Wir stellen nur sicher, daß es ein echtes Westwood-Produkt wird, also perfekt ausbalanciert und ohne Fehler. Wenn das etwas länger dauert, dann ist es das auch wert.*

?: Im Februar sagte Erik Yeo, daß Westwood bereits an „Tiberian Twilight" als nächstem Teil der Serie arbeitet, hier soll gar die nächste Generation der Echtzeitstrategie entstehen. Jetzt ist der Mann weg und noch nicht einmal das aktuelle Produkt da...
A.C.: *„Tiberian Twilight" ist Zukunftsmusik, „Tiberian Sun" noch diesen Herbst spielbare Realität. Und es wird ein großartiges, ausgereiftes und wunderschönes Game werden. Was in diesem Genre zählt, sind ja nicht 3D-Grafik oder ein einzelnes Feature, sondern das Gesamterlebnis. Spielen Sie C&C 3 doch im September selbst, wenn Sie mir nicht glauben!*

Alles ist gut?

Bei einem so dramatischen Personalwechsel zu einem solch kritischen Zeitpunkt, bleiben Zweifel an den so harmonischen Aussagen der Beteiligten. Noch unglaubwürdiger sind allerdings die weiterhin kursierenden Gerüchte von der absoluten Unspielbarkeit des Games bis hin zum Verschwinden des gesamten Programmcodes. Im September wissen wir hoffentlich alle mehr.



Sonnenaufgang im September: Wird „Tiberian Sun" die Hoffnungen der Fans oder den Tratsch der Branche bestätigen?

Hinter den Kulissen

WAHRHEIT UND MYTHOS: C&C 3

In jeder Umfrage nach dem sehnlichst erwarteten Spiel ist ein Titel immer dabei: Command & Conquer 3. Joker-Stratege Trille spekuliert hier darüber, warum die Serie Kultstatus erlangte – und ob der neue Teil die hohen Erwartungen erfüllen kann.



Wiedersehen im Pyro-Effektfeuerwerk: In den Szenarien sollen auch Gebäude aus dem ersten Teil der Serie auftauchen



Mit „Dune 2" setzte Westwood 1993 den Grundstein für die Echtzeitstrategie (nicht) in den Sand



Durch die Höhenstufen des Geländes können Einheiten auch übereinander plaziert werden – die Höhe bringt Reichweiten-Vorteile

Hardcore- und Gelegenheitsspieler lieben „Command & Conquer" scheinbar gleichermaßen, die Serie ist ein Phänomen. Das liegt zum einen an ihrer Vorgeschichte: Bereits 1993 verhalf Westwood mit „Dune 2" auf PC, Amiga und Megadrive der Echtzeitstrategie zum Durchbruch. Das dreigeteilte Spielkonzept aus Entdeckung, Kampf und Ressourcenmanagement kam einfach riesig an, auch wegen des geschickt gewählten SF-Backgrounds – hatte Frank Herberts Romanreihe um den Wüstenplaneten nicht zuletzt durch David Lynchs Verfilmung längst Kultstatus erreicht? Als 1995 dann „Command & Conquer" erschien, war es im Grunde nur ein leichter zugängliches „Dune 2" mit einem anderen, aber nicht minder futuristischen Szenario…

Jede Blähung eines Westwood-Mitarbeiters ist bedeutsam?

Eine große Werbekampagne und das scheinbar simple, mit zunehmender Spieldauer jedoch anspruchsvollere und somit suchterzeugende Gameplay sowie die intuitiv erlernbare Steuerung machten C&C schnell auch außerhalb der Freak-Zirkel zu einem Begriff. Weltweit bildeten sich Fangemeinden und Internetclans, der Kult war geboren. Der zweite Teil „Alarmstufe Rot" war schon ein Selbstläufer und übertraf trotz sparsamer Neuerungen sogar den Verkaufserfolg des Vorgängers. Mittlerweile wird in den C&C-Netzwerken (Anlaufadresse: www.tscenter.com) jede Blähung eines Westwood-Mitarbeiters so lange dechiffriert, bis Bedeutsames dabei herauskommt. Ja, selbst das kollektive Warten auf neue Aufgaben gehört schon zum Erlebnis, etwa wie das Vorspiel zum Sex.

Und in der Tat soll die tiberische Sonne über interessanten Innovationen aufgehen: Ein Wegpunktesystem, bei dem in verschiedenen Farben die Routen der angewählten Einheiten angezeigt werden, verspricht noch mehr Übersicht. Und erstmals echte Höhenstufen im Gelände, „Stapelaufträge" zum Bau mehrerer (und teils ganz neuer) Einheiten gleichzeitig, ein dynamisches Schadensmodell inklusive Landschaftsverformung, verbesserte KI sowie ein ausgeklügelter Mehrspielermodus sind ebenfalls angekündigt. Die derzeit so beliebte 3D-Darstellung, wie sie die mittlerweile auch inhaltlich recht starke Konkurrenz schon oft zu bieten hat, wird es indessen nicht geben.

Wenn „C&C 3: Tiberian Sun" trotzdem ein Bestseller wird, dann nicht zuletzt wegen seines Rufes und der Hintergrundgeschichte von fast schon biblischen Ausmaßen: Wenn auch Aliens und eine dritte irdische Macht in die Echtzeitschlachten eingreifen, heißt der Sieger wohl wieder Westwood – auch ohne Erik Yeo im Kommandostab.

Command & Conquer 3

HERSTELLER:	Westwood/Electronic Arts
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	September 1999
ONLINE-INFO:	www.tiberiansun.com



SITZHEIZUNG

SIDEPIPES

TURBO KOTFLÜGEL

RADZIERBLENDEN



RADARWARNGERÄT

EINPARKHILFE



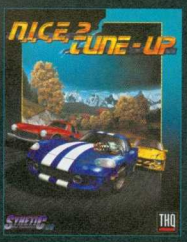
GRIFFMUSCHELN

REGENSENSOR



7/99 85%

„...ein Tuning-Kit, in das Synetic so ziemlich alles gepackt hat, was ein starkes Add-On braucht."



PC Player 7/99 77%

„Die Könige der Rennspielvielfalt legen noch einen drauf..."

PC Games 7/99 77%

„Mit neuen Strecken, neuen Fahrzeugen und einigen neuen Rennmodi bekommt der Besitzer von N.I.C.E. 2 für wenig Geld ein Rundum-Sorglos-Komplettpaket."

N.I.C.E. 2 TUNE-UP

ZEIT FÜR EIN RICHTIGES UPGRADE!



NICE2 VOLLVERSION ERFORDERLICH

SYNETIC
The Factory
WWW.SYNETIC.DE

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

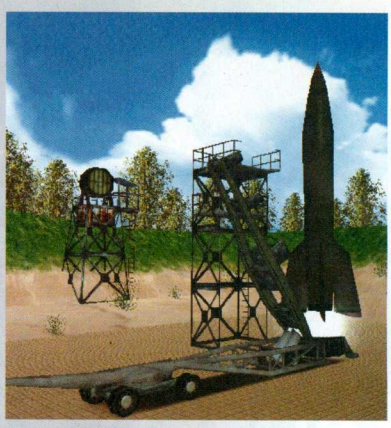
Developed by SYNETIC - Published THQ - © by SYNETIC. All rights reserved.

supported

THQ
WWW.THQ.DE

H&D

HIDDEN & DANGEROUS



Strategiespiele sind in, Einzelkämpfer auch, 3D-Grafiken erst recht – die Verbindung müßte quasi ultimativ hip sein. Und in der Tat: Was Illusion Softworks und Take 2 zum Genre beizutragen haben, läßt selbst ein aktuelles Highlight wie „Jagged Alliance 2" alt aussehen!

In geheimer Mission

Wir schreiben das Jahr 1941. Der Krieg zwischen der deutschen Wehrmacht und den Alliierten ist in vollem Gange, nächtliche Bombenangriffe und Materialschlachten in den Schützengräben sind an der Tagesordnung. Jetzt ist die Zeit für kleine, auf Spionage und Sabotage trainierte Sonderkommandos gekommen. Eine dieser Spezialtruppen unterstellt das Programm bis zum Kriegsende 1945 Ihrem Kommando: Rund um die Welt sollen jeweils vier Ihrer Jungs den Nazis empfindliche Verluste zufügen.

Machen Sie sich in den sechs aufeinanderfolgenden Kampagnen also auf Missionen von teils selbstmörderischem Kaliber gefaßt. Mal gilt es, abgestürzte Piloten aus einem Gefangenenlager zu befreien, dann wieder, eine Produktionsstätte für V2-Raketen einzuebnen oder gar einen U-Boot-Bunker zu versenken. Daß die 23 Einsätze auch ohne Ihr Verschulden nicht immer wie geplant verlaufen werden, liegt im Sinne eines abwechslungsreichen Spielverlaufs.





Kurze Einführungsfilme direkt aus der Game-Engine erhellen die Hintergründe jedes Auftrags, hier den Absturz eines Bombers

Alles nach Plan?



Jeder der 40 verfügbaren Männer hat individuelle Fähigkeiten und Schwächen: Vier werden ins Team aufgenommen und ausgerüstet, vier weitere als Reserve geordert

Eingebaute Unvorhersehbarkeiten entheben den Spieler freilich keineswegs der verantwortlichen Planung, eher im Gegenteil. Nachdem Sie sich anhand eines kurzen Einführungsfilms und des Briefings via 3D-Landkarte über den Ernst der Lage informiert haben, geht es an die Zusammenstellung des Einsatzteams. Aus 40 verfügbaren Soldaten müssen die vier, die für den anstehenden Auftrag am besten geeignet sind, ausgewählt werden. Ein weiteres Quartett hält man in Reserve. Und die personellen Unterschiede beschränken sich natürlich nicht auf das Aussehen: Brauche ich eher einen Kunstschützen im Team oder doch besser einen Meister der Tarnung, der auf die Reichweite einer Messerschneide an den Gegner herankommt?

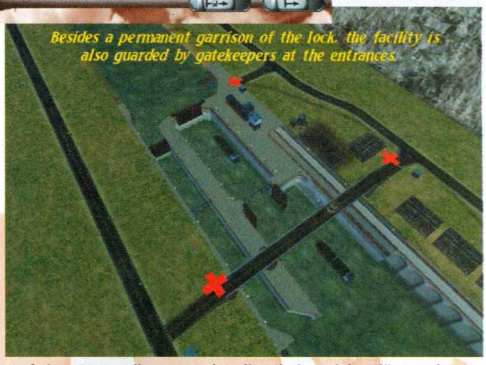
Weitere Fragen der Vorbereitung drehen sich um die Ausrüstung. Pistolen, MPs, Maschinengewehre und Handgranaten sind universal verwendbar, doch Spezialgerät wie Sprengstoff und Scharfschützengewehr entfaltet nur in erfahrenen Händen seine todbringende Wirkung. Für faule Kommandanten bietet sich daher eine Automatikoption für die Auswahl der Männer und die Zusammenstellung der Ausrüstung an – da die Truppe vom sparsamen Computer aber nur mit dem Allernötigsten versorgt wird, bleibt im Feld dann kaum noch Raum für Improvisation.

Hinter den feindlichen Linien

…ist dann vor allem Timing gefragt. Nur wer sein Kampf-Quartett zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort plaziert, darf darauf hoffen, die Mission ohne Verluste abzuschließen. Die Steuerung der Einheiten kann dabei grundsätzlich in zwei Varianten erfolgen: In der jederzeit einblendbaren Karte lassen sich die Untergebenen via gesetztem Wegpunkt zu Stellungswechsel, Folgen, Angriff oder Bewachung verdonnern – die Aktionen können über eine Zeitschiene sekundengenau aufeinander abgestimmt werden. Mehr Dramatik verspricht die direkte Steuerung aus zwei Heck-Perspektiven oder der Ego-Perspektive mit eingeblendeter Waffenhand. Hier darf man seinen Gefolgsleuten auch selbst die Befehle zuraunen, kann vorsichtig bis zum nächsten Felsen robben und Patrouillen schon aus großer Distanz mit einem Scharfschützengewehr ausschalten.

Die Spieldesigner haben also an grüblerische Strategen ebenso gedacht wie an actionorientiertere Krieger. Schon weil Wachen in der Übersichtskarte nicht verzeichnet und Deckungen nur schwer zu erkennen sind, ist der Einsatz in 3D klar vorzuziehen. Immerhin kann der Feind das Kommando ja unter Umständen nicht nur sehen, sondern auch hören – durch Schritte natürlich, aber beispielsweise auch am Klang eines eingeschobenen Patronenmagazins. Das große Bewegungsrepertoire (darunter seitliches Wegrollen, Erklimmen von Leitern oder Schleichen) läßt dafür kaum Wünsche offen. Und die gut abgestimmte, frei belegbare Steuerung via Keyboard, Maus oder Joystick (mit Unterstützung für Force-Feedback-Technologie) verlangt erstaunlich wenig Einarbeitungszeit.

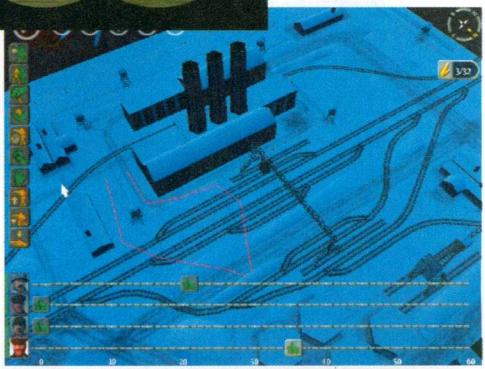
Ähnlich wie in „Shadow Company" können die Waffen der gemeuchelten Gegner eingesammelt, benutzt und mit in den nächsten Feldzug genommen werden, doch die hier unbeweglichen Leichen hinterlassen ebenso eindeutige Hinweise wie Spuren im Schnee. Auch Fahrzeuge sind zu erbeuten, angefangen vom legendären Opel Blitz über Kübelwagen, SS-Limousinen und Motorrädern bis hin zum Tiger-Panzer.



Auf einer 3D-Landkarte werden die Missionsziele erläutert, besondere Gefahrenpunkte und Schwachstellen einzeln hervorgehoben



Durch Fernglas oder die Optik eines Scharfschützengewehrs können Feinde schon früh entdeckt werden



Die Aktionen des Quartetts lassen sich über die einblendbare Karte via Waypoints, Iconbefehle und Zeitschiene sekundengenau koordinieren



Verlassene Boote, Panzer oder auch Zivilfahrzeuge dürfen annektiert und samt Bewaffnung gesteuert werden

Sound & Vision

Die technische Qualität des Programms hält mit der Spieltiefe Schritt. Wenn die texturierten und je nach Umgebung oder Tageszeit passend getarnten Kämpen sich schön animiert durch hügeliges 3D-Terrain vorankämpfen, herrscht an Grafikeffekten kein Mangel: Eine Beschleunigerkarte taucht bei abgefeuerten Leuchtkugeln die Nacht in gleißendes Licht, LKWs fliegen mit mächtigen Explosionen in die Luft, Rauch, Dampf, Nebel und Regen behindern die Sicht – ohne 3D-Turbo sieht das Ganze natürlich weit weniger spektakulär aus.
Der Sound wiederum überzeugt nicht bloß durch prasselnden Regen, MP-Geknatter oder die deutschen Zurufe von Wachsoldaten. Auch die Musikbegleitung wechselt je nach Situation sehr geschickt (zackige Siegesmärsche bei Erfolgen, Trauerhymnen für gefallene Kameraden), so daß sich insgesamt genau die passende Atmosphäre einstellt.

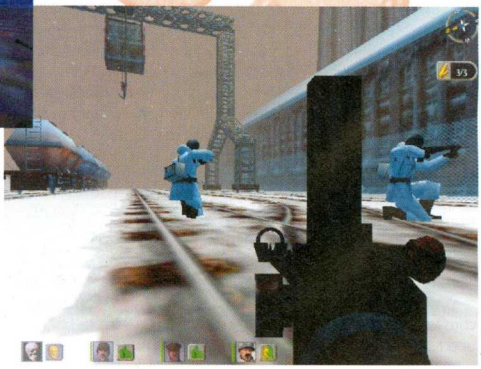




Grafikdetails satt: Entgleiste Züge oder halb versunkene Schlachtschiffe findet man in den 23 Missionen allenthalben



Bei Regen, Nebel oder Schnee sinkt die Sichtweite rapide, doch die Dunkelheit läßt sich mit Magnesiummunition ausleuchten



Auf den Punkt gebracht

...sind die hiesigen WW2-Einsätze ihr Geld mehr als wert: So gut Spiele wie „Commandos", „Jagged Alliance 2" oder „Shadow Company" auch sein mögen, Hidden and Dangerous ist besser. Nie waren Aufträge spannender aufbereitet und besser ausbalanciert, nie war die Grafik schicker und die Atmosphäre dichter. Aber das vielleicht Beste am Programm ist, daß sich selbst beim zweiten und dritten Durchspielen noch neue Lösungswege entdecken lassen. Strategen an die Front! (rf)

HÖLLISCH HEISS...

Einsatztagebuch: Mission Broken Knife



5. September 1941, 9.24 Uhr: Unser Missionsziel ist die Zerstörung einer Schleusenanlage in Jugoslawien, doch bereits der Flug ins Zielgebiet geht mächtig in die Hose! Die Transportmaschine wird abgeschossen, wir müssen uns zu Fuß bis zum nächsten Sammelpunkt durchkämpfen. Und überall Deutsche...



6. September, 0.17 Uhr: Endlich eine Stadt, endlich die Gelegenheit, unsere verdächtigen Uniformen gegen Zivilklamotten einzutauschen. Nur so können wir uns unentdeckt in den Hafen schleichen und dort ein deutsches Flußboot annektieren.



6. September, 8.32 Uhr: Das Pech verfolgt uns weiter. Die Untergrundbewegung ist nicht wie vereinbart am Treffpunkt erschienen, jetzt stehen wir ohne Zündkapseln für den Sprengstoff da! Zum Glück befindet sich aber ein deutscher Panzer in der Nähe der Schleuse, der über genug Feuerkraft verfügen würde, um die Tore zu sprengen.



7. September, 10.02 Uhr: Nach der Zerstörung der Schleusentore bleibt nur noch der schnelle Rückzug zum nahegelegenen Bunker der Widerstandsbewegung. Aber deutsche Suchtrupps sind uns bereits hart auf den Fersen, und das Gelände ist sehr unübersichtlich...



7. September, 10.42 Uhr: Unsere Partisanenfreunde haben uns bis zum Flugfeld gebracht, doch die Nazis bereiten sich schon darauf vor, die Piste zu stürmen. Bis das Flugzeug eintrifft, müssen wir das Gelände sichern, anschließend können wir uns eventuell mit den schweren Waffen des Lancaster-Bombers den Weg freischießen. Möge Gott mit uns sein!



© 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

Das Konkurrenzumfeld


①


②


③


④

	① Commandos (Pyro Studios/Eidos)	② Jagged Alliance 2 (Sir Tech/Topware)	③ Rainbow Six (Redstorm/Take 2)
Anzahl der Missionen	24	abhängig vom Spielverlauf bis zu 200	16
Anzahl der Einheiten	bis zu 6	bis zu 20 aus 50	bis zu 6 aus 20
Lernfähige Teammitglieder	nein	ja	nein
Darstellung	zoom- und scrollbare Iso-Grafik	scrollbare Iso-Grafik	3D-Grafik, unterstützt Direct3D und alle gängigen Chipsätze
Lösungswege	meistens nur einer	variabel	variabel
Gesamtnote	**86%**	**89%**	**83%**

Siehe auch Begleit-CD

Ganz persönlich

Im fünften Anlauf gelingt es mir endlich, meine komplette Truppe bei strömendem Regen über eine bewachte Brücke zu führen, doch dann verwandelt ein versteckter Scharfschütze meine voreiligen Begeisterungsschreie in die bitteren Schluchzer einer weiteren Niederlage. Dennoch ist der Neustart hier weder nervig noch frustrierend, sondern vielmehr die Chance zum Ausprobieren einer völlig neuen Taktik. Das ist es wohl auch, was Hidden and Dangerous so wohltuend von anderen Games dieser Art unterscheidet. Schade nur, daß keiner meiner vollbepackten Helden schwimmen kann, sonst wäre zumindest diese Mission ein echtes Kinderspiel…


Jack

Mein Trupp liegt unter schwerem Beschuß, drei meiner Männer erwidern das Feuer aus der sicheren Deckung. Nur Nummer vier muß leider aufstehen, denn er trägt den Fotoapparat, und ich will unbedingt eine Erinnerung! Ja, diese Funktion gibt es tatsächlich – und weil sich keine Bilder grabben ließen, war ich dafür auch sehr dankbar. Obwohl die Konzentration auf schnöde Arbeit schon schwer fällt, wenn ein Adrenalinstoß den nächsten jagt. Auf eine derart harte Probe sind meine Nerven nicht mehr gestellt worden, seit ich mich in „Half-Life Team Fortress Classic", nur mit einem Regenschirm bewaffnet, den Online-Feinden gestellt habe!


Manfred

Hidden & Dangerous
(Illusion Softworks/Take 2)

Die bislang beste 3D-Actionstrategie im WW2-Szenario

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

9x%

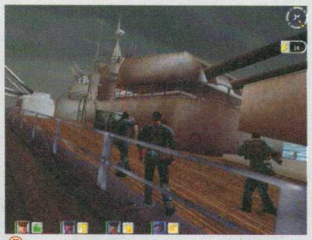


Grafik	*89%*
Sound	*89%*
Steuerung	*91%*
Motivation	*9x%*

Datenträger	1 CD, 482 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1600 x 1200 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Musikbegleitung und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 bis 4 Spieler im Team über (Null-)Modem, LAN oder Internet
Online-Info	www.illusionsoftworks.com

DUNGEON KEEPER 2





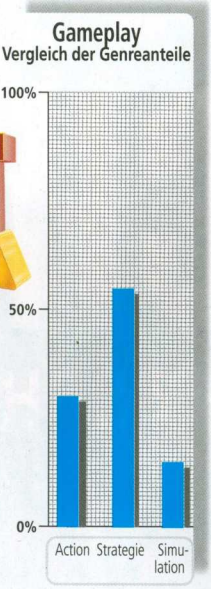
⑤

④ Shadow Company (Sinister/Interactive Magic)	⑤ Hidden & Dangerous (Illusion Softworks/Take 2)
60	23
bis zu 8 aus 16	4 bzw. 8 aus 40
nein	nein
benötigt 3D-Karte Direct3D und alle gängigen 3D-Chipsätze	3D-Grafik, unterstützt Direct-3D und alle gängigen Chipsätze
variabel	variabel
86%	**9x%**

Warum keine endgültige Testnote?

Zum Test stand uns das englische Goldmaster (wie es ins Duplikationswerk geht) zur Verfügung, eine lokalisierte Fassung sollte in den nächsten Wochen erhältlich sein. Um das Bemühen der deutschen Vertriebe um übersetzte Versionen nicht zu unterminieren und weil hier noch kleine Veränderungen möglich sind, haben wir die zweite Stelle in der Gesamtnote bis zum Eintreffen eines endgültigen Verkaufsmusters noch offengelassen. An der Neun davor und damit einem wohlverdienten Hit ist aber nicht mehr zu rütteln!









HORNY RAPPT:
DIE OFFIZIELLE SINGLE ZU DUNGEON KEEPER II,
AB 16. AUGUST ÜBERALL ERHÄLTLICH

wea

HTTP://WWW.DUNGEONKEEPER.COM
© 1999 Electronic Arts. Bullfrog ist ein Warenzeichen bezeichnungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Bullfrog ist ein Unternehmen der Electronic-Arts-Gruppe.
BULLFROG



MECH W

KAMPF AUF DEN SCHLACHTFE

GameStar MechWarrior 3 Spielspaß: 88 %

Spielspaß: 8,5/10

AWARD Spielspaß: 9/10

GAMES ZONE award Spielspaß: 86 %

GOLD PC Player Spielspaß: 86 %

Spielspaß: 86 %

Spielspaß: 87 %

SuperGames Hit Spielspaß: 87 %

MACHEN SIE SICH

MICRO

www.mec

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MicroProse ist eine Tochter von Hasbro Interactive. BattleTech-Material © 1999 FASA Corporation. MechWarrior, BattleTech, BattleMech und Mech s



ARRIOR®3

DERN DES 31. JAHRHUNDERTS!

ZUM ANGRIFF BEREIT

PROSE

warrior3.de

ZIPPER INTERACTIVE

FASA CORPORATION

Microsoft®

HASBRO Interactive

nzeichen oder eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation und Microsoft Corporations. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet unter Lizenz. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Die Chroniken des Schwarzen Mondes

Früher gab es Comic-Versoftungen immer nur als mittelmäßige Prügel- oder Plattformspiele, heute haben sich die Zeiten geändert: Cryo präsentiert ein mittelmäßiges Iso-Strategical zur französischen Fantasy-Reihe.



Im Rundenmodus wird auf der Karte das nächste Schlachtfeld gewählt

Schuld an der Mittelmäßigkeit trägt mit Sicherheit nicht das komplexe Szenario der Vorlage, im Gegenteil: Der schwelende Konflikt zwischen dem Orden des Schwarzen Mondes, den Rittern des Lichts und anderen Gruppierungen, ist mit Abstand das Interessanteste an diesem Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie. Die Schwächen werden dagegen bereits in der Einführungskampagne offenbar, die Hauptcharakter Wismerhill noch allein bestreiten muß. Schon hier ist die konfuse Maussteuerung trotz Tastaturshortcuts den unfairen Aufgabenstellungen nicht gewachsen – allein gegen 40 Banditen?!

Einige Erfahrungsstufen weiter darf man sich für einen von vier Herren (und damit Feldzügen) entscheiden. Erbeutetes Gold kommt der Armee zugute, Schlacht reiht sich an Schlacht. Und immer mehr zeigt sich, wie dämlich die KI hier wirklich ist! Nicht selten stirbt Wismerhill den Heldentod, während sich wenige Meter entfernt seine Dragoner vergeblich mühen, ein mickriges Wäldchen zu umreiten. Zudem läßt die allgemeine Hektik trotz der Zeitstopp-Taste meist nur eine Strategie zu: Einheiten sammeln, wie wild auf alle einzelnen Gegner klicken und zwischendurch zaubern.

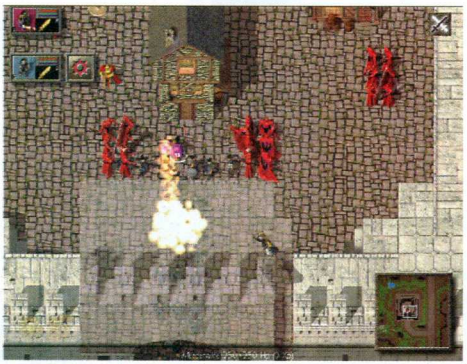


Zwar regeneriert sich die Lebenskraft des Helden, doch sollte man ihn aus dem dichtesten Kampfgetümmel heraushalten

Quali Baba und die 40 Räuber

Immerhin sind die Einheiten hübsch gerendert und ansprechend animiert, auch unterscheiden sie sich in ihrer Effizienz deutlich voneinander. Andererseits trampeln all die Trolle, Riesen und Zwerge über recht uninspiriertes 2D-Draufsichtgelände, zudem enttäuschen die Zwischenbilder sowie das überlange Renderintro – gerade von Cryo darf man grafisch mehr erwarten. Wenigstens können die Begleitchoräle überzeugen, was allerdings von öden Sprachsamples und Soundeffekten wieder relativiert wird.

Während Fans des Comics also mal einen Blick auf das Feld der Ehre riskieren können, sollte Otto Normalstratege trotz Missionseditor einen weiten Bogen um diese Scharmützel machen. Es gibt schließlich auch Neuerscheinungen wie „TA: Kingdoms". (mz)



Die erste Kampagne dient nur der Eingewöhnung

Die Chroniken des Schwarzen Mondes
(Cryo)

Unübersichtliche Schlachten für Comic-Fans

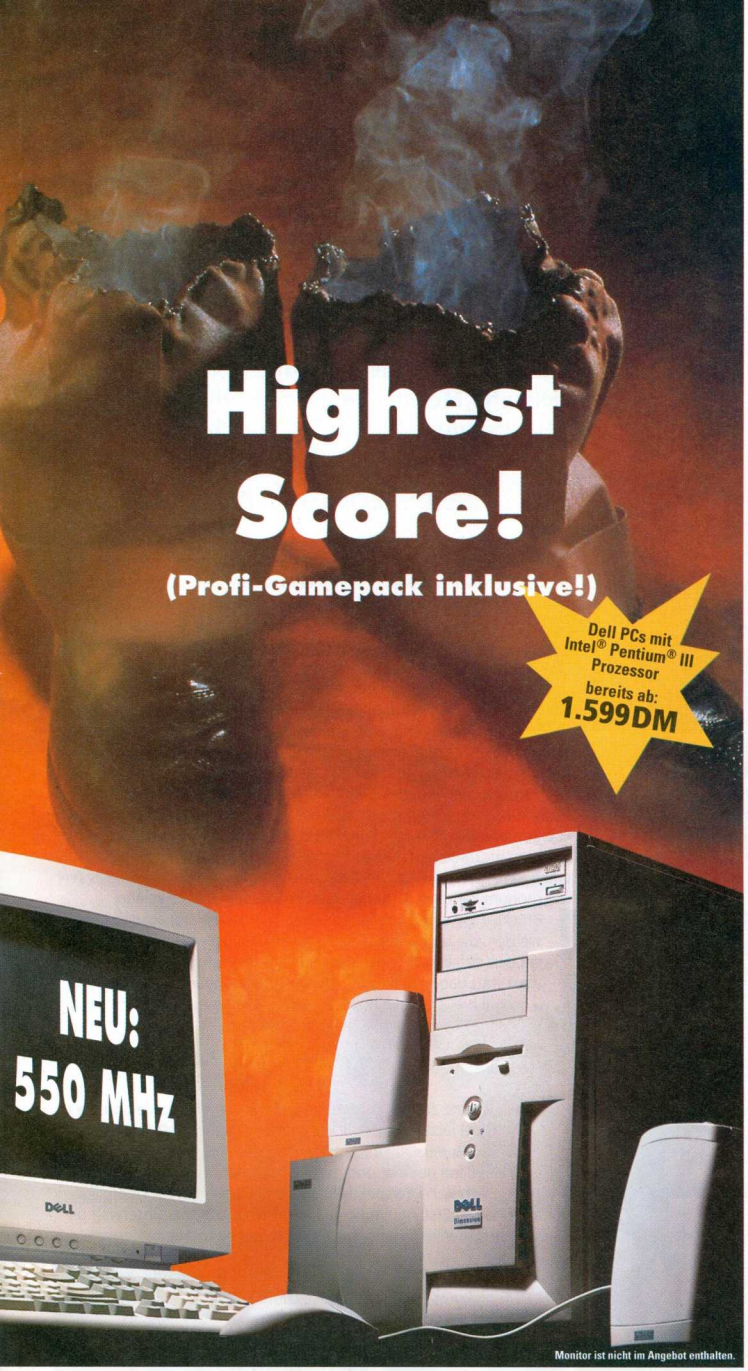
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

56%



Grafik	59%
Sound	67%
Steuerung	44%
Motivation	58%

Datenträger	2 CDs, 304 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	2D-Grafik in 640 x 480 bis 1152 x 864 Pixeln
Sound	9 CD-Audiotracks, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	nein



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
- Tolle 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 der Welt* inklusive! Nix wie anrufen!

* im 1. Quartal 99, Quelle: IDC 4/99

Dell® Games PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 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
- **16 MB 3dFX Voodoo3 3000D AGP Grafikkarte**
- **Toshiba 6x DVD-ROM Laufwerk**
- **Sony CRX 100E 4x/2x/24x CD-RW Laufwerk**
- Creative Sound Blaster Live! Value Soundkarte
- Altec Lansing ACS 340 Stereo-Aktiv-Lautsprecher mit Subwoofer
- 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.: D130799 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

3.399 DM / 1.737,88 €
- Best.-Nr.: D140799 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

3.999 DM / 2.044,66 €
- Best.-Nr.: D150799 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 €**
- Aufpreis für zus. 64 MB SDRAM — **214 DM/109,42 €**
- 32 MB Diamond Viper V770D TNT2 AGP Grafikkarte (Aufpreis von Voodoo3 3000D) — **93 DM/ 47,55 €**
- US Robotics V.90 PCI Global Modem — **126 DM/ 64,42 €**
- Toshiba 6x DVD-ROM Laufwerk mit Hardware-Decoder (TV-Out) — **120 DM/ 61,36 €**

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
- vorinstalliert für alle Dimension™ PCs erhältlich für nur **348 DM/177,93 €**

intel inside
pentium® III

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-Version 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. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, MMX™ und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. „Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Anrufen* & Bestellen

0180/5448173

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr – 24 Pf./Min. bundesweit

Fax: 06103/971640

Produktinfo 026

BE DIRECT

DELL®

www.dell.de



DUNGEON KEEPER 2

„Es ist schön, böse zu sein!", so das Bullfrog-Motto in den alten und neuen Strategenkerkern. Freilich gilt dies nicht nur für den Kampf liebevoll gehegter Monster gegen die verhaßten Abenteurer: Ein paar neue Features mehr wären noch böser gewesen – aber 3D-Grafik ist ja auch ganz schön.





Basis-Architektur: oben ein Schlafsaal, darunter der Hühnerstall

Horny is back!

Nach zwei Jahren Bildschirmabstinenz kehrt nun also der „Horny Reaper" zurück, um allen Rächern der Enterbten, Rettern von Witwen und Waisen und sonstigen Helden das Fürchten zu lehren. Er war und ist das Maskottchen eines der innovativsten Spielkonzepte in einer ganzen Reihe innovativer Spielideen aus Guildford: Für den Echtzeitmix aus Dungeonbau, Wirtschaftsstrategie und Monsterkampf zeichnete 1997 noch Peter Molyneux verantwortlich, der zusammen mit Bullfrog schon so berühmte Games wie „Populous" oder „Theme Park" realisiert hat. Mittlerweile müssen die englischen Ochsenfrösche aber ohne ihren einstigen Chefquaker auskommen – ob sich am Spielprinzip wohl deshalb nichts geändert hat?

Als Herrscher der Unterwelt läßt man seine fleißigen Imps in jeder der 20 Solo-Missionen also erst mal wieder ein unterirdisches Labyrinth aus Gängen und Räumen aus dem Boden stampfen. Die flinken Gnome schürfen in Goldadern, heben Tunnel aus, verlegen Bodenplatten und erledigen auch sonst die Dreckarbeit für den Dungeon Keeper. Das Territorium kann mit 13 verschiedenen Räumen (plus zweierlei Brücken sowie dem obligatorischen Dungeon-Herz) ausgebaut werden, die unterschiedliche Kreaturen anlocken. So zieht ein Tempel den gefallenen Engel als mächtigen Kampfgenossen an, eine Werkstatt dagegen die für den Fallenbau benötigten Teufler usw. Generell brauchen die höllischen Heerscharen einen Schlafplatz, regelmäßig Hühnchen zwischen die Zähne und Bares auf die Kralle.



Eine Bibliothek wird benötigt, damit Zauberer zwölf Sprüche für den Spieler erforschen können

Im 3D-Grab(en)

Im Gegensatz zum eher isometrischen Vorgänger handelt das gesamte Spiel jetzt in echter 3D-Umgebung. Neben ästhetischen hat diese Hauptneuerung auch praktische Vorteile: Der Dungeon darf jetzt völlig frei gedreht und gezoomt werden, zusätzlich sorgen zwei Iso-ähnliche Perspektiven und eine Draufsicht für Überblick. Vor allem die im Erstling häufig geschmähte Option, die Unterwelt per Zauberspruch durch die Augen eines Untergebenen betrachten zu können, profitiert vom neuen Look.

Aus der Ich-Perspektive ist es nämlich nicht nur eine Freude, seinen detailliert animierten Untertanen beim Schuften (Zauberer wälzen in der Bibliothek Bücher, am Friedhof stehen Gefallene als Zombies wieder auf, im Trainingsraum wird die Kampfkraft verbessert etc.) zuzusehen, sondern auch möglich, direkt in Auseinandersetzungen mit Feinden einzugreifen. Wenn etwa im Hagel gegnerischer Feuerbälle auch noch einer Falle ausgewichen werden muß, ist der Spieler einfach geschickter als die KI des Programms. Außerdem werden sich die Monster in großer Zahl um ihren Anführer scharen, wenn er sie persönlich in die Schlacht führt. Aber Vorsicht: Stirbt die besessene Kreatur, gibt das einen empfindlichen Strafabzug im Mana-Vorrat!



Durch die Augen eines Monsters: Die optionale Ego-Perspektive profitiert von der neuen 3D-Grafik



„Blutbad", „Massaker" oder „Gemetzel"? An manchen Stellen in der Kampagne darf der Spieler wählen, mit welcher Mission es weitergeht

Mana mag man eben

Mana ist der Stoff, aus dem der Dungeon Keeper ein Dutzend Zaubersprüche erwirken kann. Per Blitzschlag an der Lebensenergie eines Gegners zu knabbern, ist da mit 6000 Einheiten noch vergleichsweise preiswert – die Unterwelt mit einem Erdbeben zu erschüttern, kostet gleich 30.000 Manapunkte. Und auch aufgestellte Fallen benötigen Mana. Tappt ein Feind hinein, wird er in Panik versetzt (Flucht!), erschossen oder von Stacheln aufgespießt. Der Manavorrat regeneriert sich übrigens von selbst, und zwar um so schneller, je größer das ausgebaute Dungeonterrain ist.

Um das örtliche Zahlungsmittel kümmern sich unterdessen die Imps, indem sie die Schatzkammer mit Gold füllen. Denn Arbeitskraft und Architektur gibt es hier wie gesagt ebensowenig umsonst wie jene 20 Kristalle, welche den Weg in die Oberwelt ebnen: Pro Level findet sich ein Klunker, den der Horny Reaper nach Abschluß der Mission einsackt. Unser alter Freund darf aber für sehr viel Mana auch als sehr starke Unterstützung im Kampf herbeizitiert werden. Ist das Dungeon-Herz erst mal dem Feind in die Hände gefallen, kann allerdings auch er nichts mehr retten.



Ist ein Level gelöst, erscheint Horny und sackt den eroberten Kristall ein





Witzige Zwischenvideos: Ein zauberhaftes Versehen macht den Magier zum Huhn

Dungeonstrategie

Die ersten paar Aufträge waren schnell bewältigt, doch bald schon hatte Keeper Manfred am Missionsdesign tüchtig zu knabbern. Hier ein Beispiel für eine typische Aufgabenstellung:

Der gegnerische Keeper Asmodeus hat den begehrten Edelstein, wird jedoch von sylvanischen Elfen abgeschottet.



Wir verbarrikadieren unseren (gut ausgebauten) Dungeon also zunächst mit vielen, vielen Fallen.



Dann wird eine Brücke quer durch das Reich der Elfen gebaut, Imps erobern im Handstreich deren Steg.



Nun baut man weiter bis zum Dungeon des gegnerischen Keepers und gräbt sich links durch.



Auf einen Überraschungsangriff muß die Zerstörung des feindlichen Dungeon-Herzens zügig erfolgen, damit uns die Elfen nicht zuvorkommen.



Ein weiterer Kristall im Sack: Gut gemacht, Keeper!



Vorsprung durch Technik?



Im Softwaremodus verliert die Grafik kaum an Brillanz, wohl aber an Geschwindigkeit

Neben den 20 Aufträgen der Solo-Kampagne gibt es noch den sechs Designs starken Modus „Mein Traumdungeon", wo sich Innenarchitekten optional auch ohne störende Gegner im Endlosspiel am Aufbau einer höllischen Infrastruktur versuchen dürfen. Bis zu vier Multiplayer können ebenfalls antreten, allerdings nur auf Seiten des Bösen – die Helden übernimmt stets der Computer. So oder so liegen die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger im Detail: Fallen werden von den Imps nun selbständig an ihren zuvor festgelegten Bestimmungsort gebracht, die Steuerung via Tastatur, Maus und Zugrahmen geht überhaupt etwas komfortabler von der Hand. Mit dem Kasino gibt es zwar auch einen neuen Raum, in dem die Monster wahlweise glücklich werden (weil man sie gewinnen läßt) oder die Kasse füllen (weil sie Gold verspielen), doch genau wie die paar neuen Untertanen und Gegner fällt das im Spiel kaum auf.
Was auffällt, ist das einmal mehr sehr ausgewogene Spieldesign: Ist das halbe Dutzend öder Einführungsaufträge erst überstanden, werden die Aufgaben sogar um einiges abwechslungsreicher und kniffliger als anno 1997. Auch die kurzen, aber witzigen Rendervideos zwischen den Levels sind kaum zu übersehen. Düstere Orgelmusik trägt das ihre zur Atmosphäre bei, die Effekte wurden größtenteils aus Teil eins übernommen.
Der Rechner von damals hat hier freilich nix mehr zu melden, da die neue Präsentation zumindest nach 200 MHz nebst Direct3D-Beschleuniger schreit – um das Programm im Softwaremodus zu betreiben, sollte es schon ein P2/400 sein. Okay, auf schwächeren Systemen lassen sich Effekte und Grafikdetails herunterregeln, doch dann sieht das Game sehr bald sehr häßlich aus.

Zum Schluß



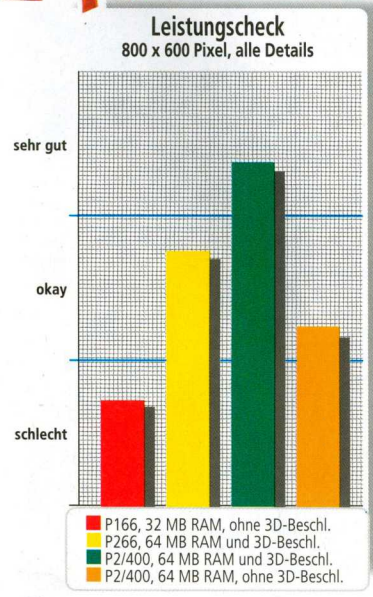
...sollten wir vielleicht noch erwähnen, daß unsere Testversion maximal 800 x 600 Bildpunkte verkraftete, während die Anleitung bis zu 1280 x 1024 Pixel verspricht. Das mag sich mit der Verkaufsfassung noch ändern, unser Eindruck nicht: Dungeon Keeper 2 ist das „Sim City 3000" der Unterwelt – schöner als der Vorgänger, jedoch inhaltlich nahezu identisch. In der Klasse ist das aber auch wieder kein Beinbruch... (mh)

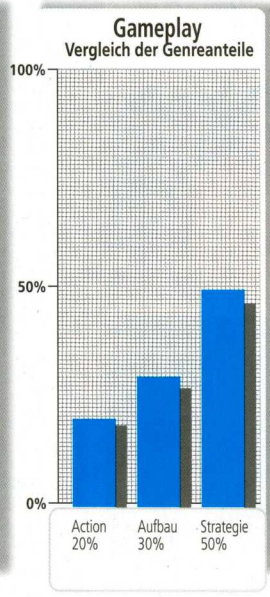
Ganz persönlich

Trotz des nach wie vor genialen Konzepts und neuerdings schicker Grafik bleibt ein schaler Nachgeschmack: Wenn sich Neuerungen immer nur auf die Präsentation beschränken sollten, würden wir heute noch alle „Tetris" spielen – dafür vermutlich in holographischer 3D-Darstellung. Und gerade Bullfrog verdankt seinen guten Ruf doch der häufig gezeigten Innovationskraft. Wo aber steckt in „Dungeon Keeper 2" die seit Teil eins versprochene Option, auch die Helden-Seite spielen zu können? Und wo sind die wirklich neuen Ideen?
Für viele unterhaltsame Stunden und viele zufriedene Käufer mag es zwar auch so noch reichen, für einen Joker-Hit aber nicht mehr.



Manfred





Dungeon Keeper 2
(Bullfrog/Electronic Arts)

3D-Neuauflage des Strategieklassikers

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

83%



Grafik	80%
Sound	79%
Steuerung	86%
Motivation	84%

Datenträger	1 CD, 260 MB auf der HD
System	ab einem P166 MMX (besser P200, für Softwaremodus P2/400) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 oder 800 x 600 Pixel (Testversion), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Sprache, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler im lokalen Netzwerk oder via Internet
Online-Info	www.dungeonkeeper.com

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

JAGGED ALLIANCE 2

GameStar 03/99 – für besondere Spieltiefe – Jagged Alliance 2 – Ausgabe 6/99

87 GOLD PC Player – Ausgabe 6/99

PC Games Gold – Ausgabe 6/99

AWARD PC Games – Ausgabe 6/99

PC Action GOLD – Ausgabe 5/99

Games Mania – 16.4.99






JETZT IM HANDEL

Produktinfo 024

SIRTECH

WWW.JA2.DE



TopWare INTERACTIVE

WWW.TOPWARE.DE

Die Guten



* der junge Obi-Wan Kenobi (spielbar)
* sein Lehrmeister Qui-Gon Jinn (spielbar)
* Amidala, Königin von Naboo (spielbar)
* Captain Panaka, Anführer der Palastgarde (spielbar)
* der junge Darth Vader alias Anakin Skywalker
* der hilfreiche Jar Jar Binks

STAR WARS EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

Wer sich am Computer auf das Prequel-Movie zur weltberühmten Sternentrilogie einstimmen will, hat zwei Möglichkeiten: Man kann im „Racer" starten oder in dieses Actionabenteuer abtauchen. Galaktisch gut ist freilich keines der beiden Games.

Näher am Filmplot ist vorliegendes 3D-Abenteuer, beschränken sich die Arcaderennen doch auf eine einzelne Sequenz des Streifens. Wie auf der Leinwand geht die dunkle Bedrohung hier auch am Monitor von der machtgierigen Handelsföderation aus, die den friedlichen Planeten Naboo unterjocht. Das bedeutet natürlich jede Menge Arbeit für die vier Helden von Film und Spiel: Königin Amidala, Captain Panaka sowie den jungen Obi-Wan und seinen Jedi-Mentor Qui-Gon. Die beiden letzteren müssen gleich zu Beginn aus einem Konferenzsaal flüchten, der mit Giftgas geflutet wird… Weiter geht es durch alle wichtigen Schauplätze des Movies, vom Sumpf von Naboo über die Unterwasserstadt Otoh Gunga und den Wüstenplaneten Tatooine bis hin zum großen Finale im Königspalast von Theed. Ganze Horden an Kampf- und mit Schutzschilden bewehrten Jagddroiden sind die Gegner, mit denen man es in dem Dutzend Levels überwiegend zu tun bekommt. Später greifen noch AAT-Kampfpanzer, mit Schocklanzen ausgerüstete Söldner und der gruselige Sith-Lord Darth Maul in die Gefechte ein. Je nach Spielabschnitt wird ein anderer der vier Hauptdarsteller gesteuert. So schwingen die Jedis Obi-Wan und Qui-Gon natürlich ihre Laserschwerter und bemühen die „Macht", um Schalter zu manipulieren oder Gegner zu betäuben. Captain Panaka verläßt sich hingegen bevorzugt auf seine Nahkampftechniken, während Königin Amidala den Widersachern mit einem Droiden-Paralysator auf

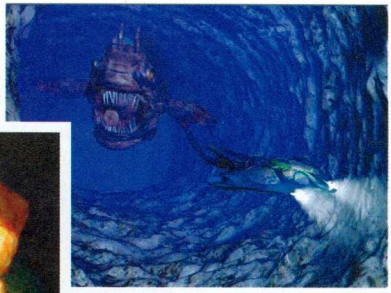
Ein Vorgeschmack auf den Film?



Ein typisches Rätsel: Per „Macht" wird der Schalter am anderen Ufer umgelegt, die Brücke fährt aus, und der Jedi kann über das Wasser



Die Kamera schwebt stets hinter dem jeweiligen Protagonisten, läßt sich aber weder drehen noch zoomen



Nur insgesamt zehn Minuten an hübschen Rendersequenzen sind über das gesamte Spiel verteilt



Transparente Explosionen und Lichtspuren hinter Laserschwertern lassen sich auf schwächeren Rechnern abschalten

den blechernen Leib rückt. Alles in allem kommen elf verschiedene Waffen zum Einsatz. Und wer freiwillig Spezialmissionen erfüllt, wird mit nützlichen Gegenständen und Begegnungen belohnt. Gehirnschmalz ist nur in geringem Umfang gefragt: Die Rätsel beschränken sich im großen und ganzen auf das Drücken von Schaltern und das Umherschieben von Kisten. Ob Kampf oder Knobelei, die Kamera blickt dem jeweiligen Protagonisten stets über die Schulter und offenbart einen Reichtum an Effekten, der dem der Filmvorlage kaum nachsteht. Spiegelnde Oberflächen, Lichtbrechungen unter transparenten Gewässern, animierte Texturen, Schatten, Brandspuren und Fußabdrücke – all das läßt sich auch einzeln abschalten. Doch selbst bei vollen Details kommt die Direct3D-Grafik an aktuelle 3D-Meilensteine wie beispielsweise Rages „Expendable" nicht heran. Besonders Außenwelten wie der Sumpf von Naboo trüben durch lieblos auf flache Wände geklatschte Wurzeltexturen den grundsätzlich recht guten Gesamteindruck. Außerdem wird nur während der automatisch ablaufenden Cut-Szenes und in den Multiple-choice-Dialogen gezoomt oder geschwenkt.

Voll in Ordnung gehen dafür die Originalmusik aus dem Film und die kernigen 3D-Soundeffekte. Auch die Steuerung via Pad oder Tastatur klappt ordentlich. Die alternativ offerierte Stickabfrage ist dagegen weitgehend sinnlos, und die Maus wird erst gar nicht unterstützt. Immerhin darf an beliebiger Stelle gespeichert werden, doch beliebig bleibt letzten Endes das ganze Spiel: Ohne den Kintopp-Hype würde sich wohl kaum jemand für dieses wenig einfallsreiche Programm interessieren. (mh)

Genremix

Die Bösen



* Kampfdroiden (treten in Horden auf)
* Wartungsdroiden (eher harmlos)
* Jagddroiden
* Söldner mit Schocklanzen
* AAT mit 5 Kanonen und 6 Granatenwerfern
* Darth Maul (der Endgegner)

Ganz persönlich

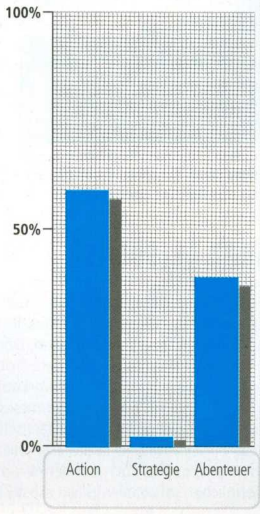
Anläßlich meines USA-Urlaubs habe ich mir „Episode 1" natürlich im Kino angesehen und gelte nun zumindest bis zum Deutschlandstart im August als Star-Wars-Experte der Redaktion. Hier also meine Expertenmeinung: Der Film ist auch nicht viel besser! Wie dem Spiel fehlt es auch dem Movie an Helden zum Liebhaben und Bösewichtern zum Fürchten, das typische Star-Wars-Feeling mag sich hier wie dort nur zögerlich einstellen. Und noch eine Gemeinsamkeit: Wie seine Programmierer wird auch George Lucas selbst lernen müssen, daß Effekte nicht alles sind...



Michael

Gameplay

Vergleich der Genreanteile



Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung

(Big Ape Productions/Lucas Arts/THQ)

Das 3D-Actionabenteuer zum neuen „Krieg der Sterne"

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

70%



Grafik	75%
Sound	84%
Steuerung	72%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 125 oder 335 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Grafikdetails abschaltbar, Direct3D-Beschleuniger mit min. 4 MB RAM wird benötigt
Sound	Effekte (inkl. deutscher Sprachausgabe) und Musik getrennt regelbar, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.thq.de



Nach etlichen Anzeigenkampagnen und reichlich Vorschußlorbeeren, stellt Infogrames sein ambitioniertes Projekt nun endlich der Spielergemeinde vor. Das Paradoxon dabei: Vielleicht hätte man dieses ungewöhnliche Actionabenteuer besser noch ein halbes Jahr auf Eis gelegt...

Die orakelhafte Einleitung klärt sich auf, sobald wir zum technischen Teil des Tests kommen – zunächst einmal soll es darum gehen, was uns nach zwei langen Jahren voller Ankündigungen in der Uniform von Commander Cutter Slade nun tatsächlich auf Adelpha erwartet. Kurz gesagt ist es die Befreiung der Parallelwelt von der Tyrannei des fiesen Fae Rhan und seines Handlangers Kroax. Dadurch tritt im Spielverlauf das eigentliche Ziel, nämlich die Rettung dreier irdischer Wissenschaftler und die Bergung einer defekten Sonde, immer mehr zugunsten zahlreicher Nebenaufträge in den Hintergrund.



Mit einem „Twon-Ha" verlieren lange Märsche ihren Schrecken, vor Wasser scheut das Reittier aber zurück

Kein Wunder, schließlich wird der zynische Söldner von den Bewohnern Adelphas als prophezeiter Erlöser gefeiert, der alle Ungerechtigkeiten und Mißstände beseitigen kann und wird. Daß dies für den „Ulukai" nicht selten simple Botengänge oder sogar gänzlich unheroische Viehtreiber-Jobs bedeutet, scheint die cleveren „Talans" nicht weiter zu stören – immerhin helfen sie ihrem Helden ja auch dabei, seine überall verstreute Ausrüstung zu finden.

Sobald sich der potentielle Weltenretter mit diesem Zweckbündnis vertraut gemacht hat, nimmt das prinzipiell nicht lineare und anfangs etwas verwirrende Gameplay schnell feste Züge an: Eine automatisch aktualisierte Notizbuchfunktion weist stets den Weg zum nächsten Gesprächspartner bzw. Handlungsort und spei-

Ganz persönlich

Hohe Systemvoraussetzungen, abgedrehte Story, eigenwillige Kombisteuerung via Maus/Tastatur oder Stick – zu Outcast gäbe es viel zu sagen. Doch will ich hier mal ein anderes Thema anschneiden: Trotz aller Lobeshymnen und den hochgesteckten Verkaufszielen des Herstellers befürchte ich nämlich, daß dieses Game für den durchschnittlichen PC-Spieler fast schon zu originell ist. Also, Ihr Lara-Jünger da draußen, hier ist Eure Chance zu beweisen, daß es Euch mit dem Wunsch nach ungewöhnlicher Software wirklich ernst ist!



Markus





Genau wie das Speichern von Spielständen dauert die Heilung des Helden einige Sekunden und ist nur in ruhigen Momenten möglich

Einer der schönsten Grafikeffekte ist das Erstellen der zoombaren Radarkarte, wobei die Umgebung systematisch gescannt wird

chert alle nützlichen Informationen. Sollte man tatsächlich einmal festhängen, findet sich hier mit Sicherheit ein Hinweis auf des Rätsels Lösung oder zumindest auf einen noch nicht eingehend befragten Ansprechpartner. Zwar können nämlich alle Talans in ein nach Themen unterteiltes Gespräch verwickelt werden, doch liefern nur bestimmte Personen die wirklich entscheidenden Tips. Damit solche Informanten nicht wie die Nadel im Heuhaufen gesucht werden müssen, stechen sie in der Regel durch auffällige Kleidung hervor; Heiler werden auf der jederzeit einblendbaren Übersichtskarte sogar durch eine eigene Farbe markiert.

Wenn letztlich alle Fäden in einem verwinkelten Stadtlevel zusammenlaufen, steht die Orientierung also nicht auf verlorenem Posten. Das gilt mithin auch für Slades Reisen über die sechs Kontinente Adelphas, zwischen denen er nach Belieben per Dimensionstor wechselt, um neue Quests zu lösen, Personen ausfindig zu machen oder ganz einfach die Gegend zu erkunden. Doch Fae Rhans Wachen lauern allerorten, dazu noch natürliche Gefahren wie Treibsand, Raubtiere, explosive Samenkapseln und so weiter. Es empfiehlt sich daher, zunächst jede Region systematisch von Feinden zu säubern. Die gelegentlich auftauchenden Patrouillen stellen dann in aller Regel keine große Bedrohung mehr dar.

Leider ist für lange Zeit nur eines der sechs aufrüstbaren Waffensysteme erhältlich, Power-ups und stärkere Ballermänner können erst nach und nach bei geschäftstüchtigen Eingeborenen erstanden werden. Auch die Munitionsvorräte lassen sich bei diesen Halsabschneidern aufstocken. Billiger und damit besser ist es jedoch, die bei der Landung weit verstreuten Muni-Behälter zu suchen. Während diese zu Beginn im Überfluß vorhanden zu sein scheinen, trifft man mit der Zeit freilich immer seltener auf Nachschub – speziell für die besseren Granat- und Flammenwerfer ist die Munition arg dünn gesät. Da die agilen Gegner außerdem eine bemerkenswerte Geschicklichkeit an den Tag legen, wenn es darum geht, Kugeln auszuweichen und dem Spieler in den Rücken zu fallen, ist es häufig einfacher, einzelnen Soldaten aufzulauern und sie mit einer altmodischen Tracht Prügel zu erledigen. Die dabei erbeuteten Münzen können dann ja umgehend wieder in Waffen und Munition investiert werden.

Ganz persönlich

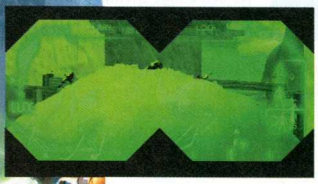


Richy

...mußte ich hier erst mal darüber hinwegkommen, daß auf meinem P2/266 trotz Voodoo 2-Karte nur grobe VGA-Pixel halbwegs schwungvoll über den Screen flimmern. Doch diese Tatsache und das etwas kompliziert gelöste Inventar-System sind schnell vergessen, wenn einen die liebevollen Grafikdetails, der schöne Sound und vor allem das packende Gameplay erst mal in ihren Bann gezogen haben. Gerade das abstrakte Design der Landschaften und ihrer Bewohner hat es mir angetan – auch wenn es einigen wohl eine Ecke *zu* abgedreht sein dürfte.



Gegen die vereinzelten Riesengegner helfen nur ganz bestimmte Taktiken – spielt man „Toter Mann", verschwindet das Biest



High-Tech vom Feinsten: Das Fernglas verfügt über einen Röntgenmodus samt Verfolgungsoption



Auch unter Wasser sind oft nützliche Ausrüstungsteile versteckt

Sämtliche Aspekte der ausgefeilten Hintergrundgeschichte, der ungewohnten, aber durchdachten Maus-, Stick- und Tastatursteuerung sowie der vielen Zusatzfeatures (Teleporter, Hologramme, Reittiere, Tauchgänge usw.) zu nennen, würde den Rahmen eines Tests sprengen – außerdem wollen wir ja auch nicht alle Überraschungen des Games schon vorwegnehmen. Kommen wir daher lieber zum eingangs erwähnten Paradoxon: Obwohl die letzten beiden Jahre zwei neue Pentiumgenerationen hervorbrachten, sind ironischerweise selbst die neuesten PCs kaum in der Lage, die Datenmengen zu bewältigen, die Outcast so in den Rechner schaufelt! Wer das Preview zum Spiel in der letzten Ausgabe gelesen hat, sieht seine Vermutung also bestätigt, daß sich an der Grafikengine nichts mehr geändert hat. Das bedeutet zwar auf der einen Seite atemberaubende Landschaften mit aberwitzigen Details, auf der anderen aber eben eine maximale Auflösung von scheinbar lächerlichen 512 x 384 Bildpunkten, die selbst einen P3-Rechner in die Knie zwingt. Auch die orchestrale und sich stets der Handlung anpassende Soundkulisse erwähnten wir bereits vergangenen Monat (wer es abgefahrener mag, darf eigene Audio-CDs benutzen), neu sind jedoch die witzigen und routiniert gesprochenen deutschen Dialoge. So verpflichtete Infogrames für die Rolle des Cutter Slade beispielsweise den Schauspieler Wolfgang Lehmann, dessen sonores Organ hiesige Cineasten umgehend als die Synchronstimme von Bruce Willis identifizieren werden.

Unter dem Strich sind es also viele Kleinigkeiten, die in der Summe aus Outcast ein abwechslungsreiches und hochmotivierendes Spiel machen. Die gute KI von Freund und Feind bevölkert die beeindruckenden Wildnis- und Stadtszenarien mit skurrilen Charakteren, welche weitgehend über eigenständige Persönlichkeiten verfügen und sich ab und an sogar miteinander unterhalten. Kleine Gags am Rande (etwa ein Straßenmusikant, der die Erkennungsmelodie von „Star Wars" spielt) lockern die spannende Story auf und trösten darüber hinweg, daß die zahlreichen Kämpfe ob ihrer Härte unweigerlich wahre Speicherorgien nach sich ziehen. Wenn dann auch noch die Hardware stimmt, bietet Outcast viele Stunden bester Unterhaltung! (mz)

„Auf ein Nabelpiercing kann ich verzichten!"

(Werbeslogan zu Outcast)

Im Vorfeld wurde Cutter Slade als schärfster Lara-Konkurrent gehandelt – eine Erwartungshaltung, die Infogrames durch entsprechende Inserate noch anstachelte. Tatsächlich jedoch setzt Outcast den Schwerpunkt auf die abenteuerliche Seite des Genres: Während 3D-Actionadventures wie „Tomb Raider" oder das themenverwandte „Drakan" (Test in der nächsten Ausgabe) den Spieler mit Hüpfen und Klettern bzw. Hauen und Stechen beschäftigen, lassen sich hier nicht alle Probleme mit Reflexen und Feuerkraft bewältigen. Bleibt abzuwarten, ob Otto Normalaktionist den hiesigen Zuwachs an Tiefgang, Realismus und Komplexität zu schätzen weiß.



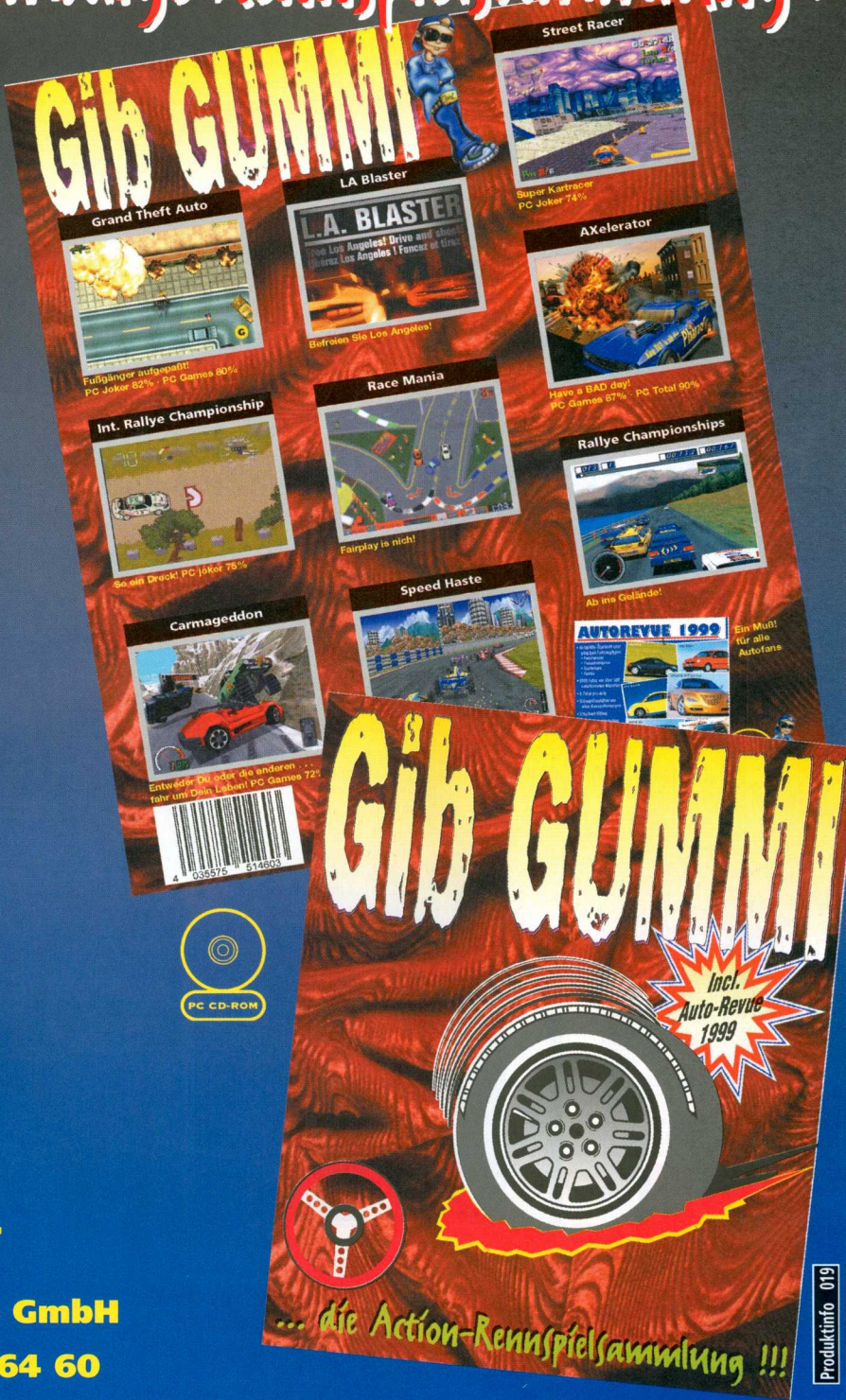




Machen Sie eine typische (Hand-)Bewegung: Cutter Slade (Outcast), Lara Croft (Tomb Raider) und Rynn (Drakan)

Die einmalige Rennspielsammlung !

. . . geben Sie Gas
in 9 verschiedenen Rennspielen



Info unter

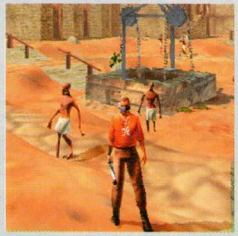
Value GmbH

0 29 21/9 64 60

Drei Wege zum schnelleren Spiel

Selbst wenn der ideale Rechner für Outcast noch gar nicht existiert, gibt es doch Mittel und Wege, auch auf „normalen" PCs in spielbare Geschwindigkeitsregionen vorzustoßen. Hier eine Auswahl:

Bildauflösung reduzieren
Optikeffekt: nahe Objekte grobkörnig, ferne Objekte schwerer zu erkennen
Spieleffekt: beträchtlicher Geschwindigkeitsgewinn, in Bewegung noch hübsch – zusammen mit dem Cinemascope-Format (schwarze Streifen) die empfehlenswerteste Option





Fenstergröße reduzieren
Optikeffekt: kleineres Spielfenster in höherer Auflösung (512 x 384 Pixel)
Spieleffekt: spürbarer Geschwindigkeitszuwachs, bei 320 x 240 Pixel Fenstergröße jedoch sehr fisselig



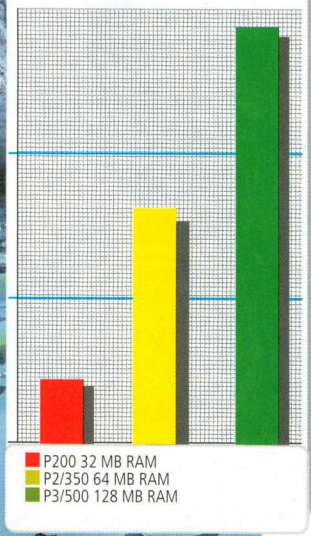


Detailstufe reduzieren
Optikeffekt: keine Wasseranimationen und Trümmer, gröbere Texturen, sichtbare Pop-up-Effekte
Spieleffekt: leichtes Geschwindigkeitsplus, deutlich häßlichere Grafik – die schlechteste Möglichkeit

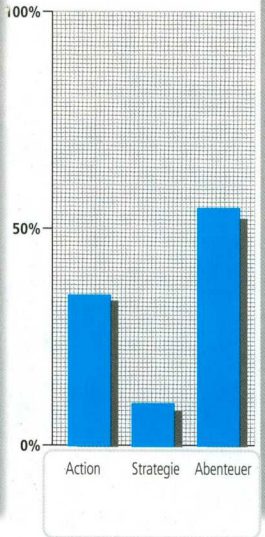




Leistungscheck
(400 x 300 Pixel, alle Details)



Gameplay
Vergleich der Genreanteile



Outcast
(Appeal/Infogrames)

Extrem hardwareintensives Abenteuer in detailverliebten Voxelwelten

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

86%

Grafik	*84%*
Sound	*88%*
Steuerung	*79%*
Motivation	*90%*

Datenträger	2 CDs, 438 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/450) mit 32 MB RAM (besser 64 MB) und Win 95/98
Grafik	320 x 240, 400 x 300 und 512 x 384 Pixel, Details regelbar, 3D-Beschleunigerkarten werden nicht unterstützt
Sound	16 CD-Audiotracks, 3D-Sound, Sprachausgabe, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.outcast-game.com

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 Joker Heft & Spiel **SCHNUPPERCOUPON**

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

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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:

HEAVY GEAR II

Zum zweiten Mal lädt Activision die Piloten actionorientierter Kampfroboter ins 62. Jahrhundert ein. Und wo Teil eins an veralteter Technik krankte, ist die Zukunft nun endlich zeitgemäß – das Szenario vermochte ja schon immer zu faszinieren.







Auf Skates ist ein Gear rund 30 km/h schneller als zu Fuß unterwegs, kann aber weder springen noch abducken

Die „Konföderation der nördlichen Stadtstaaten" und die „Allianz südlicher Territorien" haben ihren Konflikt um die Vorherrschaft auf Terra Nova endlich beigelegt, da bedrohen neue Invasoren den brüchigen Frieden: Ausgerechnet Mutter Erde will nun die alten Kolonien wieder haben – dabei wurden deren Streitkräfte doch schon vor Jahren einmal zurückgeschlagen. Um diesen Erfolg zu wiederholen und die Eindringlinge erst von Terra Nova, dann aus dem gesamten Sonnensystem zu vertreiben, stellen Nord und Süd gemeinsam eine Eliteeinheit auf die stählernen Beine. Als Pilot eines „Gears" (die kleineren Gegenstücke der „Mechs" aus dem stilbildenden Battletech-Universum) darf man unter sechs Modellen wählen, die übrigen 64 im Spiel vorkommenden Fabrikate beider Lager können nur im Schnellstart-Modus gesteuert werden. Zwischen den Einsätzen wird der Kampfkoloß dann mit unterschiedlichen Waffensystemen und Accessoires wie Tarnvorrichtungen oder Jump Jets optimal auf die nächste Mission vorbereitet. Allerdings ist die Stärke der gesamten Eingreiftruppe beschränkt: Wird ein Gear zu stark hochgerüstet, muß ein anderer dafür Waffen zurücklassen oder einen Malus wie z.B. Anfälligkeit gegen elektromagnetische Störungen in Kauf nehmen.

Kampfroboter auf Rollschuhen

Nach einem trockenen Briefing sowie einer in Echtzeit berechneten Einleitungssequenz findet sich der Spieler dann im Cockpit seines fünf Meter hohen Kampfroboters wieder. Langeweile ist hier eigentlich kein Thema, schon weil die einfallsreichen Einsatzziele die Stealth-Fähigkeiten der Gears weitaus mehr fordern, als vom Vorgänger gewohnt. So gilt es schon früh im Spiel, Überläufer zu befreien, einem Verräter aufzulauern oder Konvois zu ihrer Basis zurückzuverfolgen. Gelegentlich verläßt man sogar den festen Boden und begibt sich ins All, um beispielsweise unter Zeitdruck ein vom Feind



Die taktische Karte hilft (wenig) bei der Orientierung

Spielt [k]eine Rolle?

Den Namen „Battletech" kennt man, sei es nun von Brett- und Computerspielen oder aus Romanen. Activisions thematisch ähnliche „Heavy Gear"-Reihe fußt jedoch auf einem gleichnamigen **Rollenspielszenario der kanadischen Firma Dream Pod 9**. Das auf Sechserwürfeln basierende System erfreut sich seit 1994 wachsender Beliebtheit und umfaßt mittlerweile über 40 Bände. Leider existiert noch keine deutsche Fassung des bereits in der zweiten Version erhältlichen Regelwerks, doch sind die englischsprachigen Ausgaben auch hierzulande im Fachhandel erhältlich.





Wälder bieten guten Schutz vor feindlichen Sensoren



AVI-Sequenzen sind dünn gesät, dafür gibt es regelmäßig Cut-Scenes in Spielgrafik



Überraschung: Selbst mit aktivem Radar (links unten) tauchen die Gegner meist wie aus dem Erdboden auf

besetztes Dimensionsportal zu sabotieren. Passend zur Aktionsvielfalt sind die Gears extrem beweglich: Abknien, Kriechen und das Aufheben von Waffen ist den Blechkumpanen ebenso möglich wie Sprünge und der Einsatz von Düsen, Skating oder das Navigieren im schwerelosen Raum. Zudem ist der Torso eines solchen Geräts frei schwenkbar, um in alle Richtungen sichern zu können. Kaum verwunderlich also, daß Maus und Keyboard über und über mit Funktionen belegt sind; darüber hinaus ist auch der Griff zum Joystick noch möglich. Trotz diverser Trainingsmissionen (dazu kommen rund zwei Dutzend Einsätze für Multiplayer sowie acht umfangreichere Einzelszenarien) und freier Tastaturbelegung wendet sich das Game also eher an den erfahreneren Kampfpiloten.

Der semiprofessionelle Robo-Jockey wird dafür mit flüssig animierten und recht detailliert gestalteten Kampfmaschinen beglückt, die in Städten, Wäldern und im Gebirge hübsche Staubwolken sowie Rauchfahnen hinterlassen. Eine Direct3D-Beschleunigerkarte ist hierzu freilich Grundvoraussetzung. Falls wir bei Ihnen dazu noch die Bereitschaft voraussetzen können, über die sehr eintönige Sternentapete im All hinwegzusehen, spricht eigentlich nicht viel dagegen, in dieses Schwermetall zu investieren. (mz)

Ganz persönlich

Es kommt eben doch auf die Größe an: Die „nur" fünf Meter großen Gears kommen mir persönlich eher entgegen als die turmhohen und somit weitaus unbeweglicheren Mechs aus dem Microprose-Hangar. Hier ist Initiative gefragt, wo man im originalen Battletech-Szenario oft nur tapfer durch die Gegend marschiert und hofft, daß die eigenen Laser und Panzerung der Ausstattung des Feindes überlegen sind – auch weil Activision seit den ersten Versionen viel am Missionsdesign verbessern konnte. Für die ultrakomplexe Steuerung wäre allerdings eine dritte Hand kein Fehler…



Markus

Heavy Gear 2
(Activision)

Motivierende Robo-Schlachten mit komplexer Steuerung

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

82%



Grafik	81%
Sound	73%
Steuerung	74%
Motivation	85%

Datenträger	1 CD, 470 oder 530 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/300) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	18 CD-Audiotracks, 3D-Sound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	5 Spielmodi für 2 Spieler via (Null-)Modem und bis zu 10 im Netzwerk oder Internet gegeneinander (keine Kooperation möglich)
Online-Info	www.activision.com

F-22 LIGHTNING 3

Während Novalogic letztes Jahr bei „F-22 Raptor" noch ohne Unterstützung für 3D-Beschleuniger auszukommen glaubte, hat der Nachflieger dies und mehr an Bord: erstmals gesprochenen Funkverkehr für Multiplayer!

Anno 1996 hießen Jet und Simulation noch „Lightning 2", dann taufte Lockheed seinen Vogel auf den Spitznamen Raptor. Die dritte Novalogic-Sim zum HighTech-Flugzeug der US-Luftwaffe hebt trotzdem wieder mit dem ursprünglichen Untertitel ab, doch der paßt ohnehin bestens: Man findet sich in der Maschine blitzschnell zurecht!

Obwohl es dem beklickbaren virtuellen Cockpit nicht an Monitoren und dem HUD nicht an Anzeigen mangelt, sind mit der neuen F-22 Bruchlandungen selbst für ungeübte Spieler kein Thema. Das Flugzeug startet oder landet sogar mitten in der Botanik, das Betanken in der Luft kann man dem Autopiloten überlassen. Ein typischer Action-Flugi eben, was die mitreißende Begleitmusik und die kernigen Soundeffekte auch akustisch zum Ausdruck bringen. Die Grafik in den 50 Missionen ist aber trotz der neuen Unterstützung für 3D-Nachbrenner durchwachsen: spektakuläre Unwetter auf der einen, ohne Aufhängung unter dem Jet schwebende Waffen auf der anderen Seite.

Größte Innovation und Sahnestück der ansonsten eher soliden Simulation ist die geniale „Voice-over-Net"-Funktion im Mehrspielermodus via Internet: Sich als Staffelpilot über Mikro in Echtzeit mit den Kollegen unterhalten zu können, schafft mehr Atmosphäre als die wildesten Grafikeffekte! (mh)



Die F-22 kann manuell oder automatisch mit sechs Waffen bestückt werden, darunter sogar taktische Atombomben



Lightning heißt Blitz: Das spektakuläre Gewitter macht dem Spieltitel alle Ehre



Via Internet dürfen bis zu 128 Piloten gleichzeitig abheben und über Mikro miteinander plaudern

F-22 Lightning 3
(Novalogic)

Action-Flugi mit Sprechfunk für Multiplayer

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 89,– DM

Solo	Multi
72%	81%

Solo		Multi
77%	Grafik	77%
79%	Sound	89%
78%	Steuerung	80%
68%	Motivation	84%

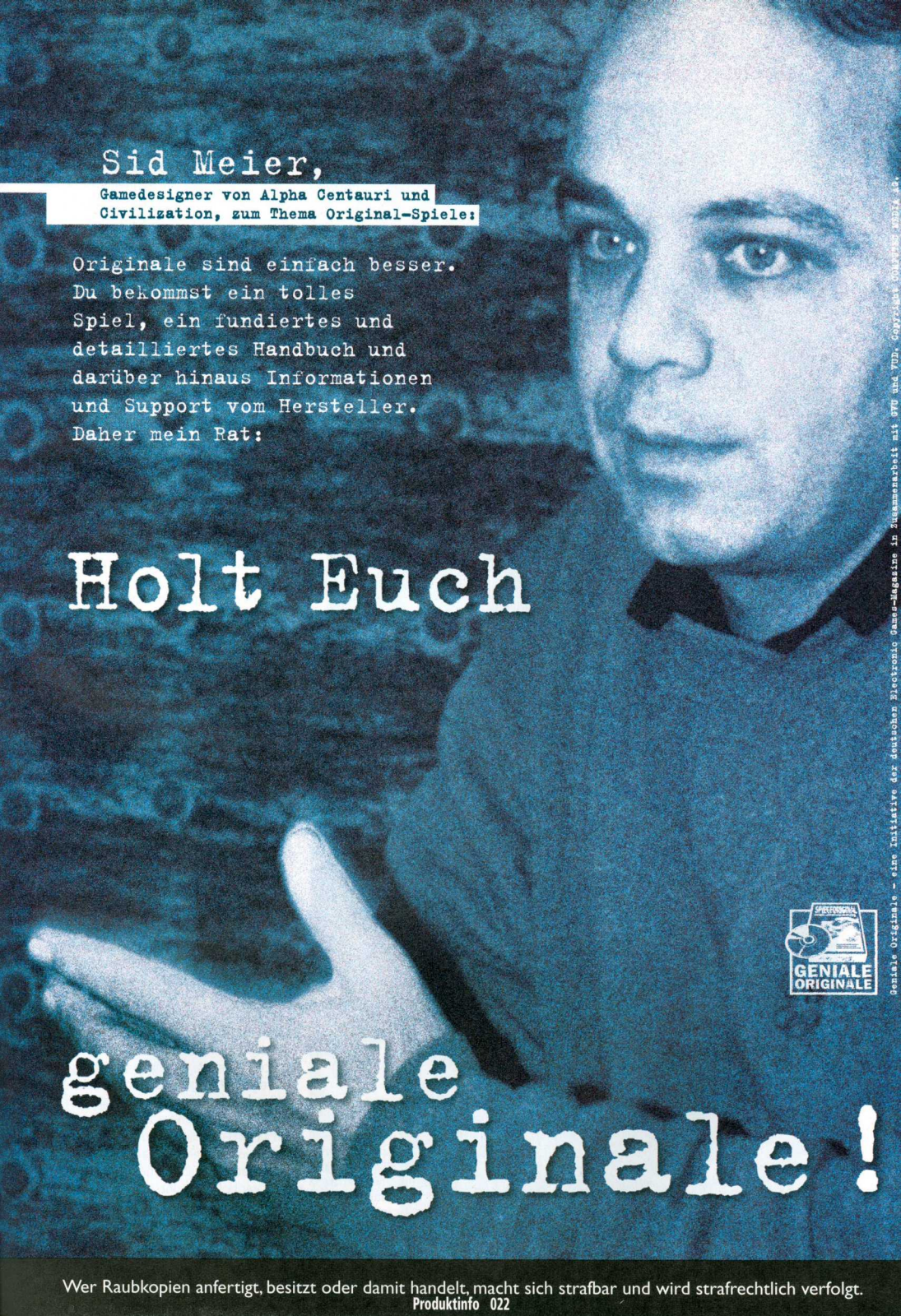
Datenträger	1 CD, 240 oder 340 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit, oder P200 ohne 3D-Beschleuniger, 32 MB RAM und Win 95/98/NT
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D- und 3Dfx-Karten werden unterstützt
Sound	Digi-Musik in Menü und Spiel, Sprechfunk im Multiplayer-Modus
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick (Force Feedback wird unterstützt), Mikro (liegt bei)
Sprache	Sprachausgabe englisch, Bildschirmtexte und Handbuch deutsch
Multiplayer	nur via Internet, bis zu 128 Spieler gleichzeitig am Novaworld-Server
Online-Info	www.novalogic.com

Ganz persönlich

Wer schon Top-Simulationen wie „Falcon 4.0" gespielt hat, mag das hiesige Flugmodell belächeln – doch Multiplayern kommt die Simplizität eher entgegen: Statt mit der Steuerung kämpft man mit seinen Gegnern, die sich über Funk bzw. Mikro auch akustisch ärgern lassen. Zusammen mit Teamabsprachen sorgt das für ein tolles, neues Spielgefühl, während Solisten anderswo im Genre nun wirklich mehr geboten wird.

Manfred



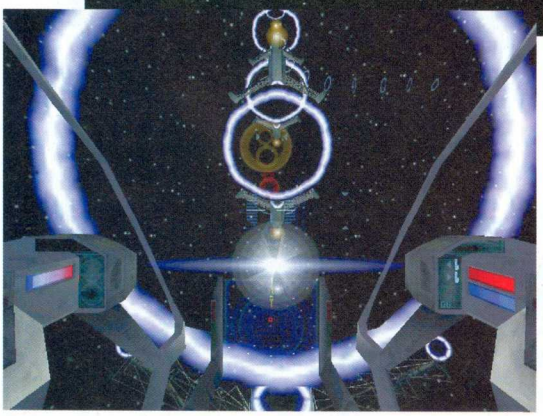


Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

X beyond the Frontier

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1999. Nach fünfjähriger Entwicklung ist es Captain Bernd Lehahn und seiner fünf Mann starken Egosoft-Besatzung endlich gelungen, einen würdigen Nachfolger zum großen Space-Klassiker „Elite" auf die PC-Bildschirme zu beamen.





Am (überspringbaren) Trainingsparcours lernt man die wichtigsten Manöver

Eigentor im Weltraum

Das grandiose Intro zeigt uns in Echtzeit, wie schön alles hätte sein können. In ferner Zukunft ist die Menschheit endlich vernünftig geworden und hat statt kleinlicher Kriege nur noch das große Ziel der Erforschung des Alls im Sinn. Durch **Sprungtore** gelangt man in fremde Regionen des Raums, wo mechanische **Terraformer** für vernünftige Lebensbedingungen sorgen. Doch was, wenn diesen Robotpionieren die Vernunft abhanden kommt? Was, wenn sie sich gegen ihre Schöpfer wenden? Was, wenn sie irgendwann die Erde erreichen? Hier geht alles gerade noch mal gut: Die durchgedrehten Stahlköpfe werden durch ein Sprungtor in einen entlegenen Quadranten gelockt, anschließend zerstört man die Passage für den Rückweg. Für die Menschen beginnt damit eine Zeit des Wiederaufbaus…

Zehn Generationen später verfügt Terra über den **X-Prototyp**, ein Schiff mit Sprungfähigkeit, aber ohne die unhandliche Größe eines Sprungtores. Aufs neue erwacht der Forscher im Homo sapiens, und man schickt einen wagemutigen Testpiloten hinaus ins All – dreimal dürfen Sie raten, wer das wohl sein mag, wenn an dieser Stelle der Vorspann nahtlos in den Trainingsparcours übergeht.

Kleine grüne Männchen

Im leicht schwankenden Cockpit des X-Prototyps kommentiert die Zentrale etwas vorlaut die ersten (Miß-)Erfolge des Spielers bei relativ simplen Manövern zu Navigation und Bewaffnung (Laser, Raketen). Im Anschluß daran muß der neue Sprungantrieb getestet werden, was in einen dramatischen Übergang zum eigentlichen Spiel mündet: Zunächst scheint alles gutzugehen, doch dann häufen sich die Fehlermeldungen, der Raum krümmt sich scheinbar endlos in alle Richtungen, und eine Ohnmacht läßt das Funkeln der Sterne verlöschen.

Man erwacht neben einem ebenso unbekannten wie gewaltigen Raumschiff und betrachtet verwundert die vielen kleinen Space-Flitzer, die um einen herumzischen. Der eigene Navigationscomputer zuckt hilflos mit den Chips, keine Schilde, keine Waffen, kein Sprungantrieb. Da taucht am Schirm plötzlich ein froschgesichtiges Etwas auf, dessen Gequake der schiffseigene Übersetzer bald interpretieren kann. Aha, wir befinden uns also in einem völlig unbekannten Raumsektor. Nein, die Erde kennt man hier nicht bzw. nur aus den

Sagen religiöser Gruppen. Gottlob sind die grünhäutigen Eingeborenen aber ein recht freundliches Völkchen: Ein Schutzschild, ein paar schwache Waffen und ein funktionstüchtiger Navigationscomputer können geborgt werden, um sich auf die Suche nach dem Heimweg zu machen.

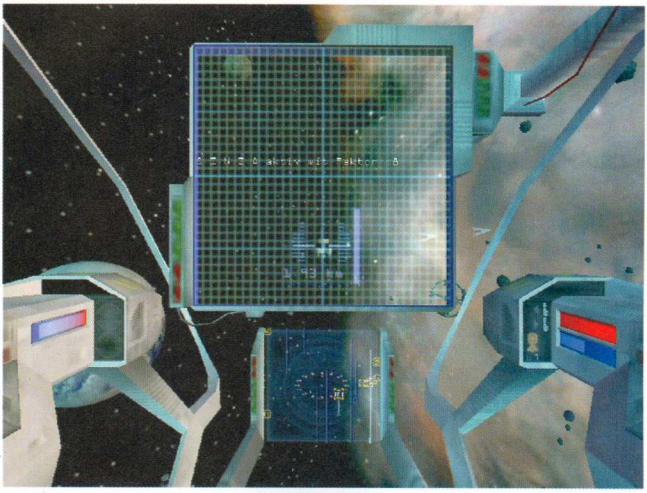
Ohne Moos nix los

Da sich das Leben selbst in den entlegensten Winkeln des Alls um Geld dreht, kommt nun der wichtigste Teil des Spiels; also Warenhandel im Stil der dreiteiligen „Elite"-Saga. Um sich seine Brötchen, sprich Waffen und Raumschiffausstattung zu verdienen, kann man seinen eigenen Berufsweg wählen: Händler, Pirat oder Kopfgeldjäger, später auch Fabrikant. Abnehmer für die schier unendliche Anzahl verschiedener Handelsgüter, von Lebensmitteln über Hardware bis hin zu illegalen Drogen (der Preis richtet sich stets nach der örtlichen Nachfrage), gibt es in den 50 wirklich riesigen Sektoren des hiesigen Spielraums jedenfalls genug. Man trifft auf mehr als 100 Arten von Raumstationen (auf denen ein Spielstand gespeichert werden darf), Werften oder Fabriken sowie natürlich Schiffe aller Größen. Und selbstverständlich trifft man auch auf Schmuggler, Raumpiraten, Gesetzeshüter oder feindselige Aliens, gegen die man seine Haut mit Waffengewalt verteidigen muß.

Mit der Beherrschung der Galaxis gibt es zwar so was wie ein Spielziel, aber kein Spielende im herkömmlichen Sinne. So wird man als Fabrikbesitzer durch den Verkauf der selbst hergestellten Waren an Meistbietende irgendwann genug Geld auf dem Konto haben, um sein Raumschiff zum ultimativen Marschflugkörper hochzurüsten. Da sich auch computergesteuerte Wingmen anheuern lassen, werden ebenbürtige Gegner dann rar, und man beginnt, eine Multiplayerfunktion zu vermissen. Schade, daß Mehrspielergefechte noch nicht einmal geplant sind – damit hätte sich die Motivationskurve tatsächlich in Richtung Unendlichkeit strecken lassen.

Wunderbare Welt der Schwerelosigkeit

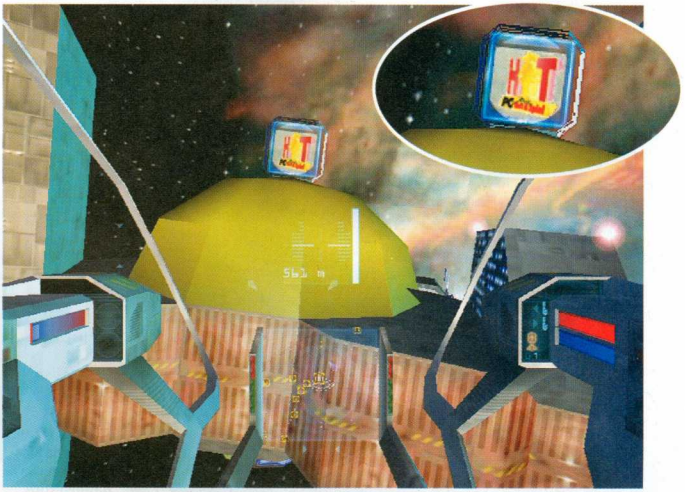
Das Überleben hängt hier zum großen Teil davon ab, wie man sich mit dem guten Dutzend verschiedener Rassen stellt. So führt ein freundliches Auftreten meist zu Vertrauen und guten Geschäftsbeziehungen, während Krawallbrüder bald noch mit den freundlichsten Gesellen im Clinch liegen – die ebenso intelligenten



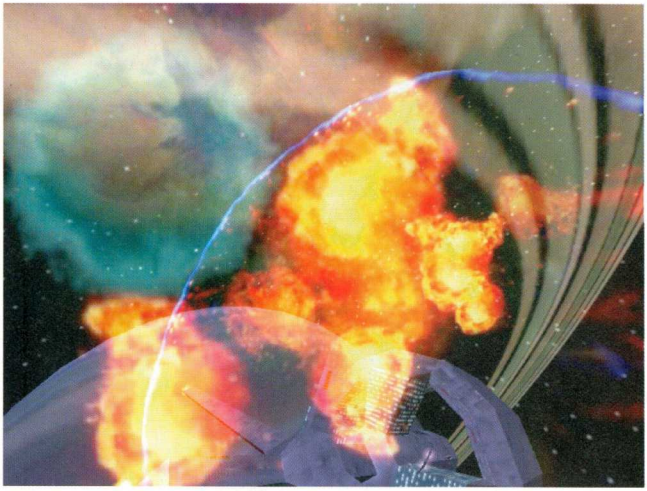
Zeitraffer gibt´s nicht gratis: Auf Knopfdruck beschleunigt uns das extra zu kaufende SINZA-System auf mehrfache Spielgeschwindigkeit



Mehr als zehn verschiedene Rassen bevölkern das Spiel.

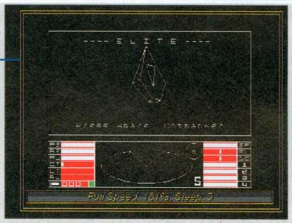


Fabrikbesitzer können Produktionsquote sowie Preis ihrer Waren selbst bestimmen und optional ein eigenes Logo ins Programm importieren



Feuer frei: Die Computergegner in den Raumschlachten sind nicht ohne!

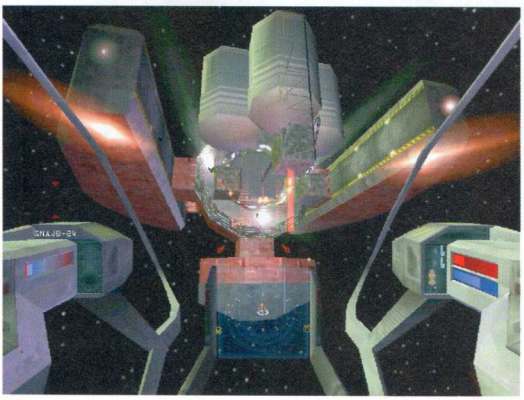
Elitäre Vorgänger





Das Spielkonzept von X – Beyond the Frontier ist nicht neu, basiert es doch auf dem Weltraumhandelsklassiker schlechthin: **Elite** von David Braben und Ian Bell hatte bereits 1984 am BBC Micro Vektorgrafik, tausende von Sternensystemen und eine ausgefeilte Flugphysik zu bieten; dazu den Strauß-Walzer als seit dem Kubrick-Film „2001" bekannte Erkennungsmelodie beim Andocken an Raumstationen. Die beiden Sequels „Elite 2: Frontier" (PCJ 12/93, 88%) und „Frontier: First Encounters" (PCJ 6/95, 88%) zementierten schließlich den Kultstatus.

Eine vor allem grafisch modernere Variante in buntem 3D lieferte Origin mit **Privateer** (PCJ 11/93, 85%) ab, wo man auch der Story mehr Beachtung schenkte. Die nochmals verbesserte Präsentation inklusive FMV-Sequenzen ging dann beim Nachfolger „Privateer 2: The Darkening" (PCJ 1/97, 82%) ein wenig zu Lasten der Spieltiefe.



Aus der Nähe betrachtet, offenbaren die Raumstationen langweilige Texturen

wie aggressiven Xenon beispielsweise sind aber ohnehin nicht für gute Worte empfänglich. Konflikte werden in Form von Raumschlachten und Embargos ausgetragen, wobei die menschenähnlichen Argon und die religiösen Erdsucher der Goner dem Spieler mit Rat und Tat zur Seite stehen. Zumindest, solange sie nicht über Gebühr provoziert werden. Und dann gibt es noch weitere Rassen, deren teils düstere Geheimnisse erst sehr spät ins Spiel kommen.

Derweil hat man aus drei teils schwenkbaren Kameraperspektiven schier endlose Raumweiten, farbenprächtige Lichteffekte, gewaltige Explosionen, Lensflares sowie mächtige Bauten zu Gesicht bekommen. Obwohl das Programm einen Direct3D-Beschleuniger zwingend voraussetzt, erreicht es aber grafisch nur etwa den Standard von „Wing Commander Prophecy" aus dem letzten Jahr. Denn nach dem atemberaubenden ersten Blick auf die Polygonobjekte offenbaren sich Schwächen im Detail. So hat zwar jede Rasse ihre eigene Farbe sowie ein individuelles Raumschiffdesign, doch die etwas lieblos gestalteten Texturen sehen aus nächster Nähe nicht mehr allzu spektakulär aus; bunte Raumnebel weisen Lücken auf.

Details und Gesamteindruck

Grafisch wäre auf der Negativseite noch anzumerken, daß die verwendeten Schriftfonts in höheren Auflösungen einfach hochskaliert werden, was sie ein wenig unförmig aussehen läßt. Positiv dagegen, daß eigene Logos für die Raumstationen importierbar sind und die bestmögliche Framerate am eigenen PC-System durch das Weglassen tatsächlich unwichtiger Details automatisch erreicht wird. Und weil die gelegentlichen Zwischensequenzen direkt aus der 3D-Engine heraus berechnet werden, fügen sie sich perfekt in den doch recht harmonischen Gesamteindruck ein. Der wird auch von Sphärenklängen, Surround-Effekten sowie hervorragender deutscher Sprachausgabe vom sexy Bordcomputer bis zu schnarrenden Aliens geprägt.

Weniger glücklich waren unsere Testpiloten über die Steuerung. Zwar hat man sein Schiff bzw. dessen simple, aber durchaus herausfordernde Flugphysik via Tastatur, Maus oder Joystick präzise im Griff, doch müssen alte „Wing Commander" erst mühsam umdenken: Viele Kommandos sind trotz Force-Feedback-Unterstützung für den Steuerknüppel der Tastatur vorbehalten und können nicht indi-

viduell umgruppiert werden. Auch, daß die Multiple-choice-Gespräche nicht abbrechbar sind, nervt mit der Zeit. Andererseits gewinnt das Gameplay mit zunehmender Dauer an Faszination. Am meisten Spannung versprechen nämlich die Erkundungsflüge in ferne Sektoren, sobald die Mühsal der ersten Aufbauphase hinter einem liegt. Kein Game für Gelegenheitsspieler also, aber eine tolle „X-Akte" für ausdauernde Raumhelden, die bereit sind, sich in einem komplexen SF-Universum über Wochen oder gar Monate hochzuarbeiten. (pk)

Ganz persönlich

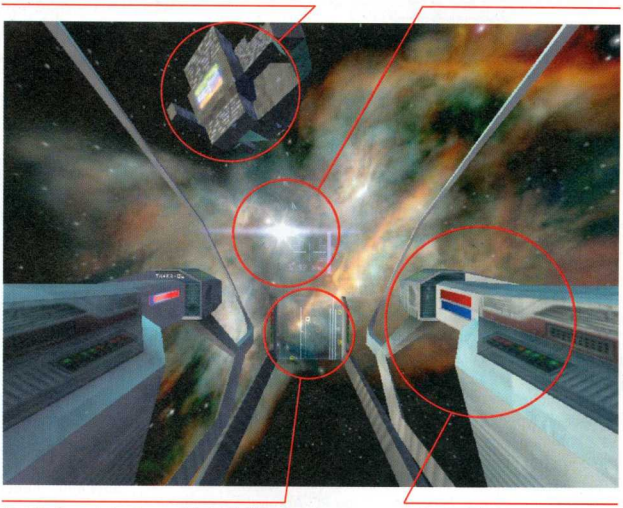


Paul

...fehlen mir derzeit nur noch 400 Credits, bis ich mir neue Raketen leisten kann – hurra! Anders gesagt: X ist zur Zeit *die* Space-Opera und hat das alte „Elite"-Fieber wieder voll ausbrechen lassen. Hier ist das Universum in der Tat schier unendlich, hier sind die Möglichkeiten für den Spieler wirklich nahezu grenzenlos. Trotzdem will ich kein Hehl daraus machen, daß mich die im Test aufgezählten Schwächen im Detail ärgern. Gerade wegen der langen Wartezeit auf den Titel und ihrer Vermeidbarkeit! Doch wenn packendes SF-Entertainment auf Monate hinaus gesichert ist, sollte man sich nicht über Kleinkram wie teils lieblose Texturen oder seltsame Schrifttypen aufregen, stimmt's?

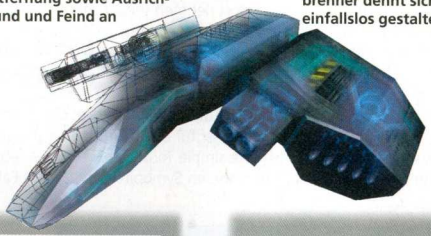
Teils gewaltige Raumbauten wissen zumindest aus der Entfernung zu überzeugen

Feine Lichteffekte bestimmen das Erscheinungsbild

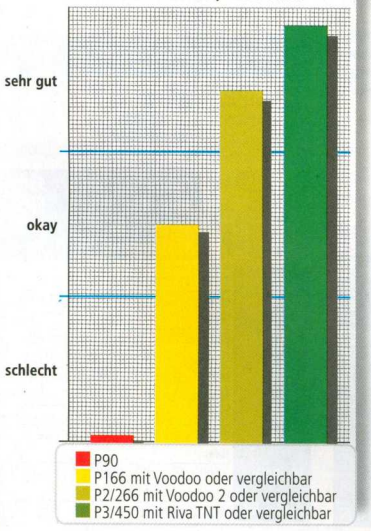


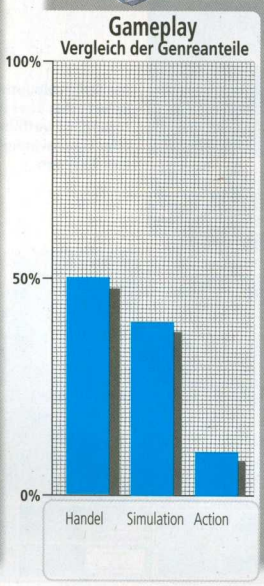
Das Radar zeigt mit verschiedenfarbigen Linien Entfernung sowie Ausrichtung von Freund und Feind an

Bei zugeschaltetem Nachbrenner dehnt sich das etwas einfallslos gestaltete Cockpit









X – Beyond the Frontier
(THQ/Egosoft)

Faszinierende Raumhandelssim im Stil von „Elite"

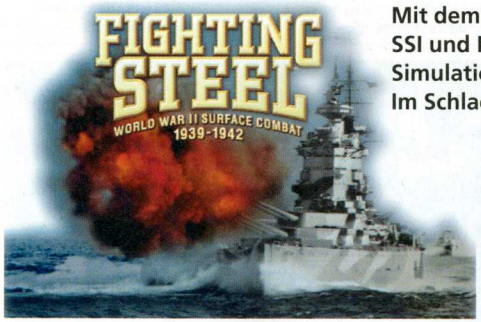
USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 99,– DM

85%



Grafik	*81%*
Sound	*83%*
Steuerung	*79%*
Motivation	*88%*

Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel in Highcolor, Grafikdetails variabel, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Flightsticks (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.egosoft.com



Mit dem WW2-Flugi „Luftwaffe Commander" lieferten SSI und Mindscape Anfang des Jahres eine brauchbare Simulation ab, doch Wasser ist ein anderes Element: Im Schlachtschiff geht der Spielspaß unter.



Die Flotte nimmt Befehle für Kurswechsel oder Feindbeschuß nur über eine unüberschaubare Anzahl einblendbarer Icons entgegen

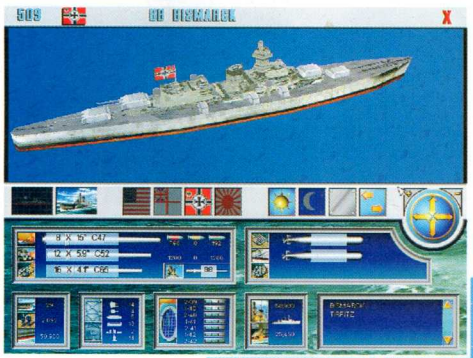
In vier Schwierigkeitsstufen stehen je zehn historisch verbürgte Missionen für England, Amerika, Japan oder Deutschland bereit. Alternativ warten zufallsgenerierte Einsätze und per Editor selbsterstellte Szenarien. Auch an Schiffen mangelt es dem Programm nicht, denn abhängig vom Auftrag können bis zu 90 verschiedene Typen aus den Kriegsjahren 1939 bis 1942 zum Einsatz kommen – darunter auch so geschichtsträchtige Pötte wie die deutsche Bismarck oder die britische Hood.

Ehe man in See sticht, wird die Flotte zusammengestellt und munitioniert. Anschließend findet sich der PC-Admiral auf einem dreh- und zoombaren 3D-Schlachtfeld wieder, wahlweise auf einer simplen 2D-Draufsicht. Hier wie dort nehmen seine Schiffe sowohl einzeln als auch in Verbänden ihre Befehle für Kurswechsel, Ausweichmanöver oder Feindbeschuß mit den drei möglichen Munitionsarten entgegen.

Ein Schlag ins Wasser

Doch die Maussteuerung über Icons und zahlreiche Untermenüs ist der Untergang jeder koordinierten Offensive: Ob man nun versucht, die behäbigen Dampfer für einen Gruppenangriff zu positionieren, oder bloß eine simple Torpedosalve abfeuern will, im Gewimmel der einblendbaren Symbolfenster steht der Stratege auf verlorenem Posten.

Warum sollte man sich aber ins Gewühl stürzen wollen, wenn die texturierte Polygongrafik selbst mit einer 3D-Karte an Bord dem Auge wenig zu bieten hat: Explosionen, wechselnde Wetterbedingungen, Tag- und Nachtszenarien – alles wirkt allenfalls zweckmäßig. Daß Soundeffekte nur marginal aus den Boxen tröpfeln und die Musikbegleitung der Menüs ausgesprochen lahm ausgefallen ist, paßt ebenfalls ins Bild eines digitalen Seelenverkäufers. Ein typischer Fall für Hardcore-Strategen.(rf)



Die Schiffsbibliothek liefert Infos über Panzerung, Bewaffnung oder Geschwindigkeit von 90 Typen



Das Schlachtfeld läßt sich wahlweise als scrollbare 2D-Karte oder als zoom- und drehbare 3D-Umgebung darstellen

Fighting Steel
(SSI/Mindscape)

Verwässerte WW2-Kampfschiffsimulation

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

52%



Grafik	55%
Sound	50%
Steuerung	42%
Motivation	50%

Datenträger	1 CD, 215 oder 360 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt
Sound	Menümusik und Soundeffekte im Spiel separat regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler über (Null-)Modem, bis zu vier via Internet oder LAN
Online-Info	www.ssionline.com

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
(Ch, am, ö/ö Versand) Spiele (das sind die Meisten) immer sofort ab 1.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 die Vorbestellung gen 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 13.6.99 *= noch nicht verfügbar am 13.6.
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.

Game It!

Titel des Monats Juli: PC Games Collection Vol. 1*

44,99

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**
Braveheart*	**a.A.**
Discworld Noir*	**79,99**
Hidden & Dangerous*	**69,99**
Jagged Alliance 2	**59,99**
Kingpin*	**69,99**
Kurt	**64,99**
Panzer General 4	
Rückkehr nach Krondor	**69,99**
Streetwars*	**79,99**

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

D-Info 99 29,99

3D Ultra Minigolf 34,99 5h
Element 24,99
7th Guest 29,99
A10 Cuba 19,99 N
Train 14,99
Abe's Odysee 24,99
Agent Armstrong 19,99
Airfix Collpa 19,99

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 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Ancient Evil 24,99
Arcade Pool 2 24,99
Army Men 24,99
Art of War Vol. 1 24,99
Art of War Addon* 19,99
Asteroids 19,99
+dto. 19,99
Azrael's Tear 19,99
Baldurs Gate 69,99
Baphomets Fluch 19,99
Baphomets Fluch 2 29,99
Battle Isle 3 + Data 22,99
Battle Isle 3 24,99
Battle Cruiser 24,99
bto. Levels 19,99
Betrayal in Antara 19,99
Birthright 19,99
Biofuk 2 19,99
Bleifuß Fun 19,99
Bleifuß Rally 19,99
Brettspiele 14,99 N
Bundesliga Manager 14,99
Bundesliga 98 +Pack 29,99
C & C 1 Megabox 29,99 N
C 64 Spiele 19,99
Carmageddon (USK 12) 24,99
Catz 2 29,99
Caesar 1 19,99 N
Chessmaster 5000* 19,99
Civilization 2 24,99
Civil War General 2 19,99
Conflict Freespace & Data 19,99
Creature 3 19,99
Creatures Deluxe 19,99
Cyber Wars (Carm+Data) 34,99
Dark Reign 19,99
Dark Reign Mission 19,99
Der Industriegigant 24,99
Descent 3 29,99 N
Destruction Derby 2 29,99
Dethkarz 29,99
Deathtrap Dungeon 29,99
Diablo 24,99
Diablo Hellfire 24,99
Diablo: Diabolt. Tricks 24,99
Die by the Sword 24,99
Die Siedler 2 Mission CD 19,99
Die Rugger 2 29,99
Die große Schlacht je 19,99
(Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Rifles)
Die Kosmicks* 29,99
Die Siedler 2 Gold 29,99
Die Siedler 2 Mission 29,99
Diedler 2: Die Besiedlung 29,99
Dogz 3 29,99
Dracula 19,99
Dragon Lore 19,99
Dune 19,99
Dungeon Keeper Gold 29,99
Dynasty General 19,99
Earthworm Jim 19,99
Eastern Front 24,99
Elisabeth 1 Classic 24,99
Excessive Speed 19,99 N
Extreme Assault 24,99
F1 Grand Prix 2 19,99
F1 Manager profess. 14,99 N
F22 Raptor 19,99
Fallout 19,99 N
Fantasy General 24,99
Fields of Fire 24,99
Flottenmanöver 24,99
Flood 19,99
G-Police 34,99
Gex 3D 24,99
Grand Prix Manager 2 24,99
Hanse 1480 34,99
HEDZ 95 24,99
Heart of Darkness 24,99
Heroes of M&M 24,99
Heven 2 Portal Praevus 29,99
Holiday Island 24,99
Hugo 4 29,99
Imperialismus 9,99
Imperium Galactica 24,99
Incubation 24,99
Incubation Mission 19,99
Indiana Jones 3+4 29,99
Interstate 76 19,99 N
Interstate 76 Nitro 29,99
Intf War 29,99 N
Kartenspiele 14,99 N
King's Quest 7 19,99
Leisure S. Larry 7 24,99
Lands of Lore 2* 24,99
Larry Collection 34,99 N
Lighthouse 19,99
Little Big Adventure 1 29,99
Little Big Adventure 2 29,99
Lode Runner 14,99 N
Lords of Magic Classic 29,99
Lucky Luke 24,99
Magic Commander 24,99 P
M1 Tank Platoon 24,99
Mah Jong 19,99 N
Mana 19,99 N
Master of Orion 19,99
Mayday 29,99
Max 3 19,99 N
Max 2 14,99
MDK 19,99 P
Mechwarrior 2 19,99
Mech 2 Mercenaries 19,99 N
Monopoly 19,99
Monopoly Star Wars 32,99
Motoracer 2 29,99 N
Moving Puzzle's 19,99
Nascar 2 + Track Pack 19,99
Need 4 Speed 2 SE 19,99
Nihilist 19,99
Outpost 1+2 29,99
Pandemonium 2 29,99
Panzer Commander 24,99 P
Pax Imperia 19,99
Perry Rhodan 34,99
pazu Brücke d. Unendl. 24,99
Phantasmagoria 1 27,99
Phantasmagoria (engl.Index) 29,99
Pinball Classics (4 Games) 19,99
Pinball Classics Vol. 2 19,99
Pitfall 19,99 N
Pizza Connection 14,99 N
POD 19,99
Police Quest SWAT 29,99
Privateer 2 Darkening 24,99
Pro Pinball: Timeshock 24,99
Quiz & Co: Tiere 24,99 N
Rally Racing 19,99

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	89,99
Lands of Lore 3	79,99
Popolous 3	79,99
Sim City 3000	89,99

Red Baron 2 Classic 24,99
Resident Evil 1 24,99
Risiko 99 29,95
Road Rash Classic 29,99
Rollcage 24,99
Schleichfahrt 19,99
Sens. World of Soccer 19,99
Seven Kingdoms 19,99
Shanghai 2 Drachenauge 19,99
Shanghai Dynasty 19,99

Geheimtip des Monats:
Mechwarrior 3 69,99

Die fesselndste Computer-Umsetzung der Mech-Saga

Jochen Rist

Nie zuvor war das Gefühl, in einem Riesenroboter zu sitzen, so gelungen und real

Martin Schnelle

PC Player 7/99 Gold

Sid Meiers Gettysburg 29,99
Silent Hunter Comm. Ed. 9,99
Sim Ant 14,99
Sim Copter 14,99
Sim City Classic 19,99
Sim Farm 19,99
Sim Life 14,99
Sim Tower 19,99
Skat 19,99
Speed Busters 29,99
Spellcross 24,99
Theme Hospital 29,99
Tie Fighter 19,99
TOCA Touring Car* 29,99
Total Annihilation 29,99
Total Annih. Add-On 24,99
Total Air War 34,99
Transport Tycoon Deluxe 19,99
Trash 'it! 29,99
Trivial Pursuit 24,99
Trophy Bass 3 19,99
Ultima Race 19,99
Uprising classic 32,99
VP Power Boat Racing 19,99
Wall Street Trader* 29,99
War in the Gulf 19,99
War Wind 2 24,99
Wargasm 34,99
Warhammer 2 24,99
Wing Commander 4 29,99
Wing Commander 5 29,99
World League Basketball 24,99
Worms 2* 24,99
X-Com - Apocalypse 24,99
2 + Expansion Set 24,99
Zeppelin 24,99
Zork Grand Inquisitor 24,99

CD ROM

3D Ultra Deluxe	49,99
500cc Grand Prix	**39,99**
Actua Warthogg*	79,99
ACM 1918*	69,99
Action Hall of Fame	69,99
Actua Ice Hockey 2*	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire	49,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age Ruffstieg Roms	24,99
AH 64D Longbow 2	79,99
Airline Tycoon	34,99
Anno 1602	19,99
Alien v. Predator*	64,99

Unreal Tournement 69,99
Sofort vorbestellen = sichere Lieferung

Alien vs. Predator e.	79,99
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
Army Men 2*	74,99
Asker der Tiefe	69,99
Attack of Saucerman*	69,99
Autobahn Raser	24,99
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	69,99
Baldur's Gate Diablo Add-On	29,99
+beides zusammen	94,99
Bob Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	29,99
Barrage*	69,99
Battle of Britain*	69,99
Battlespire*	69,99
Big Red Racing	44,99
Bilfa 3	69,99
Bleifuß Compilation	99,99
Braveheart*	a.A.
Bundesliga 99	74,99
Bundesliga Stars 2000*	69,99
Caesar 3	74,99
Caesar Gold	34,99
Carmageddon 2	69,99
Cart Precision Racing	44,99
Catan – die erste Insel	69,99
Civ: Call to Power	**74,99**
Civ 2 Multiplayer	24,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2 Ultima 1+2+Multi	24,99
Close Combat 3	89,99
Colin McRae Rally	69,99
Comanche 3.0 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos	69,99
dto. Im Auftrag d. Ehre	54,99
CC 3* siehe Sonderfeld	
C & C 2 Megabox	59,99
Cosmopolitan: My Style	34,99
Creatures 2	74,99
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 Pate	69,99
Der Verkehrsgigant*	a.A.
Die große Schlacht: Hannibal	69,99
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	a.A.
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	24,99
Die Verzauberung	24,99
Die Völker	69,99
Discworld Noir*	79,99
Dodgem Arena*	69,99
Drakan*	74,99
Druid*	74,99
DSF 98/99 Saison Edition	24,99
DSF Golf 99*	74,99
DSF Pack	44,99
Duke Nukem	69,99
Duke 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2* siehe Sonderfeld	
Earth 2150*	**64,99**
East Front 2*	64,99
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99
Eliminator	59,99
Emergency	69,99
Emergency Addon*	39,99
Empire Pro Boarder	79,99
European Air War	54,99
Expendable	64,99
Extreme 4X	69,99
F1 Racing Sim 2	49,99
F1 Racing Sim 2 Addon	29,99
F 16/Mig 29 Bundle	69,99
Falcon 4.0	69,99
Fifa 97	29,99
Fifa Soccer 99	84,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	79,99
Flanker 2.0*	74,99
Fleet Command	69,99

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

Playstation & N64 führen wir auch!

Flugsim's siehe Sonderfeld	
Formel 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Frankr. 98 Fußb. WM	42,99
Fritz 5	39,99
Gangster Cop	69,99
Gabriel Night 1+2+Lösung	34,99
Game Boy	49,99
Game Gallery	59,99
Gangsters	69,99
Genetic Evolution	69,99
Golf 99	39,99
Grand Prix Legends	69,99
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	24,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Grim Fandango	69,99
Gut gemischt!	42,99
Half-Live dt.	79,99
Hardwar	69,99
Hattrick Wins*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Hellcopter	69,99
Heretic 2	79,99
Heroes of M&M 3	69,99
Hidden & Dangerous*	69,99
Homeworld	74,99
Hoyle 5	69,99
Hugo Gold	39,99
Hugo Xl+	44,99
Incoming	44,99
Imperialismus 2*	74,99
Interstate 76 Nitro	42,99
Interstate 82*	79,99
Israeli Air Force	74,99
Jack Nicklaus Golf e.	74,99
Jagged Alliance 2	59,99
Jane's Combat Sim 2+1	99,99
Jazz Jack R. Mission	19,99
Jedi Knight + Mission	84,99
Jedi Alliance	14,99 N
Jetfighter NFL 2000*	74,99
Judgement Force*	79,99
Kingpin	69,99 N
Kings Quest 8	74,99
KKND 2 - Krossfire	59,99
Knights and Merchants	44,99
dto. Level CD Topware*	24,99
Kurt	64,99
Land der Hoffnung	24,99
Landet*	84,99
Lands of Lore 3 siehe Sonderfeld	
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Links 2	a.A.
Liberation Day	69,99
Links '99 dt.	74,99
Live Wire*	49,99
Lords of Magic	69,99
dto.: Legends of Urak	29,99
Lords of Realms 2+Siege P.	34,99
Lösungsmenükunst	19,99
Hierzu: Spells of	34,99
Magic: Duel of Planes	74,99
Mankind	74,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3*	69,99
Mephisto: Meisterschule	24,99
Mephisto: Genie 3	24,99
Micro Machines 3	32,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic 6	74,99
MIG Alley*	74,99 N
Might & Magic 1 – 6	74,99
Might & Magic 7*	74,99
Monkey Island 3	69,99
Monkey Island 1+2	69,99
Monster Truck M. 2	59,99
Motocross Madness	69,99
Motocross Madness 2	69,99
Motorhead	69,99
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
Myth 2*	74,99
Myth 2 US*	74,99
N.I.C.E. 2	79,99
Nascar Revolution	79,99
Nascar Road Racing*	74,99 N
Nascar 99	34,99
Need 4 Speed 99	79,99
Need 4 Speed 4	79,99
Newman Haas Racing	69,99
NFL Blitz*	79,99
NHL 2000*	79,99 N
NHL 99	79,99
N.I.C.E. 2 Tune Up*	24,99
Nightlong	74,99
North vs. South	74,99
NOLF	74,99
Oddworld: Abe's Exodus	64,99
Official Formula One Racing	74,99
Outcast	74,99 P
Outlaws	34,99
Panzerlehr*	74,99
Pinball Archiv 98	24,99
PC Games Archiv 98	24,99
PC Games Archiv 2	24,99
PC Games Collection	44,99 N
Die verbotene Stadt	34,99
Pharag	64,99
Pizza Syndicate	69,99
Populous: The Beginning	69,99
Populus - The 3rd siehe Sonderfeld	
Prinzip Hierzu*	74,99
Powerslide	74,99
Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf	74,99
Puma Street Soccer	69,99
Quake Mission Pack	29,99
Rage of Mage	89,99
Rage of Mage 2*	89,99
Rainbow Moon 2	74,99
RR Tycoon 2 Mission	34,99
Rainbow Six Gold*	69,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six Championship	99,99
Rayman Fun Pack*	74,99
Rayman Gold	34,99
Rebel Moon Revolution	69,99
Rebellion	69,99
Recoil	74,99
Red Jack	69,99
Redline	74,99
Rent-a-Hero	74,99
Republik	69,99
Requiem	69,99
Return to Krondor US*	84,99
Revenant*	74,99
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Roller Coaster Tycoon	69,99
Rollcage	74,99
Rollcage 2000	69,99
Rückkehr nach Krondor*	69,99
Rugrats	
Rugrats Impressionist	34,99 N
Freche Spiele	34,99 N
Rugrats Pfrittshop	34,99 N
Rush 2: Extreme Racing	69,99
SAGA - Age of Vikings	69,99
Sanitarium	69,99
Savage Arena	69,99
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	34,99
Shogun	69,99
Shogun*	69,99
Silver	67,99P
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Sim City 3000 Addon ab	19,99 N
Simon the Sorcerer	64,99
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Slave Zero*	69,99
Soldier of Fortune	74,99
Solar*	69,99
Southpark*	69,99
Spielelösungen 1 / 2 je	14,99
Sports Car GT	79,99
Sports TV Boxing	69,99
Squad Commander	49,99
Star Gen	74,99
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	69,99
Klingon Honor Guard	34,99
Next Gen: Final Unity	69,99
Starshot	44,99
Star Wars:	
Rebellion (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	49,99
Droids	34,99 N
Dunkle Bedrohung	69,99
Racer	69,99
Rogue Squadron	69,99



Streetwars* 74,99
Superbike World Champ. 79,99
Terminator 3* 74,99
Pfefluriian Defence 69,99
Test Drive 5 79,99
Thrust, Twist & Turn 79,99
Thunder Brigade* 74,99
Tips & Tricks 32,99
Titanic 32,99
TOCA 74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 29,99
Tomb Raider 2 39,99
Tomb Raider 2 Add on 24,99
Tomb Raider 3 74,99
Tonic Trouble* 69,99
Transport 69,99
Total Annihilations Kingsdom* 74,99
Total Heaven 2 54,99
Trespasser 74,99
Tunguska 69,99
Turok 69,99
Turok 2 engl. Original 69,99
UEFA Champions. 98/99 19,99
Ultima Ascension* 79,99
Ultima Online 69,99
Unreal 1 Version 39,99
hierzu: Mission Pack* 29,99
Unreal Tournament 69,99
Unreal Tournement US* 74,99
Ugrisinė 2 74,99
V-Rally 64,99
Vegas Games 2000 64,99
Verrat i. d. verb. Stadt 74,99
Viper Racing 450 PS 69,99
Wall Street Tycoon** 74,99
Warbirds* 74,99
Warcraft 2 +Mission 42,99
Warhammer 40K Rites 69,99
Warhammer 40K Chaos 69,99
Warzone 2100 74,99
Western Front 69,99
Wild Nine 69,99
Wild Metal Country* 69,99
Wizard's Compilation 69,99
World Football Manager 74,99
World War 2 Fighters 79,99
Worms: Armageddon 64,99
X-Beyond the Frontier* 69,99
X-Files: The Game 79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss. 59,99
X-Wing: Alliance 89,99
X Wing Alliance US 89,99
Y.A.R.G. 69,99 N
You don't know Jack 2 64,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Combat Pilot 2	49,99
F16	69,99
F16 Pilot 99	69,99
F15 99 Classic	39,99
F5 98	74,99
F18	74,99
FS Aircraft Collection	47,99
FS Airport &Scen. Des.	49,99
FS EFIS '98	49,99
FS Flight Shop	49,99 P
FS Flight Sim Planer	49,99
Szenerien:	
Bavaria Spec.Edition	54,99
Bavaria	34,99 P
Europe 1 Pro	64,99
Europe 2	69,99
Europe 3	69,99
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99 N
Hong Kong 99	34,99
Mallorca*	39,99

Sammelausgaben

Adventure Hall of Fame	44,99
Play the Games Vol. 1	59,99
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99
Gold Games 4	49,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Pepper Pack 2	34,99
Spielelösung. Cheats	24,99

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, Cornelsen, Meyer Mulitm., Hexagon, Bertelsmann , Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Check Com 2000 29,99
Testsieger für Jahr 2000!
Diverse Hersteller
Notebook Joystickport 109,99
Schalt.Netzteil für 2 Joysticks
Notebook Gravis Game Pads
Handtal Commander 89,99
CH Products
Lightstick 69,99
F 16 Combat Stick 129,99
F 16 Fighter Stick 169,99
Force FX Feedback 149,99
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
Terminator Gamepad 44,99
Gamepad Pro (auch USB) 49,99
Grip System 39,99
Analog Pro 39,99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,99
Freestyle Pro 1.0 104,99
Precision Pro 2 169,99
Force Feedback 2 209,99
Force Feedback Wheel 239,99
Saitek
Cyborg 3D Digital Pad 49,99
Cyborg 3D Digital Stick 129,99
Hierzu: Rechtshander, 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
Force Feedback Wheel 299,99 P
Hotas 1 Sprint Wheel 79,99
Nascar Super Speed 149,99
Formula 1 2 Lenkrad 169,99
Nascar 4GP 244,99
Premier Pad 29,99
Top Gun Joystick 149,99

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 229,99
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
DVD ROM 3 69,99
DVD Theatre incl. MPEG2 439,99

Action Figuren

Neu!
Crash Bandicoot je 29,99
Metal Gear Solid je 29,99
Quake II 29,99
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

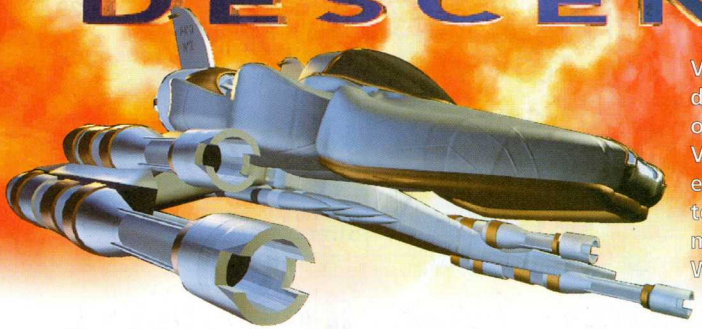
Vorkasse nur noch DM 4,99!
alle Versandarten frei ab DM 180,-

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 – 030/5109782O
10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374
12053 Berlin
JE Games Neukölln
Sonnenallee 5 – 030/6222011
12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 – 03077235248
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 – 03083047223
14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4– 03302/272706
17291 Prenzlau
Heiligengeiststr. 26 – 04731/735386
39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu ab Juli**
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/66478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07272/778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87701 Memmingen
Maximilianstr. 21 – 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/35283532
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. 1 – 09231/3161
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

DESCENT 3

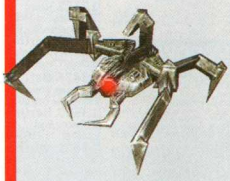


Vier Wochen nach dem Test der abgespeckten OEM-Version zum Verkauf im Bundle mit Voodoo 3-Karten nun also die endgültige Reifeprüfung: Interplays neuer Tunnelflieger mit allen Levels, sämtlichen Waffen und Gegnern.

Metalheads: Gegner zum Fürchten



NA Gunslinger: bleibt immer cool, gute Trefferquote, sollte schnell erledigt werden



PB-5 Pest: Zur Müllvernichtung entwickelt, ist die größte Gefahr sein Zersetzungsstachel



SH-1100 Thresher: äußerst robuster Robot-Veteran, mit dem man nicht in den Infight gehen sollte



RAS-2 Tubbs: Mit dem Virus infiziert, definiert der RAS-2 den Begriff Polizeibrutalität völlig neu



O-2 Orbot: wendig und gut bewaffnet, doch schwache Hitzeschilde sind seine Achillesferse

Virenkiller gesucht

Nach „Sol Ascent" wage ich mich erneut in die schwindelerregenden Abgründe und verschlungenen Stollen planetarer Minen – die spektakulären Freilichtarenen sind noch immer die spielerisch größte Bereicherung seit den beiden ersten Teilen, deren Storyline hier fortgesetzt wird: Wieder muß eine Armee aus virenverseuchten, hochspezialisierten Robotern bekriegt werden. Drahtzieher ist der Vorsitzende der Post Terran Mining Corporation, in dessen Auftrag ich bei Serienbeginn zum ersten Himmelfahrtskommando startete. Mit zu monströsen Kampfmaschinen mutierten Arbeitsdroiden will der „Chefvirologe" jetzt die Herrschaft über das gesamte Universum an sich reißen.
Die Rahmenhandlung ist zwar immer noch mehr Hintergrund denn Geschichte, doch hält sie die 3D-Action straffer zusammen als bisher. Rendersequenzen greifen den Cliffhanger am Ende von Teil zwei auf: In einer dramatischen Rettungsaktion wird der Spieler aus seinem zerstörten Gleiter geflext. Freilich nur, um in drei neuen Fliegern erneut zu Felde zu ziehen – Helm auf zum Gebet…



Das Renderintro zur stärksten Storyline der Serie



Die neuen Außengebiete: im Cabrio gegen Geschütztürme



Hier sind rechts die Guidebot-Kamera und links der Rückspiegel aktiv – fast zu viele Infos für zwei Augen



Dieses Sicherungssystem verschießt gefährliche Blitze – es zu deaktivieren, ist eines der Mini-Puzzles

Robbi und ich

Nach der Wahl unter fünf Schwierigkeitsgraden und einem detaillierten Briefing findet man sich an Bord eines wendigen Schwebegleiters wieder. Per E-Mail werden die Missionsziele (Zugangscodes besorgen, Maschinen aktivieren, Sicherungssysteme ausschalten, Gefangene befreien usw.) ständig aktualisiert. Die Displays dürfen vielfältig modifiziert werden, wahlweise lassen sich Waffen samt Munitionsvorrat, Rückspiegel oder die Spionkamera des Guidebots einblenden. Dieser wegweisende Begleiter sucht Power-ups und das nächste Missionsziel oder läßt sich als Spion vorausschicken. Und bei Bedarf wird er zum Feuerlöscher, kämpft als Wingman oder versucht, Gegner zu Verbündeten umzuprogrammieren. Bei den sparsam eingestreuten Puzzles (etwa Roboter mit Chemikalien beladen; dann über einem Säurebecken zerstören, um eine Explosion zu provozieren) hilft der Sidekick freilich nur begrenzt weiter. Und bei der Wegsuche wünschte ich ihm manchmal ein paar Schaltkreise mehr.

Damit die Orientierung in den 15 riesigen und teils unter Zeitdruck zu bewältigenden Levels nicht verlorengeht, können aber auch Markierungen gesetzt und mit einer Notiz versehen werden. So lassen sich später Räume gezielt identifizieren und über das HUD sogar beobachten, um Gegnerbewegungen, Ausgänge usw. zu lokalisieren. Die Marker finden sich auch auf der zoom- und drehbaren 3D-Karte wieder, deren Übersichtlichkeit nach wie vor zu wünschen übrig läßt. Wenn man dennoch so gut wie nie ratlos im Maschinendschungel herumsteht, dann mehr dank des untergliederten Missionsaufbaus, der ständigen Rückmeldungen über erzielte Fortschritte und der Guidebot-Funktionen.



Die Gegner erfordern flexible Kampftaktiken; in dieser Situation war pure Feuerkraft gefragt

Descent in Hochform

Okay, die komplexe Steuerung kann einen anfänglich schon abschrecken. Doch das einführende Flugtutorial sowie freie Konfiguration von Eingabegerät und Tastatur lassen schnell den Spaß an der Bewegungsfreiheit in vollen 360 Grad überwiegen. Perfekte Beherrschung des Gleiters und seiner 20 Waffensysteme – vom gemeinen Laser bis zu Lenkraketen – ist allerdings Pflicht, will man gegen die 30 verschiedenen Gegner mit ihren teils wirklich hinterhältigen Kampftaktiken bestehen; hier ist jeder Sieg ein Erfolgserlebnis. Besonders viel Befriedigung versprechen dabei ausgefuchste Vorgehensweisen, etwa durch den Einsatz der fünf unterschiedlichen Minen und zwölf Power-ups.

Im Multiplayermodus trennt Descent 3 dann endgültig die Spreu vom Weizen. Hier kann eben nicht jederzeit auf die Speichermöglichkeit samt Quicksave-Shortcut zurückgegriffen werden. Kein Spiel für jedermann also, aber der ultimative Kick für Fans: Detailliert-plastische Grafik ganz ohne Blut, aber mit reichlich Effekten, bombastische Surround-FX und ein abgedrehter Techno-Soundtrack machen die Tunnelflüge zu einem Fest für die Sinne – durch Elsas neue 3D-Brille „Revelator" betrachtet, gar zu einem nie gekannten Erlebnis! (mt)

Descent 3
(Outrage/Interplay)

3D-Action für Kenner und Könner: schön, fordernd, intelligent

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

86%



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

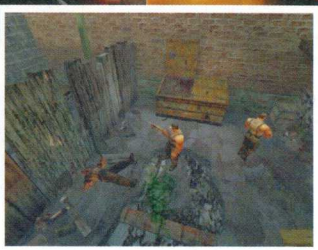
Datenträger	2 CDs, 250, 570 oder 950 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleuniger werden über D3D, OpenGL und 3Dfx-Glide unterstützt
Sound	Musik und Effekte getrennt regelbar, wahlweise 8 oder 16 Bit
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet in 5 Deathmatch-Varianten, Capture the Flag, Monster Ball und dem strategischen Entropy
Online-Info	www.interplay.de



Life of Crime

Stellen Sie sich vor, die beiden cineastischen Enfants terribles Quentin Tarantino und Robert Rodriguez hätten statt des Films „From Dusk till Dawn" zusammen einen Ego-Shooter gemacht – damit können Sie sich den folgenden Test schon fast sparen...





Bereits das kurze Intro in der auch im Spiel verwendeten Grafik spart nicht mit Blut



Das alternative Chicago der 30er Jahre ist stimmungsvoll ausgeleuchtet und steckt voller animierter Details wie dieser rollenden Hochbahn



Der freundliche Herr hinter der kugelsicheren Scheibe bietet Verbandskästen, Munition und sieben verschiedene Waffen feil

Chicago 1930

Die virtuelle Gangsterballade handelt in der amerikanischen Hochburg des Verbrechens, allerdings wird das Chicago einer alternativen Vergangenheit von hochmodernen Gangs terrorisiert – mit Schnellfeuerwaffen, Raketen- sowie Flammenwerfern herrschen Schläger, Drogensüchtige und korrupte Polizisten über die Straßen. Der Spieler erwacht nun als Opfer eines Überfalls in einem dreckigen Hinterhof und sinnt auf Rache: In Gestalt des grobschlächtigen Thug soll man über 24 Levels hinweg eine schlagkräftige Bande zusammentrommeln und es zum Boß der Bosse, dem sogenannten „Kingpin", bringen. In den einfacheren der drei Schwierigkeitsgrade stößt man dabei auf weniger Gegenwehr und kann auch härter austeilen, doch umsonst ist in so einer Ganovenkarriere stets nur der Tod. Die Dollars für Wummen nebst Munition und Verbandszeug (alles erhältlich bei windigen Ladenbesitzern) oder Gefolgsleute verdient man sich ausschließlich durch Überfälle auf die halbkriminellen Bewohner der Slums. Preiswert kommt Thug durch derlei Beschaffungskriminalität allenfalls an tumbe Haudraufs, während sich gute Bodyguards ihre Talente relativ teuer bezahlen lassen. Bis zu 3 Mitarbeiter gleichzeitig nehmen dann via Tastendruck Befehle zum Angriff, Folgen oder Schmierestehen entgegen.

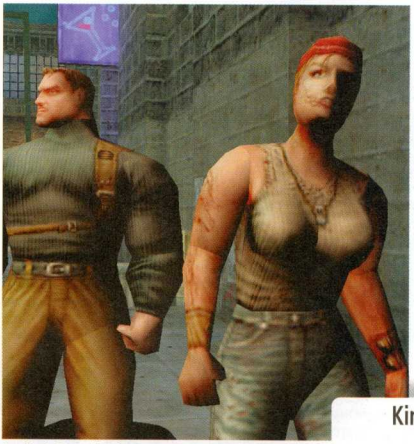
Gewalt ist (k)eine Lösung

Die eiserne Faust alleine macht freilich auch hier noch keinen Al Capone. Schon deshalb nicht, weil die CPU-gesteuerten Charaktere beim Anblick einer Bleispritze nur zwei Reaktionen kennen: schnelle Flucht oder sofortiger Angriff. Daher läßt sich die Waffenhand auch verbergen, um den Damen und Herren vielleicht Tips zum weiteren Vorgehen zu entlocken. Dazu spricht man sein Gegenüber freundlich, neutral oder aggressiv an und erhält Antworten in schönstem US-Slang – das mit einem F beginnende „Four-Letter-Word" taucht öfter auf als in einem Drehbuch von Tarantino!

Am besten verstehen die Chicagoer Freaks am Ende eben doch die Sprache der Gewalt, weshalb man seine Waffenhand nicht allzu häufig verstecken wird, so originell dieses Feature im Genre auch sein mag. Apropos, Kingpin bietet noch mehr Ungewöhnliches. So trennen sich gemeuchelte Gegner hier nach dem Ableben zwar von ihrer Barschaft, wollen aber noch nicht mal im Tod auf ihre Waffen verzichten. Die Designer indessen wollten auf nichts verzichten, was 3D-Grafik heute sehenswert macht. Basierend auf id-Softwares aktueller Erdbeben-Engine wird da ein polygonales Effektfeuerwerk abgebrannt, das seinesgleichen sucht: Man kann den Schmutz in der Gosse förmlich riechen, wenn brennende Ölfässer oder flackernde Neonröhren die Graffities auf den Wänden tanzen lassen. Die Gegner sehen furchteinflößend aus und bewegen sich auch so. Ständig rattern Hochbahnen, heulen Hunde und dröhnen Ghettoblaster im Rap-Rhythmus der Band „Cypress Hill".



Die texturierten und tätowierten Polygon-Gangster sind schön animiert, ihr Schattenwurf läßt sich zugunsten einer höheren Framerate abschalten



In drei Grundhaltungen werden die zumeist verwahrlosten Bewohner befragt – sie antworten in englischem Slang und/oder Schimpfwörtern





Preiswerte Schläger können auf der Straße angeheuert werden, fähigere Bodyguards findet man in verruchten Bars

Auf bzw. unter dem Strich

...haben wir also ein atmosphärisch dichtes Game, dessen praktische Steuerung den beeindruckend präsentierten Weg zum Erfolg ebnet. Hierzulande dürfte ein Umweg über den BPjS-Index aber nahezu unumgänglich sein, denn dieses Chicago ist beileibe kein Ort für Kinder - trotz zehnfach verstellbarem Blut- bzw. Gewaltgehalt. Damit bleibt uns mal wieder nichts anderes übrig, als die Benotung von Motivation und Gesamteindruck unseren reiferen Lesern selbst zu überlassen. (rf)

Ganz persönlich

Wie man an meinen Haaren unschwer erkennen kann, bin ich volljährig und darf somit meinen Spaß an diesem spielbaren Film noir haben: Im wirklichen Leben würde ich düstere Stadtviertel meiden, in denen mich andauernd eine lichtscheue Gestalt anmacht oder anbettelt – vor dem Monitor jagt mir das stilechte Ambiente mit den lebensnah animierten Polygon-Freaks wohlige Schauer über den Rücken. Ehrlicherweise muß aber auch gesagt werden, daß die BPjS den Index just für solche Games ins Leben gerufen hat. Und diesbezüglich mußten die Jungs von Xatrix ja bereits für „Redneck Rampage" bluten.



Jack

Kingpin: Life of Crime
(Xatrix/Interplay)

Aufwendiger Ego-Shooter für hartgesottene PC-Gaboven

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM

?



Grafik	88%
Sound	80%
Steuerung	84%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, 275 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Grafikdetails variabel, 3D-Beschleunigung (via Open-GL) erforderlich
Sound	Sprachausgabe und Effekte nicht getrennt regelbar, während des Spiels können zur Musikuntermalung eigene Audio-CDs abgespielt werden
Eingabe	Tastatur/Maus oder Joystick (nicht empfehlenswert)
Sprache	englisch, deutsche Version unsicher
Multiplayer	2 Spieler über (Null-)Modem, bis zu 16 via LAN oder Internet
Online-Info	www.interplay.com

STAR WARS EPISODE I RACER

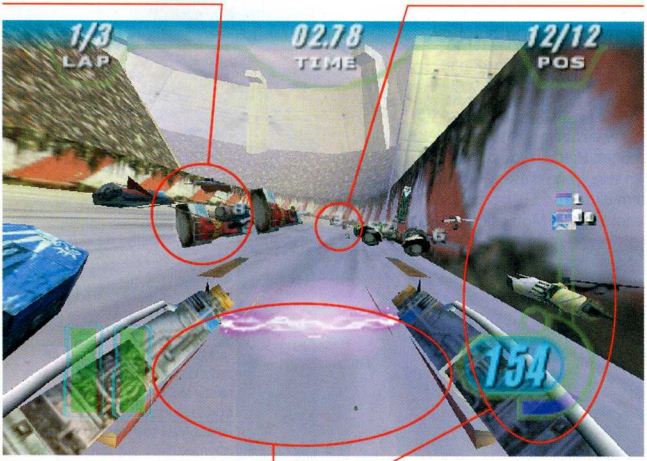
In den USA mußte George Lucas für seinen neuen Krieg der Sterne bereits Kritik einstecken, hierzulande dürfen sich Kinogänger erst ab dem 19. August ein Bild machen. Jetzt schon ist der Arcade-Racer zur Schlüsselszene erhältlich – und weckt gemischte Gefühle.



Im Intro schiebt Podrace-Champion Sebulba seine Gegner im Zweikampf noch locker gegen Felsen, im Spiel gelingt das wegen der unsensiblen Steuerung nur mit Mühe

Selbst in der höchsten Detailstufe fehlt es den Polygonmodellen an Eleganz und Details

Scheinen Computergegner ziellos umherzuirren, verfolgen sie oft zeitsparende Abkürzungen



Die zwei Egoperspektiven sind in der Praxis untauglich, die beiden Hinterbordkameras somit vorzuziehen

Vier umschaltbare Radar-Varianten zeigen den Streckenverlauf und/oder die Abstände zur Konkurrenz

Das Renderintro bringt die minutenlange Filmsequenz dramatisch auf den Punkt: Der junge Anakin Skywalker im selbstgebastelten Podracer gegen den fiesen Alien-Champion Sebulba, akustisch begleitet von einer Variation aus John Williams' Movie-Choral „Duel of the Fates" – das ist das klassische David-gegen-Goliath-Thema im SF-Look. Auch an das berühmte Wagenrennen aus „Ben Hur" fühlt man sich unweigerlich erinnert, wenn die beiden ungleichen Widersacher in ihren futuristischen Antigrav-Turbinengespannen annähernd mit Schallgeschwindigkeit über den Wüstenboden des Planeten Tatooine zischen.

Dem Spieler stehen anschließend noch vier weitere Piloten (Ebe Endocot, Dud Bolt etc.) und deren Vehikel zur Verfügung, um selbst an den Start zu gehen. Für den Sieger werden nach und nach nochmals 13 Schwebeboliden offeriert. Freilich unterscheiden sich die Modelle in der Praxis kaum hinsichtlich Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Bremse, zudem ist das schwammige Handling stets mit Optionen überfrachtet. Im Rennen soll man Instantreparaturen an den ohnehin sehr robusten Geräten genauso in den Griff kriegen wie Drifts, Dreh-, Steig- oder Sinkmanöver und sogar den Einsatz des Flammenwerfers auf Sebulbas Pod. Das überfordert bei hohem Tempo oft selbst die Reflexe eines Jedi-Ritters, besonders per Maus oder Tastatur. Am besten vergißt man also den ganzen Schnickschnack und belegt einen Analogstick mit Standardmanövern sowie Turboboost, um hartnäckige Verfolger abzuhängen, Schub zum Sprung über Schluchten oder Lavaseen aufzubauen und dabei Spaß am Gas zu haben.

Jung-Jedis auf Ben Hurs Spuren

Allzu viele optische Anreize sollte man sich von den Strecken auf Tatooine, der Eiswelt Ando Prime, dem Wasserplaneten Aquilaris und dem Industriegestirn Mon Gazza nicht erwarten. Von den seitlichen Begrenzungen abgesehen, wurden da auf teils arg simpel konstruierten Kursen kaum Hindernisse und Hingucker verbaut. Die mäßige Intelligenz der maximal zwölf Computergegner macht Siege in den ersten sieben Läufen der Amateurliga fast schon zur Pflicht, und der Karrieresprung in die deutlich spannendere Semi- bzw. Profiabteilung wird dann mit 14 interessanteren Parcours belohnt. So stellen etwa die schwer berechenbaren Gesteinsbrocken in den gravitationslosen Korridoren des Asteroiden Govo IV, aber auch die abwechslungsreichen Abschnitte am Dschungelplaneten Baroonda, Geschick und Timing auf eine echte Probe. Loo-

pings oder Korkenzieherstrecken fehlen dort freilich genauso wie brauchbare Trainingsmöglichkeiten, speicherbare Zeitentabellen oder ein Splitscreenmodus. Doch im Netzwerk dürfen sich bis zu acht Piloten auf fast allen 21 Kursen der sieben Welten austoben, lediglich vier Bonuspisten bleiben Solo-Cracks vorbehalten. Akustisch sind ordentlich lokalisierte Sprachfetzen, atmosphärische Musikklänge und mitreißende Soundeffekte speziell auf 3D-Soundkarten zu vermelden. Technisch wechseln sich Licht und Schatten ab: Den umfangreichen Einstellmöglichkeiten für Grafik und Steuerung stehen beispielsweise Moviesequenzen gegenüber, die ab einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel bloß noch daumennagelgroß sind. Und das Gelände ist stellenweise sehr hübsch gestaltet, dann wieder folgen schmucklose Wälder und Felsgebilde mit nur wenigen Reflexionen und Glanzeffekten.

Last and least fanden wir es ein bißchen schade, daß man deutschen Käufern der US-Packung beiliegende Gimmicks wie das Poster oder die Podracer-Blaupause vorenthält. Das aufwendig geprägte Cover ist da nur ein kleiner Trost. (rl)



Skurrile Physik: Die Pods schweben über dem Gelände, trotzdem ist die Traktion auf Eis anders als auf Sand



Siegprämien lassen sich im Tuningshop und am Schrottplatz gegen Nachrüstteile tauschen, echte Vorteile verspricht bloß der Turbo



Von den insgesamt 19 Antigrav-Vehikeln sind zu Beginn bloß sechs verfügbar

Ganz persönlich

So ganz war die Macht diesmal nicht mit Lucas Arts: Das Handling der Pods könnte besser, das Streckendesign lebendiger und die Spannung größer sein – als ich die erste Liga ohne nennenswerte Positionskämpfe gewonnen hatte, war ich ob der sieben öden Strecken schon ziemlich enttäuscht. Die gelungene Gestaltung speziell der am Asteroiden Govo IV abgehaltenen Läufe hat mich dann zwar etwas versöhnt, trotzdem ist dieser Racer insgesamt mehr ein netter Tempobolzer zum Film denn ein ausgereiftes Rennspiel.

Richy



Star Wars Episode 1: Racer
(Lucas Arts/THQ)

Der Arcaderacer zum Kino-Blockbuster

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

71%



Grafik	72%
Sound	80%
Steuerung	68%
Motivation	70%

Datenträger	1 CD, ab 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	2 CD-Audiotracks, Surround-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im Netzwerk
Online-Info	www.starwarsracer.com

NEED FOR SPEED
BRENNENDER ASPHALT

Das „Bedürfnis nach Tempo" verspürt Electronic Arts bereits seit 1994, auch der neueste Teil der Serie fühlt sich alten Tugenden verpflichtet: Astreine Grafiken, coole Sounds, eine leicht zugängliche Steuerung und umfangreiche Datenbanken garantieren Arcaderacing auf der Überholspur.



Das rasante Renderintro inszeniert die Maxime des Spiels: Rasen ohne Reue



Dieses verbeulte Wrack bedeutet im Karrieremodus das Ende einer Millioneninvestition



In Verfolgungsrennen kann man wahlweise als Raser oder (gelegentlich sogar deutsch uniformierter) Polizist gehen



NFS 4 kennt alle Möglichkeiten, zwei bis acht Spieler miteinander zu verkuppeln: Internet, LAN, Nullmodemkabel und Splitscreenmodus

Freude am Fahren

Ende letzten Jahres hat „Need for Speed 3: Hot Pursuit" in der Joker-Wertung vergleichsweise magere 74 Prozentpunkte eingefahren, doch das aktuelle Modell geht mit allerlei Neuerungen an den Start. Der Menüaufbau zählt freilich nicht dazu: Die Buttons, die Auswahlmöglichkeiten und sogar der Schriftstil präsentieren sich im bekannten Edeldesign. Und an den Bildschirm für die Optionen (Grafik, Sound, Steuerung) kommt man nach wie vor erst heran, wenn ein neues Spiel gestartet wurde.

Doch wer wird sich über derlei Kleinigkeiten ärgern, wenn er dafür erstmals auch einen Karrieremodus vorfindet? Hier reicht das Kapital anfangs nur für einen Boliden der B-Klasse, etwa einen Mercedes SLK. Doch Siegprämien führen zu echten Luxuskarossen wie einem Jaguar XKR oder gar einem McLaren F1, während ungeschickte Fahrer nicht nur Geld verlieren – bei aktiviertem Schadensmodell müssen eventuell auch Reparaturen für die Karre aus der eigenen Tasche bezahlt werden. Insgesamt sind 19 Träume auf Rädern zu erwerben, wobei Einstellmöglichkeiten viel Freiraum für individuelle Ausstattung lassen. So kann der Raser im Managerzwirn etwa zwischen Cabrios und Coupés sowie 16,7 Millionen Lackfarben wählen. Alle möglichen Extras werden von einer umfangreichen Datenbank aufgelistet, die zudem sämtliche technische Daten, schöne Bilder und allerlei Wissenswertes rund um die Modelle bietet.

Für puristische Bleifüße sind die übrigen Spielmodi gedacht. *Knockout* beispielsweise nennt sich das gute alte „Der letzte fliegt raus" um Bonuswagen: Nur wer sich eine vorgegebene Anzahl von Strecken lang gegen immer bessere Widersacher behaupten kann, wird mit einer Extrakarosse belohnt. Auch das in Teil drei der Serie eingeführte *Verfolgungsrennen* ist wieder mit von der Partie, wobei der PC-Pilot nach Lust und Laune Jäger oder Beute sein kann. Entweder flüchtet man hier vor der harsch agierenden Polizei oder versucht selbst, Temposünder mit Straßensperren und Krähenfüßen aufzuhalten – wie auch immer, nach fünf Strafzetteln ist Schluß. Und wer nicht gern allein unterwegs ist, kann in sämtlichen Modi gegen bis zu sieben Freunde via Internet, Netzwerk, seriellem Kabel oder Splitscreen antreten. Ja, sogar reine Zuseher unter den Multiplayern wurden mit einem eigenen Modus bedacht. Und angehende Mechaniker wird die Tuningoption für Reifen, Bremsen oder Aufhängung freuen, obwohl sie auf das Spielgeschehen kaum Auswirkungen hat.

Technik, die begeistert

Ein Markenzeichen der NFS-Reihe war von jeher State-of-the-Art-Grafik, und auf dem brennenden Asphalt verschwimmt der Unterschied zwischen Realität und Spiel vollends: Selten hat man am Bildschirm detailliertere Autos gesehen, auch was Blessuren nach einem Unfall betrifft. Selbst die Scheinwerfer mit ihren in Echtzeit berechneten Lichtkegeln können mittlerweile kaputtgehen, dafür hat man die arg penetranten Glanzlichter am Lack der Vorgängermodelle zurückgenommen. Und die zwölf liebevoll gestalteten Strecken weisen jede Menge landestypische Merkmale auf, beispielsweise trifft man in Deutschland auf stilecht grün/weiß lackierte Polizeifahrzeuge. Ansonsten pest man etwa über schneebedeckte Bergstraßen, sieht, wie sich Staub im Scheinwerferlicht bricht, oder freut sich über die selbst in den acht Außenansichten noch erkennbaren Fahrerbewegungen und Armaturenbeleuchtung. Der etwas spärlich gesäte Gegenverkehr reagiert lautstark auf gewagte Überholmanöver, der weitflächigen Landschaft sind häßliche Pop-up-Effekte gänzlich fremd. Einzig die seit dem ersten Teil unverändert platten Randtexturen wollen nicht so recht ins detailverliebte Bild passen.
Dafür wurde ein häufig geäußerter Kritikpunkt am direkten Vorfahren ausgeräumt: Der Sound paßt jetzt hervorragend zur feinen Grafik. Mit entsprechendem Equipment brüllen die Motoren in 3D, vorbeizischende Autos hinterlassen einen Doppler-Effekt, und als Gesetzeshüter bekommt man auch noch ständig Polizeifunk zu hören. Treibende Begleitmusik gibt es ebenfalls; wer sie nicht mag, darf zum Klang eigener Audio-CDs durchstarten. Wichtiger für die optimale Betriebstemperatur des Benzins im Blut ist aber sicher die Steuerung. Via Tastatur, Joystick oder Lenkrad hat man das zugegeben recht vereinfachte Fahrmodell schnell im Griff; für einen Tick zusätzlichen Realismus sorgt die Unterstützung für Force-Feedback-Geräte und Pedalerie.





Die Cockpitperspektive sorgt für anhaltenden Temporausch, ist aber nicht sonderlich übersichtlich

Der Videorekorder zeigt das Rennen aus wechselnden Ansichten



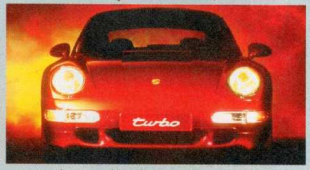
Zu jedem Wagen gibt es Statistiken satt sowie reichlich Bildmaterial

Made in Germany





Autos aus deutscher Produktion sind seit jeher gern gesehene Gäste in Rennspielen, doch selten hat man Marken wie Porsche, Mercedes oder BMW in derartiger Digitalqualität zu Gesicht bekommen: **fünf einheimische Modelle vom BMW M5 bis zum Porsche 911 Turbo GT sind im Spiel vertreten**, dazu kann



man mal unter den diversen Bonusfahrzeugen Ausschau halten. Ja, selbst die NFS4-Polizei verläßt sich bei der Jagd auf Ferrari F50 oder Lamborghini Diablo SV gerne auf die zugstarken Fabrikate der Bayerischen Motorenwerke.







Der Blick nach hinten ersetzt den Rückspiegel, lenkt aber kurzzeitig vom Straßengeschehen ab



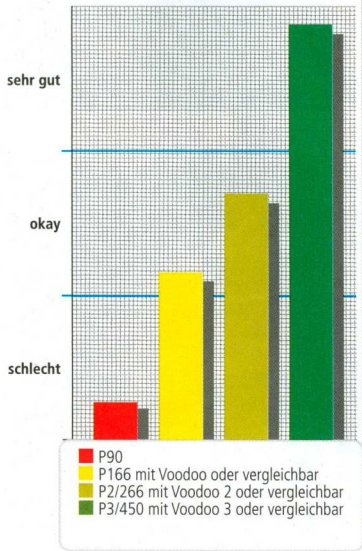
Spektakuläre Unfälle sind an der Tagesordnung, auf Knopfdruck landet man jedoch wieder sicher auf der Straße

Der siebte Sinn

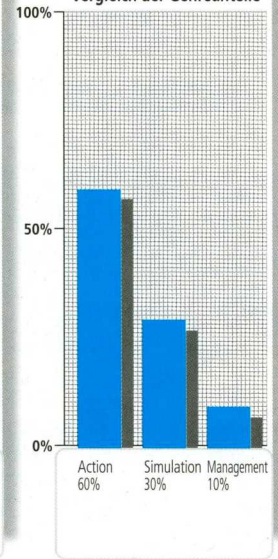
...ist in NFS 4 dennoch wichtiger denn je: Die serientypisch cleveren Computergegner haben nochmals zugelegt, was Fahrvermögen und Fisimatenten betrifft. Zwar agieren die CPU-Piloten nicht wirklich gemeingefährlich, fahren aber wie die Henker und drängeln gelegentlich schon mal – Begegnungen der dritten Art mit Mauern oder anderen Streckenbegrenzungen sind daher nie ganz auszuschließen. Pfadfinder dürfen sich auch wieder auf die Suche nach versteckten Wagen und Strecken machen, Nachtfahrten locken Mondanbeter an. Nicht unerwähnt sollte außerdem bleiben, daß auf der Homepage von EA einmal mehr neue Autos zum kostenlosen Download zwecks späterer Einbindung in das Programm angekündigt sind.

Kurz und sehr gut, wer von einem Rennspiel puren Fahrspaß erwartet, der findet ihn hier im Überfluß – das Game zeigt nahezu der gesamten Arcade-Konkurrenz locker den Auspuff. Andererseits ist es von einer wirklichkeitsnahen Simulation trotz Ansätzen wie Karrieremodus und Tuning doch meilenweit entfernt. Aber, hey: Software wie Sierras „Grand Prix Legends" oder die „Racing Simulation 2" von Ubi Soft startet eben auch in einer anderen Liga. (pk)

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



Gameplay
Vergleich der Genreanteile



Siehe auch Begleit-CD

Need for Speed 4
(Electronic Arts)

Arcaderacing in Perfektion

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

86%



Grafik	88%
Sound	84%
Steuerung	85%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, 380 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt, eigene Audio-CDs nutzbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Joypad, Lenkrad samt Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am horizontal geteilten Bildschirm oder per Nullmodemkabel, bis zu 8 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.needforspeed.com

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).

Enthüllt...
TOP-NEWS "DOLPHIN"
DIE NEUE NINTENDO-KONSOLE!

- 4 Riesenfeatures: E3-Messebericht, 64 Power Leser-Awards, Samus Aran & Lebendig begraben
- Reviews ohne Ende: Command & Conquer, Superman, Shadowgate, Fighting Force und viele mehr
- Topaktuelle Previews: Donkey Kong 64, Perfect Dark, Gex 3: Deep Cover Gecko, WCW Mayhem...

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

- Saboteur – Ninja-Abenteuer der besonderen Art, bei dem Du auf den Hund kommst.
- E3 in Los Angeles – die heißen Hits für Herbst und Winter.
- V-Rally 2 – erstmals fahren vier Spieler gemeinsam.
- Rayman 2 – Ubis Kultfigur kehrt zurück, und wir haben die ersten Bilder!

PLUS: Omega Boost • Driver • Point Blank 2 • Das Grab des Pharao

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

100% PLAY-STATION AUF 140 SEITEN

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

JEFF GORDON XS RACING

In dieser futuristischen NASCAR-Sim hat es Rennfahrerlegende Jeff Gordon in die Zukunft verschlagen. Hier offeriert er zunächst eine Fahrschule, wo man vom Bremsen bis zu kurzen Flugmanövern den Umgang mit vier Boliden von morgen erlernt. Das so erworbene Wissen findet dann in drei Spielmodi seine praktische Anwendung: Trainingsfahrten, Arcade und Tournament. Da wie dort ist das Spieltempo irrwitzig hoch, die Fahrzeugkontrolle via Tastatur oder Joystick einfach und die Sounduntermalung rockig.
Daß trotz der bis zu 39 recht bösartig agierenden Computergegner nur kurz Spaß am Gas aufkommen mag, liegt an der Abwechslungsarmut des Games. So sind die zehn Strecken nicht sonderlich einfallsreich gestaltet, außerdem haben die Designer eine Mehrspieleroption vergessen. Fazit: Ein Import-Racer, den man sich zulegen kann…



Jeff Gordon XS Racing
(ASC Games)

Abwechslungsarmer Fun-Racer

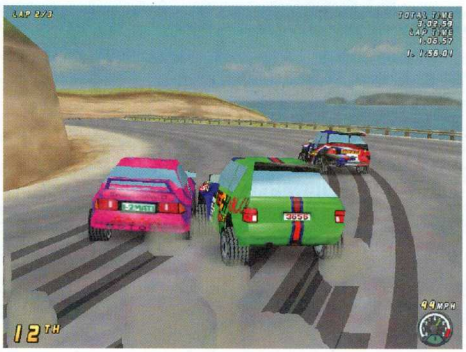
URTEIL: 63%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 300 MB auf der HD

BOSS RALLY

Nein, dies ist in keiner Weise der Chef unter den derzeit so vielen PC-Rallyes. Auch die Nähe zum gleichnamigen Nobelschneider bleibt allein dem Titel überlassen: In vier dezent tunebaren Fahrzeugen rast man auf sechs optional 3D-beschleunigten Strecken vom Strand bis zur Nebelwand – was alles andere als schick aussieht und trotz möglicher Ausflüge abseits der Straße nur bescheidenen Unterhaltungswert hat.
So agieren die bis zu 20 Computergegner dumm wie Brot, die Autos beschleunigen mit der Kraft eines Mofas, und ihre Steuerung klappt via Tastatur oder Joystick gleichermaßen ungenau. Weil zudem die Kurse detailarm und fade gestaltet sind, vermögen weder der akzeptable Sound noch die Option, über Netzwerk oder Internet gegen bis zu drei Freunde zu fahren, dieses Spiel vor dem verdienten Vergessen zu retten.



Boss Rally
(Boss Game/Southpeak Interactive)

Rennspiel zum Abgewöhnen

URTEIL: 34%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P200 (besser P233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 60 MB auf der HD

IRON MAIDEN ED HUNTER

Hier trifft harter Rock auf das härteste Genre: ein 3D-Shooter rund um das Maskottchen der Band Iron Maiden! „Eddie" ist nämlich in der Hölle gelandet und muß sich nun mit Waffengewalt (von der Pistole bis zum MG) einen Weg durch die diabolische Gegnerschar bahnen. Die virtuelle Hardrock-Schießbude erinnert technisch allerdings mehr an Oldies wie „Operation Index" denn an einen zeitgemäßen Genrebeitrag – die Bewegung erfolgt automatisch, der Spieler nimmt lediglich per Maus häßliche 2D-Gegner wie Mönche oder Teufel aufs Korn. Auch wegen der unbegrenzten Continues keine große Herausforderung. Weil man für knapp 50 Mäuse aber drei CDs erhält, von denen nur eine dem grottenschlechten Spiel und zwei einem Best-of-Album der Gruppe gewidmet sind, mögen zumindest die Fans das Angebot ganz witzig finden.



Iron Maiden Ed Hunter
(EMI Records/Dimensions)

Mieser 3D-Shooter mit gutem Doppelalbum

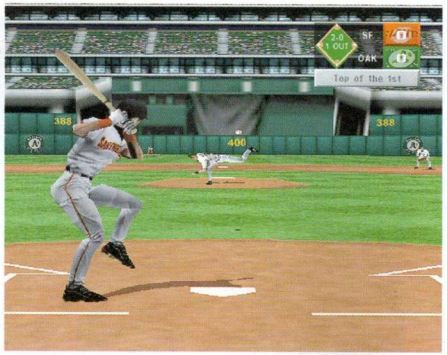
URTEIL: 27%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 200 MB auf der HD

BASEBALL EDITION 2000

Nach „VR Baseball" (PCJ 2/99: 69%) bemüht Interplay hier ein weiteres Mal Shinys 3D-Engine aus „Messiah", um den amerikanischen Nationalsport in ansprechender Grafik auf den Monitor zu bringen. Und wieder scheitert das Vorhaben: Trotz zwingend vorausgesetztem 3D-Beschleuniger wirken die Stadien steril, die Akteure steif und das Publikum flach. Was die Präsentation zur Atmosphäre beizutragen weiß, kommt daher aus den Boxen – Jubel, Jingles und englische Kommentare erschallen in feinstem Surround-Sound. Auch die reichhaltigen Statistiken zu den originalen Teams der Major League wissen zu gefallen, dito die einfache Steuerung per Tastatur oder Joystick. Als Baseball-Fan ist man bei den vier Spielmodi wie „Exhibition" oder „Home Run Derby" also trotz optischer Mankos gut aufgehoben.



Baseball Edition 2000
(Interplay Sports)

US-Sport in mittelprächtiger 3D-Grafik

URTEIL: 70%

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

Systemkonfiguration: ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD

RAN: DER FUSSBALLMANAGER

Wenn ein Hersteller kein Testexemplar schicken will, ist das verdächtig. Also haben wir uns im Shop versorgt – und damit unfreiwillig für einen Großteil des Umsatzes gesorgt, der mit dieser Gurke zu erzielen ist: ein Update des betagten „Club Manager 97/98" unter dem Deckmäntelchen der bekannten Fußballshow auf Sat 1.
Bereits vor zwei Jahren war uns der Verzicht auf „optisch opulente, aber für einen Fußball-Manager überflüssige Features wie z.B. die 3D-Darstellung von Spielszenen" (so die Anleitung) nur magere 58 Prozentpunkte wert, heute läßt sich die Langeweile, welche die bis zu acht Spieler beim Durchklicken der Iconwüsten erwartet, kaum mehr in Worte fassen. Wer trotzdem mehr über dieses grobe Software-Foul wissen möchte, kann ja den alten Test zum alten Spiel nachlesen.



ran: Der Fußballmanager
(ESP/Swing Entertainment)

Fußballmanagement von vorgestern

URTEIL: 11%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 45,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 16 MB RAM, 15 MB auf der HD und DOS bzw. Win 95/98

PLAYER MANAGER 99

Laut jüngsten GFK-Erhebungen erfreuen sich Fußballmanager unter deutschen PC-Spielern nach wie vor größter Beliebtheit – ob das auch für das jüngste Game der englischen Traditionsschmiede Anco („Kick Off") gilt, darf aber bezweifelt werden: Endlose Statistiken, häßliche Menügrafiken, monotoner Sound und fehlende Multiplayer-Unterstützung verbreiten den trockenen Charme einer Tabellenkalkulation. Inhaltlich geht es in kurzen Zügen darum, mit der Maus einen Verein aus fünf Ländern zu wählen und ihn zu sportlichen Höhen zu führen. Dazu darf man seine (mit verballhornten Namen versehenen) Jungs trainieren, Taktiken wählen und dann in Echtzeit berechneten 3D-Kicks beiwohnen; alternativ wird auch der Rasen zur Textwüste. Trotz deutscher Lokalisierung und einiger Komfortoptionen würden wir lieber ins Budgetregal greifen.



Player Manager 99
(Anco/Infogrames)

Fußballmanagement als Anachronismus

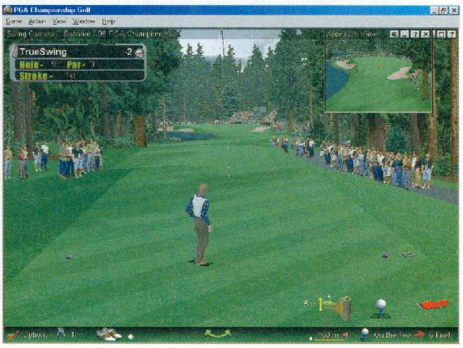
URTEIL: 42%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser P166) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 1999 EDITION

Mit einer überraschend gut funktionierenden „True-Swing"-Steuerung (der Ball fliegt analog zur Mausbewegung) bewaffnet, schlägt sich der wahlweise männliche oder weibliche Golfer hier durch die sieben Plätze der US-Version von „DSF Golf 99". Traditionalisten dürfen aber optional auch klassische Stop-Klicks auf einem Energiebalken wählen. Auch sonst ist von der Anzahl der Mulligans (Schlagwiederholungen) über die englischen Kommentare bis hin zu den witzigen Spieleranimationen vieles zu- bzw. abschaltbar. Per Editor lassen sich eigene Kurse entwerfen, per Internet sind Partien mit bis zu 64 Teilnehmern möglich. Doch selbst Solisten können die zwölf Spielmodi über die relativ unspektakuläre 3D-Optik hinwegtrösten. Auch wenn „Links" immer noch nobler ist, gilt also: solider Golfsport am PC.



PGA Championship Golf 99
(Sierra Sports)

Optionsreiche Golfsim mit guter Steuerung

URTEIL: 77%

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

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 32 MB RAM, 80 MB auf der HD und Win 95/98

K.O.

Boxsimulationen sind rar, richtig gute erst recht. Und grafisch hätte Data Beckers Tiefschlag in untere Preisregionen durchaus das Zeug zum King im Ring: Da eine Beschleunigerkarte (Glide, Open-GL oder Direct3D) vorausgesetzt wird, illuminieren tolle Lichteffekte die Kämpfe – die Animationen der Polygon-Tysons könnten jedoch geschmeidiger sein, die Soundkulisse spektakulärer.
Alle zehn vorgefertigten Boxer sind in ihrem Aussehen sowie den Leistungsdaten (Stärke, Schnelligkeit, Kondition) über ein Punktsystem variabel und können bei Training, im Arcademodus und zu WM-Fights gegen knackige Computergegner antreten. Mittels Internet oder Netzwerk darf sich auch ein Kumpel blaue Augen holen. Doch ob via Tastatur oder Stick bzw. Pad, die Steuerung ist zu schwammig für einen Champion!



K.O.
(Data Becker)

Schicke Box-Sim mit Glaskinn-Steuerung

URTEIL: 65%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P200 (besser P2/300) mit 32 MB RAM, Win 95/98, 30 MB auf der HD und 3D-Beschleunigerkarte

ACTUA POOL

Gremlins Actua-Sports-Reihe steht im Ruf, bestenfalls mittelmäßige Games hervorzubringen – und bestätigt ihn mit dem neuesten Produkt: Trotz – auch ohne 3D-Turbo – ganz netter Grafik, passabler Sounduntermalung und guter Trainingsmöglichkeiten will hier am Billardtisch einfach keine rechte Freude aufkommen. Die Schuld daran tragen zu etwa gleichen Teilen die umständliche Maussteuerung und der teilweise höchst unrealistische Kugellauf. PC-Filzläuse sind bei Virgins „Billard Nights" (PCJ 6/99: 76%) also nach wie vor besser aufgehoben, zumal dort auch die Atmosphäre authentischer ist. Hier hingegen verderben ruckelige Rendervideos und schweigsame CPU-Kontrahenten die Stimmung. Immerhin kann aber (an einem Rechner) gegen einen menschlichen Gegner antreten, wer sich den recht spielstarken Digi-Cracks hoffnungslos unterlegen fühlt.



Actua Pool
(Gremlin Interactive)

Pool-Simulation mit Mängeln

URTEIL: 57%

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

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 20 MB auf der HD

RAGE OF MAGES 2: THE NECROMANCER

Der russische Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie war uns letzten November 70 Prozentpunkte wert, und die hat sich auch der Nachfolger verdient: In 43 nicht linearen Missionen muß eine Gilde von Totenbeschwörern ausgemerzt werden. Dazu schnitzt man sich per Charaktergenerator einen Helden, sucht nach Verstärkung für die Party und deckt sich in städtischen Shops oder Gilden mit Rüstungen, Magie und Waffen für die anstehenden Kämpfe gegen allerlei Fantasy-Gesocks ein. Kneipenplaudereien fördern Informationen über die Quests zutage, doch Dreh- und Angelpunkt sind die Schlachten auf scrollbaren und von Kriegsnebel umwölkten Iso-Karten. Die Steuerung mit Zugrahmen ist genrekonform, Grafik und Sound inkl. englischer Rückmeldungen gehen in Ordnung. Auch ein Leveleditor ist vorhanden – nur an neuen Ideen fehlt es.



Rage of Mages 2
(Nival/Monolith/CDV)

Fantasy-Rolli mit Echtzeitgefechten

URTEIL: 70%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 150 MB auf der HD

BACKSTREET BOYS MOVING PUZZLE

Ein digitales Puzzle zur Boygroup, na BRAVO. Nach Themen wie „Wild Life" oder „Fun Sports" hat man in Ravensburg nun also die Teenieschwärme verhackstückt: Ein Dutzend Videos der Band wird am Bildschirm in bis zu 305 Teile zerlegt, die im Stil eines Verschiebepuzzles wieder zusammenzupfriemeln sind. Wegen der verschiedenen Spielmodi und Zeitlimits macht das Game tatsächlich viel mehr Spaß, als sein eher dröges Konzept vermuten ließe. Im Unterschied zu herkömmlichen Puzzles sind die Bilder hier ja ständig in Bewegung, optional erschweren Gemeinheiten wie spielverkehrte Hinterhofknaben den Denksport. Die (vorwiegend bekanntlich jüngeren und überwiegend weiblichen) Fans des Quintetts werden diesen Zeitvertreib also nicht nur wegen der Begleitmusik zu schätzen wissen.



Backstreet Boys Moving Puzzle
(Ravensburger Interactive)

Schiebepuzzle für BRAVO-Leser

URTEIL: 68%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 49,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

CYBERMERCS

Der Cyber-Truppe von Lomax werden wohl selbst eingefleischte PC-Söldner nicht beitreten wollen: Die nicht konfigurierbare Mischung aus Maussteuerung und Tastaturshortcuts, die äußerst altbackene Iso-Grafik und die eindimensionalen Missionsziele (Außerirdische eliminieren, Geiseln retten) erweisen sich als versierte Motivationskiller, denen die nur bruchstückhaft erkennbare und stark von „Aliens" beeinflußte Story wenig entgegenzusetzen hat.
Auf der Habenseite stehen diverse Waffengattungen, steigerbare Kampfwerte (über die das dürftige Manual kein Wort verliert) sowie der stetig anwachsende Schwierigkeitsgrad in den 15 Solo-Missionen. Multiplayer können sich zudem in 18 Kooperationsszenarien und Deathmatches austoben – besser wird das Spiel dadurch allerdings nicht.

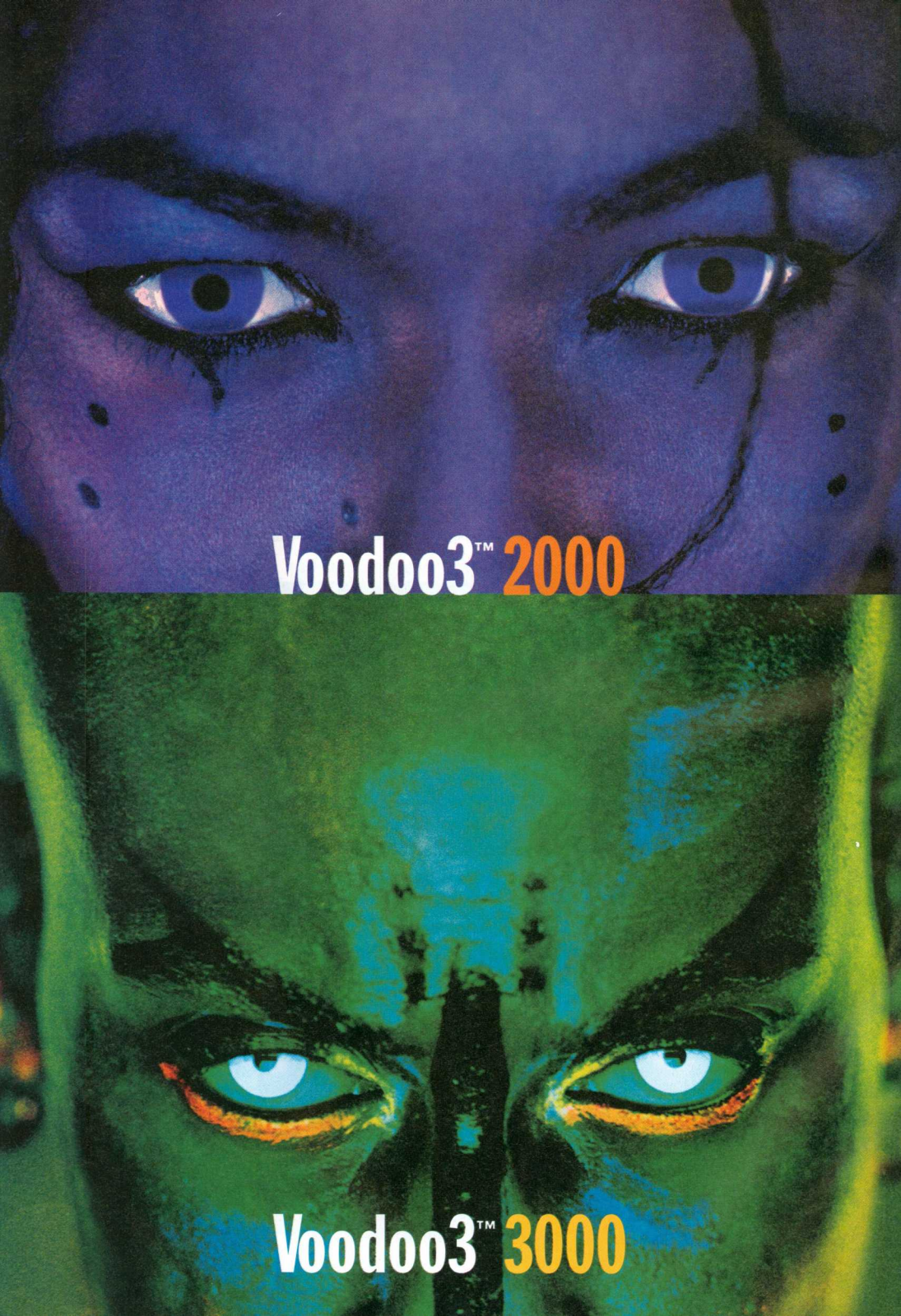


Cybermercs
(Lomax Software)

Eintöniges Iso-Gemetzel

URTEIL: 38%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P120 mit 16 MB RAM, 108 MB auf der HD und Win 95/98


Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

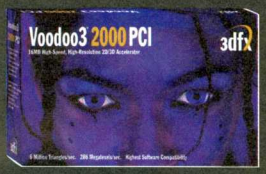
Merken Sie sich diese Gesichter

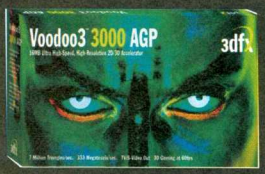
Schnellste 3D/2D-Grafik der Welt

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

DVD-Unterstützung*

TV/S-Video-Ausgang**





Voodoo3 - Einführung

3dfx™
www.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

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

www.motorcity.com

Der Gier nach Geschwindigkeit gibt Electronic Arts bald auch im Internet nach: Aus dem Windschatten des aktuell getesteten „Need for Speed 4" soll im Herbst der erste **Online-Racer aus der erfolgreichen Rennspielserie auftauchen**. Ausgangspunkt illegaler Wettfahrten auf zehn Dragstrips, Rundkursen sowie belebten Stadt- und Landstraßen ist die titelgebende Motor City – mit Piloten-Chat und einem stattlichen Fuhrpark 30 schicker US-Klassiker. Dank vielfältiger Tuningoptionen werden aus Modellen wie dem 57er Thunderbird oder der 63er Corvette schließlich rassige Hotrods.



SETI FÜR ALLE

setiathome.ssl.berkeley.edu

Bereits vor knapp drei Jahren kündigte das SETI-Institut (Search for Extraterrestrial Intelligence) an, via Internet auch Laien an der **Suche nach außerirdischen Intelligenzen** beteiligen zu wollen. Jetzt kann man tatsächlich auf Jodie Fosters im Film „First Contact" gelegten Spuren surfen: Das SETI@home-Projekt verschnürt vom Arecibo-Radioteleskop eingefangene Daten zu handlichen Paketen, die ein nur 704 KB kleines Tool automatisch online abholt. Als quasi im Hintergrund laufender Screensaver sucht es darin dann offline nach Signalen ferner Zivilisationen. Alle Aliens sind schon da?



NEOCRON

www.neocron.com



Noch bis Mitte 2000 bastelt die Hannoveraner Spieleschmiede Reakktor („Bermuda Syndrome") an einem webtauglichen **Multiplayermix aus Rollenspiel und 3D-Shooter**: Innerhalb der Grenzen einer futuristischen Megacity wird man sich je nach Geschmack und Temperament schnellen Deathmatches ebenso hingeben können wie intensiven Chats oder der Aufzucht seines Polygoncharakters. Die 3D-Optik soll dabei wegweisend werden.

THE 4TH COMING

www.the4thcoming.de



Frohe Kunde für heimatverbundene Abenteurer: Endlich findet sich ein **deutschsprachiges Online-Rollenspiel** im Netz! Als Magier, Krieger oder Dieb erkunden hier maximal 100 Helden gleichzeitig die mittelalterliche Fantasywelt Althea, deren Iso-Optik schon ab einem P90 mit 32 MB RAM ihre volle Pracht entfaltet. Der Download der rund 50 MB umfassenden Software und eine Testwoche sind gratis, anschließend werden Monatsraten ab 30 DM fällig.

Wußten Sie übrigens

…daß unter der Adresse www.web.de/star-wars **brandaktuelle Links zum Movieknüller „Star Wars-Episode 1"** versammelt sind? Die Macht ist außerdem mit der Newsgroup de.rec.sf.starwars sowie den IRC-Channels #phantom_menace und #starwars.

…daß Origins „Ultima Online: The Second Age seit kurzem offiziell in Deutschland erhältlich ist? Die Software wird für 90 Mark offeriert, ein deutscher Server ist geplant.

…daß man **bei Hardware-Problemen die WWW-Adresse www.cashlink.de ansurfen** sollte? Gegen ein geringes Entgelt leisten hier versierte Freizeitbastler Beistand.

…daß Topware für sein kommendes Echtzeitstrategical **Earth 2150** eine eigene Homepage eingerichtet hat? Die Adresse: www.Earth2150.de



…daß Blue Byte seit Anfang Juni nach Einzelspielern und Clans getrennte **Weltranglisten für Siedler 3** führt? Die Adresse: www.siedler3.de

ASHERON'S CALL

www.asheronscall.com

Dem Boom der Online-Rollenspiele zollt nun auch Microsoft Tribut: Von Turbine läßt man ein Fantasy-Epos entwickeln, das heißen Genrekonkurrenten wie „Ultima Online" oder „Everquest" in nichts nachstehen soll.

Ab Herbst erreicht man über die MSN Gaming Zone das gut 500 Quadratmeilen große Eiland Dereth mit seinen Gletschern, Sümpfen, Wüsten und natürlich jeder Menge unterirdischer Kerkergewölbe. Damit sich der Rechner in den abwechslungsreichen 3D-Szenarien keine Blasen läuft, wird Unterstützung von Direct3D-Beschleunigern integriert. Schöner Nebeneffekt: Mit Grafik-Turbo sehen die Nebelfelder, Lichtspielereien und wunderschön in Szene gesetzten Tag/Nachtwechsel noch eine ganze Ecke hübscher aus. Satte 16 Millionen Kombinationsmöglichkeiten für Gesichtskosmetik und Outfit sollen bei der Charaktergenerierung ein ganz individuelles Alter ego garantieren, dessen sechs Attribute und über 30 Skills dann nicht nur in den strategisch angehauchten Kämpfen eine Rolle spielen werden. Das Magiesystem wird rund 1600 Sprüche umfassen, die aus hunderten Bestandteilen wie Pülverchen, Kräutern und Amuletten zusammengemixt werden. Witzig ist dabei der ökonomische Aspekt: Je weniger Mitspieler einen Zauber beherrschen, desto effektiver ist er.



Das emsige Buhlen um Untertanen wird eine zentrale Rolle spielen

Als herausragendes Element preist der Hersteller die soziale Interaktion zwischen tausenden von Rolli-Fans an. Nur wer als Angehöriger eines der drei Völker fleißig Gefolgsleute um sich schart, erlangt immer höhere Titel und immer mehr Erfahrungspunkte – beides erforderlich, um irgendwann die besten Waffen und Rüstungen tragen zu können. Als hilfreich beim Rekrutieren von Vasallen sollen sich die sogenannten „Emotes" (am Kopf kratzen, herzhaft lachen, Handkuß zuwerfen usw.) im Chat erweisen, die der Held am Screen dann optisch umsetzt.

„Simple Dinge wie das Beobachten eines Sonnenaufgangs garantieren ein viel intensiveres Spielerlebnis"
Toby Ragaini, Chefdesigner



Viele umfangreiche Dungeons wollen erforscht werden

Hoffen wir also, daß der unlängst gestartete Betatest glatt über die Bühne geht. Denn wer würde Asherons Ruf nicht gerne mal folgen wollen? (st)

Asheron's Call

HERSTELLER:	Turbine/Microsoft
GENRE:	Fantasy-Rollenspiel
ERSCHEINT:	Herbst 1999
ONLINE-INFO:	www.asheronscall.com

Benötigt wird zumindest ein P166 mit 32 MB RAM, ca. 150 MB auf der HD, Win 95/98 sowie Internet Explorer 3.02 bzw. Netscape Navigator 4.0 oder höher. Die Verkaufsversion soll kostenlose Freistunden enthalten, die Höhe der monatlichen Gebühren für das Spielen in der MSN Gaming Zone steht noch nicht fest.

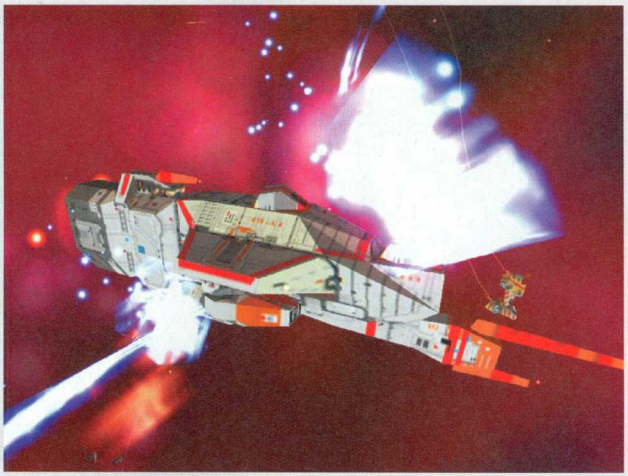


Kampfzauber wie diese Säurewolke sehen mit Direct3D-Beschleuniger schon jetzt recht ansprechend aus

HOMEWORLD

www.homeworld.net

Eigentlich hätte Sierras Space-Opera schon im Dezember letzten Jahres erscheinen sollen, jetzt wird es wohl September '99. Wir konnten vorab schon mal eine erste Multiplayer-Beta des ambitionierten Strategicals antesten – und wie es aussieht, leidet das Game nicht am „Outpost-Syndrom".

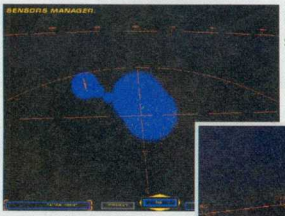


Die 3D-beschleunigten Raumschlachten wirken besonders spektakulär, wenn die dreh- und zoombare Kamera auf das feindliche Ziel gerichtet wird

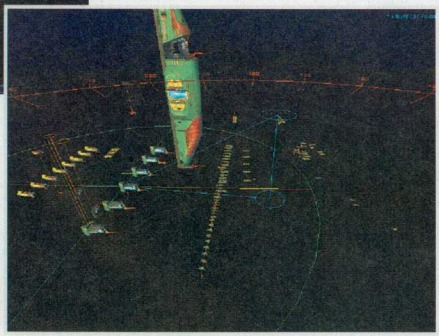


„Ich weiß, die Spieler hassen Verzögerungen – aber wir arbeiten bis zum Umfallen!"

Relic-Boß und Homeworld-Vater Alex Garden



Der Sensor-Screen zeigt das Geschehen im Überblick

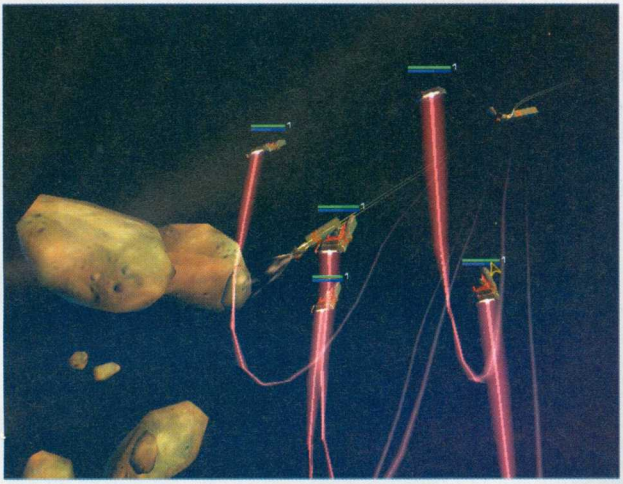


Mit der Maus wird der Zielort auf einer imaginären Ebene bestimmt, bei gedrückter Shifttaste kann er nach oben oder unten verlegt werden

Im Weltraum hat Sierra schon schlechte Erfahrungen gemacht: Das SF-Strategiespiel „Outpost" war für die Amerikaner 1994 das, was der „Bundesliga Manager '97" für Software 2000 war – eine bugverseuchte Image-Katastrophe. Der spacigen Echtzeitstrategie von Firmentochter Relic sollte das nicht passieren, führte uns der Boß des Entwicklerteams das Game doch bereits letzten Herbst erstmals vor. Daß erst etliche Monate später eine Multiplayer-Beta für Internet-Partien an den Start geht, zeugt zumindest von Sorgfalt bei der Produktion.

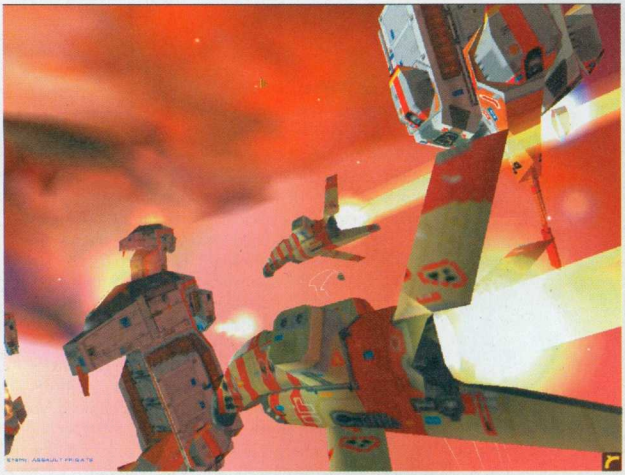
Wie man hier eine bis zu 100 Schiffe starke Flotte von kleinen Jägern bis hin zu riesigen Kreuzern befehligt, zeigt ein vorbildliches Tutorial. Dabei lernt man, mittels dreh- und zoombarer Kamera die Übersicht im dreidimensionalen Raum zu behalten – wer den Bogen erst mal raus hat, kann so seine Einheiten ebenso leicht steuern wie in herkömmlicher Iso-Grafik. Ein Linksklick markiert dabei ein einzelnes Schiff, per gedrückter Maustaste wird wie üblich ein Rahmen um eine ganze Gruppe gezogen. Auf diese Weise lassen sich die verschiedensten Formationen zusammenschließen und in alle Himmelsrichtungen gegen den Feind lenken. Kontrahenten finden sich via Chat auf Sierras Multiplayer-Server WON, bis zu acht Spieler pro Partie sind zugelassen. Hat man sich für eine von zwei Alienrassen und den Anstrich seiner Flotte entschieden, kann's losgehen: In der Regel beginnt jeder Teilnehmer die Schlacht mit einem Mutterschiff, einem Forschungs- und zwei Bergbauraumern. Letztere werden in den nahen Asteroidengürtel geschickt, wo sie mit ihrem blauen Traktorstrahl Rohstoffe abbauen und zurück zur Basis schaffen. Dort können dann 28 verschiedene Einheiten pro Rasse produziert werden, sobald die Forscher ihr O. K. geben.

Schon bald bietet eine riesige Flotte an detailliert texturierten Raumfahrzeugen einen wahrlich imposanten Anblick. Wenn zum Beispiel eine Gruppe wendiger Jäger von der Kugel- in die Krallenformation wechselt und dabei ein Knäuel an weißen Abgasstrahlen hinter



Den Abgasstrahlen hinter den Schiffen verdankt das Spiel den launigen Arbeitstitel „Spaghettiball"

sich herzieht oder einen feindlichen Kreuzer wie einen Schwarm Mücken umkreist, sieht das schon im Softwaremodus beeindruckend aus – via 3Dfx- oder Direct3D-Karte natürlich noch besser. Leider zwingen die zahlreichen Explosionen in solchen Szenen schwächere Rechner schnell in die Knie. Aber selbst mit reduzierten Details gefällt die Grafik immer noch so gut wie die kernigen Soundeffekte.
Die zwei in der Beta enthaltenen Szenarien machen also schon jetzt Lust auf mehr, schließlich sind in der Endversion auch intelligente CPU-Gegner für Solisten sowie Zwischensequenzen rund um eine spannende SF-Story angekündigt. Seit nunmehr zwei Jahren arbeitet das im Mai 1997 gegründete Relic-Team an dem Titel, Alex Garden ist kein Freund von Schnellschüssen: „Wir haben zuerst den Multiplayer-part fertiggestellt, jetzt machen wir uns Gedanken über die Realisierung meiner Ideen für die Einzelkampagne." Aber der Homeworld-Vater gibt auch zu: „Ich habe den Zeitaufwand für die Entwicklung eines packenden Einspielermodus einfach unterschätzt..." (mh)



Riesige Flotten mit über 100 Schiffen wollen kommandiert werden

EINDRÜCKE VOM BETATEST



Redakteur Manfred nach heftigen Gefechten mit dem 22jährigen Jay aus New York, einem von rund 1200 Homeworld-Betatestern

Manfred: ***Jay, wir haben jetzt am WON-Server einige Partien gegeneinander gezockt, und du hast mich jedes Mal aus dem Weltall geblasen. Was mache ich falsch?***
Jay: *Du bist einfach zu langsam. Du mußt alles gleichzeitig machen, forschen, Rohstoffe sammeln und viele, viele Schiffe bauen! Außerdem nehme ich schon einen Monat am Beta-Test teil und spiele täglich mindestens eine Stunde – also mach dir nichts draus.*

Manfred: ***Du hast mir ja erzählt, daß du Student bist und das hier in deiner Freizeit machst. Wie wird man überhaupt Betatester, und wirst du dafür bezahlt?***
Jay: *Nein, Geld gibt es nicht – aber jede Menge Spaß! Wer auch mal betatesten will, sollte sich auf den diversen Spieleseiten im Netz nach Previews umsehen. Da steht dann häufig dabei, wenn eine Firma gerade Betatester sucht. Du füllst einen Fragebogen aus, und wenn du Glück hast, wirst du genommen. Es hat übrigens wenig Sinn zu mogeln und zu behaupten, man hätte schon Erfahrung im Betatesten. Oft suchen die gerade Anfänger. Also solche wie dich :-)*

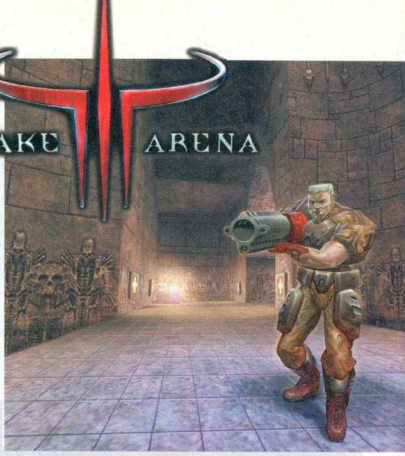
Homeworld

HERSTELLER:	Relic/Sierra
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Anfang September 1999
ONLINE-INFO:	www.homeworld.net

Die Endversion wird Sierra zusammen mit 18 Einspielermissionen zum Vollpreis anbieten, auf bis zu 8 Multiplayer pro LAN- oder Internet-Partie warten 28 Schiffstypen für jede der beiden Rassen. Für Spiele auf WON fallen keine Gebühren an. **Sprache:** englisch, deutsche Version in Vorbereitung

LIVE AUS DER ARENA: EINE WOCHE MIT QUAKE ARENA

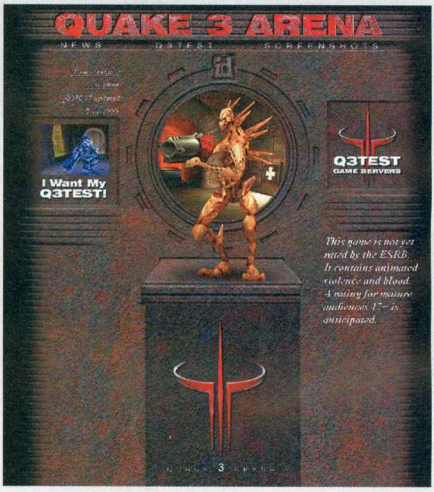
www.quakearena.com



Wie wird man eigentlich Spieleredakteur? Action-Paul liefert die einzig wahren Antworten: Mit viel Begeisterung und noch mehr Stehvermögen. Im erdbebensicheren Bunker hatte er sich eine Woche lang mit einer ersten spielbaren Version von id-Softs kommendem 3D-Knaller verschanzt.

Tag 1: Download

Alle Termine für die nächsten Tage sind abgesagt, die Freundin ist in einen Kurzurlaub abgeschoben, Nahrungsvorräte wurden gehortet und die Tür per Selbstschußanlage gesichert – es kann losgehen. Ein letzter Check der ISDN-Karte, dann die Suche nach einer Internet-Quelle per Q3-Serverliste (**underworld.idsoftware.com/serverlist.html-ssi**). Die Adresse **www.quakearena.com** erweist sich als empfehlenswert, doch das Datenpaket hat Umfang: knapp 30 MB für die spielbare Demo und noch mal soviel für „GLSetup", das Programm zur korrekten Einrichtung der OpenGL-Treiber für Quake 3 Arena. Das kann dauern…



Auf der offiziellen Homepage gibt es neben den jeweils neuesten Demoversionen auch aktuelle Infos zum Spiel



Im Setup-Screen werden Farbe, Name und Aussehen des Spielcharakters festgelegt, die Endversion wird weitere Optionen, etwa für das Geschlecht, enthalten



Paul hat sich mit Cola, Chips und der neuen Quake 3-Demo verbunkert

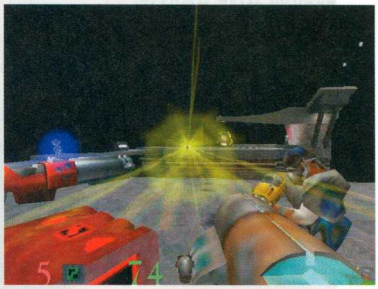
Tag 2: Installation

An die zwei Stunden hat der Download gedauert, ehe die Telefonleitung röchelnd die letzten Datenreste ausgespuckt und bei der Telekom eine Kur beantragt (abgelehnt!) hat. Noch ist der Chips-Berg hoch, das Cola-Faß voll und mein Kopf leer, ich bin bereit für die Installation. Das entpackte File knabbert weitere 40 MB von meiner bescheidenen Festplattenkapazität ab, doch die Maus zuckt angesichts des bevorstehenden Programmstarts schon ungeduldig mit den Ohren. Es folgt ein langes Gesicht: Warum zum Henker sind die OpenGL-Treiber nicht eingerichtet?!

Mist, das Setup-Progi enthält vorläufig noch keine aktuellen Voodoo 2-Treiber. Weil sich das erst in den nächsten Wochen ändern soll, bleibt mir nur der Schleichweg: Von der Herstellerpage **www.3dfx.com** lade ich die benötigten Treiber herunter, installiere sie und… lasse es für heute gut sein, ich werde meine Kräfte noch brauchen.

Tag 3: Erster Eindruck

Frisch ausgeschlafen, aber im standesgemäß unrasierten Söldner-Look mache ich mich an die Einstellung der Grafikoptionen und passe Spielcharakter nebst Steuerung meinen Vorlieben an. Was folgt, ist der Wiedererkennungseffekt für id-Veteranen: In den beiden offerierten Arenen sind ein flinker Ballerfinger und blitzschnelle Reaktionen gefragt – Strategen und andere Weicheier hingegen sind weiterhin bei Konkurrenten wie Sierras „Half-Life: Team Fortress Classic" besser aufgehoben.
Pro Arena sind derzeit maximal 128 Spieler zugelassen, die in den witzig gestalteten Polygonwelten zehn Waffen vom Schrotgewehr bis zur Railgun finden. Ein Abschnitt besteht beispielsweise fast vollständig aus Trampolinen, über die man zwischen zwei Ebenen herumturnt. Im somit springlebendigen Kreuzfeuer vergeht die Zeit wortwörtlich wie im Fluge – Abstürze werden schon bald als erholsame Atempausen empfunden. Der erste Blick auf die Uhr zeigt Mitternacht: Zeit fürs Bett.



In der witzigen Trampolin-Arena ist springlebendiges Chaos garantiert



Bislang finden sich in den zwei Arenen zehn Waffen wie diese Railgun



Ein aus den Vorgängern bekanntes Extra: „Quad-Damage" vervierfacht die Durchschlagskraft jeder Wumme

Tag 4: Analyse

Mit frischem Kopf und Notizblock bewaffnet, mache ich mich an die Sichtung harter Fakten: Die Grafik ist schnell und recht detailliert, wenn auch nicht ganz so hübsch wie in der auf der E3 gezeigten Version. Die Soundeffekte sind bombastisch, die Steuerung ist via Tastatur und/oder Maus so effektiv wie von den Games der texanischen Kult-Company gewohnt. Keine Überraschung auch der Blutgehalt - es regnet Körperteile in alle Richtungen. Kein Wunder somit, daß Activision das Spiel hierzulande nicht veröffentlichen will, solange id-Software kein Okay für eine entschärfte Fassung gibt.
Beim quasi berufsbedingt abgehärteten Redakteur lösen sich derart trübe Gedanken während der exzessiven Gefechte aber ebenso schnell in Rauch auf, wie meine weniger glücklichen Widersacher. Famou$ (so mein Nickname) zielt, schießt, trifft und siegt. Famou$ wird getroffen und ärgert sich. Famou$ vergißt die Zeit…



Action-Historie in der Entstehung: Die bereits jetzt eindrucksvollen Explosionen und Spielermodelle werden bis zur Endversion noch tüchtig aufgemöbelt

Tage 5, 6 und 7

…vergehen in einer Art Rausch: Der Fan in mir hat die Oberhand gewonnen, der Redakteur schweigt, der Notizblock liegt unbeachtet in einer Ecke. Erst nachdem die letzten Kartoffelchipskrümel verfuttert und die letzten Colatropfen intravenös injiziert sind, werde ich mir meiner Umgebung wieder bewußt – ein abgewracktes, müdes, von Schmerzen in so ziemlich jedem Muskel geplagtes, aber glückliches Opfer des wohl besten 3D-Shooters aller Zeiten!
Mein Resümee nach einer zermürbenden Woche in der Arena? Nur zwei Spielwelten und der Beschränkung auf geradliniges Metzel-Gameplay zum Trotz, weiß ich nun, daß id-Software mit Quake 3 wieder Action-Geschichte schreiben wird. Hoffentlich auch in Deutschland – und hoffentlich bei etwas reduzierten Hardwareanforderungen, als sie diese erste Version stellt. Denn den benötigten P2/266 mit 64 MB RAM, OpenGL-Grafikbeschleuniger und schneller ISDN-Verbindung hat ja leider noch nicht jeder. (pk)

Quake 3 Arena

HERSTELLER:	id Software/Activision
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.quakearena.com

Das Game soll als eigenständiger Vollpreistitel offeriert und über öffentliche wie private Server gespielt werden können. Als absolute Mindestkonfiguration gilt derzeit ein Pentium mit 233 MHz, 64 MB RAM, OpenGL-Grafikkarte sowie einem 28.8er Modem.

WWW AUF ABRUF

INTERNET BY CALL

Schnell und einfach soll der Internetzugang sein, möglichst ohne Vertragsbindung, Grundgebühr und zusätzliche Telefonkosten. Ein immer populärer werdendes Tarifkonzept verspricht, solche Surfer-Träume wahr zu machen!



Wie geht's?

Rechner einschalten und lossurfen, so einfach ist es natürlich auch via Internet by Call nicht. Im Gegensatz zu herkömmlichen Onlinediensten, erübrigt sich jedoch jegliche Installation von Anbietersoftware. Statt dessen wird bloß im DFÜ-Netzwerk (im Windows-Startmenü unter Programme/Zubehör/Kommunikation) eine neue Verbindung erstellt und die Telefonnummer des Services eingetragen. Weitere Einstellungen sind normalerweise nicht vorzunehmen, beim ersten Einloggen werden lediglich noch Name und Paßwort abgespeichert. Sollten Sie sich allerdings für einen Provider mit Anmeldung entscheiden, müssen Sie u. U. bis zu 24 Stunden auf Ihre Freischaltung warten.

Was kostet's?

Internet by Call bedeutet prinzipiell, daß Sie ohne Vertragsbindung und somit auch ohne Grundgebühr ins WWW gelangen. Somit fallen nur Kosten für die reine Onlinezeit an, welche die Telefongebühren gleich enthalten. Nochmals preiswerter wird es meist nach der (kostenlosen) Anmeldung beim Service. Neben einer sekundengenauen Abrechnung bieten die Provider dann auch persönliche E-Mail-Adressen, Homepages bis zu einer Größe von 20 MB (Telepassport) und in der Regel Zugriff auf einen eigenen Newsserver. Ein weiterer Vorteil ist die monatliche Abrechnung, welche sich ansonsten auf der normalen Telefonrechnung wiederfindet.

Anbieter	Informationen	Anmeldung	Einwahl	Kosten	1h	5h	10h[4]
Arcor	0800/107 08 00 www.call.arcor.net	nein	01070/019 20 70 Name: arcor Paßwort: internet	6 Pf/min	3,60	18	72
Mobilcom Freenet	01805/ 019291 www.01019freenet.de	nein	01019/01929 Name und Paßwort beliebig	5 Pf/min	3	15	60
o.tel.o online 01011	01805/01 05 05 www.otelo-online.de	nein	01011/019 15 01 Name: otelo Paßwort: online	5,9 Pf/min	3,54	17,70	70,80
Talknet by Call	01805/38 38 www.talknet.de	nein	01050/019251 Name: talknet Paßwort: talknet	7 – 19 Uhr: 9 Pf/min 19 – 22 Uhr: 7 Pf/min 22 – 7 Uhr: 5 Pf/min Wochenende: 6 Pf/min	4,24	21,21	84,86
Telepassport	0800/808 808 8 www.telepassport.de	nein	01024/01 92 49 24 kein Name und Paßwort	8 – 18 Uhr: 8 Pf/min[3] 18 – 8 Uhr: 6 Pf/min	3,60	18	72
Super 24	0800/240 10 24 www.super24.de	ja[1]	01024/01 92 45 24	5,5 Pf/min	3,30	16,50	66
TelDaFax (TelDa.Net)	0800/010 30 23 www.TelDa.Net	ja[2]	0800/010 30 21	6 Pf/min	3,60	18	72
kdt	01801/11 21 12 www.kdt.de	ja	01801/11 21 22	6 Pf/min	3,60	18	72
NGI	01805/001344 www.ngi.de	ja	01910/23 84	5,5 Pf/min	3,30	16,50	66
nikoma	040/40 80 80 40 www.nikoma.de	ja	01098/0193434	4,9 Pf/min	2,94	14,70	58,80

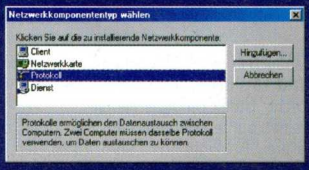
1) ohne Anmeldung (beliebige Namen und Paßwörter) Abrechnung nach Telepassport-Tarif
2) Einwahl unter 0800/010 30 20, Name: anmeldung, Paßwort: sofort, Seite: http://anmeldung.telda.net
3) nach Anmeldung 6 Pf/min
4) Zeitrahmen: 18 bis 22 Uhr, alle Angaben in DM

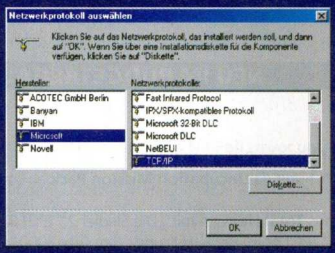
Was bringt's?

Gehören Sie auch zu den Leuten, die gerne mal auf einen Sprung im Internet vorbeischauen, sich aber nicht unbedingt auf einen Provider festlegen wollen? Können Sie auf die Foren und Serviceleistungen eines ausgewachsenen Onlinedienstes verzichten, wenn Sie dafür keine Grundgebühr entrichten müssen? Dann ist das Internet-by-Call-Modell genau das Richtige für Sie! Leistungstechnisch fielen im Test kaum Unterschiede auf, lediglich das Freenet von Mobilcom enttäuschte durch generell niedrigere Übertragungsraten. Dafür ließ die Telepassport-Tochter Super 24 im FTP-Test die Muskeln spielen: Über ISDN wurden wiederholt Datendurchsätze von 15 KB pro Sekunde (normalerweise 6 bis 7 KB/s) erreicht!

TIPS

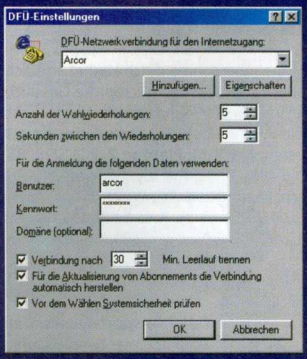


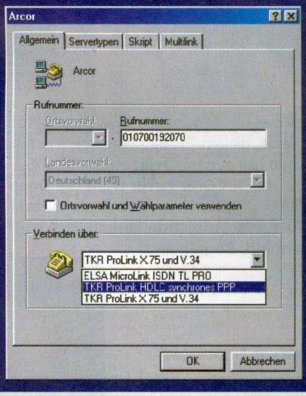




Kein DFÜ-Netzwerk im Startmenü? Einfach über die Netzwerkoptionen (Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk) nachträglich den DFÜ-Adapter und das TCP/IP-Protokoll installieren

Tragen Sie in den Internet-Optionen Ihre Wunschverbindung ein, damit bei Bedarf automatisch eine Onlineverbindung hergestellt wird





Achtung, manche Anbieter setzen den Synchron-PPP-Standard voraus; konfigurieren Sie in solchen Fällen Ihr Modem entsprechend

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

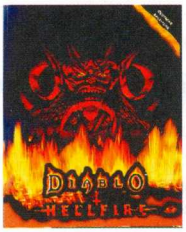
Nirgends im deutschsprachigen Internet gibt's mehr Infos über Spiele! Wer kann dazu schon "nein" sagen?



GAMESMANIA

Einfach besser informiert

NEUE COMPILATIONS



Diablo & Hellfire

Blizzards kultiges Actionrollenspiel „Diablo" (PCJ 2/97, 87%, Hit) ist nun zusammen mit dem offiziellen Add-on für **50,– DM** zu haben.



DSF Sports Pack

Sierras **69,– DM** teurer Fünferpack offeriert vielseitigen Digisportlern ein abwechslungsreiches Programm aus DSF Ski (PCJ 5/98, 33%), DSF Off-Road, DSF Golf, DSF Baseball sowie DSF Football (PCJ 9/98, 70%).

Green Pepper Best Entertainment



Neue Compilations finden sich diesen Monat auch in der Schnäppchenserie von Novitas. So bietet die **C-64 Spielesammlung für nur 12,95 DM** 15 unter Windows spielbare Versionen von Klassikern wie „Decathlon" oder dem Ur-Tamagotchi „Little Computer People".

Der **Pepper Pack 2 für 12,95 DM** enthält einen bunten Genremix aus fünf Titeln: den Straßenkrieg „Interstate '76" (PCJ 6/97, 71%), die Iso-Ballerei „Fire Fight" (PCJ 9/96, 73%), den Plattformer „Pitfall: The Mayan Adventure" (PCJ 9/95, 88%, Hit), das Denkspiel „Shanghai: Große Momente" (PCJ 9/95, 79%) sowie „Minigolf". Viel Unterhaltung für wenig Geld!

NEU IM BUDGETREGAL



Blue Byte

In Mülheim hat man die Preise von vier Titeln gesenkt. So kosten die Tennis-Sim **Game, Net & Match (PCJ 8/98, 65%)** und das **Incubation Mission Pack** ab sofort nur noch **je 29,95 DM**.

Die Compilations **Total Heaven** mit „Die Siedler 2" (PCJ 8/96, 86%, Hit), „Civilization 2" (PCJ 4/96, 88%, Hit) und „Sim City 2000" (PCJ 3/94, 90%, Hit) sowie **Total Heaven 2** mit „Extreme Assault" (PCJ 6/97, 87%, Hit), „Flying Corps Gold" und „Worms 2" (PCJ 12/97, 80%) schlagen mit **je 69,95 DM** zu Buche.

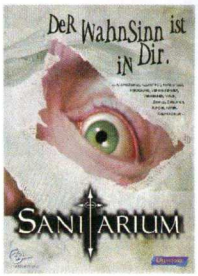


GT Interactive

...drückt den Preis des packenden 3D-Shooters **Unreal** (PCJ 7/98, ohne Wertung) ein Jahr nach Release auf **49,95 DM**.

Egmont Ehapa

...verlangt für das Iso-Abenteuer **Sanitarium** (PCJ 9/98, 61%) nur noch **39,95 DM**.



Smile & Buy



Mit der Firmenübernahme durch Hasbro Interactive ist auch das Budgetlabel Power Plus von Microprose Geschichte und wird fortan durch die Smile & Buy-Reihe ersetzt. Am 4. Juli startete man mit zehn Titeln in schmucken Euroboxen, die wie gehabt **29,95 DM das Stück** kosten: **M1 Tank Platoon 2** (PCJ 5/98, 85%, Hit), **Grand Prix 2** (PCJ 4/96, 85%, Hit), **Civilization 2** (PCJ 4/96, 88%, Hit), **Grand Prix Manager 2** (PCJ 2/97, 78%), **Transport Tycoon Deluxe** (PCJ 12/95, 85%, Hit), **Arcade Pool 2, Worms 2** (PCJ 12/97, 80%), **Trivial Pursuit** (PCJ 2/96, 42%) und schließlich **Flottenmanöver** (PCJ 3/97, 33%).



Jewelcase Serie

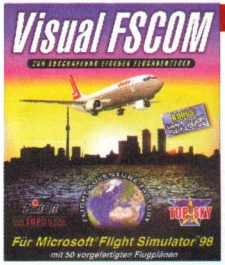
Den **Transport Tycoon Deluxe** gibt es übrigens neben 12 weiteren Produkten auch in dieser parallel laufenden Reihe, die am 11. Juni Premiere feiern konnte. Für **19,95 DM pro Game** findet man hier zudem **Civilization** (PCJ 1/92, 85%, Hit), **Grand Prix 1** (PCJ 2/93, 86%, Hit), **X-COM: Terror from the Deep** (PCJ 6/95, 70%), **Top Gun: Fire at Will!** (PCJ 2/96, 72%), **Star Trek: A Final Unity**, **Master of Orion 2** (PCJ 11/96, 85%, Hit), **Addiction Pinball** (PCJ 3/98, 77%), **Worms United**, **Puzz 3D**, **Mastermind**, **Boggle** und **Yahtzee**.



Zork Nemesis (PCJ 6/96, 88%, Hit)

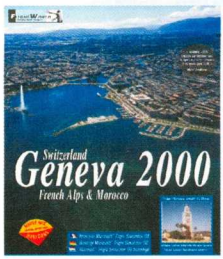
Die Schnäppchenreihe Green Pepper Best Entertainment von Novitas bietet den knackig-schweren siebten Teil der legendären Adventure-Serie ab sofort für schlappe **12,95 DM** an.

NEUE ADD-ONS



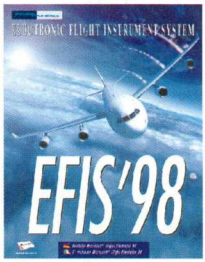
MS Flight Simulator '98

Bei Topos rollt das zweite Produkt aus der Top-Sky-Reihe an die Startposition: Der Adventure-Designer **Visual FSCOM** verfügt über eine grafische Benutzeroberfläche, Einsteiger- sowie Expertenmodus, umfangreiche Airport- und Navigationsdatenbank, 50 vorgefertigte Flugpläne und vieles mehr. Als zusätzlicher Bonus ist die Lauda Air 737-300 im Preis von **49,95 DM** enthalten.



Ubi Soft hat gleich drei Erweiterungen für den Flight Simulator zu **jeweils 69,95 DM** in petto. So lädt **Reality Flights: Grand Canyon** zum Rundflug über die legendäre US-Schlucht ein – wem der Trip im Touristentaxi oder die Rettung von Bergsteigern zu langweilig ist, der kann übrigens mit dem „Combat FS" auch packende Luftkämpfe in der realitätsgetreuen Umgebung erleben.

Das in Zusammenarbeit mit Airbuspiloten entwickelte **EFIS 98** basiert auf Flight-Display-Systemen, wie sie in allen Fly-by-Wire-Airbus-Typen Verwendung finden. In das fortschrittliche Navigationssystem hat man zudem eine der weltweit größten Luftfahrtdatenbanken eingebunden. Das Ergebnis: ultrarealistische Flugplanung auf dem neuesten Stand der Technik.



FS Geneva 2000 schließlich entführt Hobbypiloten in die französischen und Schweizer Alpen; ein Abstecher nach Marokko inklusive. Neben abwechslungsreichen Landschaften mit allerlei Sehenswürdigkeiten warten 25 belebte Flughäfen und ebenso viele Maschinen verschiedener Gesellschaften.

Unreal

GT Interactive hat endlich das ersehnte **Unreal Mission Pack: Return to Na-Pali** (zuvor unter dem Titel „Unreal Level Pack" angekündigt) für **40,– DM** in die Läden gestellt. In neuer Storyline geht es nach dem Absturz eines weiteren Schiffes zurück in die grüne Hölle, um das Wrack samt geheimer Pläne zu finden. Dabei warten drei neue Waffen, zwölf Solo- sowie sechs Multiplayer-Levels und ein Update des Hauptprogramms auf die aktuellste Version. Ein Muß für Fans!

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

Bestell-Telefon: 08122/9955434

Bestell-Fax: 08122/9955433

E-Mail info@amphora.de

Versandkostenfrei ab 180,- DM Lieferwert

Komplette Liste im Internet !!

amphora datentechnik www.amphora.de

Euer Spiele Direktversand / Euer Spiele Online-Shop

Komplette PSX, N64 und Game Boy Liste im Internet

PC-CD ROM - News-Mail Termine für Neuerscheinungen

Internet: www.happygames.de

Hersteller Link's - PC-Cheats Kinder-Software - Flugsimulatoren

3 Skulls of the Toltecs	KD	19,90	DSF Pack*	EdA	54,90	Hopkins FBI*	EdA	39,90	Need for Speed 4	KD	77,90	Star Wars: Droids*	EdA	72,90
5th Element*	KD	37,90	Dungeon Keeper 2	KD	82,90	Imperialismus	KD	19,90	NFL Blitz*	EdA	74,90	Star Wars: Dunkle Bedrohung	KD	77,90
A Bugs Life	KD	77,90	Earth 2140 Gold Edition	KD	44,90	Indiana Jones 5 Turm v. Babel	KD	79,90	NFL Quarterback Club '99*	EdA	59,90	Star Wars: Force Commander*	KD	87,90
A-10 Warthog*	KD	79,90	Earth 2150*	KD	72,90	Interstate 82*	EdA	79,90	Offical Formula 1 Racing	KD	82,90	Star Wars: Racer	KD	69,90
Aber Hallo! Gold Ed.	EdA	44,90	East Front 2*	KD	79,90	Jack Nicklaus Golf	KD	84,90	Outcast	KD	84,90	Star Trek Birth of the Federation	KD	72,90
ACM1918*	EdA	69,90	Eastern Front	KD	79,90	Jagged Alliance 2	KD	69,90	Panzer Commander	KD	34,90	Star Trek Deep Space Nine Mil.*	EdA	82,90
Actua Ice Hockey 2*	KD	67,90	Enemy Zero*	KD	69,90	Jagged Alliance 2*	KE	82,90						
Age of Empires 2*	KD	99,90	Everquest	US	124,90	Jet Fighter Full Bum*	EdA	69,90						
Age of Empires Gold	KD	75,90				Kanaan*	EdA	74,90						
Airport Inc.*	EdA	79,90	Expendable	KD	69,90	Kurt: Der Fußball Manager '99	EdA	74,90						
Aliens vs. Predator	KD	69,90	Export Pool*	KD	74,90	Land der Hoffnung	KD	79,90						
All Star Baseball 2000*	EdA	59,90				Lander*	KD	82,90						
Amen*	EdA	79,90	Empire of the Ants*	EdA	79,90	Lands of Lore 2*	KD	37,90						
Anstoss 3*	KD	79,90	Elder Scrolls: Redguard*	KD	69,90	Legacy of Kane-Soul Reaver*	KD	79,90	Panzer Elite*	KD	87,90	Starcraft Level-CD "Insurrection"	KE	34,90
Army Men 2	KD	75,90	Emergency-Fighters for Live	KD	44,90	LeMans 24*	KD	79,90	Player Manager 99	KD	72,90	Street Wars	KD	77,90
Attack of Saucerman*	KD	74,90	F1'99*	KD	89,90	Little Big Adventure 1	KD	24,90	Playmobil Alex Ab. a.d. Farm*	EdA	54,90	Tanktics	EdA	69,90
Baldur's Gate Leg. d. Schwer.	KD	34,90	Fighting Steel*	KD	74,90	Live Wire	EdA	39,90	Playmobil Hype t. time quest*	EdA	77,90	Team Fortress 2*	KD	89,90
Baldur's Gate*	KD	74,90	Flanker 2.0*	KD	79,90				Prey*	EdA	82,90	Team Fortress 2*	KE	89,90
Baldur's Gate Add on	KD	34,90	Flash Point*	KD	79,90				Pro Pilot USA*	EdA	31,90	Tenth Planet*	KD	79,90
Baldur's Gate Bibliothek	KD	29,90	Fleet Commander	KD	69,90				Proffes. Sports: Car Racing*	KD	79,90	The Ravaging*	EdA	79,90
Baseball 2000 Edition	KD	64,90							Puma Street Soccer*	EdA	74,90	Theocracy*	KD	79,90
Battle of Britain	KD	79,90										TOCA 1 Touring Car Champ.	KD	32,90
Battleground 9: Chickamunga	KD	77,90										Tomb Raider 2 Directors Cut	KD	42,90
Battlespire*	KD	77,90										Tonic Trouble*	EdA	74,90
Battlezone 2*	KD	84,90										Top of the Pops	KD	59,90
Bling 2*	KD	79,90										Topwords	KD	44,90
Billard Nights*	KD	69,90										Total Annihilation 2*	EdA	82,90
Bill Barnie - Erste Schritte*	KD	42,90										Total Annihilation Kingdoms	KD	79,90
Bill Bannie Kindergarten Up.*	KD	42,90										Trans Am Racing*	EdA	77,90
Bill Bannie Vorschule Upgr.*	KD	42,90										Trophy Buck	EdA	29,90
Bio Freaks*	KE	77,90										Trust, Twist & Turn*	KD	64,90
Blade*	EdA	79,90										Turrican 3D*	EdA	79,90
Blaze & Blade	EdA	68,90										Twisted Mind	EdA	32,90
Carmageddon 2	KE	44,90	Flight Sim. 98 "EFIS"*	EdA	59,90	LKW Raser-Hard Truck	KD	49,90	Quake 3 Arena*	KE	94,90	Ultima 9 Ascansion*	KD	79,90
Civilization 3*	KD	79,90	Flight Sim. 98 Ger. Airports 3	EdA	59,90	LMK (Lady, Mage & Knight)*	KD	92,90	Racing Simulation 2	KD	57,90	Ultima Online 2nd Age	EdA	74,90
Civilization: Call to Power	KD	77,90	Fly Fishing "Trophy Rivers"	KD	24,90	Lords of Magic	KD	32,90	Rage of Mages 2	KD	82,90	Unification*	EdA	79,90
Codename Eagle*	EdA	79,90	Fly!	KD	77,90	Luftwaffe Commander	KD	37,90	Railroad Tycoon 2 T. 2nd Cen.	EdA	34,90	Unreal	KD	74,90
Colin McRae Rally	KD	74,90	Formel 1 Profi Pack 2	KD	29,90	M1 Tank Platoon 2*	KD	27,90	Rally Championship 99*	KD	74,90	Unreal Megapack*	EdA	32,90
Combat Chess	KD	29,90	Fritz 5	KD	44,90	Meikari	KE	79,90	Rayman 2*	KD	79,90	Unreal Mission Pack	EdA	32,90
C & C 2 Megabox	KD	62,90	Game Gallery	KD	59,90	Master of Orion	KD	19,90	Rebel Moon Revolution*	EdA	69,90	Unreal Tournament*	KD	72,90
C & C 3 Tiberian Sun*	KD	88,90	Gangsters	KD	79,90	Mayday	KD	29,90	Red Baron 2 3D	KD	49,90	USA Racing Power	EdA	34,90
Commandos: Auftrag der Ehre	KD	59,90	Gauntlet Legends*	KE	82,90	Mechwarrior 3	KD	69,90	Red Baron 2 Classic	KD	24,90	Vegas Games 2000	KD	44,90
Conflict*	KD	82,90							Republic*	KD	74,90	Verrat in der verborgenen Stadt*	KD	69,90
Cowpokes*	EdA	79,90							Requiem: Wrath of the Fallen	EdA	73,90	V-Rallye	KD	74,90
Cromagnon-Wiege d. Mensc.*	KD	79,90										Wall Street Trader*	KD	37,90
Daikatana*	EdA	84,90										Wall Street Tycoon*	EdA	73,90
Dark Omen	KD	32,90	Golgotha*	EdA	79,90	Midtown Madness	KD	69,90	Revenant*	KD	79,90	Warbirds 2.5*	KD	29,90
Dark Reign 2*	EdA	94,90	Gorky 17*	KD	79,90	Midtown Madness	KE	59,90	Revolt*	EdA	74,90	Warcraft 2 Battlechest	KD	34,90
Dark Stone*	KD	74,90	Grand Prix Legends	KD	44,90	Midway Arcade Greatest Hits 2	EdA	59,90	Road to Moscow*	KE	74,90	Warhammer 40000 Rites of War*	KD	79,90
Days of Oblivion 2*	KD	87,90	Grand Theft Auto - London Mis.	EdA	37,90	Might & Magic 7*	KD	74,90	Rubiks 2000 inkl. Würfel	KD	42,90	Warlorn*	KD	82,90
Demon World 2*	KD	82,90	Grand Theft Auto + Mission	KD	62,90	Might & Magic 7*	US	79,90	Saga: Age of Vikings	KD	77,90	WCW Nitro	KE	47,90
Der Korsar	KD	77,90	Grudge Warriors*	EdA	79,90	Mordor 2 (only Internet)*	EdA	64,90	Sevage Arena	KD	64,90	Wet Attack-The Empire..	KD	84,90
Descent 3*	KD	73,90	Gut gemischt*	KD	47,90	Mortyr	KE	77,90	Sega Rally 2*	KD	64,90	Worms 2* - Classic	KD	27,90
Diablo + Mission CD Hellfire*	KD	39,90	Half Life	KD	78,90	Motor Racer	KD	32,90	Septerra Core*	KD	79,90	X-Beyond the Frontier*	EdA	74,90
Diablo 2*	KE	89,90	Half Life Level CD	KD	29,90	N.I.C.E. 2 Tune up	EdA	29,90	Seven Kingdoms II*	KD	79,90	X-Wing Alliance	KD	74,90
Der Kosmicks*	EdA	39,90	Hattrick Wins*	KD	69,90	Nascar Road Racing	EdA	72,90	Shadow Company*	KD	74,90	You don't know Jack 2	KD	69,90
Die Versuchung	KD	79,90	Heavy Gear 2*	KD	78,90	Nascar'99	EdA	39,90	Shadowman*	EdA	74,90			
Die Völker	KD	74,90	Hell-Copter*	KD	62,90	Nations*	KD	82,90	Sherlock & Sheila*	KD	29,90	*amphora's Special*		
Discworld Nori	KD	79,90	Heroes of Might and Magic 3	KD	74,90	Navy Seals*	KD	74,90	Shogo	EdA	49,90	Treiber Almanach für Windows 95 ca. 6737 Geräte von 349 Herstellern		29,95
D-Jump*	EdA	77,90	Hidden & Dangerous*	KE	79,90	Nascar'99	EdA	39,90	Siedler 3 Missions CD	KD	29,90	Treiber Almanach für Windows 98 ca. 1700 Geräte von 112 Herstellern		14,95
Dodgem Arena*	EdA	74,90	Homeworld*	KD	74,90	Nations*	KD	82,90	Slave Zero*	KD	72,90	Das Windows Soundalbum über 5000 Wave-Files		24,95
Drakan*	KD	87,90										Sammlung deutscher Gesetze		29,95
Driver*	KD	89,90												
DSF Golf 99*	EdA	49,90												

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

alle Tests ab Heft 8/98 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 Ice Hockey 2	7/99	Sport	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%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Aliens in the House	12/98	Action	22%
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 2	7/99	Action	70%
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%**
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%
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%
Charbuster	10/98	Simulation	66%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
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: 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
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%
Descent 3: Sol Ascent	7/99	Action	?
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Siedler 3	**1/99**	**Strategie**	**87%**
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
Die Völker	**7/99**	**Strategie**	**88%**
Discworld Noir	**7/99**	**Abenteuer**	**85%**
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	17%
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%
Fleet Command	7/99	Strategie	58%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
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%
Hell-Copter	6/99	Action	59%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
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%
Juicy Town	9/98	Action	55%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
King's Quest 8	**1/99**	**Abenteuer**	**90%**
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
Lineage: The Blood Pledge	7/99	Online	55%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
Mayday	10/98	Strategie	76%
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Metro-Police	1/99	Action	61%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Midtown Madness	**7/99**	**Sport**	**86%**
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
Missing in Action	9/98	Action	76%
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%**
N.I.C.E. 2 - Tune up	**7/99**	**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	61%
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Of Light and Darkness: Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Ottos Ottifanten	10/98	Genremix	37%
P-Zone	9/98	Action	16%
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%
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%
Railroad Tycoon 2: The Second Century	7/99	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%
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%**

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
Sonic R	12/98	Sport	70%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	68%
Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Spearhead	11/98	Simulation	74%
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spellcross	12/98	Strategie	42%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
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%
Streetwars	7/99	Strategie	79%
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%
Thrust, Twist & Turn	7/99	Sport	62%
Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Tides of War	3/99	Genremix	58%
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
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%
Total Annihilation: Galactic Wars	7/99	Online	81%
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
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%
Verrat in der verbotenen Stadt	7/99	Abenteuer	72%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
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%
Wet Attack	7/99	Genremix	71%
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 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-Files	9/98	Abenteuer	51%
Yoot Tower	7/99	Simulation	67%
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




DUNGEON KEEPER 2
Weil mich die ersten Kerker auch schon gefesselt haben

JACK




HIDDEN AND DANGEROUS
Weil es quasi „Commandos 3D" ist

MANFRED




HOMEWORLD
So dreidimensional war noch keine Echtzeitstrategie!

MARKUS




OUTCAST
Weil zynische Helden viel zu selten sind

PAUL




X - BEYOND THE FRONTIER
Weil ich die Hoffnung nicht aufgebe, auf meinen Heimatplaneten zurückzukehren. Piep!

RICHY



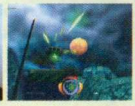

OUTCAST
Weil es trotz der Riesenpixel einen Riesenspaß macht

STEFFEN




F1 MANAGER PROFESSIONAL
Weil die Heft-Vollversion immer noch weltmeisterlich ist

TRILLE

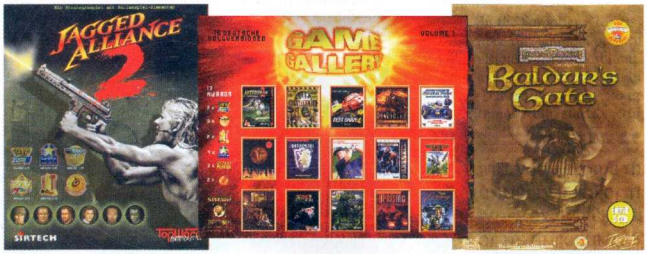



DESCENT 3
Weil es (nicht nur) mit Elsas 3D-Brille eine Schau ist!

Für monatlich neue Lesercharts benötigen wir monatlich Ihre Mithilfe; also eine Auflistung Ihrer Lieblingsspiele, Netzwerk- und Online-Favoriten. Als Belohnung warten jeden Monat drei Top-Games, die unter allen Teilnehmern verlost werden – also nicht vergessen, auf der Postkarte/E-Mail den Absender zu notieren! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, dafür dürfen Sie auch diesmal neben beliebig vielen (nicht indizierten) Nennungen einen Wunschgewinn angeben. Und wir drücken Ihnen auch diesen Monat wieder alle Daumen!

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

Die Gewinne



LESERCHARTS



1. **(3) ANNO 1602**
2. (1) DIE SIEDLER 3
3. (4) FIFA 99
4. (7) COMMANDOS
5. (2) STARCRAFT
6. (10) TOMB RAIDER 3
7. (9) SIM CITY 3000
8. (5) NEED FOR SPEED 3
9. (–) N.I.C.E. 2
10. (–) BALDUR'S GATE

VERKAUFSCHARTS



1. **(–) JAGGED ALLIANCE 2**
2. (2) X-WING ALLIANCE
3. (–) DIE VÖLKER
4. (3) ROLLERCOASTER TYCOON
5. (–) COMMANDOS: I.A.D.E.
6. (1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
7. (–) YOU DON'T KNOW JACK 2
8. (7) DIE SIEDLER 3 MISSION
9. (–) WET ATTACK
10. (5) SIM CITY 3000

MULTIPLAYER



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

ONLINE



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

MP3 IM HIFI-TURM

Nach diversen Abspielgeräten für unterwegs erobert das populäre MP3-Format nun auch das Wohnzimmer: Dank seines Designs im klassischen Hi-Fi-Look paßt der **SVD 210-MP von Shinco** gut zur heimischen Stereoanlage, wo der Player herkömmliche Audio- und Video-CDs ebenso abspielen kann wie selbstgebrannte Soundscheiben – die Musikstücke dürfen auf beliebig viele Unterverzeichnisse verteilt sein, da das Gerät die gesamte CD nach Dateien mit der Endung *.MP3 durchforstet.
Am optional anschließbaren TV-Schirm werden die Titel nach dem im MP3-Tag gespeicherten Liedernamen angezeigt, ansonsten sorgt eine mitgelieferte Fernbedienung für Komfort: Schneller Vor- und Rücklauf, Intro-Scan oder Shuffle - keine gängige Funktion fehlt. Der SVD 210-MP ist hierzulande über Personal Concept Computer (www.p-c-c.de) **zum Preis von 599,– DM** erhältlich, die Ausführung als Dreifachwechsler kostet 699,– DM.



SOUND-TITANEN

Interact (www.interact-europe.de) hat die „Sound Link Serie" um ein neues Zwei-Wege-System erweitert: Die **SL-8120 Titan Stereo Aktiv Lautsprecher** verfügen über getrennte Regler für Höhen und Bässe, den obligatorischen Lautstärkeregler, einen Kopfhöreranschluß sowie eine Funktion zur Simulation von Surround-Sound. Untereinander und mit dem Rechner werden die Aktivboxen über einen Cinch-Anschluß verbunden, das Netzteil ist in der rechten Box integriert. Zu haben sind die Sound-Titanen **für 89,99 DM**.



HERBSTOFFENSIVE BEI SAITEK

Eine ganze Flut an neuen Eingabegeräten kündigt Saitek (www.saitek.de) für den Herbst an. So soll das Gamepad **P2000 für 99,95 DM** ab Oktober anspruchsvolle Spieler mit einer Tilt-Funktion verwöhnen, die Neigungen im Steuerbefehle umsetzt – ein Acht-Wege-Steuerkreuz, acht Feuerknöpfe, einen Schubregler und einen analogen Mini-Stick bringt es obendrein mit. Wer auf Tilts verzichten kann, greift zum ansonsten gleich ausgestatteten **P750 für 69,95 DM**.

Schon im September gibt es mit dem **SP550 für 79,95 DM** eine ungewöhnliche Kombination aus Joystick und Gamepad: Das mit vier Knöpfen ausgestattete Pad kann seitlich am Stick befestigt werden, womit dieser über insgesamt sechs vollwertige Feuerknöpfe verfügt. Das Acht-Wege-Steuerkreuz des (als **P120 für 29,95 DM** auch einzeln erhältlichen) Pads fungiert dann als Coolie-Hat, der Schubregler ist hingegen am Stick zu finden.

Im November folgt mit dem **GM2 für 129,– DM** ein Doppelpack aus der Gaming-Maus **GM1** (haben wir bereits in Ausgabe 6/99 vorgestellt) und einem Ego-Shooter-Device mit sechs Knöpfen, Scroll-Wheel, Vier-Wege-Coolie-Hat und Shift-Button als ergonomischem Tastatur-Ersatz.



Wußten Sie übrigens

…daß bald die ersten **Motherboards mit integriertem 3Dfx-Chip** erscheinen? Der mit 143 MHz getaktete Voodoo 3 2000 Chip wird zusammen mit 16 MB SDRAM auf Systemplatinen von ASUSTeK, A-Trend, Gigabyte und MSI zu finden sein.

…daß ein **neuer Kopierschutz für Playstation-Games** die Nutzung handelsüblicher CD-Brenner unterbinden und laut Sony für 50 bis 70 Prozent weniger Raubkopien sorgen soll?

…daß S3 ab Herbst **3D-Beschleunigung in Notebooks** bieten will? Die dafür entworfenen Chipsätze „Savage MX" und „Savage IX" werden 16 MB RAM, Texturenkompression und DVD-Dekodierung unterstützen.

…daß Creative Labs einen neuen MiniGL-Treiber entwickelt hat? Er soll **mit dem „3D Blaster Voodoo 2/Banshee" erstmals bis zu 2048 x 2048 Pixel große Texturen** ermöglichen! Download unter der Adresse: www.soundblaster.com/graphics/

ELSA 3D-REVELATOR

Bisher waren VR-Brillen meist klobige Geräte, die für viel Geld mehr Kopfschmerzen als mitreißende 3D-Erlebnisse zu bieten hatten. Jetzt ist das Wunder geschehen: Zum relativ kleinen Preis wartet eine große Innovation!

Beim Blick durch die leicht getönten Gläser wich die professionelle Skepsis umgehend atemlosem Staunen: Der dreidimensionale Eindruck der Elsa Revelator ist schlicht überwältigend! „Unreal" und „Descent 3" saugen den Spieler unwiderstehlich in die Tiefe des Raumes, Racer wie „Need for Speed 4" erscheinen real wie nie. Zwar kommen die Effekte wegen des technischen Aufbaus der meisten Games kaum über den Monitor hinaus (wie etwa in einem 3D-Kino), doch dafür gibt es auch so gut wie keine unangenehmen Nebenwirkungen.

Erstaunlicherweise funktioniert die Brille über die beigelegten Treiber mit jedem Programm, das Direct3D unterstützt, arbeitet vorläufig aber nur mit Grafikkarten aus dem Hause Elsa zusammen. Der Kontakt zur dritten Dimension wird entweder über einen Infrarotgeber (149,– DM) oder ein Kabel (99,– DM) aufgenommen, ein Adapter gehört zum Lieferumfang. Die Installation verlief problemlos, lediglich die Menüstruktur der Software könnte besser gelöst sein. Außerdem sind die Systemvoraussetzungen nicht ohne.

Trotzdem: Der Hardware-Hit des Jahres! (mt)



3D-Eindruck: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Preis/Leistung: ● ● ●

Preis: 99,– (Kabelversion) bzw. 149,– DM Infrarotversion
Online-Info: www.elsa.de





* phantastischer 3D-Effekt
* individuell konfigurierbar
* günstiger Preis



* benötigt (vorläufig) eine 3D-Karte von Elsa
* hohe Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen:

* Elsa-Grafikkarte vom Typ Victory 2 Erazor 2 bzw. 3 oder Winner 2
* Monitor mit min. 120 Hz Wiederholfrequenz
* Prozessor ab P2/266 empfohlen
* Spiele mit Direct3D-Unterstützung

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

LOW BUDGET

Actua NHL '99	DV	64,90	Deus Ex *		i.V.
Age of Empire	DV	49,90	Diablo 2 *		i.V.
- Gold Edition	DV	76,90	Die Siedler 3	DV	69,90
- Rise of Rome	DV	41,90	- Geh. der Amazonen *	DV	46,90
-neue Epoche 1+2	DV	34,90	-off. Mission CD	DV	27,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	Die Völker	DV	75,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	Discworld Noir *	DV	76,90
Airline Simulator 2 *	DA	159,90	Drakan *	DA	83,90
Aliens vs. Predator	US	82,90	Driver *	DV	89,90
Aliens vs. Predator *	DV	72,90	DSF Football '99 *	DV	51,90
Alpha Centauri	DV	76,90	DSF Fussballman.98/99	DV	39,90
Amen *	EV	i.V.	DSF Mega Pack *	DA	51,90
Anno 1602	DV	71,90	Dungeon Keeper 2 *	DV	82,90
-Im Namen d.Königs *	DV	32,90	-Limited Edition *	DV	91,90
-neue Insel, neue Abent.	DV	33,90	Earth 2150		72,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV	59,90			
Anstoss 3 *	DV	i.V.			

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



Unreal EV 39.90
- Return to NaPali 32.90
WW 2 GI 59.90
Quake 3 Arena i.V.

Army Men 2 *	DV	74,90			
Baldurs Gate	DV	76,90			
Baldurs Gate	EV	75,90	Earthsiege 3	DV	73,90
- Baldurians Bibliothek	DV	25,90	Enemy Zero *	DV	67,90
- Leg. d.Schwertküste	DV	34,90	Europäer Air War	DV	59,90
- Tales o.t. Sword Coast	EV	55,90	Everquest	US	119,90
- Tales o.t. Sword Coast	US	59,90	Expendable	EV	72,90
Battle of Britain *	DA	79,90	Falcon 4.0	DV	71,90
Battleground *	DA	79,90	Fallout 2	US	86,90
Battlespire *	DA	73,90	Fifa '99	DV	79,90
Battlezone 2 *		i.V.	Fighting Steel *	DV	78,90
Bleg 2 *	DV	71,90	Final Fantasy VIII *		i.V.
Black Dahlia *	DV	71,90	Flanker 2.0 *	DA	77,90
Blade *	DV	72,90	Fleet Command	DV	73,90
Blieflufi Compilation *	DV	46,90			
Braveheart *	DV	84,90			
Bundesliga 2000 *	DV	72,90			
Bundesliga Stars 2000 *	DV	82,90			
C+C 3: Tiberian Sun *	DV	88,90			
C+C 3: Tiberian Sun *		i.V.			
Caesar 3	DV	78,90			
Carmageddon 2	EV	54,90			
Catan -Die erste Insel *	DV	76,90			
Championship Man. 3	EV	77,90			
Civilization Call to Power	DV	76,90	Fleet Command	US	82,90
Close Combat 3	US	98,90	Flight Simulator 98	DV	95,90
Commandos	DV	79,90	- Europa 1 Pro	DV	87,90
- Im Auftrag der Ehre	DV	59,90	- German Airports 3	DA	52,90
Confl. Freespace Mission	DV	33,90	Flight Unlimited 3 *	DV	72,90
Cromagnon *	DV	72,90	Fly ! *	DA	81,90
Daikatana *	EV	i.V.	Gabriel Knight 3 *	DV	i.V.
Dark Project	DV	81,90	Gangsters		i.V.
Dark Reign 2 *	DA	i.V.	Giants *		i.V.
Deer Hunter 2	EV	52,90	Gorky 17 *		i.V.
Delta Force	DA	78,90	Gothic *		i.V.
Der Korsar	DV	72,90	GTA Doublepack	DV	65,90
Descent 3 *	DV	73,90	Grim Fandango	DV	73,90
Descent 3 *	US	84,90	Halflife -deutsch	DV	78,90

CAME GALLERY
Rent a Hero, Anstoss 2, Forsaken, Turok, Uprising, Heroes o.Might & M.2, Test Drive 4, J. Nicklaus 5, Constructor, Castrol Honda Superbike Ch., Vermeer, F-16 Hornet...
58.90

TOP TITEL

Amen *		i.V.	Kingpin: Life of Crime *	EV	82,90
Alien vs. Pred. US		82,90	Kings Quest 8	DV	73,90
C & C 3 *		88,90	Knights and Merchants	DV	65,90
Daikatana *		i.V.	- off. AddOn *	DV	28,90
Descent 3		73,90	Kurt -der Manager	DV	75,90
Discworld Noir *		76,90	Lamentation Sword	DV	54,90
Drakan *		83,90	Land der Hoffnung	DV	79,90
Dungeon Keeper 2*		82,90	Lands of Lore 2	DV	75,90
- limited Edition *		91,90	Larry 7		25,90
Halflife Opposing F.*		i.V.	Lords of Magic		25,90
Mechwarrior 3		71,90	M1 Tank Platoon 2		27,90
Might & Magic 7 *		75,90	Mayday		29,90
Need for Speed 4		75,90	Mechcommander		39,90
Outcast *		79,90	Monkey Island 3		42,90
Shadow Company *		75,90	Nascar Racing 2+Track P.		72,90
Ultima 9 *		76,90	Outlaws		29,90
Unreal Tour.uncut*		71,90	Panzer General 3D		39,90
-Return to NaPali*		32,90	Phantasmagoria 1		29,90
X Beyond t.Front. *		73,90	Phantasmagoria 2 englisch		37,90
			Rent a Hero		47,90
versandkostenfrei ab DM 199,-			Resident Evil 1		27,90
Lieferwert, auch Hardware			Shogo		46,90
Vorauskasse 4.98			Sid Meier's Gettysburg		32,90
Katalog KOSTENLOS!			Sim Copter		19,90
PlayStation: Konsole 245.-			Star Trek KlingonHon. G. Ev		39,90
			TOCA 1 *	DV	72,90
Driver *		85,90	Tomb Raider 2 Dir. Cut		42,90
Duke Nukem Time t.Kill		83,90	Warcraft Battlechest		34,90
Metal Gear Solid		91,90	Wet -The Sexy Empire		42,90
Need for Speed 4		84,90	Wing Commander Proph.		36,90
Ridge Racer Type 4		85,90	Worms 2		27,90
Silent Hill *		89,90	WWF Attitude *		79,90
Syphoon Filter US		113,90	Boot Chip		18,90

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro		54,00
-Firebird 2		45,90
Sidewinder Gamepad		69,90
- Precision Pro		125,00
- Freestyle Pro		125,00
Thrustmaster F1 Sprint W.		119,00
- Super Sport Lenkrad		159,00
Sonic R4 FFB Wheel		255,00
- Cyborg 3D Digital Stick		112,00
4 Point Surround Boxen		159,00
Diamond Viper 770 Ultra		549,00
- Monster 2 TDMB		219,00
MaxiGamer Xentor AGP 16		289,00
- Xentor AGP 16		459,00
Wingmen Force		219,00
CD - Rohlinge	ab	2,70
CD - Rohlinge 700 MB		3,90

STAR WARS RACER
Episode 1 - Racer 65,90
-Dunkle Bedrohung 73,90
X-Wing Alliance 74,90

sonstiges..

ADDY Lernsoftware je	DV	67,90
G-Info 99	DV	39,90
Lowenzahn 3	DV	41,90
Norton Antivirus 5.0	DV	85,90
PC Games Cheat 3	DV	27,90
Playmobil, Alex..	DV	55,90
Rugrats je	DV	39,90

Sammlungen

Aber Hallo 1 & 2	DV	43,90
Action Hall of Fame	DV	56,90
Adv. Hall of Fame	DV	55,90
Game Gallery	DV	58,90
Gut Gemischt *	DV	43,90
Lucas Arts 10 Adventure	DV	59,90
Megapak 8	DV	42,90
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

Uncut
KINGPIN* 82.90
MORTYR* 79.90

Rainbow Six	DV	68,90	Tanktics *	DA	71,90
- Eagle Watch	DV	34,90	Team Fortress 2 *		i.V.
Rallaymasters *	DV	75,90	The Sims *		i.V.
Rally Champ. '99 *	DV	75,90	TOCA 2	DV	74,90
Rayman 2 *	DV	73,90	Tomb Raider 3	DV	84,90
Rebel Moon Revolution *	DA	66,90	Tonic Trouble *	DA	73,90
Red Baron 3D	DV	49,90	Total Ann. -Kingdoms *	DV	77,90
Red Guard *	DV	69,90	Tripe Play Baseb.2000 *	US	82,90
Redline	DA	71,90	Turok 2	EV	79,90
Requiem	DA	73,90	Twisted Metal 2 *		i.V.
Revenant *	DV	79,90	UEFA Ch. League 98/99	DV	86,90
Road to Moscow *	DV	76,90	Ultima 9 - Ascension *	DV	76,90
Roller Coaster Tycoon	DV	66,90	UltimaOnline Second Age	US	95,90
Rückkehr n. Krondor *	DV	72,90	- Second Age *	DA	77,90
Saboteur *		i.V.	Unreal	EV	39,90
SAGA	DV	77,90	- Mega Pak *		75,90
Sanitarium	DV	69,90	- Return to Na Pali *	EV	32,90
Shadow Company *	DA	75,90	- Level Editor *		31,90
Shadow Company *	EV	79,90	Unreal -Tournament *	DV	72,90
Shadowman *	DA	76,90	Unreal -Tournament *	EV	71,90
Shogun *	DV	72,90	Unter schwarzer Flagge *	DA	82,90
Silver	DV	77,90	Uprising 2		75,90
Sim City 3000	DV	82,90	Urban Chaos *		i.V.
- AddOn *	DV	33,90	Vampire *		i.V.
Slave Zero *	DV	72,90	Viper Racing	DV	45,90
Solar *	DA	75,90	Wall Street Trader	DV	35,90
Soulbringer *	DV	74,90	Wall Street Tycoon *	DA	73,90
South Park	DA	71,90	Warzone 2100	DV	79,90
Spellcross *		i.V.	WCW Nitro	EV	59,90
Sports Car GT	DV	75,90	Wet Attack	DV	85,90
Star Trek - New Worlds *		i.V.	Wheel of Time *		i.V.
- Federation Compilation	DV	49,90	Wizardry 8 *		i.V.
- Klingon Academy *		i.V.	World War 2 Fighters	DV	76,90
- Secret o.Vulcan Fury *		i.V.	World War II GI	EV	59,90
- Starfleet Command *		i.V.	Worms: Armageddon	DV	61,90
- Starship Creator	DA	43,90	X-Beyond the Frontier *	DV	73,90
- Birth of Federation	DV	74,90	Xgames Pro Boarder	DA	72,90
Star Wars -Droid Works *		74,90	You don't know Jack 2	DV	69,90
- Behind the Magic	DV	49,90	Youngblood *	DA	80,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.
Tel. 09674-1279

Megahertz für Megakohle?
Preiswerte Prozessoren im Vergleich:
AMD K6-2 vs. INTEL CELERON

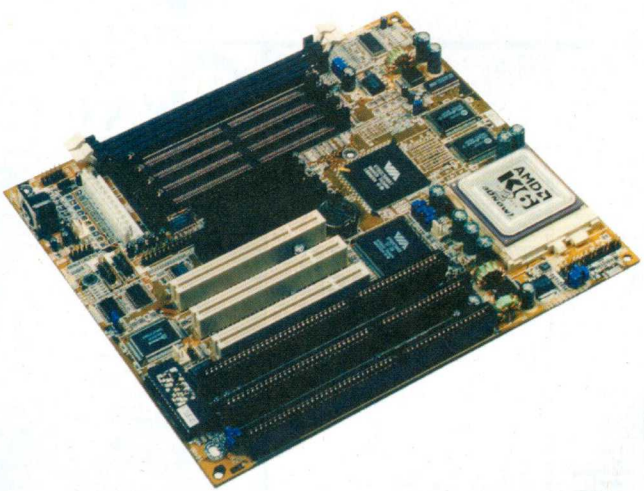
Wenn das Scrolling gnadenlos ruckelt und der Held nur noch unbeholfen über den Screen stolpert, denkt auch der preisbewußte Spieler über einen neuen Prozessor nach: Kaufberatung in Sachen erschwinglicher Frameraten tut not. Wir haben die beiden günstigsten Nachrüst-CPUs verglichen.

Mainboard-Recycling

Die erste Frage: Das alte Motherboard behalten oder ein neues kaufen? In den meisten älteren Rechnern wird ein Pentiumboard mit einem Sockel 7 zu finden sein – soll es weiter verwendet werden, kommt nur ein AMD K6-Prozessor in Frage. Als einzige der aktuellen Sockel 7-CPUs hält der K6-2 genug Leistung für moderne Games zu einem vernünftigen Preis bereit, während der K6-3 zwar nochmals schneller, aber auch erheblich teurer ist.
Wer dagegen schon eine Hauptplatine mit dem sogenannten Slot 1 besitzt, kommt derzeit an Intels Celeron-Serie nicht vorbei. Der Celeron ist im Grunde ein „gestrippter" P2; bei gleichem Innenleben wurde aus Kostengründen hier lediglich auf den externen Second-Level-Cashe und das Plastikgehäuse verzichtet. Außer für den Slot 1 ist der Celeron auch für die sogenannten Sockel 370-Boards erhältlich, wo zur Zeit sogar ausschließlich Celeron-Modelle betrieben werden können. Im Gegensatz dazu sind Slot 1-Boards auch noch mit Prozessoren der Baureihen Pentium 2 und P3 nachrüstbar. Der neue Celeron 466 ist eigentlich nur für Sockel 370 erhältlich, allerdings gibt es bereits einen Adapter, der den Betrieb von Sockel 370-Celerons auf Slot 1-Boards ermöglicht. Generell sollten Sie sich beim Umtausch eines P2 in einen schneller getakteten Celeron vergewissern, daß es für Ihr Mainboard ein BIOS gibt, das den Celeron erkennt – sonst bleibt der Bildschirm schwarz!

Mainboard-Kauf

Wer sich für den Erwerb eines neuen Motherboards entscheidet, sollte zur Slot 1-Lösung (ab etwa 150,– DM) greifen. In Verbindung mit einem Celeron gibt es so preiswert ein Maximum an Kompatibilität, Zukunftssicherheit und Leistung. Doch Vorsicht: Falls Ihr Rechner noch ein AT-Gehäuse (Handbuch oder Händler konsultieren) hat, ist die Auswahl an passenden Platinen gering – doch die gängigen ATX-Boards können wegen ihres Stromanschlusses hier nicht verbaut werden! Sollten Sie den Erwerb einer günstigeren Platine mit Super Sockel 7 (ab etwa 100,– DM) in Betracht ziehen oder ein solches Board weiterverwenden wollen, ist der AMD K6-2 die erste Wahl. Dabei ist zu beachten, daß das Mainboard für volle Leistung einen Bustakt von 100 MHz unterstützt. Auch sogenanntes PC-100-SDRAM wird benötigt, da älterer Speicher zu langsam ist. Ältere Mainboards wiederum verkraften zumeist nur 66 MHz, was zu Einbußen in der Performance des K6-2 führt.



Um den K6-2 richtig auszunutzen, sollte er wie hier in einem Super-Sockel-7-Board betrieben werden – aber Vorsicht: Riva-Grafikkarten können Kompatibilitätsprobleme mit diesen Platinen haben

Die CPU-Konkurrenten

Im Leistungsvergleich hatten wir die beiden Preisbrecher unter den Konkurrenten, also den Intel Celeron 333 und den AMD K6-2 400 für jeweils rund 160 Mark. Als Basis für die Meßwerte dienten ein Super-Sockel-7-Motherboard mit Aladin V-Chipsatz sowie ein Slot 1-Board mit Intel BX-Chipsatz und jeweils 64 MB-PC-100-SDRAM. In beiden Systemen kam eine Elsa Erazor 2 mit Riva TNT-Grafikchip zum Einsatz.

Intel Celeron

Von 300 bis 466 MHz reicht die Bandbreite der Celeron-Familie. Wie bei jeder Produktpalette ist das Spitzenmodell bis zur Wachablösung durch einen noch besseren Nachfolger im Verhältnis zur Mehrleistung zu teuer – das beste Preis-Leistungs-Verhältnis findet sich im Mittelfeld.

Die Kompatibilität zu Spielen oder Grafikkarten ist beim Celeron generell kein Thema, ein BIOS-Update eventuell schon: Da ältere Slot 1-Motherboards (z.B. mit LX-Chipsatz) den Prozessor u.U. nicht erkennen, sollte diese Maßnahme vor Einbau erfolgen. Durch die Bauform des Chips kann es außerdem zu mechanischen Problemen beim Einsetzen in die CPU-Halterung kommen. Hier schaffen spezielle Lüfter und Halterungen Abhilfe. Leistungsmäßig ist der Celeron knapp unterhalb eines P2 mit gleicher Taktrate anzusiedeln, doch der Preisvorteil gegenüber einem solchen Pentium ist enorm.



Preis-Leistungs-Verhältnis: ●●●
Kompatibilität: ●●◖
Zukunftssicherheit: ●●◖

Preisspanne: ca. 160,– DM (333 MHz) bis 390,– DM (466 MHz)
Online-Info: www.Intel.de

* viel Leistung für relativ wenig Geld
* gute Kompatibilität
* mit BX-Slot-1-Board zukunftssicher

* zu älteren Slot-1-Boards evtl. nicht kompatibel

AMD K6-2

Der K6-2 von AMD startete nicht ohne Probleme in den Kampf gegen die Intel-Konkurrenz. Doch dank angepaßter Treiber ist die Kompatibilität mittlerweile zu praktisch jeder Software gesichert, Unterstützung der hauseigenen 3DNOW!-Erweiterung mit Spezialbefehlen für die Beschleunigung von 3D-Routinen ist bei aktuellen Spielen und Treibern heute Standard. Einzig AGP-Riva-Karten können noch Sorgen bereiten.

Der K6-2 ist zur Zeit von 350 bis zu 475 MHz erhältlich; im Betrieb über Boards mit Super Sockel 7 kann später sogar auf einen K6-3 mit noch höheren Taktraten nachgerüstet werden. Zusammen mit der Stärke bei Anwenderprogrammen und dem Preisvorteil sollte dies die leichten Tempoeinbußen bei 3D-Benchmarks gegenüber vergleichbaren Intel-Prozessoren wieder wettmachen.



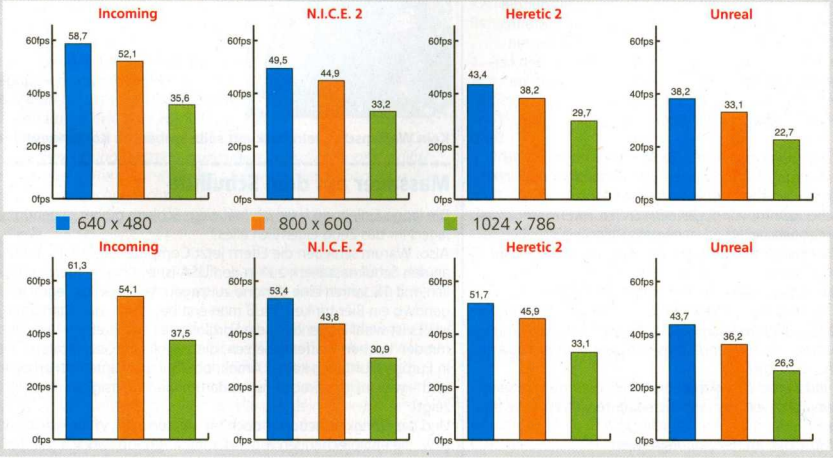
Preis-Leistungs-Verhältnis: ●●◖
Kompatibilität: ●●
Zukunftssicherheit: ●●

Preisspanne: ca. 130,– DM (350 MHz) bis 350,– DM (475 MHz)
Online-Info: www.amd.de

* günstiger Preis
* kann mit vielen älteren Mainboards betrieben werden

* Leistungseinbußen beim Betrieb in alten Sockel-7-Boards
* eventuell Probleme mit Riva-Grafikkarten

Meßwerte



Jugendschutz ohne Sinn

USK, FSK – was soll das alles? Ich versteh' den ganzen Sinn dieser Neuregelung nicht:
1. Warum sollen bei Rendersequenzen Ausnahmen gemacht werden? Haben die nicht sehr viel Ähnlichkeit mit Zeichentrickfilmen, die ja auch eine FSK-Freigabe haben?
2. Soll das eigentlich wieder nur 'ne Altersfreigabe werden, die sich mit dem Jugendschutz beschäftigt oder vielleicht eine, die die Spielbarkeit berücksichtigt? Fußballmanager ohne Altersbeschränkung – na toll!
3. Ist das vielleicht eine ABM-Maßnahme der rot-grünen Regierung? So nach dem Motto: Wir schaffen einen Arbeitsplatz (Kontrollierer bei der FSK) und vernichten drei andere (Händler, Programmierer usw.)?
4. Womöglich ist die Idee mit den hohen Benzinpreisen ja in Wahrheit ein Trick, um zu verhindern, daß man seine Games in Holland oder einem anderen spielefreundlichen Land kauft?
Robin, E-Mail: robi@inetmail.de

1. *Laut Gesetzestext liegt das Prüfungsrecht bzw. die -pflicht für Videosequenzen (also quasi kleine Filme) seit jeher bei der FSK. Es fragt sich nun aber, ob Rendermovies eben so was wie Zeichentrickfilme oder vielmehr echte Programmbestandteile sind. Diese und ähnliche Unsicherheiten soll die Neuregelung der Jugendschutzbestimmungen u.a. klären.*
2. *Zu Beginn ihrer Arbeit hat die USK bei den Altersempfehlungen auch den Schwierigkeitsgrad stark berücksichtigt. Doch das erwies sich als verwirrend im Sinne des Jugendschutzes, da ein schweres Spiel ja durchaus auch Minderjährigen zugänglich gemacht werden kann. Nicht umsonst finden sich in unseren Wertungsboxen USK-Empfehlung UND Schwierigkeitsangaben.*
3. *Möglich ist alles! Aber gilt das nicht für jede Regierung?*
4. *Möglich ist… aber, das hatten wir schon.*

Index auf Bestellung

Euer Artikel über die geplante Änderung des JÖSchG (woher kommt eigentlich das „Ö"?) war wohl das Beunruhigendste auf dem PC-Sektor seit der Erkenntnis, daß nach meinem 386er so schnell kein Hahn mehr krähte. Ich habe nur noch eine Frage zum Thema US- und UK-Versionen:
Laut Frau Dr. Götte müssen ja auch ausländische Fassungen geprüft werden, sollen sie nicht auf dem Index landen. Das wiederum würde bedeuten, daß ich als 18jähriger mündiger Staatsbürger solche Games erwerben und spielen darf. Allerdings: Dürfen solche (vorab indizierten) Importversionen per Versandhandel (vielleicht nach Altersnachweis) verschickt werden? Für mich als Simbacher (Winzstadt in Bayern an der Grenze zu Österreich) bliebe nämlich sonst nur die Fahrt zum Händler nach München (120 km: Zeit + Fahrtkosten). Schließlich bin ich einerseits Englisch-Fan und verschaffe mir mit fremdsprachigen Versionen gerne die nötige Praxis für meinen Leistungskurs, andererseits bevorzuge ich nun mal ungeschnittene Spiele. Wie sieht da also die Rechtslage aus?
Gregor Endler, E-Mail: Endler@t-online.de

Das ist ja gerade das Problem: Wie die Rechtslage aussieht, weiß derzeit niemand so genau – insbesondere der Versandhandel nicht. Einige Dinge kann ich Dir aber mit Sicherheit sagen:
1. *Das „ö" in JöSchG kommt von JugendÖFFENTLICHKEITSschutzgesetz, dessen Paragraphen unseren Nachwuchs ursprünglich eben nur in der Öffentlichkeit (fürs Heim sind die Eltern zuständig) schützen sollte.*
2. *Ausländische Versionen wären zwar erst mal nicht jugendfrei, aber damit noch lange nicht indiziert: Für Indizierungen ist die BPjS (Bundesprüfstelle für Jugendschutz) zuständig, die eine solche Maßnahme nur auf Antrag eines Jugendamtes und nach Prüfung durch ein Gremium verhängen darf.*
3. *Ein tatsächlich indizierter Titel darf eben NICHT über den Versandhandel verkauft werden, weil hier ein konsequenter Altersnachweis gar nicht möglich ist.*
4. *So oder so ist München immer eine Reise wert.*



Ab sofort bitte ich, mich nur noch als „Der weise Prophet" anzusprechen: Habe ich es in der letzten Ausgabe nicht vorhergesagt, daß diesmal die neuen Jugendschutzbestimmungen ein großes Thema sein werden? Doch ich sehe noch andere Dinge… in den aktuellen Leserbriefen.

An die Waffen?

Na, wie geht's dem Hausgeist der besten PC-Redaktion Deutschlands? Und wie wäre es mit der Veröffentlichung der Baupläne von Jacks Korkengewehren, die er immer wieder stolz auf den Interna-Seiten vorführen darf? Ich kenne viele, die das sicher freuen würde! Klar, der Joker ist ein PC- und kein Waffenmagazin, aber von diesen Gewehren geht ja keine ernsthafte Gefahr aus. Deswegen fände ich es lustig, die Baupläne entweder im Internet, im Heft oder auf der Begleitscheibe als Bild- und/oder Text-File zu verbreiten. In diesem Sinne: Weidmannsheil!
Johannes Krauß, E-Mail: yohjicool@hotmail.com



Unser Jack mag ein bißchen verrückt sein (die Grundvoraussetzung für jeden Spieleredakteur), doch leichtsinnig ist er nicht: Waffe bleibt Waffe, meint er, und für mehr als seine fünf persönlichen Modelle sei auf dieser Welt ohnehin kein Platz. Ja, ein Leser hat ihm sogar schon 250 Mark für eine seiner Knarren geboten, aber er hat abgelehnt. Und das nicht erst seit der Lektüre der vorangegangenen Briefe…

Kein Waffensch(w)ein: Jack mit selbstgebauten Korkengewehren

Massaker auf dem Schulhof

Die lange Einleitung lasse ich mal weg, Schleim gibbet ja genug. Wo lagert Ihr das Zeug eigentlich alles?
Also: Warum schieben die Eltern jetzt Computerspielen die Schuld an den Schulmassakern zu? In den USA ist es ohne weiteres möglich, mit 18 Jahren eine Kanone zu tragen. Will man dagegen irgendwo ein Bier trinken, muß man erst beweisen, daß man über 21 ist! Es ist wohl letztendlich die Sorglosigkeit der Eltern in Verbindung mit den laschen Waffengesetzen, die zu solchen Gewalttaten führt. In Europa läuft auch keiner Amok, obwohl die Games frei erhältlich sind – was meines Erachtens wiederum die Sinnlosigkeit der BPjS zeigt!
Und die Obrigkeit heuchelt doch eh wie verrückt. Wenn die BPjS bzw. die entsprechenden Jugendämter ihren Job *wirklich* gut ma-

chen wollten, müßten sie (mindestens) zwei Bücher mit sofortiger Wirkung indizieren: Die Bibel und den Koran, schließlich werden darin auf grausame Weise Menschen gequält und getötet, die Geschichten strotzen vor Sadismus und Rassismus!
E-Mail: agentr2@gmx.net

Zum einen sind die Waffen- und Alkoholgesetze in den US-Bundesstaaten doch sehr unterschiedlich geregelt, zum anderen gibt es sie schon länger als Massaker auf dem Schulhof. Dieses relativ neue Phänomen wird derzeit in den Staaten nicht zuletzt wegen der zunehmend hemmungsloseren Spiele-Industrie mit Games in Zusammenhang gebracht – jüngst preiste eine Anzeige dort ein Spiel mit den Worten an, es würde mehr Spaß machen, als die Katze des Nachbarn zu erschießen! Und daß es ähnliche Vorfälle in Europa nicht gäbe, ist leider genauso falsch wie der Weg, nun auch noch Bibel und Koran auf den Index zu setzen.
Womit Du aber ganz sicher recht hast: Dem sozialen Umfeld und damit dem Elternhaus (in meinem Fall der Schleimtank) kommt immer noch die Hauptverantwortung für die Erziehung unserer Kinder zu!

Der Badewannenkapitän

Ihr könntet ruhig mal ein paar Seiten mehr Umfang in Euer Heft packen – nach zwei Sitzungen in der Badewanne habe ich den PC Joker nämlich regelmäßig durchgelesen! Tja, Reinheit braucht halt auch ihre Zeit.
Roland Sporer, E-Mail: roland.sporer@pfaffenwinkel.de

Bis die Vorweihnachtszeit uns wieder mehr Neuerscheinungen und dem Joker damit mehr Seiten beschert, empfehle ich, auf Duschen umzusteigen.

Der Zeit voraus

Zwar finde ich Eure Zeitschrift super, trotzdem möchte ich heute auch mal etwas Kritik loswerden: Der Grafikkartentest in Ausgabe 6/99 war völlig nichtssagend! Da ich davon ausgehe, daß Ihr Preview-Boards bekommen habt, ist es doch unmöglich zu sagen, welcher Grafikchip zur Zeit der beste ist. Bevor Ihr also solche „Tests" im Heft veröffentlicht, solltet Ihr die Final-Release-Muster abwarten. Ansonsten besteht immer die Gefahr, daß die Hersteller mit übertakteten Karten Performances erzielen, welche die verkauften Boards dann nicht mehr erreichen!
Jetzt was anderes: Der Leserbrief „Ignoranz für Einsteiger" in Ausgabe 6/99 war ja wohl ein Witz! Was würde Herr Herber wohl sagen, wenn er wüßte, daß z. B. sein Fernseher ebenfalls mit einer Gewinnspanne zwischen 45 und 90 Prozent verkauft wurde? Ob er sich ihn deswegen vom nächsten Techniker nachbauen lassen würde? Eine der dümmsten Entschuldigungen für Raubkopien, die ich je gehört habe!
Monsterman, E-Mail: monsterman@planet-interkom.de

In Heft 6/99 haben wir die jüngste Grafikkartengeneration mit ihren Vorzügen und Schwächen vorgestellt, aber eben ausdrücklich nicht getestet – quasi das Hardware-Gegenstück zu Previews und natürlich ohne Bewertung. Letztere wurde (wie im Artikel angekündigt) eine Ausgabe später samt aktueller Meßwerte für die bereits verfügbaren Modelle nachgereicht.

Die Schuldfrage

1. Auch wenn mir nicht alles gefällt, was Ihr so treibt, muß ich doch gestehen, daß sich seit dem Amiga Joker sehr viel Positives in Eurem Mag getan hat.
2. In Ausgabe 6/99 schrieb Andreas Herber, daß die Softwarehersteller mit ihren hohen Preisen selbst für die Raubkopiererei verantwortlich seien. Das ist schlichtweg falsch! Die User tragen die Schuld, weil sie die Raubkopien anfertigen. Die Hardwarehersteller tragen die Schuld, weil sie ständig neue Modelle mit kleinen Verbesserungen herausbringen. Und die Softwarehersteller tragen die Schuld, weil sie diesen Wahnsinn mitmachen und immer aufwendigere Filmszenen und 3D-Engines produzieren. All das treibt die Produktionskosten in die Höhe. Aber wenn ich mir alle paar Monate eine neue Grafikkarte für 300,– DM leisten kann, ist es doch nicht zuviel verlangt, 90 Mark für ein Spiel auszugeben, oder?
3. Alle Jahre wieder verleiht Ihr Preise für die besten Spiele des Jahres, wie wäre es mit der Rubrik „Lesersoftware des Jahres"? Der Preis könnte eine Einladung zur Verleihung sein.
4. Es kommt immer wieder vor, daß Leser mehr Klassiker auf der Cover-CD haben wollen, und Ihr antwortet meist, daß solch eine Lizenz viel Geld kostet. Die Lösung: Ihr packt einen Emulator (z.B. Amiga) auf die CD und bringt Monat für Monat ein Spiel dafür. Die Lizenz für ein Spiel einer alten Plattform bekommt Ihr doch sicher nachgeschmissen – und die Leser haben ihren Klassiker!
5. Das Outfit Eures 32 Bit-Installers ist wirklich eine Verbesserung. Doch bis das Programm endlich gestartet ist, habe ich eine Kanne Kaffee gekocht.
Benjamin Peuthert, E-Mail: BPeuthert@aol.com

1. *Amiga Joker? Das ist doch schon gar nicht mehr wahr! Na, wenn sich in all den Jahren nix am Heft verbessert hätte, dann gute Nacht…*
2. *Bin ich froh, daß wenigstens wir ausnahmsweise mal nicht schuld sind!*
3. *Klasse Idee, unser CD- und Lesersoftwarespezialist Manfred denkt bereits über eine Realisierung nach.*
4. *Bei Lizenzen richtig alter Spieleklassiker sind weniger die Kosten das Thema – eher, daß solche Teile bloß unter DOS und damit auf vielen neuen Rechnersystemen nicht mehr oder nur schlecht laufen. Ein Amiga-Emulator auf der Cover-CD ist trotzdem ein netter Einfall, den wir aber schon auf der Ausgabe 8/97 realisiert haben.*
5. *Also, entweder hast Du einen sehr langsamen Computer – oder eine sehr schnelle Kaffeemaschine!*

Leser fragen Hersteller

X-trem

Nachdem ich die X-Demo installiert hatte, erfreute mich die ordentliche Grafik, auch versprach die Vorgeschichte einiges. Allerdings bin ich schon sehr verwirrt über eine Demo, bei der man offenbar die gestellten Anforderungen erfüllt, das Programm dann einfach abbricht und man letztendlich als Trottel tituliert wird: „Schickt wen, der den Trottel rausholt!" Also, irgendwie animiert mich das überhaupt nicht, so ein Spiel zu kaufen.
Oliver Zoffi, E-Mail oliver@zoffi.net

Ich finde es nicht weiter verwunderlich, wenn die verantwortliche Person bei Mission Control nach fortgesetzter Mißachtung ihrer Anweisungen etwas rüde wird. Genau darum handelt es sich hier nämlich, wir hatten schon ähnliche Anfragen zu dem Thema. Sie können also entweder beim nächsten Mal versuchen, die Testprozeduren zur Zufriedenheit Ihrer Vorgesetzten zu erledigen (vielleicht lag es ja daran, daß Sie die Drohnen nicht nacheinander anvisiert oder später die Raketen nicht aufgesammelt haben), oder wie in der Hilfe beschrieben, einfach Shift-X drücken, um dem Militärdienst frühzeitig Lebewohl zu sagen und in das eigentliche Spiel einzutauchen. Als freier Händler und Fabrikbesitzer haben Sie später jedenfalls keine unfreundlichen Vorgesetzten mehr!
Bernd Lehahn, Egosoft



Daten-Dementi

Zu Eurem Kommentar über vergeßliche Datenträger in Heft 6/99 habe ich noch etwas anzumerken: Ich habe kürzlich meinen alten C-64 ausgegraben und einfach mal wieder ohne 3D-Karte, Pentium 2 usw. gespielt. Zum Thema Datenverlust kann ich daher mitteilen,

daß interessanterweise ausgerechnet die Markendisketten damit Probleme hatten, während die Billig-Scheiben prima liefen!
Frank Kelle, Schwelmer Str. 291, 58285 Gevelsberg

Deine Beobachtung deckt sich zwar nicht mit unserer (hier spielen auch Dinge wie Nutzungshäufigkeit und Lagerhaltung eine Rolle), aber sei's drum: Ob Spiel oder Spieler, nach ausreichend Jahren wird alles zu Staub – oder einem wandelnden Laken wie ich.

Mehr Internet, weniger Explorer

Könntet Ihr im Online-Teil nicht mal die gängigen (alle verlange ich ja gar nicht) Spiele auf ihre Online-Tauglichkeit testen? Fast jedes Game protzt doch schon mit Angaben zur Online-Spielmöglichkeit über irgendwelche dubiosen Server. Ich habe allerdings einmal „X-Wing vs. TIE Fighter" ausprobiert und dabei fast einen Herzinfarkt gekriegt! Den Test stelle ich mir ungefähr so vor: Man nehme das Game und probiere es über V.90-Modem und ISDN-Karte aus. Danach gibt's 'ne Wertung für die Performance und eine Angabe über die Spielerzahl, die man so antrifft – also Uhrzeit für den Test nicht vergessen, da die Anzahl natürlich variiert. Ein kleiner Überblick über die diversen Server (Blizzards Battlenet, MS Internet Gaming Zone etc.) und deren Spieleunterstützung wäre im Zuge dieses Tests natürlich auch nicht schlecht.
Zum Schluß noch ein Tip: Das Tool „IERemove" kann ich zum Entfernen des Internet Explorers wirklich nur empfehlen. Endlich unter Win 98 keine Abstürze, aber dafür 30 MB Platz mehr auf der Platte, dazu noch 5 Prozent mehr Ressourcen! Hat's von Eurem Team schon jemand ausprobiert?
Marodeur, E-Mail: mar.5d@new-wen.net

Eine Seite im Online Guide für „gängige Spiele" via Internet könnte ich mir schon vorstellen – heute scheint der Tag der guten Anregungen zu sein! Was nun „IERemove" betrifft, so kann man sich direkt auf der Microsoft-Homepage (www.microsoft.com) in der sogenannten „Knowledge Base" über dieses Tool informieren. Doch Vorsicht: Ganz ohne Browser kommt man heutzutage selbst offline nicht mehr aus, und das bezieht sich nicht bloß auf Teilbereiche unserer Cover-CD wie die Lösungshilfen.

Vorbildlicher Service

Ich möchte mich auf diesem Wege bei der Firma Elsa bedanken! Ich kaufte mir ein neues Motherboard, mehr Speicher und einen neuen Pentium 3-Prozessor. Nachdem ich jedoch den P3 eingebaut hatte, lief kein DirectX mehr. Da ich aber eine „Elsa Erazor 2" habe, die ja dringend auf Direct3D angewiesen ist, starteten somit auf einmal 60 Prozent meiner Spiele nicht mehr. Wofür, wenn nicht für Spiele, brauche ich aber 450 MHz?
Die Einzelheiten erspare ich Euch, aber weder Intel noch Asus oder gar Microsoft konnten mir weiterhelfen. Das einzige, was sich nach und nach herausstellte, war, daß alle Jumper und Einstellungen stimmten, die Karten richtig gesteckt waren und das Bios die neueste Version hatte. Nach unzähligen Neuinstallationen wandte ich mich endlich an die Firma Elsa. Bei ihrer Ankündigung, sie würden mein Problem überprüfen, ließ ich schon alle Hoffnung fahren – aber sofort am nächsten Morgen meldete sich ein Techniker bei mir und sagte, daß das gleiche Problem mit einem Nachbau meines Rechners aufgetreten sei. Danach hielt man mich weiter auf dem laufenden und erklärte mir, die Kombination aus AGP-Grafikkarte, Pentium 3 und SB Live Value würde den Ärger verursachen. Ungefähr 2000 Experimente und eine Woche später rief mich wieder Elsa an und, siehe da, die Lösung war gefunden! Warum bietet nicht jede Firma solch einen Super-Support?
So, und hier des Rätsels Lösung: Wer ähnliche Sorgen hat, muß im Ordner Windows\System\Vmm32 die Datei „Vmcpd.vxd" durch die gleichnamige Datei aus dem Cabinet-File „Win98_45.cab" im Verzeichnis Win98 der Windows 98-CD ersetzen und neu starten (die Cab-Datei läßt sich zur Not auch mit Winzip öffnen). DirectX 5.0 funktioniert nämlich, und wenn die Datei ersetzt wurde, läuft auch DirectX 6 wieder.
Erik Stadler, E-Mail: Manon@t-online.de

Wie wichtig guter Service und Support sind, kann wohl jeder User bestätigen. In diesem Sinne ein Lob an Elsa und unser Dank an Dich für die Weitergabe des Tips. Vielleicht ist damit ja auch dem einen oder anderen weniger hartnäckigen Problemfall geholfen.

Peinlichkeit am Kiosk

Als ich das letzte Joker-Heft kaufen wollte, überraschte mich das aufreizende (Lula-)Titelbild, welches mir förmlich entgegensprang. Genauso überrascht war die alte Verkäuferin, die durch ihre Hornbrille hindurch das Magazin betrachtete, die Stirn runzelte und mit dunkler Stimme sagte: „Ne, ne! Das ist nichts für dich!" Zuerst dachte ich, ich hätte mich verhört, doch als ich ihr das Geld hinhielt, wiederholte sie den Satz: „Das ist was für Erwachsene!"
Trotz einer fünfminütigen Diskussion gelang es mir nicht, der Dame klarzumachen, daß es sich bei dem Heft um eine Computerzeitschrift handelt. Erst auf meinen Kommentar „Dann geh' ich eben woanders hin" gab sie endlich nach – allerdings nicht, ohne mir beim Verlassen des Ladens noch augenzwinkernd einzuschärfen: „Laß dich nicht erwischen! Von mir hast du das Heft jedenfalls nicht." Es wäre also wirklich nett, wenn Ihr mir in Zukunft derlei peinliche Situationen ersparen und Eure Covers etwas neutraler gestalten könntet.
Sascha Farhat, Moerser Str. 223, 47198 Duisburg

Die Sache finden wir hier um so drolliger, als das Layout die gute Lula für das Cover bereits entschärft hat: Im originalen Artwork sind auch ihre Brustwarzen zu sehen, worauf wir, im Hinblick auf Situationen wie die von Dir beschriebene, zur dezenten Retusche griffen. Wenn deutsche Kioskbesitzer allerdings schon Bikini-Mädels für jugendgefährdend halten, wird es Zeit, über eine Auswanderung nachzudenken…



Auch ohne nackte Brustwarzen schon jugendgefährdend: Lula

Und ab dafür!

Wenn Sie etwas Interessantes, Wichtiges, Originelles oder Lustiges zu diesen Seiten beizutragen haben: Der nächste Briefkasten ist nicht weit, unsere E-Mailadresse nur einen Mausklick entfernt! Wer keinen Wert auf Kontakte mit anderen Lesern legt, dessen Zuschrift drucken wir auch gerne ohne Absender ab – ein kleiner Vermerk genügt. Persönliche Anliegen werden auch persönlich beantwortet (RÜCKPORTO, aus dem Ausland in Form Internationaler Antwortscheine, nicht vergessen!), Fragen an Hersteller weitergeleitet. Also, ab mit der Post!

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



Michaela Jöst
Tel.:08106/899601

GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Outcast", Infogrames
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.)

Super! SONDERPREISE EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

Hardware



MONTE CARLO
Stabiles, formschönes und funktionsreiches PC-Lenkrad für alle Rennspiele usw.
– brandneues Modell!
Empf. VK 109,95 DM
hier nur **89,–**



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,–**



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,–**

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,–**

Diese Artikel können nur per Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden
Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

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

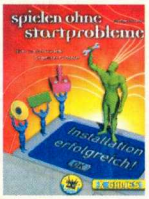




Passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel
10,–
SAMMELORDNER
ohne Inhalt
Die Geschenkidee zum Abo!

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

Super!
Jetzt noch günstiger!
DEMO SIX-PACK
6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1998"



nur 10,–

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 Falda'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
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90

PREISHIT DES MONATS

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

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 3. August 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
SCHWING
OMANNOMANN!
SCHON GEBONGT, DA HINTEN KOMMT UNSERE MITFAHR-GELEGENHEIT...
VROOM
NEAUM
ICH HAB' HIER 'NEN BANDSCHEI-BENVORFALL!
AB JETZT WIRD'S GEMÜTLICH....
URKX!
JIIEPIE! HAT IHN!
VROOM
VROOM
DIE LUFT HIER IST MIR ZU BENZOLHALTIG — ICH HANGLE MICH MAL NACH VORNE DURCH — KOMMS'DU MIT ?!!
JUMP
KLOK
HOP
FUCHTL
COOL! DIE EINHEIMISCHEN BRINGEN UNS EINEN WILLKOMMENSTRUNK DAR — BESSER WIR NEHMEN AN, SONST MÄCHTIG BELEIDIGT UND SO!
SCHLAPP! GENAU MEIN JAHRGANG!
HMPF!
WELCHER SCHERZKEKS HAT DENN DIE FLASCHE GESCHÜTTELT ......?!?
MIST! WIEDER NICHT!!!



Komplettlösung:
Star Wars-Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Tips und Strategien:
Die Völker • Outcast

Tips und Tricks:



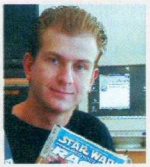
Army Men 2
F-22 Lightning 3
Need for Speed 4:
Jagged Alliance 2
Midtown Madness
Rollercoaster Tycoon
Sports Car GT
Star Trek: Birth of the Federation
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung
Star Wars-Episode 1: Racer
Wet Attack

Lösungshilfen auf CD



Star Wars-Episode 1:
Die dunkle Bedrohung
Die Völker
TOCA 2

Komplettlösung: Star Wars-Episode 1 – Die dunkle Bedrohung



Jedi-Aspirant Marcel Smuz (neutrum@t-online.de) hat das Lichtschwert mal kurz beiseite gelegt und für uns Lucas Arts' Adventure zum kommenden Kino-highlight gelöst – offensichtlich war die Macht mit ihm…

Level 1 – Station der Handelsföderation

Nach einem kurzen Gespräch mit Qui-Gon Jinn füllt sich der Startraum mit tödlichem Gas. Verlassen Sie ihn und ziehen Sie sofort Ihr Laserschwert, da sich draußen einige Kampfdroiden befinden. Untersuchen Sie nach dem Kampf den linken Raum, dort findet sich ein Thermaldetonator, in der kleinen Kammer daneben ein Medipack. Gehen Sie nun in den rechten Raum und nehmen Sie die Waffe an sich. Zurück beim Konferenzraum geht es nun in den letzten Flur. Dort repariert ein Droide eine Tür. Der Türöffner befindet sich in der kleinen Kammer an der Seite. Der linke Korridor jenseits der Tür ist ein wenig riskant (und auch nicht unbedingt notwendig), dort wird nämlich ein Jagddroide freigesetzt. Wenn Sie aber schnell genug sind, können Sie den Droiden an der Konsole außer Gefecht setzen, bevor er die Kontrolle betätigt. Im rechten Korridor finden Sie ein verschlossenes Tor, kurz davor erwartet Sie noch ein Droide, den Sie aber ohne Probleme ausschalten können. Um das Tor zu öffnen, müssen Sie den Knopf in der Schaltzentrale betätigen. Hinter dem Tor erwartet sie ein weiterer Droide sowie ein Schalter. Hinter dem große Tor warten viele Gegner, die man nicht bekämpfen kann. Folgen Sie daher Qui-Gon nach rechts, und laufen Sie in den kleinen Tunnel, der sich auf der linken Seite befindet. Hier werden Sie voneinander getrennt. Folgen Sie dem Gang bis zur Kammer, darin finden Sie einen weiterern Türöffner. Laufen Sie den Tunnel entlang, bis Sie eine Etage nach unten fallen. Laufen Sie nach rechts (gegenüber vom roten Tor), wo Sie in einem größeren Raum weitere Droiden vorfinden. In der Halle befindet sich ein weiterer Knopf. Hinter der nun offenen Wand bewacht ein alter Mann die Tür zum Generator. Nachdem der Generator zerstört wurde, geht es zurück zum nun geöffneten roten Tor, doch Obacht vor den Droiden! Benutzen Sie den Fahrstuhl nach oben und verschrotten Sie die dortigen Widersacher. Am Ende der langen Plattform treffen Sie wieder auf Qui-Gon. Laufen Sie geradeaus, bis Sie einen Lift erreichen, der aber verriegelt ist. Gehen Sie zweimal links und Sie erreichen einen Knopf, der eine Wand verschiebt. Drücken Sie nun alle Knöpfe, bis Sie sich wieder an der Anfangsposition befinden. Gleiten Sie nun einen Stock tiefer und machen Sie dort die Droiden unschädlich. Sobald Sie zwei weitere Strockwerke tiefer gefahren sind, geht es direkt in…

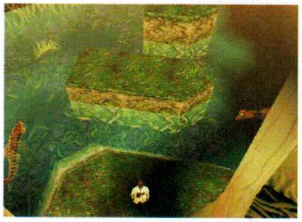
Level 2 – Sumpf von Naboo

Sie landen mitten im Sumpf und müssen zuerst das trockene Land erreichen. Dort werden Sie nach ein paar Metern von Kampfdroiden begrüßt. Schicken Sie die Blechbubis auf den Müll, sammeln Sie die Waffen auf, und folgen Sie dem Weg nach links. Am See führt eine Rampe nach oben, dort finden Sie Jar Jar Binks, mit dem Sie sich kurz unterhalten sollten. Folgen Sie ihm in die kleine Gasse und dann weiter nach unten. Hier warten neben ein paar Gegnern auch einige nützliche Gegenstände. Um den Felsen, auf dem Jar Jar steht, erreichen zu können, müssen Sie den gelben Kasten an den Felsen schieben und von dort aus hochspringen. Auf dem langen Holzstamm werden Sie von ein paar Droiden angegriffen, weitere Schergen warten am Ende des Stammes. Drehen Sie sich um und springen rechts hinab. Da wartet auch schon Jar Jar auf Sie, doch bald treffen Sie erneut auf eine Horde von Droiden, als Belohnung winkt ein Medipack. Nachdem die Angreifer im Staub liegen, müssen Sie die Felsen nach oben klettern und in den Dschungel rennen. Auch dort lauern wieder Droiden. Gehen Sie geradeaus weiter, aber achten Sie auf den Baum, der Ihnen vor die Füße fällt. Bleiben Sie auf dem Weg, und halten Sie sich dann rechts. Nach weiteren Kämpfen sehen Sie Jar Jar oben auf einem Felsen stehen. Laufen Sie so lange



Der geschwätzige Jar-Jar entpuppt sich als nützlicher Helfer

zurück, bis Sie auf eine Kreuzung mit einem Medipack treffen. Überwinden Sie die Plattformen mit dem Jedi-Sprung, auf der Lichtung führt ein Durchgang direkt zu einer Grube. Hier können Sie erneut eine gelbe Kiste bis zum Felsen schieben, draufklettern und sich das Extra schnappen. Schieben Sie die Kiste anschließend in das Loch hinein und dort dann an die Wand. Auf der anderen Seite können Sie nun das Seil erreichen, und hangeln sich weiter zu Jar Jar. Im folgenden Kampf sollten Sie versuchen, die hinteren Kisten nicht zu beschädigen, denn sonst setzen Sie noch mehr Droiden frei. Erst nach gewonnenem Kampf werden Sie wieder auf Qui-Gon treffen.



Hier müssen Sie mehrmals ziemlich exakt springen, um nicht als Fischfutter zu enden

Level 3 – Otoh Gunga

Nach dem Gespräch mit Qui-Gon geht es zu Boss Nass Thronsaal. Verlassen Sie den Thronsaal und wenden Sie sich nach links, wo ein paar Energiekugeln angreifen. In der Transportkuppel angekommen, drücken Sie den Knopf und fahren nach unten. Folgen Sie hier einfach dem Gang und bekämpfen Sie die angreifenden Gunganers. Später erreichen Sie ein Wasserbecken, aus dem verschiedene Plattformen herausragen. Die Plattformen versinken allerdings sofort, sobald man sie berührt hat; Timing beim Springen und Rennen ist daher erste Jedi-Pflicht. Eliminieren Sie die Wachen auf der anderen Seite des Beckens, und untersuchen Sie die anderen Räume (Vorsicht vor den Energiekugeln) bis zur nächsten Transportkuppel. Bevor Sie den spiralförmigen Weg nach oben rennen, müssen Sie den Knopf nahe dem Eingang drücken. Jetzt schnell nach oben rennen, sonst schließt sich der Durchgang wieder. Sollten Sie dabei in das Loch fallen, können Sie die dortige Kiste an den Rand schieben und nach oben klettern. Hinter dem Durchgang erwartet Sie ein Gunganer, der vor einem Tor Wache hält. Da Sie kein Paßwort haben, müssen die Waffen sprechen. Laufen Sie weiter bis zu einer Tür mit einem roten Symbol, und von dort aus in die entgegengesetzte Richtung in einen Raum mit lauter Konsolen. Durch das Verschieben der Kiste sind die Knöpfe nun ohne Probleme zu erreichen. Drücken Sie nacheinander alle Knöpfe, und der Glasboden verschwindet. Ein Sprung auf den grünen Kasten läßt diesen rot werden, und die rote Tür öffnet sich. Dort müssen Sie die Kiste an die Säule wuchten, den Knopf drücken, auf die Säule klettern und von dort über die Plattform zur nächsten Tür. Auch hier ist Schnelligkeit und ein Doppelsprung angesagt. Auf dem Weg nach unten treffen Sie Jar Jar, der Sie zu den Docks führt.

Level 4 – Der Palastgarten von Theed

Sie beginnen den Level an einer Schlucht vor dem Palast. Springen Sie zuerst ins Wasser und schwimmen Sie nach rechts, wahlweise können sie auch über die Felsen an Land springen. Links befindet sich ein Wasserfall, der besser gemieden werden sollte. Oben an der Treppe angekommen, geht es nicht weiter. Springen Sie also erneut ins Wasser, und schwimmen Sie weiter nach rechts. Hier erreichen Sie eine Treppe, oben finden Sie drei Felsvorsprünge, die überwunden werden müssen. Am anderen Ende werkelt ein Droide, der Sie mit einem Laser begrüßt. Ein gezielter Schuß auf den sichtbaren Hebel legt eine kleine Brücke frei, was den Burschen nun leicht erreichbar macht. Auf dem weiteren Weg treffen Sie auf ein paar befreundete Soldaten, dabei bekommen Sie eine neue Waffe. Gehen Sie nun zurück und kämpfen Sie sich durch den Garten. Sie können dabei entweder auf dem Steinweg geradeaus laufen oder dem Labyrinth durch die Büsche folgen und dort verschiedene Extras einsammeln. Auf der Treppe angekommen, drücken Sie den Knopf, dann laufen Sie im Wasser zum nächsten Schalter. Auf der Brücke schießen Sie auf den Auslösemechanismus, welcher die nächste Brücke aktiviert. So kommen Sie zu zwei Balkons mit einer Kiste dazwischen. Wie gehabt, wird die Kiste unter den Balkon verschoben. Drücken Sie zuerst auf den Knopf und klettern dann über die Kiste auf den Balkon. Am Seil entlang geht es weiter auf die andere Seite, wo ein Thermaldetonator und ein Raketenwerfer warten. Laufen Sie nun zurück zur Brücke, und nehmen Sie dort die Abzweigung. Zerstören Sie die Riesenkanone, dann können Sie sich den beiden Türen widmen. Die Öffnungsmechanismen befinden sich links und rechts von der Treppe, der linke Schalter ist jedoch etwas versteckt installiert.



Ein gezielter Schuß läßt diese Brücke herab



Im Garten warten zwar einige Gegner, aber auch viele Extras – es lohnt sich!

Level 5 – Flucht aus Theed

In diesem Level müssen Sie die Königin sicher in den Hangar bringen. Ziehen Sie den Block heraus oder drücken Sie ihn hinein, doch achten Sie darauf, daß Ihnen die Königin folgt. Laufen Sie die Treppen nach oben, und springen Sie auf die Balustrade. Nach dem Sprung über den Abgrund betreten Sie den Raum durch das Fenster, dort wartet schon ein Türschalter auf Sie. Kurz danach treffen Sie auf eine Mutter, die ihren Sohn sucht. Jetzt heißt es rausgehen, die Droiden aus dem Weg räumen und schnell dem Weg nach links folgen. Hinter der dortigen Tür befindet sich der Sohn, den Sie zurück zur Mutter eskortieren sollten. Die Frage der Königin, ob sie mitkommen soll, wird verneint, dann erforschen Sie den Weg auf der rechten Seite. Rechts befindet sich eine verschlossene Tür, weshalb Sie die Treppe links hinaufrennen. Von der Brücke aus dringen Sie durch ein Fenster in das Labor ein. Sobald man den Raum durch die Tür verläßt, befindet man sich direkt hinter dem Panzer. Schalten Sie den Droiden am Steuer aus, und laufen Sie die Wendeltreppe nach oben zum Gefängnis. Als Dank für seine Befreiung wird Ihnen der Gefangene einen Thermaldetonator überlassen, mit dem Sie den Panzer unschädlich machen können. Nun ist der Weg für die Königin frei. Ihre Frage, ob man die Treppe benutzen soll, wird bejaht, danach folgt man ihr in die Waffenkammer. Klauben Sie alle Waffen auf, denn unten warten bereits wieder einige Jagddroiden. Das nächste Tor kann man nur öffnen, wenn man schnell spurtet: Laufen Sie zurück und die erste Treppe auf der linken Seite nach oben. Springen Sie durch das Fenster auf die Terrasse, und von dort auf das Seil, dann hangeln Sie sich von dort aus nach links zur Steuerungszentrale. Die dortigen Droiden stellen keine ernsthafte Gefahr dar, danach können Sie das Tor für die Königin öffnen. Sie selbst folgen dem Weg bis zum Boot. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Bootsmann kann man in den Raum dahinter



Königin Amidala muß sicher nach Tatooine geleitet werden – Jedi-Sache

springen. Die Treppe führt Sie auf einen Balkon, von dem aus Sie den Mechanismus für die Brücke beschießen. Fordern Sie die Königin auf, Ihnen zu folgen. Kaum ist ein Teil des weiteren Weges für Sie gesichert, sprechen Sie mit den Soldaten, die Ihnen Rückendeckung versprechen. Bevor Sie den Hangar zur Linken betreten, verdonnern Sie die Königin zum Warten und räumen unter den Droiden auf. Erst danach werden Sie auf Ihre Freunde treffen und brechen nach Tatooine auf.



Dieser Panzer läßt sich dank eines geschenkten Thermaldetonators recht leicht beseitigen

Level 6 – Mos Espa

Als Qui-Gon geht es vom Schiff aus in Richtung Berge. In der Stadt Mos Espa sollten Sie es vermeiden, mit gezogener Waffe zu laufen. Reden Sie statt dessen mit allen Personen. Folgen Sie der blauen Straße, bis Sie nach links abbiegen können. Dort steht ein Straßenverkäufer, der Ihnen etwas von einem Preiskampf und Anakin Skywalker erzählt. Etwas später treffen Sie auf die Königin, die nach Jar Jar sucht, während Sie selbst nach Anakin fahnden. Laufen Sie weiter durch das Sklavenviertel, an der Haustüre steht Anakins Mutter, die Sie zu dem Jungen bringt. Nach einem kurzen Gespräch bringt Sie Anakin zu Watto, der mit Weltraumschrott jeglicher Art handelt. Auf dem Schrottplatz treffen Sie bald auf einen Droiden mit einer Zerhackmaschine, doch mit dem Kiste-Schieb-Spiel können Sie sich auf den Turm aus Schrott retten. Die Jawas sind friedlich; folgen Sie ihnen daher in die Wüste, um einen Treibstoffwandler und ein Medipack zu kassieren. Sobald Sie im nächsten Raum erneut eine Kiste als Sprungbrett benutzt haben, kommen Sie auf Wattos' Gelände. Sprechen Sie den fliegenden Watto dabei auf den T14 Antriebsgenerator an, dann können Sie die Fusionsspule gegen einen zweiten Treibstoffwandler eintauschen. Wieder draußen, verlangt Anakin einen Massekuppler und ein teures Servo-Steuerungssystem für sein fliegendes Mofa. Vom blauhäutigen Mädchen erfahren Sie etwas über den Kredithai Jabba.
Laufen Sie die orangefarbene Straße bis zum Ende, dann nach links in die rote Gasse und wieder rechts in die blaue Straße. Im Austausch gegen die beiden Treibstoffwandler erhalten Sie vom dortigen Händler einen Massekuppler. Sobald Sie Jar Jar gefunden haben, geht es gemeinsam zur roten Straße, wo Sie erneut auf eine Mutter treffen, die ihren Sohn vermißt. Schnurstracks geht es zur orangenen Straße zurück und über die Hoftreppe in das Gebäude hinein. An der Fassade entlang gelangt man auf die andere Seite, am Seil hangelt man sich auf die andere Seite bis zum Balkon. Im Haus geht es die Treppe nach oben und gleich wieder nach rechts, da sonst eine Selbstschußanlage ausgelöst wird. Bevor Sie sich nochmals als Seiltänzer betätigen, sollten Sie zuerst den Killer im Hof erledigen. Erst dann können Sie den Sohn befreien und mit ihm zum Hinterausgang laufen, wo der Generator mit dem Laserschwert ausgeknipst werden muß. Als Dank für die Befreiung bekommen sie einen Repulse Booster überreicht. Gehen Sie in das Sklavenviertel in der blauen Straße. Dort wohnt ein Typ, dessen Wohnung beschlagnahmt wurde. Erledigen Sie alle Hausbesetzer bis auf den Händler in der Ecke. Dieser überreicht Ihnen als Dank einen Treibstoffkoppler. Das letzte Ersatzteil befindet sich in der schwarzen Straße. Das grüne Wesen in der Bar tauscht den Treibstoffkoppler und den Repulse Booster gegen das Steuerungssystem ein. Bringen Sie beides zu Anakin, und das Rennen kann beginnen.



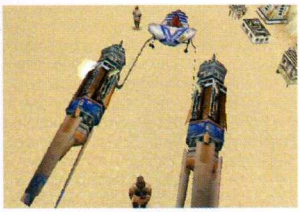
Anakin benötigt einige Ersatzteile für sein Mobile, die Sie finden müssen



Auf dem Schrottplatz ist viel Akrobatik gefragt

Level 7 – Arena von Mos Espa

Nach einem Gespräch mit der blauen Dame führen Sie diese zu Jabba, doch auf dem Weg dahin werden Sie oft angegriffen. Irgendwann wird es der Lady zu bunt, und Sie müssen den restlichen Weg selbst bewältigen. Daß man in Jabbas Falle tritt, läßt sich nicht vermeiden, weshalb man in der Kampfarena auch gegen ein gefährliches Monster antreten muß. Nachdem das Vieh niedergestreckt wurde, sollten Sie in der Bar mit den zwei Jungs in der Band plaudern, die je einen Becher Jurisaft verlangen. Einer der beiden, Teemto, fordert Sie auf, zu warten, doch statt dessen folgen Sie ihm unauffällig, woraufhin Sie schon bald auf Watto treffen. Nachdem Sie ihm eine Wette angeboten haben, geht es zurück zur Arena, um Anakin zu suchen. Anakin erzählt Ihnen, daß er beklaut wurde (falls nicht, folgen Sie dem blauen Gnom, bis Sie wieder bei dem Jungen landen). Laufen Sie die Treppe hinauf und in das erste Zelt hinein. Dort ist zwar der Gnom, doch der bestreitet den Diebstahl. Hinten im Raum befindet sich in der Wand ein beweglicher Block, jenseits der Öffnung werden Sie von einem ziemlich schweren Brocken zum Kampf gefordert. Doch Achtung: Kaum liegt der Gegner am Boden, wird hinter Ihnen eine Selbstschußanlage ausgefahren! Nun gehen Sie zurück zu Anakin, geben ihm das Diebesgut und sehen zu, wie er das Rennen gewinnt.



Anakin vermißt einige Teile seines Racers – es liegt an uns, sie wiederzubeschaffen

Level 8 – Begegnung in der Wüste

Anakin ist nun bereit, sich von seiner Mutter zu trennen. Nach einem Gespräch mit ihr gehen Sie geradeaus, bis Sie von ein paar fliegenden Droiden überrascht werden. In der Bergpassage versperrt Ihnen ein Felsbrocken den weiteren Weg, zudem taucht Darth Maul auf, den man nur mit dem Laserschwert bekämpfen kann. Sobald er verschwunden ist, müssen Sie auf einen Felsbrocken klettern und einen Stein zur Seite drücken. Der weitere Weg ist frei. Gleich darauf greift Darth Maul erneut an. Lassen Sie ihn nicht in die Nähe Ihres Schiffes kom-

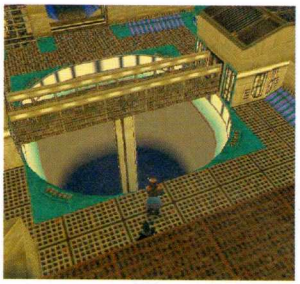


Dem Endgegner Darth Maul begegnen wir zum ersten Mal in der Wüste

men, sonst ist das Spiel verloren. Fechten Sie so lange mit ihm, bis Sie von Ihren Crewmitgliedern gerufen werden, dann spurten Sie zu Ihrem Schiff und fliegen nach Coruscant.

Level 9 – Coruscant

Hier spielen Sie als Captain Panakas. Da das Schwebetaxi zerstört wurde, müssen Sie nun einen anderen Weg suchen. Kämpfen Sie sich zunächst bis zur Schwebeplattform mit dem Droiden durch, dieser bringt Sie zum Informationszentrum. Die Tür auf der linken Seite führt zwar zum Ticketcounter, doch mangels Kleingeld müssen Sie zurück in die große Halle. Zum Glück ist der Mann draußen auf der Plattform bereit, Ihnen 100 Geldeinheiten für Ihr elektronisches Sichtgerät zu bezahlen. Doch kaum haben Sie das Ticket in der Tasche, wird das Shuttle von fliegenden Kanonen zerstört. Springen Sie auf die untere Plattform, dort befindet sich hinter dem blauen Laserlicht einige Kisten. Schieben Sie eine davon zu der kaputten Balustrade, und erklimmen Sie die Plattform. Drücken Sie den linken Hebel, um den Fahrstuhl in Bewegung zu setzen, dann können Sie die Kiste zum Lift schieben. Doch nun wird die Königin entführt! Laufen Sie so lang nach rechts, bis es nicht mehr weitergeht. An der Seite befindet sich eine Konsole, welche eine Plattform in Bewegung setzt. Leider ist diese zu hoch, so daß Sie erneut eine Kiste brauchen, um auf die andere Plattform zu gelangen. Lassen Sie den Fahrstuhl herunter, rennen Sie zurück, und schieben Sie die Kiste darauf. Wieder bei der Konsole angelangt, läßt man den Fahrstuhl nach oben fahren. Auch die zweite Kiste wird zum Fahrstuhl geschoben. Nachdem man die Kiste zu der schwebenden Plattform gebracht hat, betätigt man den Hebel und springt auf die schwebende Plattform. Erklimmen Sie den Sims und laufen weiter zum zweiten Eingang, drücken Sie den Knopf und gehen dann zum nächsten Sims. Hier landen Sie in einer Lagerhalle mit einigen nützlichen Gegenständen. Ignorieren Sie den Lagerarbeiter und gehen Sie in der Verkaufsabteilung nach oben. Fahren Sie mit dem letzten Lift nach unten. Hinter den Türen geht es per Lift ins Ghetto der Stadt. Rennen Sie so lange geradeaus, bis Sie von ein paar Pennern angesprochen werden. Ein Fahrstuhl bringt Sie nach oben in einen Raum mit zwei Schaltern. Drücken Sie erst den rechten (wenn Sie mit dem Gesicht zu den Knöpfen stehen), dann den linken, und laufen Sie zu der Wand, die sich jetzt öffnet. Auch die zweite Tür muß im Laufschritt überwunden werden. Bewegen Sie sich den Gang hinunter bis zum Raum mit den Kisten, die Sie als Steighilfe benutzen, um an den weißen Codeschlüssel heranzukommen. Weiter geht es nach rechts, dort hält ein Gegner die Königin gefangen. Er hinterläßt seine rote Code-Karte. Mit der Königin im Schlepptau geht es hinaus bis zum großen Loch. Betätigen Sie erst den rechten und dann den linken Hebel. Überqueren Sie die Brücke bis zum linken Schalter. Nachdem sich die Brücke verschoben hat, geht es zum rechten Hebel, und die Wände verschieben sich. Wieder am Anfangshebel zurück, betätigen Sie diesen und danach erneut den Hebel für die Wandverschiebung. Am Tor verlangt man die Losung von Ihnen, sie lautet: „Coruscant hat wundervolle Sonnenuntergänge". Nachdem auch der Endgegner geschlagen wurde, kommen Sie endlich im Senat an.



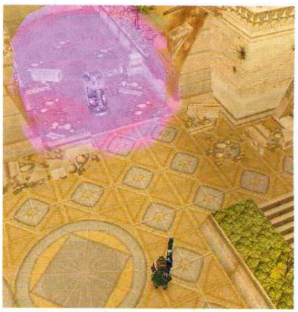
Die Brücke verlangt einige Hebelspielereien, bis sie sich bewegt



Nach vielen Strapazen ist die Königin wieder befreit

Level 10 – Angriff auf Theed

Sie beginnen den Level als Obi-Wan. Laufen Sie zum Hangar, dort treffen Sie auf Darth Maul. Szenenwechsel: Als Königin müssen Sie Captain Panaka beschützen. Laufen Sie geradeaus bis zur Fontäne, dort nach rechts, geradeaus über die Brücke bis zur Tür. Auf dem Weg sollten Sie alle Räume durchsuchen. Als Obi-Wan müssen Sie nun gegen Darth Maul antreten, doch nachdem man ihn durch die Türe verfolgt hat, wechselt die Szene bereits wieder zu der Königin. Hoheit steht mittlerweile mit dem Captain vor einer verschlossenen Tür, in der Seitengasse liegt aber ein verletzter Soldat, der Sie bittet, den Generator zu zerstören. Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder steht eine R2-Einheit als Türöffner vor Ort, oder aber Sie bekommen vom Soldaten eine Codekarte. Laufen Sie mit der Karte ein Stück zurück, bis Sie eine rote Tür sehen, dahinter muß der Schalter für das Tor betätigt werden. Sobald der Generator eingeäschert wurde, ist der Weg frei. Kurz darauf treffen Sie auf einen

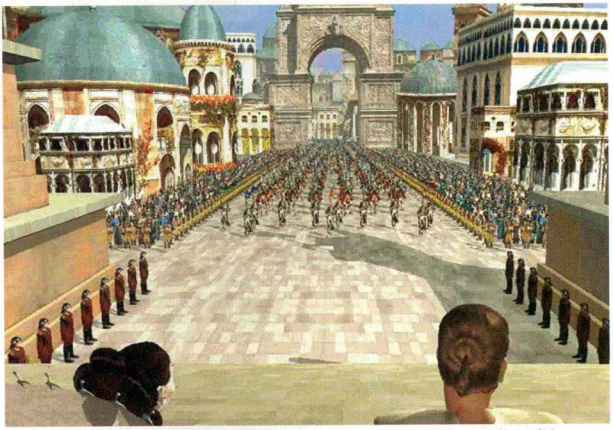


Mehrere Schildgeneratoren müssen zerstört werden, wobei die R2-Einheiten wertvolle Dienste leisten

Schildgenerator, der den weiteren Weg versperrt. Gehen Sie als erstes nach hinten zu den Gefängniszellen, und reden Sie mit dem Gefangenen, der Ihnen Waffen gibt, falls Sie den Häftling in Level 5 befreit haben sollten. Nachdem der Captain den Generator gesprengt hat, laufen Sie weiter bis zum Garten, doch der Weg ist gepflastert mit Droiden. Erst im Garten werden Sie von loyalen Soldaten nach draußen eskortiert.

Level 11 – Das letzte Gefecht

Auch im letzten Level gibt es ständig Szenenwechsel, Sie beginnen als Königin. Gehen Sie nach rechts, bis Sie auf einen Soldaten treffen, der Ihnen mitteilt, daß der Zugang zum Thronsaal mit drei Codekarten gesichert ist. Weiterhin erfahren Sie, daß Sie die mittlere Tür auf keinen Fall öffnen dürfen. Gehen Sie erst in den rechten Raum, und ziehen Sie die dortige Kiste in den linken Raum. Nachdem Sie den Knopf gedrückt haben, erscheint ein Durchgang, in dem die weiße Codekarte liegt. Mit dieser geht es zurück und durch die weiße Türe. Weiter geht es als Obi-Wan: Laufen Sie durch die Tür, und Sie kommen zu einer Halle mit Fahrstühlen. Oben auf der Plattform kämpft Qui-Gon mit Darth Maul und benötigt Ihre Hilfe. Laufen Sie geradeaus und dann nach links, bis ein Fahrstuhl sichtbar wird. Oben angekommen, müssen Sie die Tür per Jedi-Weitsprung erreichen. In dieser sollten Sie zuerst den Lichtschalter auf der linken Seite drücken, danach den Knopf am Wegende, welcher die blauen Schilder runterfährt. Auf der Rampe wird der Knopf der mittleren Konsole betätigt, um eine Brücke auszufahren. Mit einem Doppelsprung können Sie nun die andere Seite erreichen und die Droiden hinter der Tür verschrotten.
Szenenwechsel: Die Königin befindet sich nun auf einem Flur, bedrängt von schweren Kanonen und vielen Droiden. Sobald der Knopf am Flurende gedrückt wurde, öffnet sich auf der rechten Seite eine Tür zur Aussichtsplattform. Über die Simse können Sie alle Räume im Flur erreichen und einige Goodies aufklauben. Wieder im Flur, steht hinter der ersten linken Tür ein Karten-Lesegerät. Die Karte selbst wird von einem Jagd-Droiden am Ende des Ganges bewacht. Hinter der blauen Tür liegt die rote Karte auf einer Säule auf der rechten Seite der Halle. Folgen Sie der Treppe nach unten, dort wird die Kiste auf den Fahrstuhl geschoben. Auch oben in der Halle befindet sich eine Kiste, die nun auf die andere Kiste gestapelt wird. Befördern Sie den Kistenturm bis zur Säule, picken Sie die Karte auf, und schieben Sie diese ins Lesegerät. Nun ist wieder Obi-Wan an der Reihe: Fahren Sie mit dem Fahrstuhl bis zur mittleren Etage, von dort geht es mit einem Doppelsprung auf die nächste Plattform. Weiter geradeaus folgt ein gewagter Sprung auf den rechten Lift. Oben angekommen, geht es durch die Türe und mit dem nächsten Lift wieder nach unten. Die Terrasse in der Halle kann mit einem Doppelsprung erreicht werden, ein Fahrstuhl bringt Sie nach oben. Die in der Wand versteckte Kiste wird in den Lift gebracht, um sie unten in den Raum mit den blauen Schutzschilden zu schieben. Hier die Reihenfolge, wie die „Uhren" richtig eingestellt werden müssen, und zwar von links nach rechts: **3er Sektion 9:00, 9:30, 3:00, 5er Sektion 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30**. Sobald die Spiegel richtig angeordnet sind, ist der Weg bis zum Fahrstuhl frei.
Szenenwechsel: Als Königin laufen Sie so lange geradeaus, bis Sie die große Tür zum Thronsaal erreichen. Natürlich ist die Tür verriegelt, weshalb Sie durch die Tür auf der linken Seite gehen und den Weg über die Hausfassade nehmen. Sobald Sie wieder im Haus sind, können Sie durch eine Tür endlich den Thronsaal betreten. Nun ist wieder Obi-Wan gefragt: Springen Sie auf den Fahrstuhl, um damit die mittlere Ebene zu erreichen. Mit dem nächsten Lift geht es weiter auf die zweite Ebene, gefolgt von einem beherzten Sprung auf die Rampe. Sobald man nach der Tür auch noch den Lasern ausgewichen ist, folgt der finale Endkampf gegen Darth Maul, gekrönt von einem Happy-End.
...Nutze die Macht, junger Jedi...



Ein Happy-End, wie es im Buche steht – Teil zwei sollte in wenigen Jahren folgen...



Die Schutzschilde können nur durch eine Zahlenkombination ausgeschaltet werden

Online-Versand
Flash-Computer
www.pc-flash.de

Sie bestellen:
* per Telefon: 09365-890412
Mo-Fr 9-21Uhr, Sa 9-19Uhr
* per Fax: 09365-890413 (24h)
* Email: webmaster@pc-flash.de
* online über www.pc-flash.de

Wir liefern wahlweise:
* per Nachnahme:
9,90DM+3DM NN-Gebühr,
ab 200DM frei
* per Bankeinzug:
Nur 6,90DM, ab 150DM frei
(Vordruck anfordern oder von Homepage ausdrucken.)

Auszug aus unserem Lieferprogramm:

Allen vs. Predator	69,80	Lamentation Sword	54,80
Alpha Centauri	73,90	Legacy of Kain - Soul Reaver	79,80
Baldur's Gate	69,90	Mechwarrior 3 US	89,80
Betrayal in Antara	19,90	Might & Magic 7	l.V.
Civ:Call to Power	73,99	Martyr US	79,80
Descent 3	69,90	Outcast	79,95
Die Völker	69,90	Quest f. Glory 5 US	59,00
Discworld Noir	76,90	Reah	69,90
Dungeon Keeper 2	79,90	Requiem US uncut!!	73,80
Falcon 4	69,90	Redguard	76,90
Final Fantasy 7	75,90	Return to Krondor US	79,50
Gabriel Knight 3	l.V.	Ring d. Nibelungen	73,99
Half Life DV	77,90	Sanitarium	69,80
Heroes of M&M3 US	69,90	Silver	76,90
Imperialismus 2	74,90	Sim City 3000	82,00
Jagged Alliance 2	69,50	Starship Titanic	35,90
King's Quest 8 US	29,80	Tex Murphy Overs.	39,50
Kingpin US	79,80	Turok 2 englisch	74,80
		U.O. - Second Age	95,80

Tips & Strategien

Die Völker



von Katja Kaslik

Allgemeines:

Die Pimmons benötigen viel Stein, daher sollten mehr Steinmetze ausgebildet werden; die Amazonen hingegen Holz, daher mehr Holzfällerinnen, und die Sajiki eigentlich beides, wobei Stein wichtiger ist, also mehr Steinmetze, für Minen allerdings Holzfäller, da aus Holz Eisen gewonnen wird.

Tips zur Stadtgründung

•Bauen Sie die Wohnbauten eng aneinander, damit Sie nicht unnötig Bauland verschwenden.
•Bauen Sie genügend Lager, und zwar in Gebieten mit einem hohen Rohstoffanteil.
•Betreiben Sie nicht zu viele Baustellen auf einmal, denn sonst wäre es möglich, daß der Nachschub an Materialien stocken könnte. Sollte das passieren, schicken Sie Ihren Baumeister zu einer anderen Baustelle mit vorhandenen Materialien, wo er schon mal mit seiner Arbeit beginnen kann. Zwei Baumeister sollten für eine mittelgroße Stadt genügen.
•Sollte Ihnen mal das Geld ausgehen, so legen Sie einige Gebäude kurzzeitig flach, bis sich Ihre finanzielle Lage erholt hat.
•Wenn Sie keine freien Träger besitzen, können Sie z.B. Holzfäller von Ihrem regulären Weg abbringen und sie direkt zur Baustelle schicken. Sie müssen diese jedoch hinterher wieder zum Baum schicken, da sie sonst ohne Aufgabe an der Baustelle verweilen.
•Sollten Ihre Träger sich unentwegt auf eine Arbeit konzentrieren, wie z.B, daß sie die ganze Zeit Holz zur Mine bringen, aber kein Eisen zur Waffenfabrik, so stellen Sie kurzzeitig die Arbeit in der Mine ein. Vergessen Sie jedoch nicht, sie wieder zu aktivieren.

Die erste Stadt

•Errichten Sie zwei Wohnbauten, eine Schule und ein Labor.
•Sobald die Schule errichtet ist, wird es an Rohstoff mangeln. Daher bilden Sie zwei Steinmetze, bei den Amazonen zwei Holzfäller aus.
•Schicken Sie zwei Träger zum Beerensammeln.
•Bilden Sie nun einen Gelehrten aus, um das Labor in Betrieb zu nehmen.
•Stellen Sie den Forschungsregler auf 100%.
•Erforschen Sie nun Holzfäller und Jäger, bei den Amazonen Bergfrau und Jägerin.
•Bilden Sie von diesen Erforschten jeweils zwei aus.
•Bauen Sie erneut eine Wohnsiedlung.
•Erforschen Sie nun das Lagerhaus und bauen es gleich darauf.
•Als nächstes sollten Sie Spähturm, Schrift und Gesetz erforschen.
•Bauen Sie weitere Gebäude, und gehen Sie auf die Wünsche Ihres Volkes ein.
•Sobald es Ihnen finanziell möglich ist, bilden Sie einen Stadtgründer aus, um zu expandieren.
•Ideale Orte für eine neue Stadt sind jene mit geringem Rohstoffanteil, aber mit Gebirgen, um später Eisen herzustellen.
•Testen Sie diesen Ort mit der Mine, soweit erforscht, um die Baulandschaft zu erkunden und die Baugegebenheit zu testen. Gründen Sie erst dann die Stadt.
•Bauen Sie nun die zweite Stadt wie die erste auf, samt einem Marktplatz in Haupt- und Nebenstadt, und bilden Sie **nur** in der Hauptstadt Händler aus, welche Holz in die Nebenstadt liefern, um es dort in Eisen umzuwandeln.
•Der Frieden ist wichtig, denn nur so brauchen Sie keine Angst vor Angriffen zu haben.
•Der Diplomat, den Sie in das andere Revier schicken, wird nie angegriffen, auch wenn er mit einer Kriegserklärung beauftragt wurde. Handeln Sie nun einen Waffenstillstand aus, so sollten Sie als Vorsichtsmaßnahme Ihre Späher in die anderen Reviere schicken, um dort über neue Forschungsergebnisse informiert zu sein.
•Steine sollten Sie jedoch nicht verkaufen, da diese sich in der Umwelt nicht erneuern und ein wichtiger Rohstoff sind.
•Genausowenig sollten Sie Waffen und Eisen verkaufen, denn diese könnten im Krieg gegen sie verwendet werden.
•Ihre Produkte (Schnaps, Törtchen oder Zigarillos) lassen sich ebenfalls gut an andere Völker verkaufen.
•Sobald Ihre Einwohnerzahl auf eine beachtliche Anzahl angestiegen ist, werden diese Wünsche äußern – Nahrung und Schutz vor Kriminellen sind die wichtigsten.
•Sobald Ihre Stadt mittelgroße Ausmaße erreicht hat, sollten Sie eine Polizeistation einrichten.
•Einer der besten Kämpfer ist der Saboteur, da er unerkannt in die andere Stadt schleicht und dann Gebäude zerstört.
•Außenposten bringen Ihnen zudem einen größeren und besseren Einfluß in Ihrer Stadt und sollten auf jeden Fall gebaut werden.

Extratip:
Sollte Ihnen das Gold bis auf 0 ausgehen, stellen Sie Motivations- und Forschungsregler auf 0%, stellen Sie den Betrieb einiger Gebäude ein, und lassen Sie Ihren Rechner über Nacht an. Am nächsten Morgen müssen Sie zwar Ihre Häuser restaurieren, jedoch haben Sie ca. 30.000 Goldeinheiten auf dem Konto!

Wichtige Forschungsziele

Metallurgie:	zur Metallgewinnung und -verarbeitung
Mine:	zur Herstellung von Eisen und Waffen
Botschaft:	für diplomatische Beziehungen
Marktplatz:	zwecks Handel zwischen den Völkern
Schrift und Gesetz:	um Polizei möglich zu machen
Großer Wohnbau:	um mehr Bewohner zu bekommen und unterzubringen
Bibliothek:	um die Forschung zu beschleunigen
Labor:	um Forschung zu tätigen
Schule:	um die Bewohner auszubilden

Outcast

Diese Mission fordert den ganzen Helden, also haben wir keine Mühen, wohl aber Kosten gescheut und an dieser Stelle schlaue Überlebenstips für unbekannte Parallelwelten zusammengefaßt:

1) Niemals mit (geladenen) Waffen in Gegenwart friedlicher Zeitgenossen spielen! Die Bevölkerung haßt es, von Laserzielpunkten geblendet zu werden, und reagiert dementsprechend unfreundlich.
2) Immer in der Außenansicht spielen! Nur so ist selbst im hektischsten Kampfgetümmel gewährleistet, daß sich keine Feinde von hinten anschleichen. Außerdem erleichtert ein wenig Abstand zum Geschehen das Ausmanövrieren gesundheitsschädlicher Feuerbälle und verhindert, daß man sich plötzlich in einer Sackgasse wiederfindet.
3) Erst schießen, dann fragen! Zumindest, wenn aus der Karte klar ersichtlich wird, daß im Zielgebiet nur Soldaten herumlungern. So ist es empfehlenswert, erst die ganze Gegend von Widerlingen zu säubern, um hernach in aller Ruhe den Rätselpart anzugehen.
4) Auch mit der Standard-Pistole lassen sich Gegner effektiv ausschalten, wenn bereits aus großer Entfernung (nach Möglichkeit außerhalb ihres Gesichtsradius') in rascher Folge ein ganzes Magazin auf sie abgefeuert wird.
5) Auch wenn sie alle gleich aussehen mögen: Die Preise der Waffen- und Munitionshändler variieren oft ganz beträchtlich. Um möglichst wenig Geld zu verschwenden, lohnt es sich, Häuser, Dächer oder auch die Anfangssümpfe (dort, wo Schilfrohre aus dem Morast ragen) nach Munition und ähnlichen Items abzusuchen.
6) Das Wichtigste zuletzt: Immer freundlich bleiben! Auch wenn eine Quest scheinbar keinen Sinn ergibt – ein nettes Trinkgeld ist immer drin, und die Stimmung der Eingeborenen verbessert sich obendrein.

Cheats und Tricks

Army Men 2

Spielzeugsoldaten hin oder her, das Spiel ist bockschwer. Dank Thomas Karl und seinen Cheats sollte sich das flugs ändern… Im Spiel drücken wir also zuerst auf die \-Taste und tippen „!when all else fails…" ein, gefolgt von diesen Cheats:

!a better tomorrow	Vulcan-Kanone
!armageddon	Armageddon
!doctor doctor	Heilung
!acme discs	Minen
!beautiful nikita	Scharfschützengewehr
!cliche ending	End of Phoenix
!fourth of july	M80
!gnomish inventions	Sprengstoff
!geronimo!	Luftangriff
!god of gamblers	Scharfschützengewehr
!i give up	Mission wird verloren
!jumpjets	Die Einheiten können fliegen
!i have a rock	Granaten
!ninja arts	Tarnung
!paper dolls	Fallschirmjägertruppen
!pooper scooper	Minendetektor
!rubber cement	Medi-Kit
!santini	Gott-Modus
!spidey senses tingling	Die Karte wird aufgedeckt
!veni vidi vinci	Der Level wird neu gestartet

Jagged Alliance 2

Sir-Techs Strategiehammer stellt viele Spieler vor ungelöste Probleme, die evtl. mit diesen Cheats gelöst werden können. Dazu hält man im **Taktikbildschirm** die „Strg"-Taste gedrückt, während man das Wort „IGUANA" eintippt. Daraufhin bewirken folgende Tasten Wunder…

ALT+E	Alle Einheiten und Gegenstände im Sektor werden sichtbar
ALT+T	Der aktive Söldner wird zum Cursor teleportiert
ALT+O	Alle Gegner im Sektor werden eliminiert
ALT+D	Aktionspunkte des Söldners werden aufgefrischt
ALT+R	Volle Munition
ALT+W	Man kann durch die Liste aller möglichen Gegenstände scrollen
ALT+B	Neuer Gegner erscheint beim Cursor
ALT+C	Ein Zivilist erscheint beim Cursor
ALT+G	Ein neuer Söldner erscheint beim Cursor
ALT+Y	Ein Roboter erscheint beim Cursor
ALT+2	Der aktive Söldner wird verwandelt
ALT+4	Der aktive Söldner wird zum Rollstuhlfahrer
ALT+5	Der aktive Söldner wird sehr merkwürdig verwandelt
STRG+H	Der aktive Söldner bekommt volle Gesundheit, sobald der Cursor über ihm plaziert wird

Weiterhin kann man im Laptop mittels der „Plus"- und „Minus"-Tasten auf dem Ziffernblock seinen Geldbestand erhöhen bzw. senken. Herausgefunden hat das Ganze unser Leser Damian Hajduk, während Christian Aigner diesen Hexcheat beisteuerte:

Man lädt ein beliebiges Savegame (Backup nicht vergessen!) in einen Hex-Editor und sucht nach Offset **00000124**. An dieser Stelle ist der Geldbetrag abgelegt, den man auf 16.777.215 Credits steigern kann, wenn man hier **00ffffff** einträgt. Hernach sollte man aller Geldprobleme entledigt sein…

F-22 Lightning 3

Novalogic beherbergt nicht nur Flugprofis, sondern offenbar auch „Akte X"-Fans – zumindest könnte man das denken, wenn man die Cheats zum neuen Blitz sieht, deren Eingabe ein gedrücktes „Strg+Enter" vorangeht, bestätigt von einem weiteren „Enter":

the truth is out there	Unbegrenzte Munition
fight the future	Verbrauchte Munition wird wieder aufgefüllt
black oil	Voller Tank
trust no one	Das Flugzeug wird unverwundbar
i want to believe	Das Flugzeug kann nicht mehr crashen
this isnt happening	Alle Schäden werden repariert
ghostpit	Das Flugzeug wird unsichtbar

„…Agent Mulder, hier gehen merkwürdige Sachen vor – jemand klaut unsere Sprüche…"

Need for Speed 4 – Brennender Asphalt

Das Geld reicht im Karrieremodus vorne und hinten nicht? Kein Problem, sofern man über einen Hex-Editor gebietet. In diesem öffnet man die Datei „Players.cdb", welche sich im „SaveData"-Verzeichnis befindet, und trägt an Offset **3E** den Wert **FF** und an Offset **3F** den Wert **55** ein. Et voila, schon können wir uns die Welt kaufen…
Wie immer: Backup nicht vergessen!

Midtown Madness

Microsofts Chicago-Raser wird dank dieser vom Hersteller eingesandten Cheats zwar nicht wirklich einfacher, aber etwas abwechslungsreicher – dazu muß man lediglich in der Verknüpfung folgende Parameter einfügen:

-allcars	Man bekommt alle Wagen
-allrace	Man bekommt Zugriff auf alle Strecken

Beispiel: „D:\Spiele\Mmadness\MM.exe -allrace"

Rollercoaster Tycoon

Ein kleiner Nachschlag zu den Cheats der letzten Ausgabe: Geben Sie einfach einigen Gästen folgende Namen, um witzige Resultate zu erzielen:

Katie Brayshaw	Der Gast beginnt, zu schwanken
John Wardley	Der Gast denkt immer nur „WOW!"
John Mace	Diesem Gast sind die Attraktionen den doppelten Preis wert
Katy Braysler	Sie beginnt, wie wild zu winken

Sports Car GT

Rasen ohne Gewissensbisse versprechen diese Cheats, denen ein im Hauptmenü eingegebenes „isi-cheeseman" vorausgeht:

isi-tbone	Alle Autos und Strecken werden freigeschaltet
isi-corsica	Das eigene Auto wird voll ausgerüstet
isi-plague	Die GT3-Serie wird freigeschaltet
isi-aardvark	Die Credits werden angezeigt
isi-delicate	KittyCat-Modus

Star Trek: Birth of the Federation

Microproses Rundenstrategie erfreut die Fans, wir beteiligen uns mit ein paar Cheats daran. Um diese benutzen zu können, muß man in der BOTF-Verknüpfung zusätzlich den Parameter „-Mudd" einfügen (Beispiel: „D:\Spiele\BOTF\Trek.exe -Mudd). Damit sind folgende Tasten im Spiel neu belegt:

F9	Die Erforschung wird beschleunigt
F10	Man bekommt 10.000 zusätzliche Credits
F11	Komplette Karte ein/aus

Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit, die im Spiel auftretenden Zwischensequenzen mittels Kommandozeilenparameter anzusehen, welche da wie folgt sind:

-bones	Sequenz: Neue Allianz
-gorn	Sequenz: Spiel verloren
-kirk	Sequenz: Planet wird zerstört
-picard	Sequenz: Beherrschung der Galaxis

Nicht vergessen: auf die Groß- und Kleinschreibung achten!

Star Wars-Episode 1: Racer

Und auch das Star-Wars-Spiel Nummer zwei dieses Monats soll mit einem kleinen Tip erleichtert werden: Im Shop, wo wir unser Mobile aufrüsten können, drücken wir **Shift + F4** und **4** gleichzeitig, was uns 1000 zusätzliche Credits beschert. Dummerweise ist dieser Cheat nur fünfmal ausführbar.

Wet Attack

Vom Hersteller CDV bekamen wir die Cheats zu Interactive Strips schlüpfrigem Genremix. Um sie zu benutzen, muß zuerst die „Rollen"-Taste gedrückt und festgehalten werden, während die andere Hand folgende Codes eintippt, die von einem bimmelnden Sample bestätigt werden:

PEEPSHOW	Alle Cheats werden angezeigt
JACKPOT	Man bekommt 1 Mio. zusätzliche Credits
MAKEITFASTER	Das Programm läuft schneller ab
FREEBEER	Das Bordell wird gefüllt
LIKEARABBIT	Die Uhr läuft 60mal schneller (Quickie?)

Und hier die Cheats zu den 3D-Abschnitten:

BOMBERMAN	Ein Schuß vernichtet den Gegner
ARMAGEDDON	Alle Gegnerschiffe explodieren
DIFFUSE	Unverwundbarkeit
FREEZE	Alle Gegnerschiffe werden angehalten
PEACE	Es kommen keine Gegner mehr

Und schon können wir in Lulas Armen weiterschmachten…

Star Wars-Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Il grande Lösungshilfenstammgast Marcel Smuz hat neben der aktuellen Lösung auch gleich noch die Cheats zu Lucas Arts' Hype-Verstärker ausgegraben: Um sie zu benutzen, öffnen wir zuerst die Konsole mittels der „Backspace"-Taste, gefolgt von diesen Helferlein:

give me life	Volle Energie (100 Energiepunkte – kann nur fünfmal ausgeführt werden)
heal it up	Volle Energie (100 Energiepunkte)
i like to cheat	Alle Waffen und Munition (kann nur fünfmal ausgeführt werden)
iamqueen	Als Königin Amidala spielen
iamquigon	Als Qui-Gon spielen
iampanaka	Als Panaka spielen
iamobi	Als Obi-Wan spielen
perfection	Autofeuer
naughty naughty	Tomb Raider – Perspektive
from above	Vogelperspektive
beyond cinema	Widescreen-Ansicht
perf	Gitternetz im Spiel
rex	Gitternetz im Menü
fps	Die Frame-Anzahl wird eingeblendet
60fps	„60 fps"-Modus aktivieren
slowmo	Die Bewegungen werden langsamer
gurshick	Die Credits werden angezeigt
drop a beat	Die ganze Umgebung „verschwimmt"
i stink	Schwierigkeitsgrad: leicht
i really stink	Schwierigkeitsgrad: leicht
i rule the world	Schwierigkeitsgrad: hart
donttttt	Selbstmord
rrrrright	Selbstmord
kill me now	Selbstmord
happy	Waffe Nr. 3 bekommt die doppelte Stärke
turntables	Alle Cheats deaktivieren
brenando	„Tech Bonus!"
oldcode	Debug Modus



Obi-Wan Croft? „naughty naughty" will uns das zumindest weismachen…

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 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

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
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes
Constructor	5/98	Tip
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 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	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
Excessive Speed	1/99	Tip
Expendable	7/99	Cheats
Extreme G2	4/99	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
Gangsters	7/99 **CD**	Tips
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
Gruntz	7/99	Cheats
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
GTA London	6/99	Cheats
GTA London	7/99	Cheat
H.E.D.Z.	1/99	Cheats
Half-Life (dt.)	7/99	Cheats
Hardwar	12/98	Tip
Heavy Gear	5/98	Cheat
Heretic 2	2/99	Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99 **CD**	Lösg./Tips/ 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: Nitro Riders	7/98	Tip
I-War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	7/99	Lösung
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
Rival Realms	6/99	Cheats
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	4/98	Tip
Rollcage	5/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99	Cheats
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
S.C.A.R.S.	7/99 **CD**	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
South Park	7/99	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
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 X-Files	9/98	Lösung
Thrust, Twist & Turn	7/99	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
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
Warzone 2100	7/99	Cheats
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Word 97-Flipper	7/99	Spielerei
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



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ( )

Einsendeschluß: 30. 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

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

Inserenten

3DFX	**94/95**
Produktinfo	004
Amphora	**105**
Produktinfo	040
Ari Data	**29**
Produktinfo	016
Bristein	**89**
Produktinfo	021
CDV	**2**
Produktinfo	001
Dell Computer	**57**
Produktinfo	026
Electronic Arts	**12/13,51/53**
Produktinfo	005,044
Empire	**43**
Produktinfo	025
Flash Computer	**125**
Produktinfo	047
Game It!	**79**
Produktinfo	039
Gamesmania	**103**
Produktinfo	046
GT Value	**7,67**
Produktinfo	015,019
GT Interactive	**9,35**
Produktinfo	018,014
Guillemot	**135**
Produktinfo	002
Infogrames	**23,39,136**
Produktinfo	017,020,003
Joker Verlag	**18/21,69,116/119**
Microprose	**36,54/55**
Produktinfo	027,006
Okay Soft	**109**
Produktinfo	042
Softgold	**47**
Produktinfo	028
Topware	**61**
Produktinfo	024
VUD	**73**
Produktinfo	022
Wial Versand	**27**
Produktinfo	041

Gewinner

Charts
Baldur's Gate gewinnt
Sven Später, Pfeffelbach
Sid Meier's Alpha Centauri geht an
Gunther Off, Fellbach
Civilization: Call to Power bekommt
Michael Elster, Marburg

Operation Rainbow
Drei Geschenkpakete, jeweils bestehend aus dem von Tom Clancy signierten Roman Op. Rainbow sowie einer exklusiven Bomberjacke und dem Spiel Rainbow Six plus Add-on Eagle Watch, schicken wir an
Robert Schuck, Marxheim-Graisbach
Heinz Rohlmeier, Bielefeld
Alessandro Kohl, Berlin
Je einmal die Bomberjacke plus Rainbow Six inkl. Add-on erhalten
Erich Bittrich, Wetzlar
Marius Pfeiffer, Bad Endbach
Je ein Rainbow-Six-Paket (T-Shirt, Baseballkappe, Rainbow Six plus Add-on Eagle Watch) gewinnen
Dennis Kowal, Peine
Daniel Kopfnagel, Bautzen
Alexander Mergenthal, Karow
Cornelia Schupfer, Wien, Österreich
Christian Auster, Bochum

Mini-Umfrage
Je ein tolles PC-Game geht an
Florian Münch, Ostfildern
Kai Lehmenkühler, Arnsberg
Katharina Hadeyer, Graz, Österreich
Frank Warkotsch, Viersen
Adrian-Stefan Meszaros, Simbach

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



BIETE HARDWARE

Grafikkarte Elsa-Victory-Erazor-LT-AGP 8MB - Riva 128 - 6 Monate alt. 80 DM. ATI-3D-Charger 4 MB - AGP. RAGE-2-Chip 40 DM + Porto. 06731/3489

N64 + Joypad + Memory + 6 Spiele: VB 400 DM. Creatures 2 35,-, BM 98 30,-, CC2 + M. 25,-, Unreal + M. 35,-, Dark Project 35,-, N.I.C.E 2 35,-, Interstate 76 10,-, Play the Games Vol. 1 35,-, Tel.: 03422440144

Verk. Scanner Umax Astra neu f. 80 DM + Scanner Mustek f. 40 DM. Tel.: 03573/796168

Verk. SIS6326, 8 MB, 2D/3D-Kombikarte, 2 x AGP, 1600 x 1200 und Direct 3D-Beschleunigung für 100 DM + Porto. Tel.: 09852/9554, fragt nach Bernd.

SUCHE HARDWARE

Suche Diamond Voodoo 2 Monster 3DII unter 180 DM. Brauche PCs zum Ausschlachten 486 aufwärts, kann auch teilweise beschädigt sein. Uwe jun. verlangen. Tel.: 089/6092431

BIETE SOFTWARE

Verkaufe PC-Spiele: Dark Project, Populous the Beginning, Sim City 3000 je 50,- DM. Combat Flight Sim., Gangsters, Links 98 je 40,- DM. Anstoß 2 + Verl., Knights + Merchants, Wargasm je 30,- DM. F1 Racing, M1 Tank Platoon 2, Red Baron 2 je 25,- DM, Napoleon in Rußland, M1A2 Abrams, Max je 15,- DM. Tel.: 04503/75423

Verk. Requiem + Half-Life + Unreal zusammen 90 DM, einzeln je 35 DM. LOL2 20 DM, C3 20 DM, FIFA 99 30 DM. Bei Bestellung 1 Spiel gratis! Commandos 30 DM, F1RC 20 DM. Tel.: 08586917504

Verk. ältere Spiele-Software! Sie suchen? Anruf genügt! Z.B. LOL 1, Populous, Chuck Yeager, Immortal, X-Wing, I. Jones 3 und viele mehr. Tel.: 08586/917504

Verk. Anno 1602 mit neuen Inseln, neue Abenteuer 50 DM u. LBA 1, Dungeon Keeper 1 je 10 DM, Hellbender, Strike Base je 5 DM. Tel.: 089/963352

Verk. Jedi Knight 40,-, Fallout 2 50,-, Heart of Darkness 50,-, Worms 2 20,-, Worms Pinball 20,-, Deathtrap Dungeon 20,-. Tel.: 0031534616711

Nightlong 35,-, Bladerunner 20,-, Pharao 15,-, NHL 98 15,-, NFS 3 40,-, Flight Sim. 98 40,-, European Air War 45,-, Caesar 3 45,-, Bleifuß Rally 20,-, Toonstruck 5,-, Fon: 05840/389 (James)

PC Orig. Scenery für MS Flight Simulator 98, Stck. 40,- DM + Versk., Canarische Inseln, Berlin 2000, Airport 2000, Tokio, The Triangle, Southern California, Caribic, FS FX Upgrade. Ab 16.00 Uhr: 02822/52415

Verkaufe Norton Cleansweep 4.5. neu f. 40 DM. 3 Rennsp. f. je 15 DM, andere CD-ROMs für je 10 DM. Liste unter 03573/796168

Wolltest Du schon immer einmal HANNIBAL sein? Dafür gibt es nun Legionen! Strategie-Sim OFFLINE übers Internet. Jetzt sofort einlinken: URL WWW.LEGIONS.DE

Verkaufe N.I.C.E. 2 + Sonderdemo und Codes, originale Verpackung, Anleitung und alles noch in gutem Zustand. Preis: 50 DM. Tel.: 033434/45016, jedoch nicht vor 18.00 Uhr.

Verkaufe: Starfleet Academy, Die by the Sword (15,-), Deathtrap Dungeon, Starcraft, Frankreich 98, Baphomet's Fluch und Dungeon Keeper (für je 25,-), Rebell Assault 1+2 (5,-). Tel.: 040/4222245

Auflösung meiner privaten Software- + Spielesammlung. Ab 2,50. Bitte Liste per E-Mail o. Fax anfordern. 0511/3502353 (FAX). Rene.Firzlaff@t-online.de

Verkaufe PC-Spiele zu günstigen Preisen. Habe aktuelle Neuheiten und Oldies für max. 44,90 DM. Eine kostenlose Komplettliste mit über 250 Spielen könnt Ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321/619928, Fax. 08321/619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

F1-Racing 2, FIFA 99, Bundesliga Manager 98 je 35 DM, 11th Hour, Gadget, Reeder, Panzer General, Olympic-Game, BM 97, Dt. Rechtschreibung neu, je 10 DM. 0251/862404

Verkaufe alte sowie neuere Spiele. Unter anderem X-Files 55 DM, Titanic 20 DM, The Dig 15 DM uva. Tel.: 07667/6600. Liste kostenlos anfordern.

Verkaufe 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Eine kostenlose Komplettliste mit über 100 Spielen könnt Ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel.: 08321/619928, Fax 08321/619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

Theme Hospital 15,-, Z 10,-, Master of Magic 10,-, Anstoß 2 Gold 35,-, Oldtimer 15,-, Heroes of M&M 2 20,-, C&C 30,-, C&C-Ausnahme 10,-. Tel.: 08233/780471

Verk. Anno 1602 + Mission CD: 65 DM. Dune 2000: 45 DM. Uprising: 15 DM; jeweils inklusive Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verk. Silver, Dark Project, FIFA 99, Populous the Beginning je 55 DM. Rent a Hero, Nightlong je 35 DM, MDK, Down in the Dumps, Starfleet Academy je 20 DM. Tel.: 040/4222245

Verk. Siedler 3 50 DM, NHL 98, Outlaws, Carmageddon, Splat Pack, FIFA 97, Madden 97, Constructor, Theme Hospital je 20 DM, Larry 7, Myth je 10 DM u.a. + Versand. Tel.: 064065773

Verk. Risiko 20,-, Führerscheintrainer 20,-, Microsoft Sidewinder Game Pad 30,-, Für N64: Super Bomberman 30,-, Bio Freaks 60,-. Tel.: 04361/1238

Turok 2 US. 45,-, Dark Project 45,-, Shogo 39,-, alle + Porto. Tel.: 0172/7322532

Eastern Front, Western Front, M+M6, M1A2 Tank Platoon, AOD, Requiem, Falcon 4, WW2 Fighters, EAW, Hexen 2, Unreal dt., NHL 99. Weitere auf Anfrage. Tel.: 09922/60224

Verkaufe Baldur's Gate, Anno 1602, Lands of Lore 3, Unreal zu jeweils DM 40,-. Tel.: 09284/1839

Verkaufe PC-Spiele: NHL 98, Caesar Gold Edition, F1 Racing je 10,- und viele, viele mehr. Einfach Liste anfordern. Michael Groll, Vogelauweg 29 A, 94315 Straubing.

Verk. div. PC-Spiele. Die neuesten und geilsten Spiele ab 20 DM. Alles Originale, alles Qualität. Liste gegen frank. Umschlag. S. Dimitrow, Plovdiver Str. 86, 04205 Leipzig. WWW.fly.to/sippi.de

PC-Originale: Lands of Lore 3 DM 50,-, Verrat in der verbotenen Stadt DM 50,-, Duckman (Comic Adventure) DM 20,-. Alles komplett deutsch, inkl. Porto. Tel.: 05175/7606

Need for Speed 3, Grand Prix Legends, Bundesliga 99 - Der Fußball-Manager je 35 DM. Bleifuß Rally, Dungeon Keeper, Lands of Lore 2, Floyd, Nuclear Strike je 10 DM. Patrick Hagemann, Overbergstr. 7A, 33161 Hövechof

SUCHE SOFTWARE

Suche PC-Spiele: Police Quest Collection, Monster Bash und Blake Stone. Nur Originale, keine Kopien! Tel.: 09822/1656, verlangt nach André.

Suche das Spiel Star Trek Deep Space Nine: Harbinger! Angebote an: Tracy Gilliland, Peterskampweg 78, 22089 Hamburg. Tel.: 040/2004014

Suche dringend nach der deutschen Version von Phantasmagoria 2 sowie der deutschen Version von Baphomet's Fluch 2. Sofort melden unter 07667/6600

Suche: Defender of the Crown für PC. Michael Groll, Vogelauweg 29 A, 94315 Straubing

Suche Spiele: Need for Speed 1, Armor Command, Tie Fighter, Command & Conquer 1 u. Komplettlösung zu „The Gene Machine" (bei Spielen Pr. n. VB.). Suche Software zum Spieleprogrammieren. Danny Gerstenberger, Str. der Freundschaft 6a, 09465 Neudorf

VERSCHIEDENES

Cheats & Codes zu über 900 PC-Spielen: Cheats zu 2 Spielen nach Wahl: 5,- DM. Bestellung und Info: Gleb Tritus, Rotdornweg 20, 50226 Frechen oder unter 02234/270182

Programmiere auf Sie zugeschnittene Softwareprogramme, z.B. Kundenverwaltung, Kassenabrechnung oder Stundenverwaltung etc. Anfrage schriftlich an: Matthias Jakisch, Drömlingsweg 2, 39359 Kathendorf

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

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!

DEMOS & VIDEOS

Dark Secrets of Africa
Hidden & Dangerous
Need for Speed: Brennender Asphalt
Official Formula 1 Racing
Shadowman (Video)
Slave Zero
Tanaka
Thrust, Twist & Turn
Ultima Ascension (Video)

SPECIALS

Preisgekröntes Rendervideo: „Was'n los?"
MegaFont Starter Edition
DromEd: Dark Project Mission Editor
Machines Screensaver und Desktop Themes
Days of Oblivion 2 Screensaver

CD LÖSUNGEN

Star Wars - Episode 1:
Die dunkle Bedrohung
Die Völker
TOCA 2

SHAREWARE

Bombcars
Hex Wizard
Volley
WinKey 99

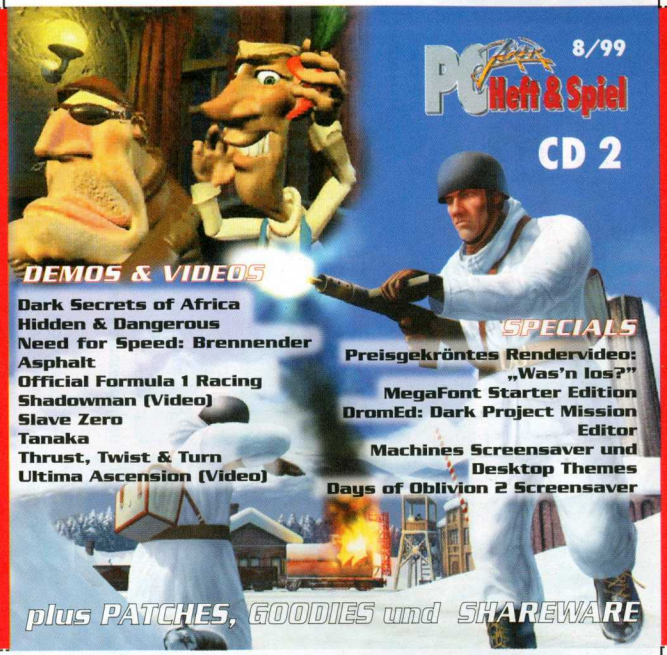
GOODIES

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
Netscape Communicator 4.6 deutsch
Savegame Editor
Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.22
Winzip 7.0 SR-1

PATCHES

Autobahn Raser (1.4.0)
Bundesliga Manager 98 (2.0c)
Civilization: Call to Power (1.1)
Dark Colony (Lockup-Fix)
Dark Project (1.33)
Die Siedler 3 (1.35)
Die Völker (2.02)
Gangsters (Patch Nr. 4)
Half-Life (1.010)
Jagged Alliance 2 (1.01)
Kurt (V 1.14)
Land der Hoffnung (1.01)
Midtown Madness (DirectPlay-Patch)
NBA Live 99 (Voodoo 3 Fix)
Need for Speed 3 (Voodoo 3 Fix)
NHL Hockey 99 (Voodoo 3 Fix)
N.I.C.E. 2 (1.04)
Rogue Squadron (Voodoo 3 Fix)
Sid Meier's Alpha Centauri (V 3.0)
Sports TV Boxing
Triple Play 2000 (Voodoo 3 Fix)
Unreal (225f)
World War 2 Fighters (1.08)

PC JOKER HEFT & SPIEL 8/99 • Demos, Specials, Videos, Goodies u.v.m. • CD 2



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

Vorschau

Ausgabe 9/99 erscheint am 3. August

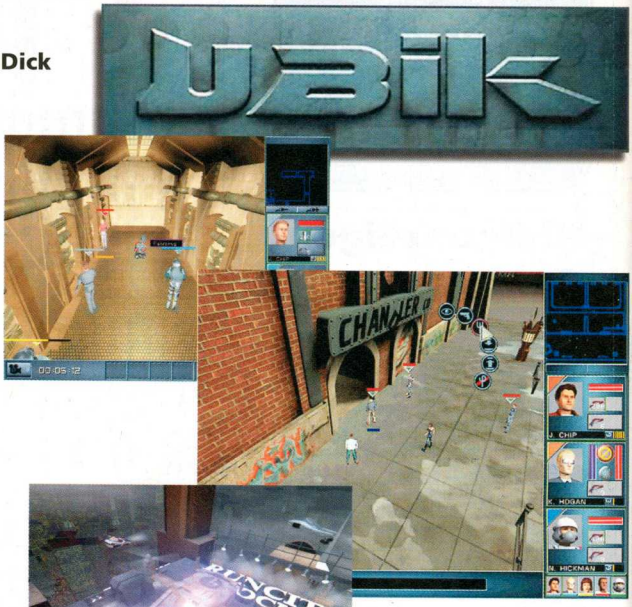
nur 8,90 DM oder 4,90 (ohne CDs)

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und 3D-Combat-Strategie auf 2 CD-ROMs!

Nach einer Story von Philip K. Dick

Vollversion „UBIK"



Das düstere Szenario kann nur dem Autor von „Blade Runner" und „Total Recall" eingefallen sein: In New York wimmelt es anno 2019 von interstellaren Großkonzernen, kybernetischen Wesen und Agenten. Mit einer Elitetruppe sollen Sie hier 15 kniffelige Fälle von Industriespionage oder Entführungen klären.

Das 1988 von Cryo und Interplay veröffentlichte Spiel läßt Sie für jeden Auftrag ein bis zu fünfköpfiges Team aus 60 Söldnern zusammenstellen (u.a. stehen 60 PSI-Kräfte sowie 30 Waffen zur Verfügung) und offeriert schön ausgeleuchtete 3D-Rendergrafik aus vielfältigen Perspektiven: Wo befinden sich versteckte Schalter oder Türen? Wo lauert der clevere Feind für das nächste Echtzeitgefecht? Der vierstufige Schwierigkeitsgrad, eine zweistufige Automap, Statusleisten und die Steuerung mit Zugrahmen sorgen für Komfort, stimmungsvolle Geräusche, Musik und deutsche Sprachausgabe für akustischen Genuß. Aber das Beste ist das Gameplay: 85 Prozentpunkte gab es für die Motivation!

- **Originalwertung: 83 Prozent**
- **3D-Rendergrafik aus zahlreichen Kamerawinkeln**
- **15 Echtzeitmissionen**
- **60 Söldner, 60 PSI-Kräfte, 30 Waffen**
- **komplett deutsch für DOS und Windows 95/98**

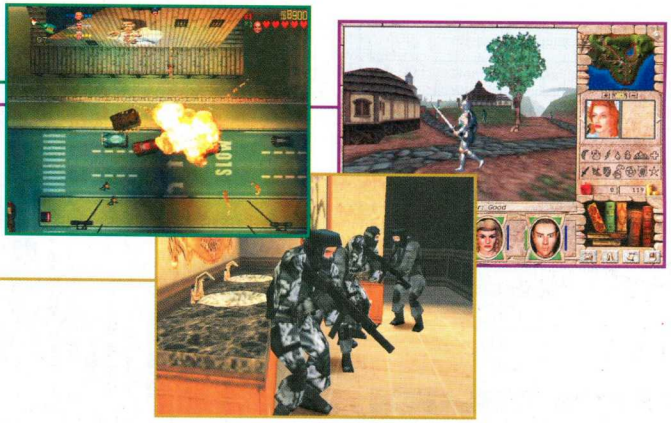
AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Bundesliga Stars 2000 • Drakan • Driver • Grand Theft Auto 2 • Kingpin • Might and Magic 7 • Rogue Spear

Hardware
Brandneue Eingabegeräte für Ihren PC

Online
Neuer Multiplayer-Hit: Unreal Tournament

Reportage
Besuch bei den Quakern: id-Software



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

PC ACTION 5 PREISTIP

Preiswert und schnell: Ideal für 3D-Aufsteiger
PC ACTION 6/99, Thilo Bayer

SCREENFUN Testsieger

Der Riva TNT 2 bietet beste 3D-Qualität, und bei der Guillemot Xentor stimmt dazu auch noch der Preis.
Bravo ScreenFun 6/99, Melanie Bär

GameStar Testsieger Maxi Gamer Xentor

Die extrem schnelle Xentor profitiert vom tollen TNT-2-Chip und aktuellen Nvidia-Treibern.
GameStar 7/99, Michael Galuschka

PC go! 7/99 KAUFTIP

Erwartungsgemäß gehört die Xentor dank Riva-TNT2 zu den schnellsten Karten im Vergleich – in 2D und 3D.
PC go! 7/99, David Göhler

PC Praxis Empfehlung 7/99

Auch Guillemots neue Karte .... überraschte im Test mit sehr guten Leistungswerten, die sich hinter den "großen" Karten nicht zu verstecken brauchen. .... Guillemot bietet mit dieser Grafikkarte eine Menge Leistung fürs Geld.
PC Praxis 7/99, Axel Telzerow

Erhältlich bei ...

Saturn, Pro Markt, Alternate, Kaufhof, Schaulandt und im gut sortierten Fachhandel.

Produktinfo 002



Guillemot

Deutschland / Österreich:
GUILLEMOT GmbH · Düsseldorf
Tel.: 0211 / 33 80 00 · Fax: 0211 / 33 800 20

Schweiz:
LOGICSOFTWARE · Lausanne
Tel.: 021 / 613 03 03 · Fax: 021 / 616 53 17

www.guillemot.com

nVIDIA™

© Guillemot Corporation. Maxi Gamer Xentor™ / Xentor 32™ sind Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Markennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Photos nicht verbindlich. Inhalte, Aufmachung, alle speziellen Leistungsmerkmale sowie Lieferbarkeit vorbehalten. Keine Gewähr für Richtigkeit. Keine Lieferverpflichtung. Änderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat reicht.

Paten gesucht!

PC ACTION GOLD

85% „...ein Meisterwerk." Christian Sauerteig, PC Action (6/99)

87% „...schlägt...alles, was sich im Bereich Gangster-Wirtschafts-Simulationen so herumtreibt." Fritz Effenberger, Power Play (6/99)

80% „Wenn Sie genauso gern zerstören, wie Sie aufbauen, ist Street Wars...das Spiel der Wahl." Christian Schmidt, GameStar (7/99)

GameStar

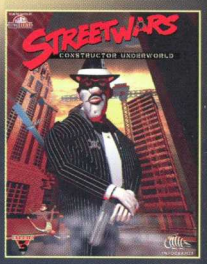


STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Produktinfo 003

Gerissen, gemein und geschäftstüchtig – nur so kommst Du weiter. Als Baulöwe und Mafia-Boss in einer Person mußt Du Dein Revier verteidigen und Straße für Straße ausdehnen. Aber Vorsicht: andere Clans schlafen nicht und haben mindestens genauso fiese Tricks drauf wie Du selbst. Also, pack Deinen Geigenkasten und verteidige Deine Ehre!



Features :

- fünf verschiedene Städte (Hicktown, Desert Springs, Detroit, New York, Chicago)
- 50 mafiamäßige Missionen
- viele verrückte Charaktere
- Multiplayer-Modus für bis zu 4 Gangster

Erweise Deiner „Familie" Respekt, bevor Dich Betonklötze an den Füßen daran hindern.

Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01

STUDIO 3

Vertrieb Schweiz
GAMEBOY

Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS

www.streetwars.com

published and distributed by
INFOGRAMES
www.infogrames.de

PC CD-ROM

Ab sofort auch überm Ladentisch erhältlich!