nur 8,90 DM

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

B 12623 E

4 394225 408908 09

Heftfolge Nr. 79
9/99 September

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs

2 CDs · Demos & Goodies · Vollversion von 1999: Asghan · PC Joker 9/99

mit 3D-Actionabenteuer von 1999

Asghan der Drachentöter

deutsche Vollversion mit 3D-Unterstützung

plus spielbare Demos: 2 x Star Wars
Drakan • Outcast u. v. a.

und Bonuslösungen: Outcast
Discworld Noir • Mechwarrior 3

DEMOS & VIDEOS
Days of Oblivion 2 (Video) • Drakan •
Episode 1: Die dunkle Bedrohung & Racer • Migh...
Fighting Steel • F-22 Lightning 3 • Outcast • Tomb Rai...
I-War Deluxe • Outcast •
Pandora's Box • Rites of War •
PLUS GOODIES, PATCHES UND ...

mit Video

Erotische Spiele

Lust auf neue Höhepunkte?
Biing! 2, Days of Oblivion 2
und mehr



Deathmatch der Ego-Shooter

Unreal Tournament (schon gewesen)
vs.
Quake 3 Arena

STAR TREK
Auf Testflug mit Starfleet Command

MIGHT AND MAGIC 7
Fantasy spielt wieder eine Rolle

BUNDESLIGA STARS 2000
Das erste Testspiel

Teamwork

Mehr Spaß als Multiplayer:
So kommen Sie an die besten Net-Games

4 NEWS you

CDV Routenplaner Welt



CDR6711
DM 49,95

...berechnet sekundenschnell die optimale Route in mehr als 120 Ländern - weltweit! Aufwendige Straßenkartenstudien gehören hiermit der Vergangenheit an!



FEATURES:

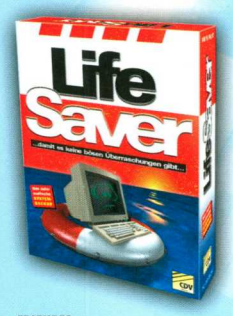
- Detaillierte Karte mit **über 205.000 Orten**
- Detaillierte Straßenkarten für alle 5 Kontinente mit Ein- und Auszoom-Möglichkeiten
- Extrem schnelle und zuverlässige Routenberechnung des weltweiten Straßennetzes
- Vielfarbige, ausdruckbare Karte
- Ausdruckbare Reisebeschreibungen mit verschiedenen Detailstufen
- Angaben über Fahrzeiten und Distanz von Ort zu Ort, Gesamtfahrzeit und -distanz
- Inklusive Richtungsandeutung, Straßennummern, Abfahrten usw.
- Zwischenstopps und Alternativrouten
- Streckennetzwerk von AND Mapping
- Versenden Sie Wegbeschreibungen einfach und schnell per **E-Mail!**

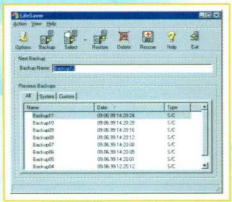
MENÜFÜHRUNG & ONLINE-HILFE IN 9 SPRACHEN

NEU! Maßstab 1:750.000 für alle Länder!

Life Saver

LifeSaver - und Sie haben immer ein Backup mit funktionierenden Systemdateien zur Hand ...denn im Ernstfall ist es oft zu spät, um über ein Backup nachzudenken!





CDR5094
DM 29,95*

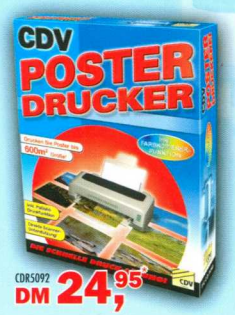
FEATURES:

- Sichern & Wiederherstellen von bis zu 8 wichtigen Systemdateien* und/oder beliebigen Dateien
- Zeitlich gesteuertes Starten über Zweit-Programme
- Inklusive LHA Kompression
- Backup-Planung bei Benutzung des AutoStart-Ordners von Windows
- Sicheres Wiederherstellen der Windows-Registry *
- Erstellen einer Not-Diskette, für den Fall, daß Windows nicht mehr startet *
- Backups mit Passwort-Schutz (funktioniert mit WinZip)
- Wiederherstellen von Dateien mit oder ohne Original-Pfad

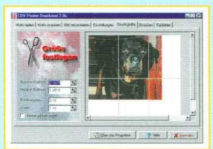
* Nicht unter Windows NT

CDV Poster-Drucker

Jetzt können Sie Poster und Plakate ganz einfach selber drucken. Durch eine spezielle Klebetechnik können Sie die einzelnen Blätter zu metergroßen Postern zusammenfügen. Aber es geht auch kleiner: Mit der Paßbild-Druckfunktion erhalten Sie im Handumdrehen beliebig viele Abzüge zum Ausschneiden.



CDR5092
DM 24,95*



CDV POSTER-DRUCKER FEATURES:

- Vergrößert Fotos und Bilder bis zum Riesenposter
- Poster bis **600 Quadratmeter** Größe druckbar
- 1:1 Vorschau am Bildschirm, echtes WYSIWYG
- Universell: im Beruf, in der Schule oder Zuhause
- Unterstützung zahlreicher Dateiformate (JPEG, BMP, GIF, TGA, TIFF...)
- Scannerunterstützung über TWAIN-32-Schnittstelle
- Inkl. Farbkopierer-Funktion: Scannen Sie Vorlagen und drucken diese verkleinert oder vergrößert aus
- Bildnachbearbeitung direkt im Programm durch die eingebauten Retuschierfunktionen (Helligkeit, Kontrast, Spiegeln, Sortieren)
- Hilfestellung beim Zusammenkleben und Schneiden durch entsprechende Ränder und Linien
- Hilfslinien speziell für Plakate mit großen weißen Flächen
- Inklusive Paßbilddruck-Funktion

Inkl. FARBKOPIERER-FUNKTION

Dr. Hardware '99

Neue Version

Dr. Hardware '99 für Windows ist unentbehrlich bei Hardware-Installation und Problemsuche, erstellt eine Auflistung der Rechnerkonfiguration und ermöglicht die Optimierung und den Vergleich der Rechnerleistung durch zuverlässige Benchmark-Tests.

KOMPAKT - HARDWARENAH - ZUVERLÄSSIG



CDR5097
DM 34,95*

NEUE FEATURES:

- Prozessor-Benchmarks auf **32 Bit** umgestellt
- erkennt **Pentium III**, Rise mP6
- erkennt neue 3D-Chips (TNT2, RAGE LT PRO, 3DFX Voodoo3, Savage 3D, Revolution IV, Blade3D, G400)
- Detailanalyse neue Chipsätze (Intel 810, SIS600, SIS620, VIA MVP4 und Apollo Pro)
- erkennt mehrere hundert neue PCI-Devices
- erkennt neue CPU-Features (ISSE, PSN)
- gibt Prozessor-Seriennummer an (falls auslesbar)

Produktinfo 001

Besuchen Sie Lula auf der IFA '99 in Berlin!

Internationale Funkausstellung 1999
Berlin, 28. August – 5. September



Halle 3.1b
Stand 11

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76185 Karlsruhe
Tel. 0721/97224-0
Fax 0721/97224-24

Internet:
WWW.CDV.DE

* Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV, zzgl. Porto- & Verpackungskosten. Irrtum/Änderungen vorbehalten. Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

MEHR SPASS, ALS DIE KATZE DES NACHBARN ZU ERSCHIESSEN,

...mache sein neues Game – dies versprach in den USA unlängst ein Hersteller in Inseraten. Na, das muß ja mal ein spaßiges Spiel sein, was? Der Titel ist gleichgültig, die Botschaft klar: Wenn gezielt die Killerinstinkte angesprochen werden, können auch entschärfte Versionen und geschmackvollere Werbung nicht mehr viel retten – Programme, in denen Gewalt nur um der schieren Gewalt willen inszeniert wird, liefern militanten Sittenwächtern und Jugendschützern die Munition im Krieg gegen unser aller Lieblingshobby.

Damit wir uns richtig verstehen: Ich persönlich habe keine Einwände gegen den Tod von ein paar Polygonmonstern, wohl aber gegen Software, deren exzessive Inhalte im Sinne des Gesamtmarktes nur kontraproduktiv sind. Denn auch wenn ich die Beschlüsse der BPjS nicht immer nachvollziehen kann, finden sich am Index doch reichlich Titel, denen ohnehin kein ernsthafter Spieler eine Träne nachweint. Warum aber wurden sie in erster Instanz überhaupt produziert? Und wie kann ein professioneller Werbetexter nur auf die Idee kommen, ein Produkt in Zusammenhang mit dem Mord an Nachbars Mieze anzupreisen? Mit Überdosen an schlechtem Geschmack und schwarzem Humor läßt sich das kaum noch erklären. Ist Brutalität demnach schon für sich genommen ein Kaufargument?

Jedenfalls hat nun auch die in Sachen Gewalt traditionell so liberale US-Regierung reagiert und eine Untersuchungskommission für Unterhaltungssoftware ins Leben gerufen. Daß Präsident Clinton dabei unter dem Öffentlichkeitsdruck der jüngsten Schulhofmassaker stand, ist ebenso klar, wie der Zusammenhang mit diesen traurigen Ereignissen zweifelhaft ist. Dennoch sollten jetzt gerade die Publisher über dem großen Teich zu einem gesunden Augenmaß finden, damit die Diskussion nicht auf internationaler Ebene aus dem Ruder läuft. Es sind doch immer schon Qualitäten wie Innovationskraft und Liebe zum Detail gewesen, die gutes Spieldesign ausmachen – mehr Konzentration darauf, statt auf vermeintlich gut verkäufliche Blutbäder, würde den Behörden viel Arbeit und uns jede Menge Ärger über verfälschte Versionen oder Verbote ersparen. Und bessere Spiele kämen dabei obendrein heraus!

In diesem Sinne wünsche ich Nachbars Katze ein langes Leben und Ihnen trotzdem viel Spiel- und Lesespaß mit der vorliegenden Ausgabe,

Ihr Michael Labiner, Herausgeber





MEHR BRINGT MEHR

Was für Gewalt in Spielen nur sehr begrenzt gilt, verspricht beim Joker grenzenlosen Spaß: **PC JOKER für nur 4,90 DM** ist eine ideale „Einstiegsdroge" mit identischem Heftinhalt, doch erst **PC JOKER HEFT & SPIEL mit zwei Begleit-CDs und toller Vollversion für 8,90 DM** garantiert den vollen Kick. Für nur vier Märker mehr erhält man da diesen Monat ein '99er 3D-Actionabenteuer mit Laras großem Bruder: „Asghan". Dazu die aktuellsten Demos, Patches und Goodies!

PC Joker Inhalt



Might and Magic 7

Die alte Rollenspielreihe meldet sich mit einem neuen Szenario zurück. Was Fantasy-Fans in Erathia erwartet, lesen Sie im...

Test ab Seite **68**

Star Trek: Starfleet Command

Werden Sie PC-Picard: Enterprise-Kapitäne erhalten hier das strategische Kommando über bis zu vier 3D-Schiffe im Trekker-Universum!

Test ab Seite **58**



Bundesliga Stars 2000

Saisonstart ins nächste Fußball-Millennium: Ist den Machern der FIFA-Serie wieder ein Sonntagsschuß geglückt – oder nur ein Eigentor?

Test ab Seite **76**

Hot Spot

Branchen-News **24**
Hinter den Kulissen
Besuch bei Red Storm 52
Erotik am PC **36**
Messe
Internationale Funkausstellung 99 22
Previews
Age of Empires 2 48
Biing! 2 . . . . . **32**
Days of Oblivion 2 . . . . . **34**
Drakan 44
Driver 38
Fußball International 2000 42
Rainbow Six: Rogue Spear 53
Shadowman 46
Spiele-News **26**

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Outcast 120
Cheats & Tricks
Drakan (Demo) 126
Descent 3 126
Dungeon Keeper 2 126
Heavy Gear 2 126
Hidden & Dangerous 127
Jagged Alliance 2 128
Jeff Gordon XS Racing 128
Midtown Madness 128
Might and Magic 7 126
Need for Speed 4 127
Outcast 126
Lösungshilfen auf CD
Discworld Noir
Mechwarrior 3
Might and Magic 7 (Cheat-Tool)
Outcast
Tomb Raider 2 Gold

Hardware

News **104**
Tests
Highend-Grafikkarten 106
Neue Mäuse 108

Interviews

Ensemble Studios/Microsoft
(Age of Empires 2) 48
id-Software (Quake 3) 87
ReLine (Biing! 2) 32

Online Guide

News **84**
Previews
Quake 3 Arena **88**
Reportage
Besuch bei id-Software 86
Special
Der Weg in die Multiplayer-Arena **94**
Tests
Unreal Tournament **90**

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

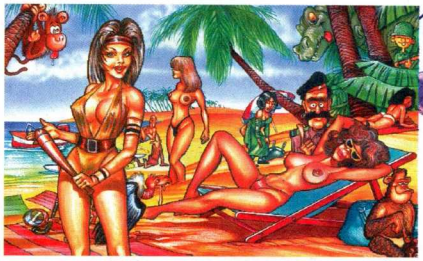
Erotische Spiele

Virtuelles Viagra: Bei **DAYS OF OBLIVION 2** will der Hersteller endlich spielerisches Stehvermögen beweisen, die beiden Chef-Erotiker hinter **BIING! 2** plaudern aus dem Bettkästchen, und wir suchen die Höhepunkte aus bald 20 Jahren digitaler Lust am Spiel im...

Hot Spot ab Seite **32**



Days of Oblivion 2: Frozen Eternity

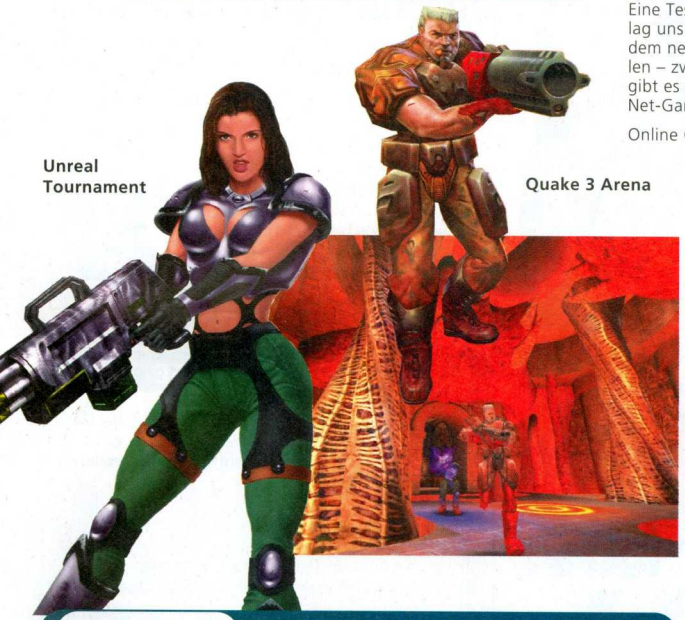


Biing! 2: Sonne, Strand und heiße Nächte

Deathmatch der Egoshooter

Eine Testversion von **UNREAL TOURNAMENT** lag uns bereits vor, bei id-Soft konnten wir zudem neue Levels von **QUAKE 3 ARENA** anspielen – zwei Fronten, ein Konzept? Passend dazu gibt es ein Multiplayer-Special mit den besten Net-Games und wie man sie spielt im...

Online Guide ab Seite **86**



Unreal Tournament

Quake 3 Arena

Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Asghan – der Drachentöter . . 10
Demos, Patches & Goodies . . 14
Charts 103
Comic 110
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 24
Preisausschreiben
Mini-Umfrage 6
Voodookarten zu gewinnen 27
Stadtgespräch 8
Testindex 102
Update Service 98
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Might and Magic 7 68

Action

Hugo XL 81
Live Wire! 81
Unreal Mission Pack 1:
Return to Na Pali 98

Simulation

Fly 74
MiG Alley 72

Sport

Bundesliga Stars 2000 76
Go Kart Racing 80
Links Extreme 81
LKW Raser 80
Puma Street Soccer 80

Strategie

Braveheart 66
Force 21 62
Hidden & Dangerous 98
Star Trek: Starfleet Command . 58
Total Annihilation: Kingdoms . . . 64

BLONDINEN BEVORZUGT

Die Vorentscheidung im von CDV veranstalteten **Lula Look Alike Contest** ist gefallen, aus zehn in Hamburg und München vorgestellten Schönheiten sind die beiden Finalistinnen gekürt: In der Hafenstadt konnte Natascha Romero (Bild unter: www.cdv.de/download/natascha.jpg) die „Wet"-Jury überzeugen, im Münchner Kunstpark Ost machte Dadjana Taranu (www.cdv.de/download/dadjana.jpg) das Rennen. Die Endausscheidung steht noch aus.
Natürlich waren wir bei der Wahlparty vor Ort; wer würde sich eine solche Ballung an Lula-Doppelgängerinnen schon entgehen lassen? Der TV-Komiker Bernd Hoecker (bekannt aus „Switch") jedenfalls nicht, er griff sich auf der Party auch ein Gratisexemplar von „Wet Attack" ab – und ließ sich gleich am nächsten Tag von uns Cheats mailen…






MANNI BEBT

…immer noch vor Aufregung, weil er seine Action-Idole bei id-Software anläßlich eines Besuches in Texas persönlich kennenlernen durfte. Dreimal den Flieger wechseln und 1000mal allen Freunden berichten, all das nahm unser lieber Manfred Huber gerne in Kauf – für tiefe **Einblicke in den Entwicklungsstand von „Quake 3"**, die er ab Seite 86 auch gerne mit Ihnen teilt.



Der id-Firmensitz bei Dallas

DAS FOTOMODELL

…unserer Wahl ist seit jüngstem eine **Olympus Camedia C-1400 XL**. Wir erwähnen das nicht aus Gründen der Schleichwerbung, denn die Spiegelreflex-Digitalkamera mit einer Auflösung bis zu 1280 x 1024 Pixeln und optischem Zoom wurde soeben für gutes Geld (1.800,– DM inkl. Presserabatt) angeschafft. Vielmehr könnten wir uns gut vorstellen, daß es einige Leser interessiert, mit welchem Gerät viele Schnappschüsse auf dieser Seite gemacht wurden.



SCHNAPPSCHÜSSE



Den Seinen gibt's der Herr im Schlaf: Cheflayouter Karl pennte nach einer durchgearbeiteten Nacht vor dem Monitor ein

Ihr Name sei DIDO: Die hübscheste Büroreinigungskraft Münchens heißt eigentlich Sabine, aber weil sie immer DIenstag und DOnnerstag kommt…





Arbeitsstau: Michaels Schreibtisch ist nach zwei Wochen Urlaub mit unredigierten Texten übersät



Der Trophäenschrank: Bei EA in Frankfurt zeigt Assistant Producer Haaz unserem Steffen stolz alle bei der Wahl zum Spiel des Jahres eingeheimsten Joker-Statuetten

MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder einige 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) Was würden Sie sich zu unserer Jubiläumsausgabe wünschen?
6) Welche Spielezeitschriften lesen Sie noch außer PC Joker?
7) Kaufen Sie PC Joker wegen der Vollversionen oder wegen der redaktionellen Inhalte?
8) Seit wie vielen Jahren spielen Sie schon an Ihrem PC?
9) Sind Sie Abonnent?

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

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

Ein Königreich für diese Schlacht!

Der Nachfolger des Echtzeit-Strategie-Klassikers 'Total Annihilation'

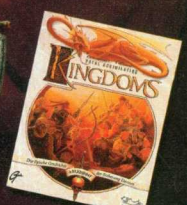
Eindrucksvolle Grafikeffekte durch 3D-Beschleunigerkarten
Neues Ressourcen-Modell
Eroberung von Burgen und Städten
Karten- und Missions-Editor

www.gtinteractive.de
www.ta-kingdoms.de

Neuartige Features:

- Über 160 verschiedene Einheiten
- Download von neuen Einheiten über das Internet
- Boneyard Online Server für weltweites Netzwerkspiel (ohne Spielgebühren)
- Steuerung von Land-, Wasser- und Lufteinheiten (z.B. Flugdrachen)





©1999 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved.
Total Annihilation and Total Annihilation: Kingdoms are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment and the Cavedog Entertainment logo are registered trademarks of Humongous Entertainment, Inc.
Created and published by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.

Was tun im Sommerloch?



Alex Haden (24), Rezeptionist
„Mir füllt Ultima Online dieses Jahr das Sommerloch. Trotzdem wäre es schön, wenn sich nicht alles so stark auf Weihnachten konzentrieren würde."



Alexandra Bracko (21), Hotelfachfrau
„Mein Rechner bleibt während der warmen Tage kalt – schönes Wetter ist bei uns doch viel zu wertvoll, um mit Spielen vergeudet zu werden!"



Ingo Catterfeld (23), EDV-Kaufmann
„Das Warten auf die Vorweihnachtszeit ist für Spieler gerade bei großen Titeln natürlich ärgerlich, da sollte es zuvor wenigstens Demos geben."



Robert Kurzmann (19), Schüler
„Ich spiele zwar nicht oft, will mich aber auch auf keine Jahreszeit festlegen lassen. Aber wozu gibt es schöne Klassiker und Joker-CDs?"



Matthias Pitzl (20), Informatikstudent
„Wenn lange Entwicklungszeit der Qualität zugute kommt, ist mir der Erscheinungstermin egal – von guten Spielen hat man ja länger was!"



Thomas Drexl (20), Informatikstudent
„Besser wäre eine gerechte Verteilung auf das ganze Jahr. Aber dann hätte man vielleicht gar keine Zeit, alle Knaller durchzuzocken, oder?"

Gute Spiele haben das ganze Jahr über Saison – oder etwa doch nicht? Die meisten Neuheiten stehen Weihnachten an, im Sommer hat laut Markt die Sonne Vorrang. Aber hat der Markt auch recht?



Thomas Steger (19), Schüler
„Mein Rechner ist für Neuheiten zwar ohnehin schon zu altersschwach, trotzdem: Diese ganze Weihnachtseuphorie geht mir ziemlich auf den Sack!"



Philipp Hoffmann (17), Schüler
„Gute Games gibt es immer genug, der Sommer sollte eh nicht vor dem Rechner verbracht werden. Und zu Weihnachten sitzt auch die Kohle lockerer!"



Christian Lewin (17), Schüler
„Mein Rechner bleibt im Sommer meistens aus, da genieße ich lieber die Sonne. Und wenn's mal regnet, ist Civilization nach wie vor erste Wahl."



Steven Gerson (19), Azubi
„Wer im Sommer nix Besseres zu tun hat, als vor dem Compi zu hocken, tut mir leid. Zumal für ausreichend Schlechtwetter-Games ja gesorgt ist."



Manfred Bauer (20), Arbeitsloser
„Die Wartezeit bis zum Winter läßt sich prima mit Netzwerksessions von älteren Titeln überbrücken – und natürlich mit Baden, Eisessen usw."



Rudi Klinger (22), Netzwerkadministrator
„Ich muß nicht unbedingt jedes neue Spiel haben, insofern sind mir Verzögerungen ziemlich egal – ich spiele sowieso lieber Klassiker."



Stefan Niedermaier (24), Koch
„Daß die guten Spiele im Winter erscheinen, war doch schon immer so und wird sich vermutlich auch nie ändern. Bleibt eben mehr Vorfreude..."



Torsten Weindl (19), Schüler
„Es erscheinen im Sommer genug Okay-Titel, die einen bis zu den echten Highlights bei Laune halten. Man kann also ruhig mal an den See fahren."

Nächstes Thema

Welchen Stellenwert haben Multiplayergames? Origins Stardesigner Richard Garriott alias Lord British aus „Ultima" bezeichnet das Internet als „den Spielemarkt der Zukunft" – doch gerade in Deutschland sprechen die Marktzahlen noch eine andere Sprache. In vier Wochen wissen wir, ob der Mann auf der Straße beim Thema mitreden kann und will.

Sollten Sie noch andere Themenvorschläge einreichen wollen, steht diese Rubrik unter nebenstehender Adresse Ihren Wünschen jederzeit offen.

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



© 1999 ELECTRONIC ARTS, COMMAND & CONQUER, TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN UND WESTWOOD STUDIOS SIND WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WESTWOOD STUDIOS IST EIN UNTERNEHMEN DER ELECTRONIC ARTS(TM)-GRUPPE. WESTWOOD ONLINE IST EIN SERVICEZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. IN DEN VEREINIGTEN STAATEN. WINDOWS IST EIN WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN.

Installation und Start unter Win 95/98

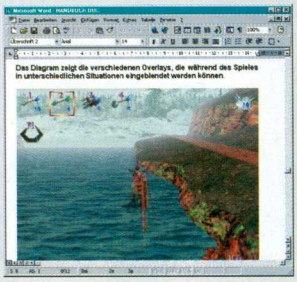
Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das Startmenü des Spiels erscheint automatisch – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei _SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie das Verzeichnis an, in dem Asghan installiert werden soll, und wählen Sie zwischen kleinster (7 MB), mittlerer (125 MB) und großer Installation (300 MB). Nachdem die Daten auf Ihre Platte kopiert wurden, wählen Sie im Menüpunkt „Hardwarebeschleunigung" aus:
3Dfx (Glide), wenn Sie über ein Voodoo-Modell verfügen
DirectX 3D für jeden anderen 3D-Beschleuniger
DirectX (Software-Emulation), wenn Sie keinen 3D-Beschleuniger besitzen. Klicken Sie abschließend auf „Einstellungen speichern" und „Spielen". Sie können das Spiel auch durch die Verknüpfung am Desktop starten.

Startprobleme?

Auf CD Nr. 1 finden Sie die aktuellste Programmversion, der kürzlich erschienene Patch ist bereits integriert. Besitzer von **Voodoo-Karten** sollten die aktuellste Glide-Version installiert haben, die Referenztreiber finden Sie im Internet unter www.3dfx.com. Bei Grafikproblemen **DirectX 6.1** (auf CD Nr. 2 in der Rubrik Goodies) neu installieren und die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte verwenden.

Das Handbuch

Das **komplette deutsche Manual** finden Sie als Word-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 2. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das Windows-Wordpad oder „Microsoft Word" ab Version 6.0.



Vollversion



Wenn Lara zur Pistole greift, zückt er das Breitschwert. Wenn Rynn ihren Drachen streichelt, hat er schon wieder einen Feuerspeier kaltgemacht. Er kämpft gegen das Skelettheer des Zauberers Morghan um seinen Thron, er ist **der Macho in der Welt der 3D-Actionabenteuer**: Prinz Asghan.
Die grafisch beeindruckend inszenierte Suche nach dem Vatermörder kann auf jedem PC stattfinden, denn das erst in diesem Frühjahr als Konkurrenzprodukt zu „Tomb Raider" veröffentlichte Spiel **unterstützt alle Direct3D-Karten und Voodoo-Beschleuniger sogar direkt, läuft aber selbst ohne Grafikturbo noch vorbildlich gut**.
Auch der Stereosound mit deutscher Sprachausgabe sowie zehn atmosphärischen Am-



Hack, Slay & Think: Um den Eingang zu öffnen, müssen die Spiegel in die richtige Position gebracht werden

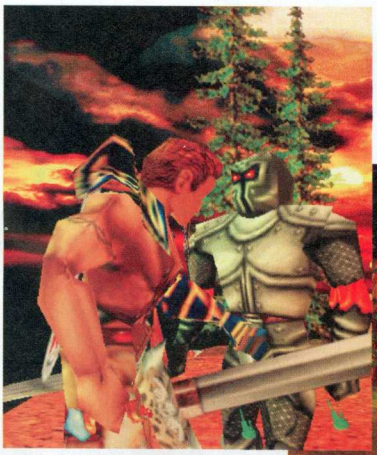


Die tiefen Schluchten der Insel Kyrk werden per Seil überbrückt

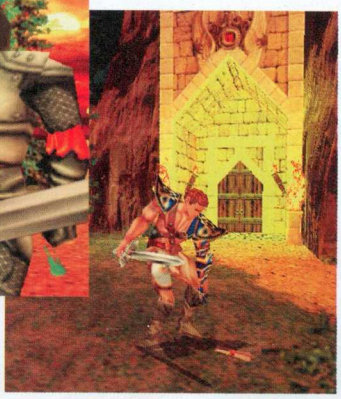


Mit Schwert, Armbrust und einem Dutzend Zaubersprüchen gegen die Schergen des bösen Magier Morghan

bient-Songs direkt von CD ist vom Feinsten. Gesteuert wird der Schwertschwinger in Croft'scher Manier aus der dritten Person, wobei die Kameraperspektive per Maus stets frei drehbar bleibt. Kommt die Armbrust zum Einsatz, schaltet das Spiel automatisch in den schicken Ego-Modus, was das Zielen vereinfacht. Zudem hinterlassen die 60 verschiedenen Gegner nach ihrem Ableben neben Waffen und Heiltränken schon mal Pilze, Ratten, Hobbit-Ohren usw. für individuell zu mixende Zaubertränke – und so manche Tür öffnet sich erst nach Lösung einer Rätselaufgabe.
Tauchen Sie also ein in die Fantasywelt von Brightmoon, wo Grolier Interactive, Ubi Soft und Silmarils einen Thron für Sie reserviert haben – den Joker als Hofnarren stellen wir.



Showdown bei Sonnenaufgang: 60 Gegner stehen zwischen Asghan und dem Thron



Besiegte Gegner hinterlassen nützliche Gegenstände wie Schlüssel oder Zutaten für Zauber- und Heiltränke

Wichtige Tastatur-kommandos

...sollen Ihnen den Einstieg ins Abenteuer erleichtern. Die vollständige (umkonfigurierbare) Tastaturbelegung finden Sie im Handbuch auf CD Nr. 2

Cursortasten: laufen
Shift + Cursortasten: gehen/schwimmen
Alt: springen/tauchen
Leertaste: Türen öffnen, Schalter betätigen, an Seilen/Vorsprüngen festhalten
q: Armbrustmodus
STRG + Cursortasten: Schwert einsetzen
F1-F8: Zaubersprüche auslösen
TAB: Inventar

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 ausdrucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.

Kein Ubik?

Die eigentlich für diese Ausgabe angekündigte Vollversion mußte leider storniert werden, da Ubik nicht auf zwei CD-ROMs untergebracht werden konnte. Wir entschuldigen uns mit dem kurzfristig eingekauften 3D-Actionabenteuer „Asghan", das erst im Februar 1999 für rund 100 DM in den Handel kam.

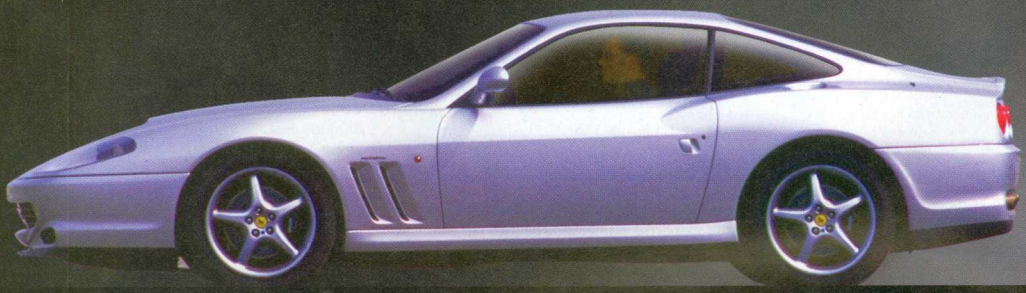
Asghan
(Grolier Interactive/Silmarils/Ubi Soft)

Aufwendiges 3D-Actionadventure mit Fantasy-Szenario

Originalwertung	Ausgabe 2/99, 70 Prozent
Umfang	60 verschiedene Gegner in 16 Außen- und Innenwelten
Präsentation	Die in der Third-person- und einer Ego-Perspektive mit frei schwenkbarer Kamera präsentierte Grafik unterstützt optional Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger, es gibt ein Renderintro, Zwischensequenzen sowie deutsche Sprachausgabe und 10 Audiotracks in Stereo direkt von CD
Steuerung	Maus, Tastatur (umkonfigurierbar)
Sprache	komplett deutsch (inkl. Sprachausgabe)
Mindest-konfiguration	P166 mit Windows 95/98, 16 MB RAM (besser 32 MB) und 7 bis 300 MB auf der HD
Installation & Handbuch	Illustrierte deutsche Anleitung auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", Installation und Start via Autostart-Menü

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 Emblem
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 sowie
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 Eigen

www.needforspeed.com
www.ea.com



RICHTUNG







PC CD

DAS TREFFEN DER

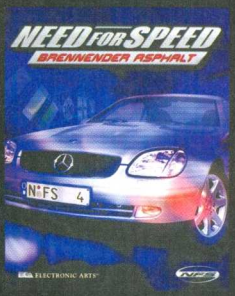
Produktinfo 004

inigten 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 chenden 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.

ELECTRONIC ARTS™



SWEISEND



NEED FOR SPEED™
BRENNENDER ASPHALT

SUPERLATIVE

Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies

Days of Oblivion 2

Preview in dieser Ausgabe



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

Drakan

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Actionabenteuer
UMFANG: voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 64 MB auf der HD

F-22 Lightning 3



GENRE: Kampfflugsimulation
UMFANG: voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleunigerkarten
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 61 MB auf der HD

Fighting Steel



GENRE: WW2-Kampfschiffsimulation
UMFANG: 2 Tutorial-Missionen
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleunigerkarten
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 26 MB auf der HD

I-War Deluxe Edition



GENRE: Space-Opera
UMFANG: voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleunigerkarten
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 64 MB auf der HD

Pandora's Box



GENRE: Knobelei
UMFANG: 4 Puzzlevarianten
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 18 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende 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.

Airline Tycoon First Class
Update der deutschen Fassung auf V 1.57 (Beta)

Anno 1602
Patch 5 für die deutsche Fassung

Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer
Patch 4 für die deutsche Fassung

Die Siedler 3
Update auf V 1.38

Half-Life
Update der deutschen Fassung von V 1.010 auf V 1.011

Jagged Alliance 2
Update der deutschen Fassung auf V 1.02

Machines
Update der deutschen Version auf V 1.15

Outcast
Update aller Sprachversionen auf V 2.0

Rainbow Six
Update der deutschen Fassung auf V 1.04

Sid Meier's Alpha Centauri
Update der deutschen Fassung auf V 4.0

Sim City 3000
Update der deutschen Fassung auf V 1.1 inkl. Gebäudearchitektur-Tool

Swing
Update auf V 1.06

Swing Plus
Update auf V 2.01

Thrust, Twist & Turn
Update auf V 1.1 inkl. Track-Editor

TOCA 2
Update der europäischen Fassung auf V 4.1



Mit dem Update auf Version 1.1 erhält man ein Tool zum Erstellen eigener Gebäude in Sim City 3000

Top-Demo: Outcast

Wann haben Sie das letzte Mal zwei Welten gerettet? Als Commander Cutter Slade steht der Spieler in diesem phänomenalen 3D-Actionabenteuer (PCJ 8/99, 85%, Hit) vor einer solch gewaltigen Aufgabe: Eigentlich sollten Sie auf der Parallelwelt Adelpha ein Schwarzes Loch schließen, das auch die Erde bedroht – doch als die Eingeborenen den Erlöser „Ulukai" in Ihnen zu erkennen glauben, werden Sie in einen Freiheitskampf gegen den örtlichen Tyrannen verstrickt…
Unsere Top-Demo läßt Sie in die ungeheure Komplexität des mit Actioneinlagen gespickten Abenteuers schnuppern, indem es Ihnen nahezu völlige Bewegungsfreiheit (Zeitlimit) im kompletten ersten Abschnitt des Spiels gibt. In der Tempelwelt „Shamazaar" sind allerdings schnelle Rechner gefragt, da die phantastische Voxelgrafik nicht auf 3D-Beschleunigerkarten zurückgreift. Aus Platzgründen muß die Demo zwar ohne den orchestralen Soundtrack des Moskauer Symphonieorchesters auskommen, nicht jedoch ohne Manfred Lehmanns sonore Synchronstimme für den Helden – der damit spricht wie Bruce Willis! Also, Ulukai: Plaudern Sie mit Einheimischen, lösen Sie Rätsel, und bestehen Sie Kämpfe in der phantastischen Dimension von Adelpha.





Wenn Cutter sich mit den Schergen der Tyrannei anlegt, ist die Ego-Perspektive erste Wahl

Stark ist schwach?

Ein fieser **Übersetzungsfehler** der Vollversion sorgt leider auch in der Demo für Verwirrung: Wer in der höchsten Detailstufe spielen will, muß in den Grafikoptionen die Einträge auf „schwach" stellen – ein Klick auf die Option „stark" führt nämlich just zu den wenigsten Grafikdetails und damit zur schwächsten Optik. Sollte beim Start die **Fehlermeldung** „Direct Draw Surface Creation Failure" erscheinen, ändern Sie einfach Ihre Desktop-Auflösung auf 640 x 480 Pixel in 24 oder 32 Bit Farbtiefe.

GENRE: 3D-Actionabenteuer
UMFANG: voll spielbare Welt „Shamazaar" mit Zeitlimit
BESONDERHEIT: Voxelgrafik unterstützt keine 3D-Beschleunigerkarten
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 135 MB auf der HD



Aus schnellen Rechnern kitzelt die Voxelgrafik ganz ohne 3D-Unterstützung fremdartige Fauna und Flora



Während der zahlreichen Gespräche mit den Einwohnern Adelphas ertönt Sprachausgabe – mit der deutschen Synchronstimme von Bruce Willis

Lösungshilfen auf CD

Die **Komplettlösung zu Outcast** mußten wir aufgrund ihres Umfangs für den Lösungsteil im Heft gehörig abspecken – die ungekürzte Fassung gibt es aber auf CD. Nur hier warten außerdem die **Komplettlösungen zu Mechwarrior 3, Discworld Noir und Tomb Raider 2 Gold**. Schließlich finden Sie unter unserer komfortablen HTML-Oberfläche auch ein **Tool zum Manipulieren von Spielständen in Might and Magic 7**. Einfach auf der CD Nr. 2 den Menüpunkt „Lösungen" aufrufen. Und sollten Sie keinen framefähigen Webbrowser besitzen, wie er zum Betrachten benötigt wird: Der „Netscape Communicator 4.6" wartet ebenfalls auf Beilagscheibe Nummero zwo.



Demos, Patches & Goodies

Warhammer: Rites of War



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: voll spielbares Szenario
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 60 MB auf der HD

Star Wars: Dunkle Bedrohung



GENRE: 3D-Actionabenteuer
UMFANG: voll spielbarer erster Abschnitt
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 63 MB auf der HD

Star Wars Episode 1: Racer



GENRE: Pod-Rennen
UMFANG: voll spielbare Strecke
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich, unterstützt Force Feedback
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 28 MB auf der HD

Unsere Menüoberfläche

...vereint 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.



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 3.05
kostenloser Virenscanner für DOS

Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98

NEU **Ikarus Virus Utilities**
Virenscanner für Win 95/98

NEU **Interact-Treiber**
Treiber für Interact-Lenkräder

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

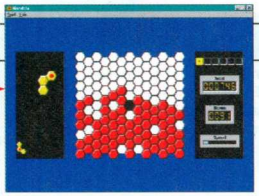
WinAmp 2.23
MP3-Player für Win 95/98/NT

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

Shareware von Lesern

Mandela
Geschicklichkeitstest von Walter Albert

Mercenary
Ballerspiel von Stefan Jann





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, selbst gemachte 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

SKOUT

SKOUT ENGINE

SKOUT TRUECOLOR

SKOUT OUTDOOR LEVEL

SKOUT GRÖSSERE LEVEL

SKOUT SPEKTAKULÄRE EFFEKTE

SKOUT LEBENSNAHE GEGNER

SKOUT NETZWERKDUELLE

SKOUT HOHE INTERAKTION

SKOUT 16 UND 32 BIT RENDERING

SKOUT DETAILLIERTER LEVELAUFBAU

SKOUT JEDE BILDSCHIRMAUFLÖSUNG

SKOUT PRÄZISE KOLLISIONSKONTROLLE

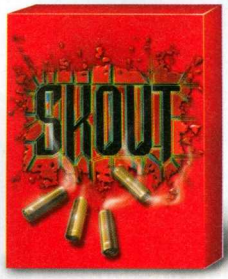
SKOUT OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERSPRACHE







WWW.SKOUT.DE



Meistern Sie Ihre physischen und psychischen Kräfte! Ihr Gegner ist nicht nur brutal, er ist auch anpassungsfähig. Er kann sehen, hören, und reagieren - das macht ihn gefährlich ebenbürtig!

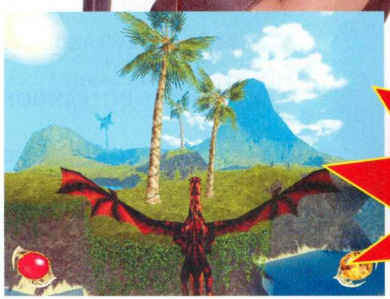
published by
MODERN GAMES
Handelsagentur GmbH
Werner-von-Siemens-Str. 28
D - 52477 Alsdorf

Soft Enterprises GmbH
Wiegelsweg 2
D - 34613 Treysa

Produktinfo 016

Drachenstarke Abo-Prämien!







GRATIS:
Der neue Meilenstein unter den 3D-Actionabenteuern

EBENFALLS ERHÄLTLICH:





Erotik-Mix

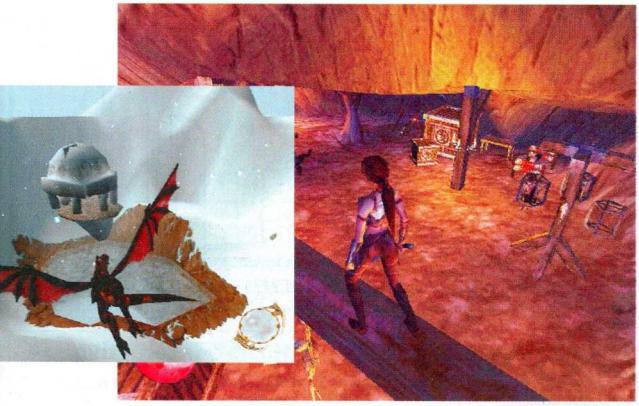
Test in PCJ 7/99



Space-Opera

Test in PCJ 8/99

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



IHRE ABO-VORTEILE

- Eines der vier abgebildeten Top-Spiele in deutscher Vollversion 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 kiosküblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- 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!



Test in PCJ 7/99

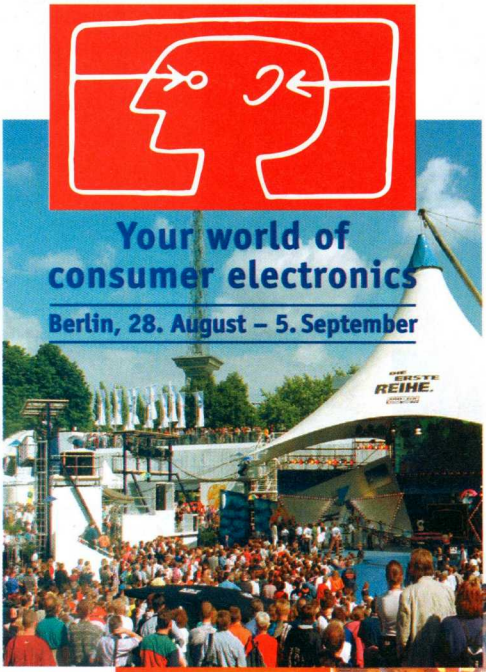
ACHTUNG!

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

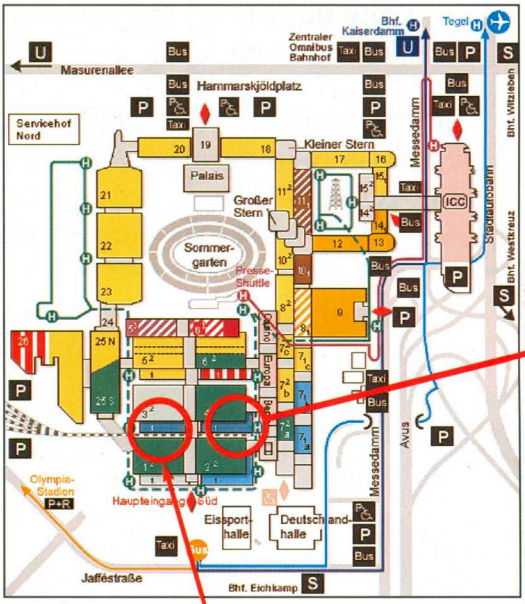
Messe

Internationale Funkausstellung 1999





1997 tummelten sich zur IFA knapp 500.000 Besucher am Berliner Messegelände, dieses Jahr sollen es noch mehr werden



Messe-Übersichtsplan

Alle zwei Jahre lockt die Internationale Funkausstellung nahezu die gesamte Elektronikbranche in die Landeshauptstadt. Seit nunmehr 75 Jahren gibt es diese ernstzunehmende Alternative zur wesentlich jüngeren CeBit – wir haben uns schon mal im Vorfeld nach interessanten Anlaufstellen umgesehen.

Gut eine halbe Million Besucher werden auf dem Berliner Messegelände erwartet, wenn zwischen dem 28. August und dem 5. September rund **800 Aussteller auf 130.000 Quadratmetern Fläche** das Neueste aus Unterhaltungs-, Informations- und Kommunikationstechnik präsentieren. Interessierte Verbraucher sind dabei an vielen Ständen zum Mitmachen und Ausprobieren eingeladen – die IFA versteht sich traditionell nicht als trockene Fachmesse. Für Gamer empfiehlt sich insbesondere das Gelände um den Haupteingang Süd, da hier im Erdgeschoß überwiegend Spielehersteller ihre Zelte aufschlagen werden. Zu erreichen über den örtlichen Nahverkehr, der während der Messezeit auch Shuttle-Busse von verschiedenen Punkten der Stadt aus einsetzt. (pk)

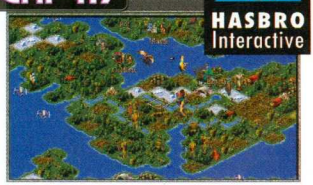
Hasbro Interactive/ Microprose/Team 17

Die verspielte Troika findet man in **Halle 03.1b**, am **Stand 04**. Auf 156 Quadratmetern werden die Entwickler hier höchstpersönlich kommende und bereits erhältliche Highlights vorstellen: *Mechwarrior 3* etwa, den neuen Flugi *B-17 – Flying Fortress 2*, den klassischen Racer *Spirit of Speed, Civilization 2: Test of Time*, das zeitgleich mit der IFA veröffentlicht wird, und als Europapremiere den Shooter *Phoenix*. Hasbro zeigt auch neue Brettspielumsetzungen wie *Trivial Pursuit: Die Jahrtausend Edition* oder *Cluedo*. Der Besuch könnte also für die gesamte Familie lohnen.

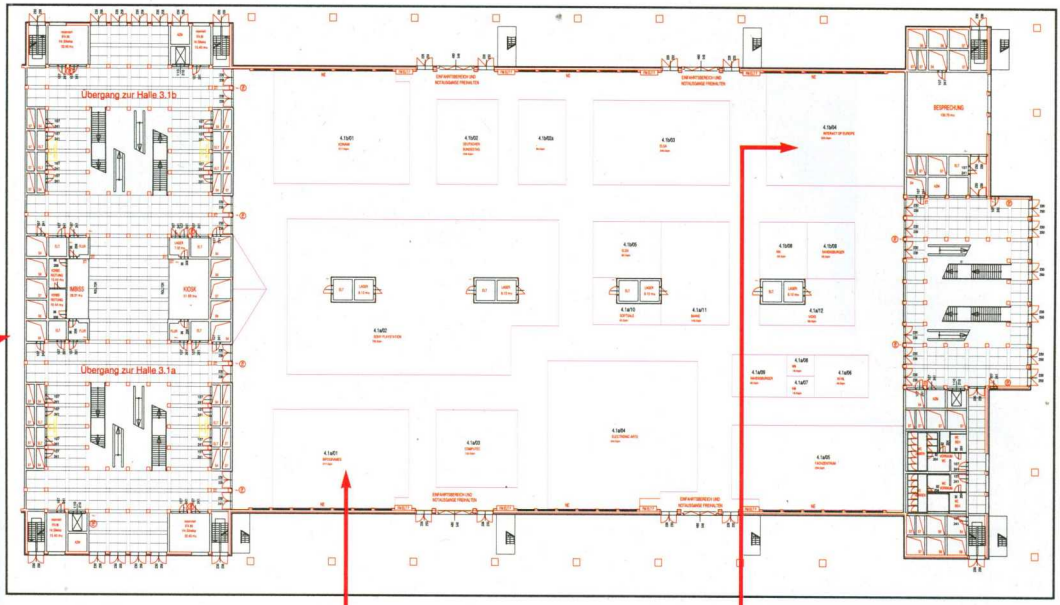
MICROPROSE

TEAM17

HASBRO Interactive



Civilization 2: Test of Time läßt erneut Strategenköpfe glühen



Infogrames

Klotzen, nicht kleckern: Der Publisher macht sich mit vier Themenbereichen und 30 Spielterminals auf gut 400 m² Standfläche in **Halle 04.1a** am **Stand 01** breit. Erstmals werden hier auf deutschem Boden Versionen von *Anstoß 3*, *Alone in the Dark 4*, *Frontierland* und dem Space-Shooter *I-War 2* der Öffentlichkeit präsentiert. Dazu gibt es viele Konsolenneuheiten, Gameshows, Livebands und Wettbewerbe sowie eine tägliche Übertragung vom Stand über „MTV live aus Berlin" und das Berliner Kultradio „KISS FM".



Neue 3D-Technologie bringt Licht ins Dunkel: Alone in the Dark 4

Interact

Verspielte Hardware findet man in **Halle 04.1b** am **Stand 04**. So verspricht das Joypad *Hammerhead FX* mit „Dual Vibration Force Feedback" aufrüttelnde Erlebnisse, während der *SV-286 Cyclone Digital* mit USB-Technologie und Coolie-Hat, Schubregler etc. ein Flightstick auch für Linkshänder ist. Auch für die Playstation und das Nintendo 64 wird es allerlei neues Zubehör von Joypads bis zu Memory Cards zu sehen geben. Darunter das nützliche Playstation-Memory-Card-Tool *Dex Drive* in einer N64-Version.



Quasi Sonys „Dual Shock Controller" für den PC: das Joypad Hammerhead FX mit eingebauter Vibration

Mehr Neuheiten für Spieler

...werden sich in den **Hallen 02, 03 und 04** finden, denn Firmen wie Activision (Halle 04.1a, Stand 02), CDV (Halle 03.1b, Stand 11) oder GT Interactive (Halle 04.1a, Stand 02) haben ebenfalls ihr Kommen zugesagt. Auch die Konsolenhersteller Sega (Halle 03.1b, Stand 16) und Nintendo (Halle 03.1a, Stand 01) sind in Berlin vertreten, dazu viele Hersteller von audiovisueller Heimelektronik – darunter klangvolle Namen wie Bose (Halle 09., Stand 02) oder Clarion (Halle 09., Stand 27).

Wo, wann, wieviel?

ANSCHRIFT
Internationale Funkausstellung
Messegelände Berlin
D-14055 Berlin
Tel: 030/30 38 20 - 56, -78, -86, -87
Fax: 030/30 38 20 59
Internet: www.ifa-berlin.de

TERMIN UND ÖFFNUNGSZEITEN
Samstag, 28. August bis Sonntag, 5. September 1999
täglich von 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr

EINTRITTSPREISE
Tageskarte: 25,– DM
(im Vorverkauf 22,– DM)
Schüler/Studenten: 16,– DM
Gruppenpreis ab 20 Personen: 21,– DM pro Person
Abnahme von mehr als 20 Karten: 21,– DM pro Karte

KARTENBESTELLUNG
über KartenContor GmbH via Verrechnungsscheck, Kreditkarte oder Nachnahme (nur Inland)
Thüringer Allee 12
D-14052 Berlin
Telefonhotline: 030/30 69 69 69 oder 0180/52 32 31 51
Fax: 030/30 67 20 30
Internet: www.kartencontor.de

D-BUG



Ärger für Topware: Die Installationsroutine des PC-Telefonbuchs **D-Info 99** löscht u.U. Teile der Festplatte! Der Handel muß fehlerhafte Produkte zurücknehmen, beim Hersteller gibt es auf Anfrage einen Patch – doch für bereits angerichtete „Schäden durch Gebrauch" will man keine Haftung übernehmen.

PC-PETTING

Julie Strain, vom Penthouse-Magazin zum „Pet of the Year 1993" gekürt, mimt im Auftrag von Ritual und Take 2 ab Frühjahr 2000 den Star des 3D-Actionabenteuers **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Als Naturschönheit soll die brünette Heroine es Polygonweibern wie Lara Croft zeigen – in einem Game auf Basis des Kultcomics „Heavy Metal". Dessen bizarre Monster, merkwürdige Bauten und schräge Gestalten stammen aus der Feder des hierzulande durch seine Arbeit an „Lobo" bekannten Starzeichners Simon Bisley.



Frontfrau von Rituals Heavy Metal F.A.K.K. 2: Penthouse-Nackedei Julie Strain

KEINE STARTFREIGABE



Vom Kopierschutz ausgebremst: Need for Speed 4

In der unschönen Tradition von „Siedler 3", „N.I.C.E. 2" und „Commandos" läuft jetzt auch bei **Need for Speed 4** der Kopierschutz Amok: Bei Vorhandensein von zwei oder mehr CD-, DVD- bzw. CD-Brennerlaufwerken wird der Startbefehl für den aktuellen Racer verweigert. Installieren und spielen sollten Sie daher vom Laufwerk D: oder E:.
Falls das nix hilft, hilft vielleicht der geplante Patch oder ein Fax an die Nummer 02408/94 04 44, wo sich Hotlinemitarbeiter von Electronic Arts um das Problem kümmern. Sie können auch eine E-Mail an DE-autohelp@ea.com mit der Code-Ziffer 309 in der Betreffzeile senden, das Mailingsystem antwortet dann automatisch mit einer Liste von Bugfixes.

TOP-SIMULANTEN GESUCHT

Für ihr Mega-Event **Contact** am 20. und 21. August in München suchen Activision, Microsoft, Saitek, Siemens und Intel noch Wettzocker: Um eine der **40 exklusiven Einladungen** zu ergattern, besuchen Sie bitte bis Mitte August die Homepage www.contact.de und beantworten dort eine Frage zu Activisions aktueller Kampfroboter-Sim „Heavy Gear 2". Die Teilnehmer an der Endausscheidung werden ausgelost und dürfen dann um Hard- und Software spielen.

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

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

Edutain 2000
Fachkongreß für Computerentertainment
17. und 18. Mai 2000 in Karlsruhe
Info: www.lbb.bw.schule.de
Tel.: 0721/88 08 36

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

ZWEIMAL VOLLGAS

Im September planen gleich zwei Arcaderacer die Eroberung der Pole-position für Zweiräder: Für **GP 500**, eine Simulation der Halbliter-WM, holte Microprose fachlichen Rat bei Top-Bikern wie **Simon Crafar** sowie die offizielle FIM-Lizenz ein. In den 14 interkontinentalen Läufen der Saison 98 wird man mit Telemetrie-Unterstützung am Setup schrauben, eine komplette Karriere starten und realistisch fahrende Computergegner ausbremsen können. Der Konkurrenz-Rennstall Midas legt sein **Castrol Honda Superbike 2000** eher als handlichen Arcaderacer an, doch nicht ohne auf realistische Fahrphysik und eine Honda-Lizenz zu verzichten. Beide Publisher versprechen Top-Optik für ihre Titel – was ein spannendes Kopf-an-Kopf-Duell im Testteil der kommenden Ausgabe verspricht!



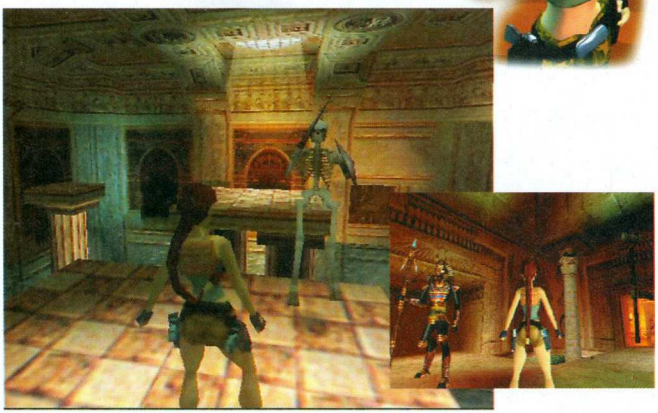




TOMB RAIDER 4: LAST REVELATION

Ab November läßt sich Action-Heroine und Superbraut Lara Croft wieder mit PC-Zockern aller Welt ein. Die dürfen sie dann ins alte Ägypten begleiten, um inmitten pharaonischer Artefakte dem Streben der mythologischen Gottheit Seth nach der Weltherrschaft entgegenzuwirken. In der Praxis soll das dortige 3D-Gelände dabei überschaubarer gestaltet sein als bei den Vorgängern, auch eine Karte hat man dann jederzeit zur Hand. Auf einem komplett überarbeiteten Inventory und neuen Fertigkeiten für Lara aufbauend, verspricht Eidos mehr Spieltiefe und innovative Rätsel im **Actionabenteuer**. Die 3D-Engine wird um Bump- und Environment-Mapping und schickere Lichteffekte ergänzt, außerdem die Story in das Gameplay integriert, um die Ladepausen zu minimieren. Große Pläne also, auf deren Umsetzung wir gespannt sind.





Wußten Sie übrigens

…daß Rico Holmes und sein Team 17 noch bis Anfang 2000 an **Alien Breed Conflict** arbeiten – einem optisch beeindruckenden 3D-Strategical, das Elemente aus „Commandos" und „Incubation" mit dem düsteren SF-Szenario der „Alien Breed"-Shooter vom Amiga kombiniert?

…daß es für **Aliens vs. Predator** einen Patch gibt, der jederzeit mögliches Speichern erlaubt? Der EA-Kundendienst verschickt ihn kostenlos, die Telefonnummer finden Sie in der Anleitung zum Spiel.

…daß Blizzards **Diablo 2** bereits ins Betatesting geht? Die Suche nach Bugs wird sich freilich hinziehen, vor November ist mit dem heiß erwarteten Actionrolli nicht zu rechnen.

…daß Firaxis ab Oktober den amerikanischen Bürgerkrieg als 3D-Strategical ausruft? Vorlage für **Sid Meiers Antietam** ist der blutige Sieg der Konföderation in der Schlacht bei Sharpsburg anno 1862.

NOCTURNE

Düstere Optik und zwei grimmige Untoten-Killer namens „Stranger" und „Holliday", aus diesen Zutaten destilliert Terminal Reality derzeit **3D-Horror für Action-Fans**. Direkt bei den Machern konnten wir uns von der fesselnden Atmosphäre in bester Film-noir-Tradition überzeugen: Der Kampf gegen Zombies, Werwölfe und viele weitere Kreaturen der Nacht sieht einfach klasse aus!

Während beeindruckende Licht-, Schatten und Soundeffekte die starren Kulissen (Friedhof von Paris, Gassen von Chicago, Gruselwald etc.) bevölkern, entvölkert der Spieler sie mit magischen Waffen oder Nagelpistole und Doppelwumme. Versteckte Extras bringen zusätzliche Spannung ins Missionsdesign um eine logisch gestrickte Story. Passender Veröffentlichungstermin: 31. Oktober 1999, also Halloween.



JUMP RUNNER

Mit einer originellen **Space-Sim** geht im ersten Quartal 2000 Glass Ghost, das neue Tochterlabel von Simis („Team Apache"), an den Start: Im Weltraum soll man als Krimineller Karriere machen, also Waren klauen und unter der Hand verscherbeln. Nach und nach wird das eigene Schiff so für opulente Raumschlachten hochgerüstet, die man laut Hersteller dank einer intelligenten Benutzerführung ebenso schnell im Griff hat wie den Handelspart. Der größte Unterschied zum ähnlich konzipierten „X – Beyond the Frontier" (PCJ 8/99, 85%, Hit) liegt in der hier linearen Rahmenhandlung, die dennoch viel Spielraum für individuelles Vorgehen lassen soll.



POOL OF RADIANCE 2

Der Vorgänger von SSI hat stolze elf Jahre am Buckel, jetzt setzt Mindscape das **Fantasy-Rollenspiel aus dem AD&D-Szenario** fort: Im Frühjahr 2000 soll es zurück in die „Forgotten Realms" gehen, die dann in echter 3D-Grafik präsentiert werden. Bei ihren Quests und (Echtzeit-)Kämpfen wird die sechs Charaktere starke Party auf über 100 magische Sprüche zugreifen können; außerdem sind Anti-Zauber-Zonen geplant. Freunde des klassischen Rollenspiels dürfen also schon mal die Schwerter wetzen.



VOODOOZAUBER: 3D-POWER ZU GEWINNEN!

Geschwindigkeit ist eben doch Hexerei: Mit einer 3D-Beschleunigerkarte der Voodoo 3 3000-Serie von 3Dfx stehen dem Rechner zauberhafte Grafikwelten offen – für Glückspilze vielleicht bald umsonst!

1. PREIS



Eine 3Dfx-Grafikkarte mit Voodoo 3-3000 Chipsatz. Sie erhalten eines der momentan schnellsten 2D/3D-Kombimodelle, komplett mit den Vollversionen der Hit-Spiele „FIFA 99", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Descent 3 Sol Ascent". T-Shirt und Cap im exklusiven 3Dfx-Design gibt's obendrein.

2. UND 3. PREIS



Je eine 2D/3D-Kombikarte mit (kaum weniger rasantem) Voodoo 3-2000 Chipsatz, dazu je ein T-Shirt und Cap im exklusiven 3Dfx-Design.

4. BIS 10. PREIS



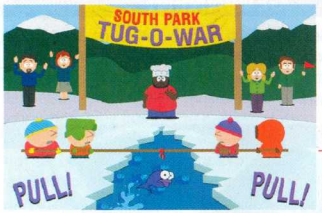
Die Trostpflästerchen: Je ein T-Shirt und Cap im exklusiven 3Dfx-Design.

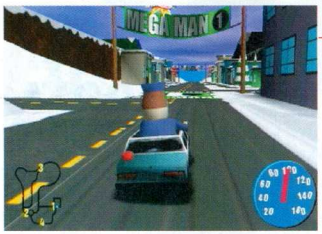
Zur Teilnahme an der Verlosung senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 3. September 1999 (Einsendeschluß) an unsere Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme von 3Dfx- oder Joker-Mitarbeitern. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

EINFACH KARTE ODER E-MAIL SCHICKEN!

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

CARTMAN, KENNY & CO.





Ab September treiben die anarchistischen Cartoonhelden aus der US-Serie „Southpark" ihre rüden Scherze auch im deutschen TV. Passend dazu schiebt Acclaim im November zwei PC-Games nach: **Chef's Luv Shack** ist als deutschsprachiges Gaudi-Quiz im Stil von „You don't know Jack" geplant, ergänzt um rund 50 Minigames wie Seilziehen oder Wettfischen. Mit der **South Park Rally** steht dann außerdem ein witziges Rennen mit abgedrehten Waffen und kunterbunten Vehikeln für bis zu acht Piloten am Start. Bleibt zu hoffen, daß die beiden Spiele besser werden als Iguanas lahmer 3D-Shooter „South Park".

DER CLOU 2

Panzerknacker aufgepaßt, ab Oktober geht Neo wieder auf Bruch! Mit komplett neuer Direct3D-Engine und im Auftrag von THQ tritt das Sequel in die Fußstapfen der originellen **Gangstersim** von 1994: Beim Marsch durch belebte Gassen werden rund 20 lohnende Ziele wie Banken oder Juweliere ausbaldowert, anschließend muß eine Crew aus Schlosser, Sprengmeister, Fahrer etc. angeheuert und der Coups bis hin zur Flucht vor der Polizei minuziös geplant werden.
Die österreichischen Entwickler versprechen Unterweltler mit (Charakter-)Profil, eine handliche Iconsteuerung sowie nahezu unbegrenzte Freiheiten für den Spieler in einem packenden Mix aus Taktik und Action. Durch Blockaden wird man etwa den Weg von Passanten beeinflussen und so den rechtzeitigen Dienstantritt einer Wache vereiteln können.



AUTOBAHN RASER 2

Können 150.000 Käufer irren? Damit der Nachfolger das Prequel aus Holland im Oktober auch spielerisch überholt, haben Koch Media und Davilex hier ein einheimisches Entwicklerteam engagiert. Schließlich soll es über (diesmal viel realistischer nachgebildete) Straßen in Berlin, Hamburg, Dortmund, Frankfurt, München und Wien gehen, die dazwischen liegenden Autobahnen inbegriffen.
Made in Germany auch der Fuhrpark: Porsche 911, Audi TT, Smart und weitere aktuelle Modelle werden zu den **Wettfahrten** antreten. Neben der Optik wird derzeit auch das Handling komplett überarbeitet; Arcade-Modi und Fahrerkarrieren für wilde Pistenrowdies könnten diesmal also wirklich erste Sahne werden.



Wußten Sie übrigens

...daß im Windschatten von „Midtown Madness" und „Driver" auch THQ rücksichtsloses Racing in realistischen Digi-Metropolen plant? Anfang 2000 fällt der Startschuß für **Felony Pursuit**.

...daß Acclaim noch bis zum Herbst 2000 an einer **BMX-Simulation** arbeitet, für die man bereits die beiden Extreme-Games-Medaillengewinner Dave Mirra und Ryan Niquist als Zugpferde gewinnen konnte?

...daß bei **Starsiege Tribes Extreme** von Dynamix auch Solisten zur Waffe greifen dürfen? Das Sequel zum Multiplayerkracher wird bis zum Spätherbst dieses Jahres um eine Einzelspielerkampagne und neue Trainingsmodi ergänzt.

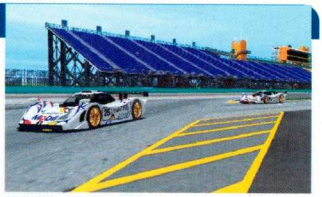
...daß Sierra für die Space-Opera **Babylon 5: Into the Fire** im Juni nahezu alle Stars der TV-Serie vor die Kamera holte? Bruce Boxleitner, Mira Furlan, Jerry Doyle und andere Darsteller werden zu Beginn des kommenden Jahres somit in neu gedrehten Movie-Sequenzen zu bewundern sein.

AGE OF WONDERS



Freunde gepflegter **Rundenstrategie** sollten sich diesen November dick im Kalender anstreichen, denn dann wollen Epic und Triumph in die Fußstapfen von „Heroes of Might and Magic" treten: Auch hier wird eine neue Runde im ewigen Gefecht zwischen Gut und Böse im Fantasy-Ring eingeleitet. Zehn typische Rassen wie Menschen oder Elfen werden mitmischen, wenn ein neuartiges Kampfsystem zum Einsatz kommt. Auf Wunsch sollen die Konflikte auch automatisch über den Screen gehen, wobei der Spieler aber manuell Taktiken vorgeben darf. Zudem ist ein mächtig magisches Zaubersystem mit weit über 100 Sprüchen versprochen.
An Spieltiefe sollte es nicht zuletzt auch wegen der dynamischen Karten also nicht mangeln, für die passende Atmosphäre wird opulente Grafik sorgen. In einem Vorabmuster bekamen wir bereits liebevoll animierte Unterwasserszenarien zu sehen und stimmungsvolle Musikstücke zu hören. Kurzum, das „Zeitalter der Wunder" steht bevor!

WORLD SPORTS CAR



Für die derzeit etwas ausgebremste PS-Fraktion bereitet Empire eine schmucke **GT-Simulation** als Weihnachtsüberraschung vor. Bestechen soll das Spiel insbesondere durch sein Fahrmodell, praxisnahe Boxenstopps sowie viel Realismus im Detail – darunter auch Grafikschmankerl wie glühende Bremsscheiben oder Gischt unter den Reifen.

DAIKATANA



Und er kommt doch: Nach unendlichen internen Querelen und Verzögerungen will Ion Storm den **Ego-Shootout** über vier Zeitepochen nun im September tatsächlich ausliefern. Hierzulande muß Vertrieb Eidos jetzt eigentlich nur noch eine Attacke seitens der BPjS fürchten…

THEOCRACY



Wie berichtet, betätigt sich Interactive Magic seit kurzem nur noch als Publisher für Internet-Spiele – und CDV betätigt sich als Vermächtnisverwalter der US-Company: Seit Juni haben nun die Karlsruher die ungarischen Entwickler von Philos unter Vertrag. Damit steht uns im Oktober eine lokalisierte Version der komplexen **Aufbaustrategie** „Theocracy" bevor, wo sich der Spieler als Führer eines Aztekenvolks gegen andere Indianer und die spanischen Conquestadoren gleichermaßen behaupten muß. In unserem Betamuster stand dem interessanten Szenario, der feinen Iso-Optik und der enormen Spieltiefe (regieren, wirtschaften, Militär aufbauen und verwalten etc.) allerdings ein etwas träges Handling gegenüber: Mit der Kontrolle von bis zu 40.000 Einheiten scheint die Game-Engine nicht nur ungeübte Strategen, sondern auch sich selbst zu überfordern.

beyond the frontier

„Für Liebhaber von kosmischen Wirtschaftssimulationen gibt es derzeit einfach nichts Besseres."
PowerPlay 8/99 - Joe Nettelbeck

Produktinfo 029

THQ

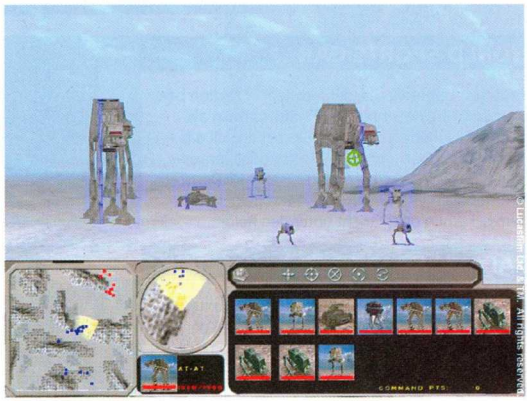
EGOSOFT

RE-VOLT



Acclaim probt den Aufstand der Spielzeugautos. Die werden in diesem **Fun-Racer** über 14 Strecken düsen, in deren sieben Umgebungen üblicherweise striktes Fahrverbot für ferngesteuerte Boliden herrscht: Supermarkt, Museum, botanischer Garten etc.. 28 verschiedene Flitzer soll es geben, die man sich zum Teil erst durch Siege verdienen muß – darunter eine fliegende Untertasse oder der Rotor, dessen flaches Chassis und übergroße Reifen es ihm ermöglichen, auch auf dem Rücken zu fahren.
Bis zu zwölf Geräte werden gleichzeitig auf die Piste dürfen, optional mit ebenso vielen Multiplayern am Steuer. Auf den Kursen verstreutes Sammelgut, wie z.B. diverse Waffensysteme, bringt dabei dann zusätzliche Spannung in die Positionskämpfe. Wir werden uns jedenfalls im übernächsten Joker bei einer ausführlichen Testfahrt ein Bild vom Unterhaltungswert der Miniatur-Raserei machen.

STAR WARS: FORCE COMMANDER



In Ausgabe 6/98 hatten wir diese **3D-Echtzeitstrategie** noch für den Herbst vergangenen Jahres angekündigt, doch die Programmier-Jedis bei Lucas Arts mußten erst die Games zum Film „Episode 1" (siehe Tests in der letzten Ausgabe) rechtzeitig zum Kinostart in den USA fertigstellen. Jetzt widmet man sich aber wieder diesem Projekt mit Schauplätzen der klassischen Movie-Trilogie, das nun eben im Oktober 1999 veröffentlicht wird.
Auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen sind dann 25 Solomissionen zu absolvieren, die sich zum Teil auch in den 40 Multiplayer-Einsätzen via Netzwerk oder Internet für maximal vier Zocker wiederfinden werden. Auf Basisbau und Ressourcenmanagement à la „Command & Conquer" muß der Force Commander aber verzichten, das Gameplay soll sich ganz auf Taktik und actionreiche Gefechte konzentrieren – mit vor Missionsbeginn gewählten Einheiten, deren Kampfkraft mit zunehmender Erfahrung wächst.

NHL 2000



Alle Jahre wieder gelingt es EA Sports, mit dem neuesten „NHL" die Genrereferenz unter den Sportspielen am PC abzuliefern. Diesmal sollen die Unterschiede zum Vorgänger laut Hersteller allerdings wesentlich dramatischer ausfallen als in jüngster Vergangenheit! So wird es beim **Eishockey** nun endlich einen (auf fünf Spielzeiten begrenzten) Karrieremodus inklusive Draft, Transfers und sich verändernden Spielerattributen geben. Und die verbesserte KI nebst optionaler Zwei-Button-Steuerung soll Rookies deutlich leichter ins Gehäuse treffen lassen. Darüber hinaus ist neben neuen Schußarten u.a. auch ein „Big Hit"-Button für besonders harte Bodychecks geplant. Auch die Präsentation motzt man mit zusätzlichen Animationen ordentlich auf, etwa indem bei einem Hat-trick Hüte aufs Eis segeln. Zudem dürfen die Spieler den virtuellen Kufen-Cracks neuerdings ihr eigenes Konterfei verpassen. Saisonstart ist wie in der realen NHL im September.

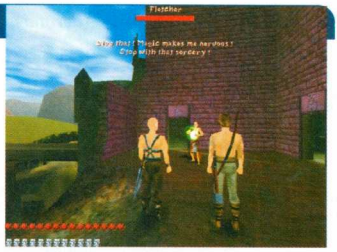
FLUGHAFEN MANAGER

Krisalis veröffentlicht im November eine **Wirtschaftssimulation für angehende Airport-Betreiber**, die einen windigen Landeplatz in der Provinz zum globalen Dreh- und Angelpunkt hochrüsten wollen: Der Bau von Startbahnen und Terminals, die Besatzung des Towers, attraktive Shops und Infrastruktur der Umgebung – das alles und mehr wird zum Aufgabengebiet zählen.
Wer sich erfolgreich um Finanzierung und Werbung gekümmert und mit rund 200 Fluglinien sowie etwa 1200 weltweiten Konkurrenzflughäfen verhandelt hat, wird dann von Verspätungen, Notlandungen, Erdbeben, Nebel oder Wolkenbrüchen bei der Stange gehalten. Zuviel Arbeit? Keine Sorge, die deutsch lokalisierte Version will Computer-Assistenten für diverse Bereiche zur Verfügung stellen.



GOTEN GESUCHT!

Im Januar gehen Egmont und der Bochumer Entwickler Piranha Bytes mit ihrem Actionrolli an den Start, wobei sich **15 Spieler als Charaktere in Gothic** wiederfinden sollen. Wenn Sie einer davon sein wollen, dann aber flott: Unter der Internetadresse www.gothicthegame.com kann man sich noch bewerben, Mitte August findet die Auslosung statt.



HORNY ALS SCHIEDSRICHTER

Im Rahmen der Internationalen Funkausstellung veranstalten Electronic Arts, JE Computer und Netzstatt ein **Dungeon Keeper 2 Turnier**: 28. August bis 5. September in Berlin; Vorrunde: 17. bis 22. August. Zu gewinnen gibt es attraktive Preise im Gesamtwert von 20.000 DM. Infos zu Teilnahmebedingungen und Unterkunft erhält man im Web (www. netzstatt.de) oder telefonisch (030/43 49 09 90), Anmeldeschluß ist der 13. August.



FUSSBALLMANAGER: KURT 2

Über 2000 Kundenzuschriften zu Teil eins der **Sportsimulation** haben die Ex-Bundis bei HeartLine ausgewertet; die Ergebnisse fließen bis Oktober ins Sequel ein: Das ungeliebte Maskottchen Kurt gerät samt seiner Cartoon-Movies ins Abseits, seriöses Menüdesign ist gefragt. Also werden die Bildschirme für Transfermarkt, Einsatzteam, Statistiken etc. komplett überarbeitet, ebenso die Spielszenen.
Mehr Komplexität versprechen zudem Halbzeitpausen, in denen neuerdings jeder Feldspieler separat mit einer eigenen Taktik beauftragt werden kann. Auch in den Genuß von Jugendarbeit sowie weiteren Innovationen sollen registrierte Käufer des Vorgängers besonders preiswert kommen, denn eine Updatemöglichkeit ist geplant.



beyond the frontier

„Egal, ob man sich entschließt, als Händler ein kleines Wirtschaftsimperium aufzubauen, als Pirat den Luftraum unsicher zu machen oder als selbsternannter Polizist auf Kopfgeldjagd geht - der eigenen Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt."
PC Games 8/99 - Peter Kusenberg

Produktinfo 029

THQ

EGOSOFT

BIING! 2

Sonne Strand und heiße Nächte

Kranklachen und gesundstoßen

Auf die Behandlung in reLines Digi-Klinik von 1995 folgt demnächst die Rekonvaleszenz im Ferienklub. Wir wollten von Olaf Patzenhauer und Holger Gehrmann wissen, ob urlaubsreife Wirtschaftssimulanten auch hier wieder auf ihre typische Mischung aus Erotik und Humor treffen.

Personenkult

?: Biing! habt ihr seinerzeit innerhalb von nur zwei Jahren entwickelt, ein Nachfolger zum Megaseller ist seit dem August 1995 angekündigt – wird er jetzt gleich doppelt so gut, oder warum dauert das so lange?

HG: *Biing! 2 wird schon mal wesentlich mehr Grafiken bieten als der erste Teil; die mußten natürlich erst einmal gezeichnet werden. Die eigentliche Arbeit steckt aber im Konzept und in der Spiellogik. Während bei Biing! der Ablauf relativ linear aufgebaut war, werden nun mehr als 2000 eigenständige Personen simuliert. Ähnlich wie bei Rollenspielen verfügen sie über zahlreiche Charakterwerte und ein individuelles Porträtbild. Sie treten mit anderen Personen in Kontakt, führen Handlungen aus und können sich sogar ineinander verlieben oder zoffen. Das war wesentlich mehr Arbeit, als wir dachten, aber es hat sich wirklich gelohnt. Okay, vielleicht haben wir es an der einen oder anderen Stelle mit der Detailtreue etwas übertrieben – aber besser so als zu simpel!*



Jeder der über 2000 Angestellten und Urlauber soll durch rund 70 Einzelwerte charakterisiert werden



Die Biing!-Macher Holger Gehrmann (links) und Olaf Patzenhauer (rechts) von reLine

Jetzt mit Geishas?

?: Auf der CeBIT Home '98 waren auch etliche freizügige Grafiken im Manga/Anime-Stil für Biing! 2 zu sehen. Wird man den Fernost-Look auch in der Verkaufsversion wiederfinden?

OP: *Ein definitives Nein, das waren nur Dummies. Die Grafiken werden wie im Vorgänger durchgehend im bekannten Celal-Stil gezeichnet, um einen einheitlichen Eindruck zu hinterlassen – die gut gebauten Bikinimädels strippen auch wieder auf einen Mausklick hin. Allerdings bin ich in der Tat ein großer Anime-Fan. Und da dieser Zeichenstil nun auch in Europa populär wird, sollen spätere reLine-Spiele optisch auf jeden Fall in diese Richtung gehen. Mittlerweile haben wir bereits gute Kontakte im Land des Lächelns geknüpft, ich kann sogar schon ein paar Brocken Japanisch.*

Schwer ist leicht was

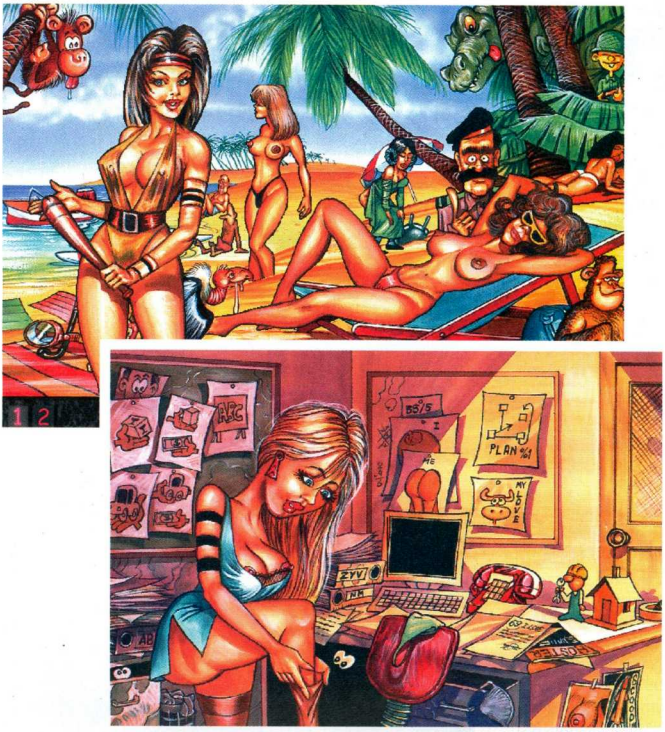
?: Noch heute melden sich bei unserer Hotline immer wieder verzweifelte Klinikchefs, die um mehr Geld per Biing-Cheat flehen, weil sie angesichts des anspruchsvollen Gameplays schnell Lümmel-los in der Gosse landen. Werden im Ferienklub auch Gelegenheitsspieler auf ihre Kosten kommen?

HG: *Der Schwierigkeitsgrad des Vorgängers war für den ungeübten Spieler definitiv etwas zu hoch. Um den vielen Kundenwünschen in dieser Richtung Rechnung zu tragen, wird man nun zwischen drei Stufen von „Anfänger" bis „Experte" wählen können. Damit aber nicht jeder auf dem einfachen Level spielt, sind dort ein paar Dinge gesperrt. Wer wirklich alles sehen will, muß also mindestens auf „Normal" zocken. Ach ja, und die Spielgeschwindigkeit läßt sich neuerdings ebenfalls stufenlos einstellen.*

Nach Biing kommt Boong?

?: Anno '95 war bei euch noch die Rede von „einem neuen Rollenspiel, das wesentlich komplexer und natürlich auch optisch schöner werden soll, als Fate: Gates of Dawn es war" sowie „einem Adventure im Stil von Lucas Arts, das in Sachen Spielbarkeit und Gags keine Wünsche offen lassen soll". Was ist aus diesen Projekten geworden?

OP: *Die Entwicklung von Fate 2 beginnt, sobald die Arbeit an Biing! 2 abgeschlossen ist. Wir werden uns bei diesem Titel dem*



Ob am Strand oder im Hotel, man trifft wieder auf jede Menge knackige Comic-Mädels, die sich willig von der Maus entblättern lassen

üblichen Trend zu rotierenden und zoomenden Action-Rollis verweigern, es soll mal wieder ein echtes Abenteuer für echte Rollenspieler werden. Zwar eines mit schöner Optik, aber eben auch eines, bei dem das Hauptaugenmerk auf Story und Komplexität liegt.
HG: *Das Adventure haben wir dagegen erst einmal auf Eis gelegt. Statt dessen widmen wir uns dem Nachfolger des wohl bekanntesten Wirtschaftsspiels überhaupt: Oil Imperium. Jeden Tag werden wir mit E-Mails bombardiert, wo man diesen Klassiker denn noch bekommen könne und ob es eine Fortsetzung gäbe. Also dachten wir uns, warum eigentlich nicht? Erste Elemente funktionieren schon, es soll so eine Mischung aus klassischem Gameplay und modernen Echtzeitelementen werden. Aber für mehr Infos ist es noch viel zu früh.* (Das Gespräch führte Steffen Schamberger)

Fakten

- Wirtschaftssim um den Auf- und Ausbau einer Ferienklubanlage
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 17 Computergegner
- über 2000 durch je 70 Einzelwerte charakterisierte Personen
- „Formel Strand"-Rennen inklusive WM-Punkten und Rangliste, wobei mit Bussen um das größte Kontingent eintreffender Touristen gefahren wird
- Witzig-erotische Cartoongrafik, jetzt auch mit optisch dargestellter Tageszeit- und Wettersimulation
- umfangreiche Sprachausgabe



Biing! 2

HERSTELLER:	reLine/Magic Bytes
GENRE:	erotische Wirtschaftssimulation
ERSCHEINT:	Herbst 1999
ONLINE-INFO:	www.reline.de

beyond the frontier

„X ist zur Zeit die Space-Opera und hat das alte "Elite"-Fieber wieder voll ausbrechen lassen."
PC Joker 8/99 - Paul Kautz

Produktinfo 029

THQ

EGOSOFT



Mag der Vorgänger auch abenteuerlich schlecht gewesen sein, im Auftrag des Erotikversands Orion will Entwickler Toygardens Media nun mehr spielerisches Stehvermögen zeigen. Wir haben uns vor Ort von der Potenz der Game-Engine überzeugt.

Tatort Hannover

Die Messestadt brütet in der Sonne, auf dem Weg vom Flughafen stimmen uns spärlich bekleidete Passantinnen auf den Besuch bei den Digital-Erotikern von Toygardens Media ein. Auch in den Firmenräumen geht es wortwörtlich heiß her, was die beiden Chefs Frank Sennholz und Andreas Kunze nicht zuletzt auf das Fehlen einer Klimaanlage zurückführen: „16 Highend-Workstations entwickeln ganz schön Wärme, wenn sie rund um die Uhr laufen!" Die Rechner sind zu einer sogenannten Renderfarm zusammengeschlossen; bei Bedarf muß auch noch der Computer im Tonstudio für Grafikberechnungen einspringen. Dürfen wir also noch diesen Herbst mit orgiastischer Optik rechnen? Wir dürfen: „Das Spiel soll bis Ende September fertig werden, daran arbeiten wir mit ganzer Kraft. Als ich eines morgens ins Büro kam, dachte ich, unser Grafiker Philip Schöningh wäre gestorben – dabei war er nur völlig erschöpft und tatsächlich mit offenen Augen vor dem Monitor eingeschlafen", erzählt Frank.



Andreas Kunze (links) und Frank Sennholz (rechts) im Tonstudio von Toygardens Media

Viagra für Computerfreaks

An diesem Dienstagmorgen drängt sich das gesamte Oblivion-Team um das neueste Spielzeug: einen 3D-Scanner, mit dem sich schnell kleinere Objekte digitalisieren lassen, ohne daß man sie erst aufwendig rendern müßte. Schräg gegenüber auf der anderen Straßenseite beim Entwickler Dimension 3D steht der große Bruder – für 200.000 Mark lassen sich mit diesem Gerät sogar Menschen einscannen. Wäre das nicht mal eine Anschaffung? Vielleicht ziehen sich Blondinen ja auch williger aus, wenn man ihnen erzählt, der Scanner wäre eine neuartige Sonnenbank... Programmierer Andy Kunze begeistert sich dennoch mehr für das neuartige Komprimierungsverfahren „Bink Video". Kein Wunder, schließlich bestehen bei Oblivion 2 selbst die animierten Bildhintergründe aus kleinen, geloopten Filmen. Was das Tool kann, hat es bereits für Lucas Arts beim Actionabenteuer „Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung" bewiesen: bessere Komprimierung als sie MPEG-2 bietet, bei etwa dreimal höherer Abspielgeschwindigkeit.



Mit diesem 3D-Scanner lassen sich Digimodelle von kleineren Gegenständen erstellen

Heute blau, morgen blond

Und wofür der ganze Aufwand? Man nahm sich die herbe Kritik am Vorgänger (PCJ 6/98, 24 Prozent) zu Herzen, Oblivion 2 soll ein richtig gutes Adventure werden. Es handelt ein Jahr nach Teil eins, also anno 2145. Schauplatz ist wieder die gigantische Plattformstadt Twin Town, in der sich die letzten Menschen nach der Überflutung aller Kontinente zurückgezogen haben. Diesmal wird man abwechselnd in die Rolle von gleich drei alten Bekannten schlüpfen: Privatschnüffler Jake, die geheimnisvolle (mittlerweile blonde) Tara und Taxifahrer Elvis, der unter Fans sogar sowas wie Kultstatus genießt. Je nachdem, in wessen Haut man steckt, reagieren die Stadtbewohner in den Multiple-choice-Schwätzchen dann unterschiedlich.

Neben 50 realen Darstellern in teils speziell angefertigten Klamotten gibt es nun auch digitale Akteure, die den Hintergrund beleben. Alle Szenen mit Schauspielern wurden im Blue-Box-Verfahren gefilmt und anschließend in Renderlocations hineinkopiert. Sogar Unterwasseraufnahmen in einem Tauchlehrbecken mit hydraulischer Hebebühne standen dabei auf dem Programm. Probleme mit Lichtreflexionen oder der blauen Folie, die sich trotz Wellengang nicht bewegen durfte, wurden souverän bewältigt. Und auch ein kurzfristig als Kameramann eingesprungener Andy Kunze konnte noch rechtzeitig vor dem Ertrinken gerettet werden...



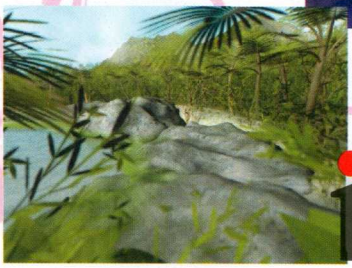
Blondinen bevorzugt: Was Lula für Wet, ist Tara für Days of Oblivion

Erotik statt Pornographie

Weniger Probleme versprechen die logischen, abwechslungsreichen Rätsel, wobei auch der Humor nicht zu kurz kommt. Steckt man dennoch mal fest, meldet sich das Benutzerinterface mit seinem ebenso hübschen wie redseligen „Betriebssystem" Mel und gibt immer konkretere Lösungshilfen. Dieses Mini-Notebook ist nun einblend- und beliebig verschiebbar. Man wird das Abenteuer daher bildschirmfüllend zu sehen bekommen. Was man nicht mehr zu sehen bekommt, das sind aufgesetzt wirkende Schmuddelvideos – subtile Erotik statt platter PC-Pornos lautet die Devise. Und auch von Wechselorgien der wie beim Vorgänger drei Silberlinge sollen die Spieler verschont bleiben.
Da ein großer Teil der Oblivion-Mannschaft aus Berufsmusikern besteht, darf schlußendlich wieder mit einem hörenswerten Soundtrack gerechnet werden. Man bastelt sogar an einem Musikvideo auf Basis der Spielgrafik, in dem eine eigens zu diesem Zweck ins Leben gerufene Girlgroup auftritt. Also alles wie im richtigen (Liebes-)Leben, wo der Spaß oft auch erst nach dem „ersten Mal" beginnt. (st)







Die über 100 Locations des First-person-Abenteuers bestechen durch feine Lichteffekte und sind liebevoll animiert

Siehe auch Begleit-CD

Days of Oblivion 2

HERSTELLER:	Toygardens Media/Orion/CDV
GENRE:	erotisches SF-Abenteuer
ERSCHEINT:	Herbst 1999
ONLINE-INFO:	www.days-of-oblivion.com

beyond the Frontier

„Mit Handel, Strategie und jeder Menge Handlungsfreiheit hat Egosoft das eigentlich längst ausgelutschte Genre der Weltraum-Action um Rollenspielelemente angereichert, die für eine fast unbegrenzte Wiederspielbarkeit sorgen."
PC Games 8/99 - Harald Wagner

Produktinfo 029

THQ

EGOSOFT

Digitale „Höhepunkte"

EROTIK AM PC

Sex sells, das gilt auch für Computergames. Seit den 80er Jahren wird das digitale Rotlichtviertel mit verspieltem Pixelfleisch beliefert – die Qualität der Ware steht allerdings auf einem anderen Feigenblatt.



Den multimedialen Spiel-Film Riana Rouge gibt es auch in einer entschärften Variante

Jenseits aller Qualitätsansprüche scheint Deutschland eine Hochburg der Prüderie zu sein, soweit es virtuellen Sex betrifft. Das bekamen wir anno 1995 am eigenen Leibe zu spüren: Staatsanwalt Dr. Stoll ließ unsere Hefte wegen einer Annonce für vorgeblich pornographische Software beschlagnahmen! Tatsächlich handelte es sich um harmlose Erotik-Bilder, wie sie von BILD bis PLAYBOY jeden Tag zu betrachten sind. Unser Herausgeber wurde vor Gericht denn auch vom Verdacht auf Beihilfe zur Verbreitung jugendgefährdender Schriften freigesprochen, doch den (Image-)Schaden konnte bzw. wollte uns niemand ersetzen.

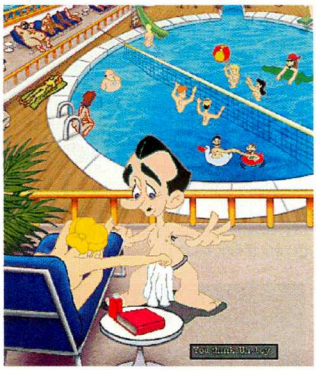
In diesem Klima nimmt es nicht wunder, daß es nur wenige in Deutschland produzierte Erotikspiele gibt. Die sind allerdings, vom mäßigen Orion-Abenteuer „Days of Oblivion" einmal abgesehen, durchaus ansprechend: Bei „Wet – The Sexy Empire" oder „Biing!" wurden Wirtschaftssimulanten mit Hormonüberschuß gut bedient. Mit ganz anderen Augen sieht man das Genre in Japan, wo es seit jeher einen erklecklichen Marktanteil hat. Dabei sind und waren digitale Fernost-Schmuddeleien wie etwa das Detektiv-Abenteuer „Cobra Mission", das Rollenspiel „Knights of Xentar", die Prügelei „Metal & Lace" oder die Schulmädchensim „Graduation" beileibe keine Höhepunkte der Programmierkunst.

Besser, weil witziger, sind einige Beiträge aus dem englischsprachigen Raum. Wer erinnert sich beispielsweise nicht an das Infocom-Adventure „Leather Goddesses of Phobos" von Steve Meretzky? Und die erotischen Eskapaden von „Leisure Suit Larry" genießen ja weltweit Kultstatus. Trash kam natürlich auch aus diesem Milieu. Man denke nur an die beiden Auftritte des müden Larry-Abklatsches „Les Manley" oder die gesammelten Untaten von Brad Stallion, der für Free Spirit Software den Hengst in grottenschlechten Games wie z.B. „Sex Vixens from Space" gab. Auch die französische Programmiererin Muriel Tramis kennt heute kein Mensch mehr, dabei waren ihre simplen Softsex-Adventures „Emanuelle", „Geisha" und „Fascination" Anfang der 90er Jahre noch richtiggehend skandalös. Nur der Vollständigkeit halber seien noch die ebenso zahlreichen wie öden Strip-Poker-Varianten, finstere Video-Knobeleien à la „Latex" oder „Riana Rouge" sowie Online-Stands im Stil von „Ultravixen 1 & 2" erwähnt. Damit bleibt festzustellen, daß Erotik in Computerspielen bis auf wenige Ausnahmen meist wortwörtlich in die Hose ging. Und so werden wir eben weiter auf richtig „geile" Titel warten müssen... (st)



„Wenn ich sehe, welche Schwierigkeiten der Vertrieb eines Erotik-Games wie Days of Oblivion 2 hierzulande macht, verstehe ich, warum andere Publisher diesen Weg nicht gehen wollen"

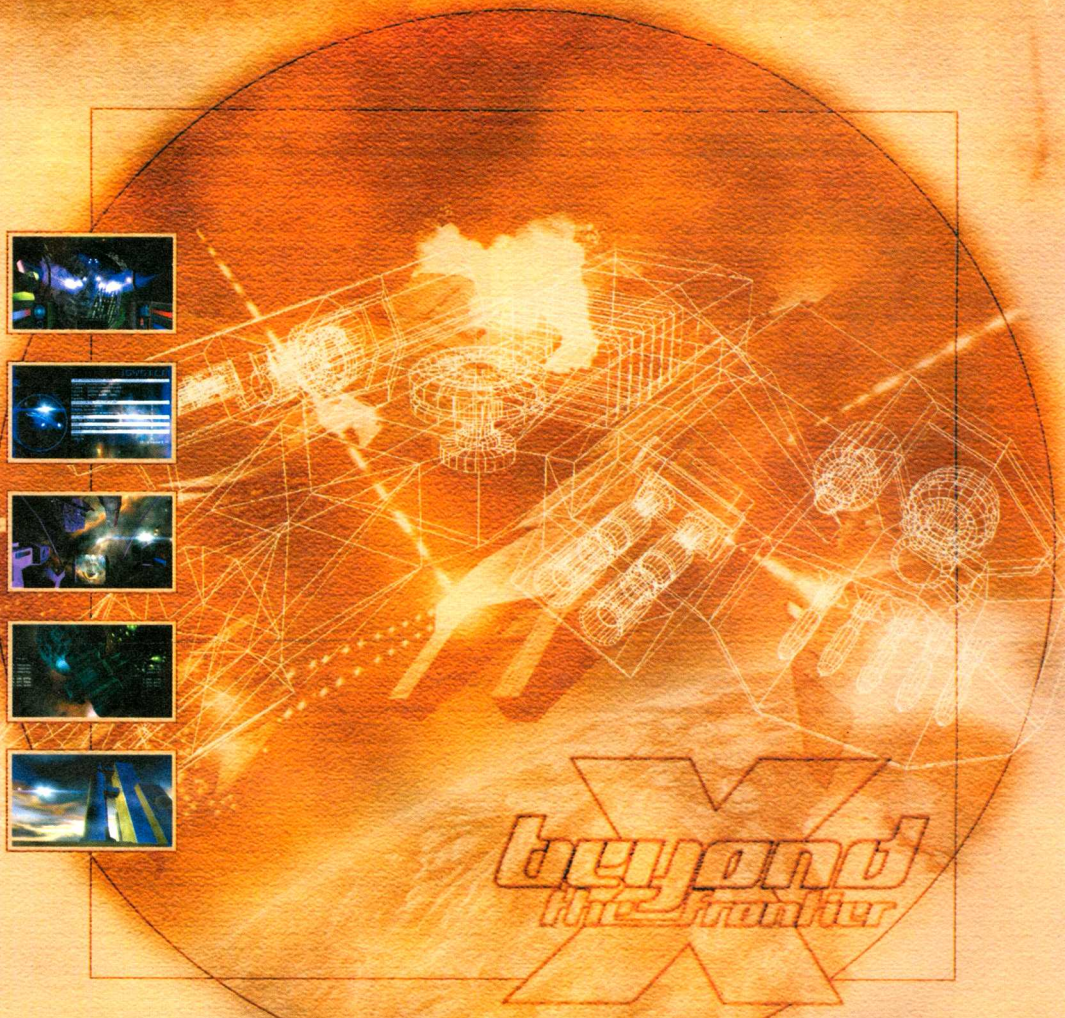
(Mirko Drenger, Publishing Manager bei Orion)



Kultige Ausnahme vom Erotik-Trash: Larry auf der abenteuerlichen „Yacht nach Liebe"



Starker Tobak aus Japan: Die Erwachsenen-Fassung von Knights of Xentar



"X-trem suchtgefährdend: Elitefans werden jubilieren!"
PC Action 8/99 – Harald Fränkel



86% 85% 85%

WWW.BEYONDTHEFRONTIER.COM
WWW.EGOSOFT.COM • WWW.THQ.DE

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

© 1999 **THQ** and **EGOSOFT**. All rights reserved. Developed by **EGOSOFT**. Published by **THQ**.

THQ

EGOSOFT

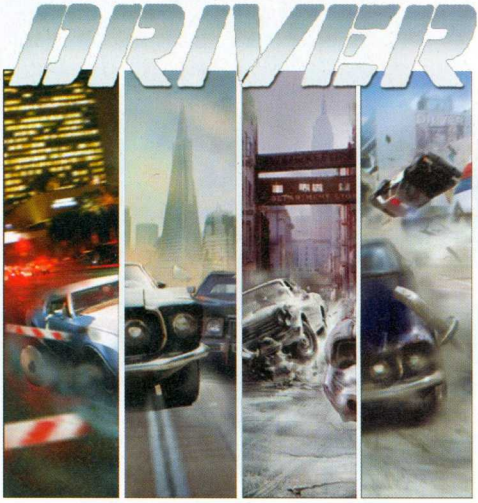
Produktinfo 029

DRIVER

Sie haben den Mumm eines Undercover-Agenten und die Reflexe eines Rennpiloten? Dann sind Sie der richtige Mann für diese Mischung aus „Grand Theft Auto", „Midtown Madness" und „Interstate '76": Ab Herbst stellt das englische Programmier-Squad von Reflections Fluchtfahrer ein!



Das Intro macht alles klar: Polizeialltag in den 70er Jahren



Hol schon mal den Wagen, Harry

Amerika in den 70ern: breite Straßenkreuzer auf breiten Highways, breite Hosenaufschläge um die Beine und das breite Grinsen von „Starsky & Hutch" im Fernsehen. Breit macht sich um diese Zeit aber auch die Mafia, weshalb die Polizei gerne Informanten in den Reihen der Ganoven weiß. Und wer wäre besser geeignet, als Fahrer durch die Halbwelt diverser US-Metropolen zu brausen, als ein harter Kerl wie Sie, lieber Leser?



Die Designer versprechen rund 150.000 Originalbauten auf jeweils 50 Kilometer langen Strecken durch vier US-Metropolen

Individuelle Schadenstoleranzen für alle fünf Fahrzeuge im Spiel

Hier erkennt man seine aktuelle „Beliebtheit" bei den Gesetzeshütern



Die immer eingeblendete Minikarte zeigt einen Ausschnitt der Stadt und die Positionen aller wichtigen Fahrzeuge

Police Academy

Wie Ihnen der Job tatsächlich liegt, werden Sie im Trainingsteil des Programms sehr schnell herausfinden. In einer Tiefgarage oder auch mal der Wüste müssen da neun Übungen vom Vollgasstart bis zur Komplettwende bei voller Fahrt unter Zeitdruck gemeistert werden. Aber keine Sorge, das schaffen Sie mit links – trotz oder vielleicht gerade wegen der hämischen Kommentare Ihrer Ausbilder bei Mißerfolgen.

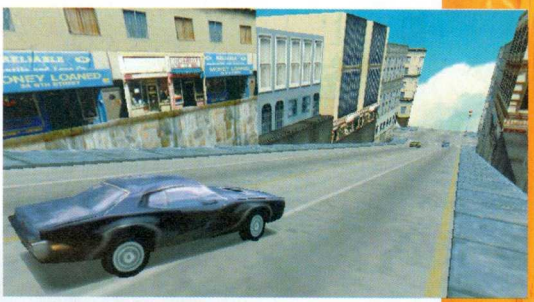
Schwieriger zu bewältigen sind schon die sechs frei anwählbaren „Alltagssituationen": Können Sie einen Polizeiwagen abhängen? Gut, aber können Sie auch vier rabiaten Cops entwischen? Noch besser. Dann gelingt es Ihnen bestimmt auch, ein anderes Fahrzeug zu Schrott zu fahren, ohne daß das eigene zu schlimm in Mitleidenschaft gezogen wird. Denn vom Taxi bis zum Ford Mustang wird im Spiel jeder der insgesamt fünf Boliden seine ureigene Schadenstoleranz aufweisen, am Bildschirm symbolisiert durch einen bei Kontakt mit Gegnern oder Mauern zunehmend stärker errötenden Balken.

Einsatz in Manhattan

Während im Training alle Hürden endlos oft genommen (bzw. nicht genommen) werden dürfen, wird das im richtigen Agentenalltag anders aussehen – es empfiehlt sich daher, die vier originalgetreu nachgebildeten Städte wie New York oder San Francisco erst mal im Modus „Freie Fahrt" zu besichtigen. Um einen hohen Wiedererkennungswert der Straßenzüge zu gewährleisten, sind die Designer monatelang mit Kameras durch die Staaten gereist. Das Resultat sind knapp 150.000 authentische Bauten im Spiel; alle Gebäude befinden sich an ihren korrekten Plätzen, auf Sehenswürdigkeiten wie die Freiheitsstatue oder die für Frisco so typischen Cable Cars trifft man allerorten. Wer also schon immer mal mit 200 Sachen am Strand von Miami entlangbrettern oder über die Golden Gate Bridge rasen wollte…
Seit unserem ersten Blick auf das Programm im März dieses Jahres hat sich die Präsentation wesentlich verbessert. Die Grafik hat sich den lästigen Pop-up-Effekt weitgehend abgewöhnt, chromblitzende Straßenkreuzer voller Details pflügen durch den urbanen Verkehr mit seinem ausgefeilten Ampelsystem. Ganz außer acht wird man die Vorschriften nämlich auch jenseits des Gesetzes nicht lassen dürfen: Wer ständig über Rot fährt, parkende Autos oder gar Straßencafés verschrottet und Fußgänger zu finalen Rettungssprüngen nötigt, wird recht bald die (von der Legitimation nichts ahnenden) Kollegen in Blau am Hals haben. Und die sind es gewöhnt, Gesindel wie Sie rigoros von der Piste zu rammen. Sollte nach mehreren Missetaten irgendwann ein komplett ausgefüllter Steckbrief (bzw. Balken) von Ihnen aushängen, haben Sie auch den kompletten Polizeiapparat im Nacken. Dann helfen nur noch beste Ortskenntnis und absolute Fahrzeugbeherrschung!



Ampeln und gesetzestreue NPCs sorgen auch mal für Staus



Die Straßen von San Francisco erschweren Verfolgungsjagden mit ihren typischen Gefällen

Die Straßen von San Francisco

Spannende Voraussetzungen für die große Story-Kampagne also. Hier wird man nacheinander 40 Aufträge in Form gerenderter Zwischensequenzen erhalten: Man soll Autos klauen, Fluchtfahrzeuge fahren, Unterweltgrößen eskortieren, Gegenspieler beschatten, randalieren und was der illegalen Beschäftigungen mehr sind. Wie in einem Film wird es zu spektakulären Straßenschlachten kommen, die man im integrierten Replay-Rekorder nachträglich schneiden, abspeichern und aus frei wählbaren Kameraperspektiven begutachten kann.
Der benötigte Direct3D-Beschleuniger bringt nämlich nicht nur komplette Großstädte mitsamt Regen, Schnee, transparenten Staubwolken, Lensflares und reflektierenden Scheinwerfern auf den Screen, sondern auch ein ziemlich komplettes Schadensmodell. Verbeulte Motorhauben, abkullernde Radkappen, fliegendes Blech und zersplitterte Schaufenster – alles ist möglich.

Blues Brothers?

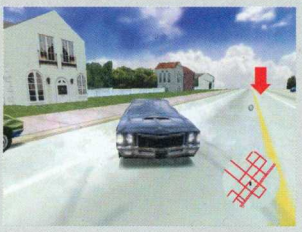
Ein höllisches Spieltempo und Blechsalat aller Geschmacksrichtungen versprechen fahrbare PC-Action im Stil des Kultmovies „Blues Brothers", wozu auch der funky Soundtrack gut paßt. Weniger brüderlich ist es derzeit noch um die Unterstützung für Multiplayer bestellt: Wer nicht gerne allein auf der Straße ist, muß wohl auf einen nachgereichten Patch hoffen. Den Solisten können wir aber eine weitgehend problemlose Steuerung via Tastatur, Joystick oder Lenkrad versprechen, die auch Force-Feed-



Die Grafikengine kitzelt viele Effekte und noch mehr zerstörte Kulissen aus dem D3D-Turbo



Die Spielmodi



Crosstown Checkpoint: Passieren Sie unter Zeitdruck diverse Checkpoints in der City. Eine Übung nur für ortskundige Fahrer.



Dirt Track: Auf rutschigen Rundkursen sollten bei hohem Tempo möglichst wenige Randmarkierungen überfahren werden – ab Runde zwei im Ghost-Duell gegen die eigene Leistung.



Freie Fahrt: Urbane Besichtigungstouren in vier US-Städten nach eigenem Gusto – nur wer Ärger macht, bekommt auch Ärger.



Getaway: Entkommen Sie dem Fahndungsradius mehrerer Polizeifahrzeuge. Ohne Kenntnis von Schleichwegen ein aussichtsloses Unterfangen...



Pursuit: Zerlegen Sie mit Ihrem Wagen schnellstmöglich ein gegnerisches Fahrzeug, ohne selbst „schrottreif" zu werden.



Survival: Randale für Fortgeschrittene – wie lange können Sie und Ihr Fahrzeug gegen ein Rudel rammwütiger Cops bestehen?



Trail Blazer: Die Zeit ist knapp, der Weg weit. Aufgesammelte Flaggen bringen zusätzliche Sekunden, zu viele verpaßte Fähnchen das Aus.



Training: Neun Aufgaben müssen (teils unter Zeitdruck) in einem Parkhaus bewältigt werden, zusätzlich übt man Slalom in der Wüste.



Undercover: Story-Kampagne für Solisten, 40 Aufträge werden nacheinander in gerenderten Zwischensequenzen erteilt.



Anspruchsvolle Fahrmanöver sind für Fluchtfahrer ebenso wichtig, wie Massenkarambolagen alltäglich sind

back-Technologie unterstützt. Bei unseren Proberunden waren jedenfalls anspruchsvolle Manöver möglich, während uns eine ständig eingeblendete Karte jederzeit über die Position von Freund und Feind auf dem laufenden hielt.

Unter dem Strich erwartet uns hier die konsequente Fortführung der Idee von „Interstate '76". Und falls Sie dieses Game aus dem Jahr 1997 nicht kennen sollten: Driver wird keine werktreue, aber eine bestimmt sehr witzige Versoftung des gleichnamigen Films mit Ryan O'Neal. Daß der Streifen schon 21 Jahre am Buckel hat, wird man dem Spiel gewiß nicht anmerken! (pk)

1 Driver

HERSTELLER:	Reflections/GT Interactive
GENRE:	Action-Racer
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.gtinteractive.com

ANGST VOR´M SCHWARZEN MANN

Ein Voodoo-Abenteuer das Dir die Seele raubt.

SHADOW MAN™

RETTE DEINE SEELE



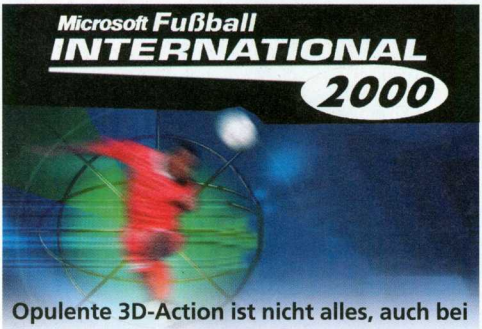
Produktinfo 015

PC CD PlayStation NINTENDO 64

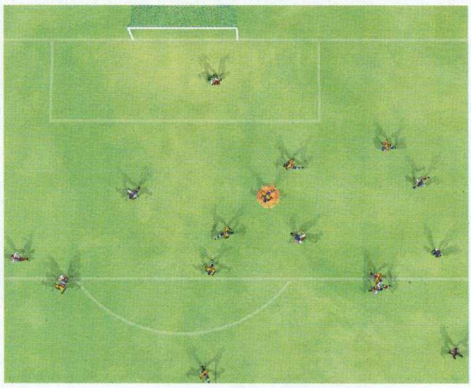
HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

SHADOWMAN™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios TeesSide. All Rights Reserved. Nintendo® and Nintendo 64 and "N-Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. „PlayStation Logo" and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.



Opulente 3D-Action ist nicht alles, auch bei Rage Software gab es ein Leben vor „Incoming". Es begann vor sieben Jahren mit dem Konsolenkick „Striker" – und geht in wenigen Wochen sportlich am PC weiter.



Die Zoomstufe der vier Kameraperspektiven läßt sich nahezu beliebig variieren

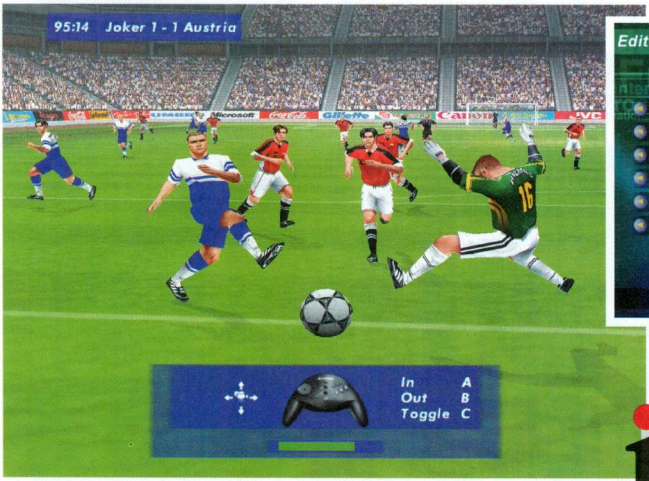
Über eine Million verkaufte Exemplare auf den unterschiedlichsten Systemen, das ist kein Pappenstiel – auch wenn die späte PC-Version von „Striker" anno 1994 im Joker-Stadion mit nur 49 Prozentpunkten ziemlich durchgefallen ist. Seit anderthalb Jahren nun kursieren Screenshots und Gerüchte um eine Neuauflage, die jetzt unter der Regie von Microsoft erscheinen wird. Das Gates-Team hat allerdings auf einer Namensänderung bestanden, um den Titel der hauseigenen Sport-Serie einverleiben zu können. Und während man dem Digi-Rasen noch eine letzte Maniküre verpaßt, sind wir bereits zu einem ersten Testspiel eingelaufen…

Ein Fußballklassiker wird fit fürs Millennium

Besonders Action-Kicker werden sich dank der leicht an EAs FIFA-Serie angelehnten One-Touch-Steuerung in den sechs internationalen Stadien sofort heimisch fühlen. Zur Auswahl stehen 80 editierbare Nationalmannschaften sowie acht Spielvarianten: Neben den üblichen Trainings-, Pokal- und Ligapartien für bis zu acht Teilnehmer dürfen auch sechs Kontinentalmeisterschaften sowie klassische Begegnungen bestritten werden. Der Griff ins Archiv der Fußballhistorie soll durch immer schwierigere Aufgabenstellungen („Noch 12 Minuten, und Ihr Team liegt 1:2 hinten!") für anhaltende Motivation sorgen. Zumal ein Editor auch hier individuelle Herausforderungen ermöglichen wird.

Apropos editieren: Auf die Lizenzierung originaler Namen wird verzichtet, wer mag, kann selbst zur Tastatur greifen – bei der Gelegenheit lassen sich die Jungs auch gleich optisch abändern. An besonders realistischer Ballkontrolle feilt Rage noch; in Verbindung mit variablem Schwierigkeits- und Aggressionsgrad der Computergegner sollen ja auch Solospieler ihren Spaß haben. Der war in der Previewversion freilich noch nicht ganz so hoch, wie er sein könnte. Viele Modi und Teams stehen bislang nämlich relativ wenigen Optionen gegenüber: Nur drei Witterungsbedingungen und maximal zehn Minuten pro Halbzeit, da kennen wir opulentere Genrebeiträge.

Egal, so bleibt Rages Rückkehr in den Fußballzirkus halt spannend. Bis zur nächsten Ausgabe werden wir definitiv wissen, ob die neuen, alten Striker für die PC-Oberliga fit sind. (mz)



Die über 9000 Animationsframes wurden selbstverständlich per Motion-Capturing eingefangen



Der Editor erlaubt das Erstellen eigener Teams, ohne existierende zu überschreiben

Fußball International 2000

HERSTELLER:	Rage/Microsoft
GENRE:	Action-Fußball
ERSCHEINT:	September 1999
ONLINE-INFO:	www.microsoft.com/sports/soccer2000

Paten gesucht!

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)

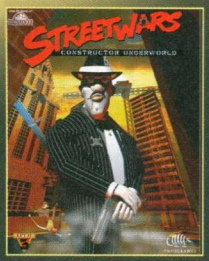


STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD

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.



Ab sofort auch überm Ladentisch erhältlich!

STUDIO 5

Vertrieb Schweiz
Gamesky
Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS

www.streetwars.com

Produktinfo 021

published and distributed by
INFOGRAMES
www.infogrames.de

PC CD-ROM

Drakan
Order of the Flame

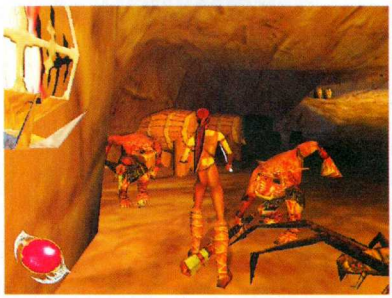




Eigentlich hatten wir bereits Seiten im Heft für den Test dieses 3D-Actionabenteuers um eine Drachenreiterin reserviert, doch dann erreichte uns nur ein finales Previewmuster. Egal, so wissen wir wenigstens, daß uns bis zur kommenden Ausgabe eine echte Fantasy-Lara bevorsteht.



Die Zwischensequenzen werden in Echtzeit direkt aus der Game-Engine berechnet



„Heckansicht" à la Lara, aber freie Wahl des Blickwinkels

Lara Dragonheart

Drakan ist der Name einer Fantasy-Welt, wo Menschen und Drachen viele Jahrhunderte lang im Clinch miteinander lagen. Es folgte die Verbrüderung mit besonders „herzlicher" Verbindung zwischen einzelnen Personen und Feuerspuckern – ähnlich wie man das aus dem Film „Dragonheart" kennt. Zu viel Frieden für den launischen Zauberer Navros, der sich kurzerhand die Macht der Drachen aneignete und das Land von seinen Privat-Orks, den „Wartocks" überrennen ließ. In den Wirren kam auch der Bruder unserer Heldin Rynn abhanden, die nun das Schwert schärft und den mächtigen Lindwurm Arokh um Hilfe bittet. Das Gespann aus grünäugiger Fantasy-Amazone und feuerspeiendem Flugdrachen ist schon eine Schau: optisch „Tomb Raider" im effektreichen Fantasy-Look, inhaltlich ein ideenreicher Mix aus 3D-Actionabenteuer und Kampfflugi. Denn am Rücken von Arokh erhält Rynn die Lufthoheit im Level, wobei eine eingängige Steuerung via Tastatur, Maus oder Joypad die Angst vorm Fliegen nimmt. Und am Boden unterstützt das Reittier seine Herzensfreundin durch das Speien von Feuer oder entfesselt fünf weitere Naturgewalten.

Eine Klasse für sich

...ist auch die grafische Präsentation: Gegen das hiesige Dutzend 3D-Welten wirken die Einsatzgebiete von Lara Croft wie Fingerübungen in der dritten Dimension. So kitzelt die Engine weitläufige Landschaften mit teils gewaltigen Höhenunterschieden aus der Direct3D-Beschleunigerkarte; zwischen düsteren Höhlen, mächtigen Bergmassiven und tropischen Gefilden finden sich schöne Texturen sowie tolle Effekte zuhauf. Fast noch beeindruckender sind die butterweichen Animationen von Freund und Feind. Insbesondere gilt das natürlich für Rynn, die dank eines Polygonskeletts und Motion-Capturing so behende läuft, hüpft, schwimmt, kämpft oder mit Gegenständen hantiert, daß die Grabräuberin von Eidos dagegen wie eine Greisin wirkt.

Daß der Sound da nicht zurückstehen darf, versteht sich praktisch von selbst. Und so gehen klassisch-dramatische Begleitstücke eine hörenswerte Verbindung mit krachenden Effekten und hervorragender deutscher Sprachausgabe ein. Daß die in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen nicht untertitelt sind, läßt sich somit locker verschmerzen.



Als eines der ersten Spiele unterstützt Drakan Hardware-Bump-Mapping: Mit Karten wie der Matrox G400 bekommt man u.a. realistisch beleuchtete Drachenschuppen zu sehen

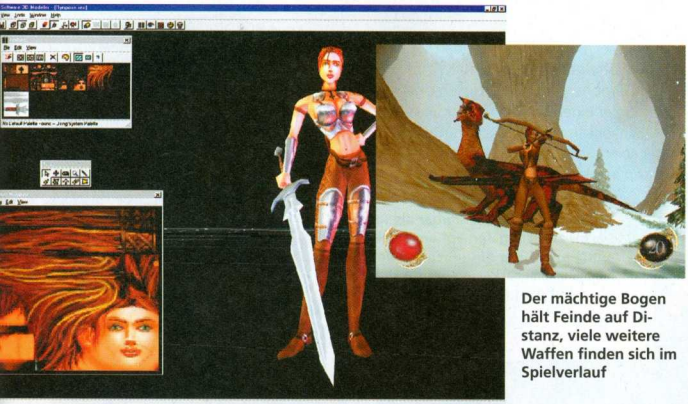


Auf Arokhs Rücken vergehen Zeit und Feinde (wie) im Flug

Nicht jugendfrei?

Bisher haben wir noch kein Wort über die Gegner verloren, dabei wollen Rynn gut 20 verschiedene Widersacher an die wohlproportionierte Haut. Und wenn Orks oder fliegende Zombies die Wut der Digi-Amazone zu spüren bekommen, dann fließt durchaus Blut. Auch abgetrennte Körperteile könnten dem Jugendschutz womöglich ein Dorn im Auge sein. Andererseits ist Drakan gewiß kein „Kingpin", dazu ist schon das Gameplay zu „rätselhaft". Die Knobeleien im Spiel beschränken sich nämlich nicht auf genreübliche Schalter-Puzzles, vielmehr müssen informative Gespräche geführt und im begrenzt aufnahmefähigen Inventar häufig Gegenstände miteinander kombiniert werden – fast wie in einem reinen Adventure.

Konventioneller sind die zu findenden Waffen wie Streitäxte, Speere oder Bögen; unkonventionell, daß sich das Arsenal im Spielverlauf abnutzt, bis einzelne Teile nur noch Schrottwert haben. Auch Tränke verschiedenster Art lauern am Wegesrand, seien es nun Unsichtbarkeitsdrinks oder Heilmittel. Solche Hilfen sind in Drakan doppelt wichtig, da Verletzungen des geflügelten Partners wegen der mentalen Verbindung auch auf die Heldin übergreifen. Praktisch zudem, daß auf der Automap gelöste und noch zu lösende Aufgaben eingetragen sind.



Der mächtige Bogen hält Feinde auf Distanz, viele weitere Waffen finden sich im Spielverlauf

Work in progress: Aus einem Drahtgittermodell wird eine Kämpferin

Multipler Spielspaß

Weil am drachenstarken Programm via Nullmodemkabel, Netzwerk oder Internet auch bis zu sieben Freunde teilhaben können, sind wir inzwischen ziemlich sicher, daß Rynn eine feste Größe unter den 3D-Actionabenteurer/innen wird, wie sie Lara längst ist. Deshalb bieten wir das Spiel auch schon vor dem Test in der kommenden Ausgabe als Abo-Prämie an – und liefern mit der Vollversion von „Asghan: Der Drachentöter" auf unserer Cover-CD die passende Einstimmung. Die Wettquoten stehen redaktionsintern jedenfalls 3:1 auf Hit! (pk)

Wo steigt der Drache?

Rynns Reise führt durch zerstörte Dörfer und gewaltige Gebirge, aber auch in **spinnenverseuchte Höhlen**. In schroffen Eiswelten wird sie von riesigen **Yetis** mit Schneebällen beworfen, in **Wolkentempeln** wollen fliegende Zombies ihrem Reitdrachen ans schuppige Leder. Es folgen tropische Szenarien und... ein ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe.





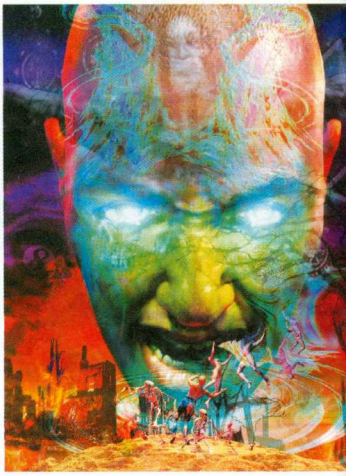


Siehe auch Begleit-CD

1 Drakan

HERSTELLER:	GT Interactive/Psygnosis
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	September 1999
ONLINE-INFO:	www.drakan-game.com

Shadow Man



In wenigen Wochen wollen „Drakan" und „Prince of Persia 3D" Lara Crofts Regentschaft im Actionreich beenden. Nach intensivem Probespiel haben wir aber noch einen weiteren potentiellen Thronfolger auf der Liste!

Nach Besuchen bei den Entwicklern (Ausgabe 6/99) und in den Synchronstudios (Heft 8/99) fiel uns kurz vor Release ein Betamuster der deutschen Version von Acclaims düsterer Comicversoftung in die Hände. Und beim Blick über die Schultern des Schattenmanns konnten wir schon im ersten Level mehr Ideen entdecken als im ganzen „Tomb Raider 3"!

Abwechslung ist hier kein Thema: Als Untoter durchstreift Michael LeRoi die abstrakte Welt der Finsternis, im richtigen Leben sucht er New York, Lousiana und andere Real-Lokationen nach dem Satan und seinen fünf irdischen Vertretern (allesamt psychopathische Massenmörder) ab. Welche Sphäre und welchen Abschnitt der Held aktuell besucht, entscheidet der Spieler mit Hilfe eines als Teddybär getarnten Teleporters. Zur Bewältigung von Tür- und Schalterpuzzles in einer Welt gilt es dabei oft, erst Aufgaben in der anderen zu lösen.

LeRoi läuft, hüpft und schleicht wie Lara an ihren besten Tagen, hat aber noch ein As im Ärmel: Beide Hände können separat zur Waffe greifen, was dem Kampf gegen Dämonen, Zombies, Hexen oder Todesflügler einen Hauch von Taktik verleiht. Schließlich mag es auch mal vorteilhafter sein, die teils magischen Knallbüchsen im Halfter zu lassen, um mit zehn freien Fingern schneller klettern, tauchen oder flüchten zu können. Unfaire Stellen und frustrierende Tode konnten wir indessen kaum ausmachen, dafür sinnvoll in das Gameplay eingebundene Rätsel sowie nahtlose Übergänge zu Zwischensequenzen aus der Spiel-Engine.

Okay, an den manchmal etwas klobigen oder hölzern animierten Charakteren sollten die Entwickler noch feilen – Licht und Schatten, Explosionen, Gewässer, Extrawaffen und weitere Optik-FX hat das Team aus Acclaims Teesside Studios aber spektakulär hingekriegt. Musikalisch bildet Beethovens Mondscheinsonate im Intro den Auftakt zur düsteren Grundstimmung, die anschließend von mit Situation und Umgebung wechselnden Klängen weiter verdichtet wird. Fazit: ein höllischer 3D-Grusler! (rl)

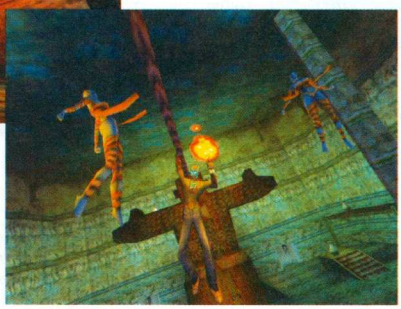
„Baue dem Schmerz eine Kathedrale, ein Asyl für alle Geschöpfe des Armageddons!"



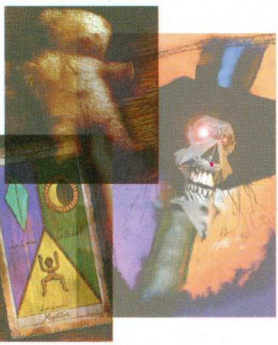
Im Intro beschwört Legion alias Satan seine fünf irdischen Vasallen



Praktisch: Die Kamera läßt sich nahezu beliebig positionieren



Magisch: Schwebende Hexen sind eine der Herausforderungen in der Welt der Toten

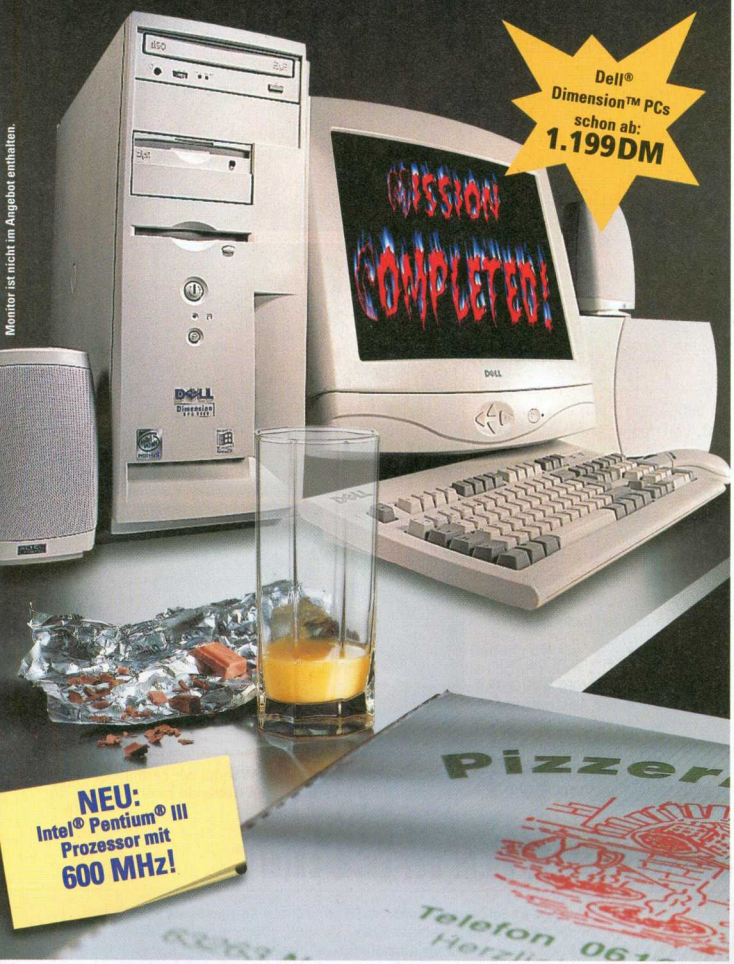


Wie im Comic: Ein Teddybär als Teleporter zwischen den Sphären, Schlange Jaunty als weiser Ratgeber, Voodoosymbole und Tarotkarten liefern Hinweise auf Aufgaben oder Sammelextras

Shadowman

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

Oh, what a night!



Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

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

Full Game-Power und noch mehr Fun:

- Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor bis zu 600 MHz
- Mega-Ausstattung, z.B. mit 8x DVD und CD-RW
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

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® Budget PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 450 MHz, 500 MHz oder 600 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 6,4 GB* Festplatte 5400 UPM
- ATI Xpert 98 3D AGP Grafikkarte mit 8 MB SGRAM
  Aufpreis auf 16 MB 3dfx Voodoo3 3000D für nur 180 DM/156 DM zzgl. MwSt.
- 40x CD-ROM Laufwerk
- Yamaha DS-1 64 voice PCI Sound/Wavetable
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works Suite 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

1.599 DM / 1.379 zzgl. MwSt.
• Best.-Nr.: D030899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

1.999 DM / 1.724 zzgl. MwSt.
• Best.-Nr.: D040899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

2.599 DM / 2.241 zzgl. MwSt.
• Best.-Nr.: D060899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

Dell® Multimedia PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 450 MHZ, 500 MHz oder 600 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 8x 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 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

2.799 DM / 2.413 zzgl. MwSt.
• Best.-Nr.: D130899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

3.199 DM / 2.758 zzgl. MwSt.
• Best.-Nr.: D140899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

3.799 DM / 3.275 zzgl. MwSt.
• Best.-Nr.: D160899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 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/517 zzgl. MwSt.**
- 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/862 zzgl. MwSt.**
- Aufpreis für zus. 64 MB SDRAM **200 DM/172 zzgl. MwSt.**
- 32 MB Diamond Viper V770 TNT2 Ultra AGP Grafikkarte (Aufpreis von Voodoo3 3000D) **250 DM/216 zzgl. MwSt.**
- US Robotics V.90 PCI Global Modem **119 DM/103 zzgl. MwSt.**

intel inside
pentium® III

Produktinfo 027

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

0180/5224435

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

Fax: 06103/971640

BE DIRECT™

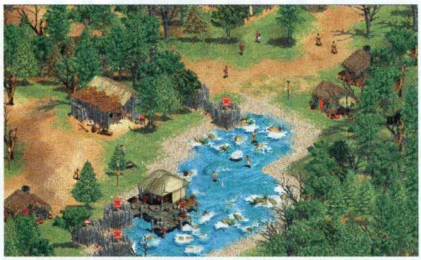
DELL®

www.dell.de

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

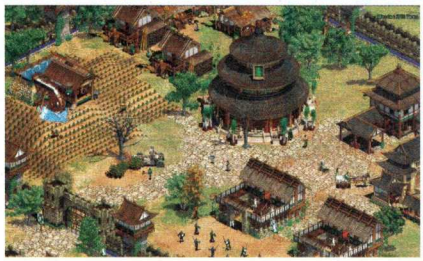
Die magische Drei: Rund drei Millionen Exemplare wurden vom Vorgänger samt Erweiterung verkauft, noch rund drei Monate sind es bis zum Erscheinen der heiß ersehnten Fortsetzung. Wieder imperiale Aufbaustrategie – diesmal noch königlicher zu spielen?











Eine chinesische Siedlung im Wandel der Zeit(alter): Deutlich sind die verbesserten Gebäude zu erkennen

Neue Völker, neue Krieger

Wenn der Untertitel „Zeitalter der Könige" sagt, dann meint er einen Zeitrahmen von 450 bis 1450 nach Christus. Von den im originalen Age of Empires betreuten Völkern bleiben nur die Perser namentlich erhalten, außerdem wird man die Geschicke der Franken, Briten, Teutonen, Goten, Japaner (vormals Yamato), Chinesen (vormals Shang), Türken (vormals Hethiter), Byzantiner, Sarazenen, Mongolen, Wikinger und Kelten leiten dürfen. Da es sich bei den drei Letztgenannten um Nomadenstämme handelt, wird der Weg zum Sieg zumindest hier weder über echte Städte noch über den Bau von Weltwundern führen. Diese Zivilisationen sind vielmehr darauf spezialisiert, gegnerische Siedlungen zu plündern und Dorfbewohner zu entführen, um sie dann in ihrer mobilen Basis zu konvertieren.

Daß aus den Priestern nun Mönche werden, ist bei weitem nicht die einzige Neuerung in den Schlachtreihen von Age of Kings. So wird bald jede Nation Spezialeinheiten besitzen, welche zwar teuer in der Anschaffung, jedoch auch besonders effizient im Kampf sind. Im Lauf der vier simulierten Epochen (dunkles Mittelalter, Feudalismus, Burgenzeitalter und Imperialismus) dürfen darüber hinaus noch über hundert Technologien erforscht werden, um die eigenen Streitkräfte etwa mit besseren Rüstungen und Waffen auszustatten.

„Der Spieler muß seinen Spaß haben, nicht der Entwickler!"



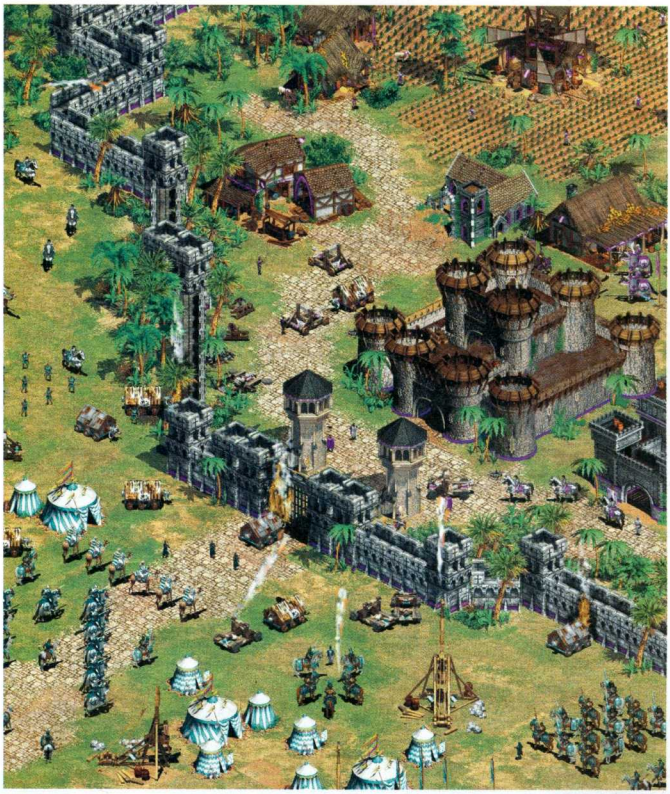
Senior Designer Bruce Shelley (51) über Age of Empires 2, Pfadfinder und das Geheimnis seines Erfolges.

?: Age of Empires war nicht zuletzt deshalb so erfolgreich, weil der Mix aus relativ wenig Aufbaustrategie und viel Taktik das Spiel deutlich von den damaligen Publikumslieblingen „Die Siedler 2" und „Command & Conquer 2" abhob. In Zukunft soll aber viel mehr gehandelt werden, was die Balance etwas zugunsten der ökonomischen Komponente kippen läßt...

BS: *Wir glauben, daß Taktik hauptsächlich Hardcore-Zocker anspricht, während der Wirtschaftspart eher Gelegenheitsspielern gefällt – und aus der zweiten Fraktion kommen nun mal neue Kunden. Dank variabler Siegbedingungen, Schwierigkeitsstufen, Kartentypen usw. wird Age of Kings*

Neue Formationen, neue Taktiken

Genauso wichtig wie die Erfindung des Schießpulvers ist jedoch die richtige Taktik im Gefecht. Zu diesem Zweck stehen demnächst unterschiedliche Formationen wie Rechteck, Keil usw. zur Auswahl – zudem lassen sich jederzeit im Spiel eigene erstellen. In solchen Aufstellungen suchen leicht gepanzerte Bogenschützen dann automatisch hinter Infanteriesoldaten Schutz und bleiben selbst bei Märschen nicht hinter der normalerweise deutlich schnelleren Kavallerie zurück. Speziell beim jetzt möglichen Durchqueren von offenen Gebäuden (auch Bauernhöfen) und ähnlichen Engpässen zeigt sich, wie gut die neue KI funktioniert: Ohne Extra-Aufforderung bildet der Trupp einen Konvoi, dessen Breite sich automatisch dem Terrain anpaßt. Notfalls wird ein Nadelöhr eben im Gänsemarsch überwunden… Passend zum Szenario werden reine Feldschlachten jedoch nur mehr eine Nebenrolle spielen. Zu einem zentralen Thema der an den historischen Persönlichkeiten Jeanne d'Arc, Friedrich Barbarossa, Dschingis Khan sowie Saladin orientierten Kampagnen haben sich Belagerungen bzw. Burgverteidigungen entwickelt. Während auf Seiten der Angreifer daher Katapulten und Rammböcken große Bedeutung zukommt, dürfen die Verteidiger neuerdings durch Tore überraschende Ausfälle wagen – im Vorgänger mußte dazu erst die Mauer niedergerissen werden! Analog dazu ist auch der Seekampf nuancenreicher geworden: Spezielle Galeeren können gegnerische Schiffe jetzt rammen und/oder mit Hilfe von Wurfhaken entern, um sich so die Ladung unter den Nagel zu reißen. Und ein ganz besonderes Knallbonbon ist der Kamikaze-Kahn voller Sprengstoff, welcher ganze Hafenanlagen auf einen Schlag zerstören kann.



Ein typisches Szenario in AoE 2: Während sich vor der Siedlung die Belagerer abmühen, verschanzen sich die Verteidiger hinter dem Stadttor



Nach der Erfindung der Kanonen stellen Schiffe auch für Landeinheiten eine Bedrohung dar

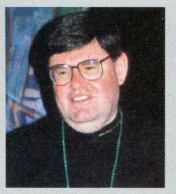


also sowohl dem erfahrenen Strategen als auch einem Computerneuling, der sich seine Zeit mit Solitaire vertreibt, Spaß machen. Games wie „Die Siedler 3" oder „Anno 1602" andererseits fesseln durch die Faszination ihres Wirtschaftsteils, doch vernachlässigen sie fortgeschrittene Spieler, die nur mal eine Stunde lang ein spannendes Multiplayermatch austragen möchten.

?: Was ist die wichtigste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger?

BS: *Wenn ich nur eine nennen darf, würde ich mich für die Spezialtruppen jeder Zivilisation entscheiden. Weil diese Einheiten sehr mächtig sind, wird man sie viel öfter einsetzen als andere – wodurch sich das Gameplay von Nation zu Nation stark unterscheidet, fast als hätte man 13 verschiedene Spiele in einer Packung.*

„Der Wirtschaftspart gewinnt neue Spieler, die Taktik hält sie bei der Stange"





Sehr praktisch: Die Getreidefelder sind in ihrer Form flexibler und begehbar geworden

Neue Wege zum Ruhm

Doch nicht nur auf dem Feld der Ehre werden Kriege gewonnen, auch mit zivilen Methoden lassen sich Gegner aus dem Rennen werfen. Geld regiert die Welt, und ohne Mampf kein Kampf: Wer es fertigbringt, seine Widersacher durch geschickte Manipulation der Märkte und Bündnisse in den wirtschaftlichen Ruin zu treiben, mag den Sieg (fast) ohne Krieg erringen – um so eher, als Computergegner in aussichtslosen Situationen nun freiwillig aufgeben. Zuvor hinterlassen sie freilich ihren Bündnispartnern die verbliebenen Ressourcen, was Intrigen Tür und Tor öffnet.

Welche Strategie der PC-Feldherr letztlich wählt, wird somit weniger von den völkerspezifischen Boni und Mali, dafür mehr vom eigenen Geschmack abhängen. Welche Szenarien er zu sehen bekommt, soll dagegen rein von seinem Geschick abhängen, da die Entwickler entgegen ersten Ankündigungen nun doch auf verzweigte Kampagnen verzichten wollen. Statt dessen sollen wieder Zufallskarten sowie ein komfortabler Kampagneneditor dafür sorgen, daß das Spiel auch im nächsten Anlauf noch interessant bleibt. Apropos nächster Anlauf: Künftige Ensemble-Projekte kann Senior Designer Bruce Shelley nicht bestätigen: „Wahrscheinlich wird es eine Zusatz-CD zu Age of Kings geben, alles andere ist reine Spekulation. Unsere Entwickler arbeiten aber gerade an einer 3D-Engine, vielleicht gibt's ja irgendwann Age of Empires 3D?" (mz)



Zentrale Anlaufstellen sind die Marktplätze, an denen zunächst jedoch 30 Prozent Steuern entrichtet werden müssen



Age of Empires 2

HERSTELLER:	Ensemble Studios/Microsoft
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	November 1999
ONLINE-INFO:	www.ensemblestudios.com

?: Was spielt ein Spieldesigner zur Entspannung? Auch Strategicals oder eher mal 'nen lustigen Shooter?

BS: *Ich halte mich auch in meiner Freizeit hauptsächlich an Taktikspiele; ein gewisses Maß an Überlegung muß einfach sein. Abgesehen davon habe ich ja noch andere Hobbies.*

?: Zum Beispiel?

BS: *Naja, ich lese gerne Geschichtsbücher und sammle Pfadfinderabzeichen. Denn Boyscout war ich in meiner Jugend selbst, und historische Quellen zapfe ich auch in meinen Spielen an.*

?: Und worin liegt das Geheimnis des beruflichen Erfolgs?

BS: *Als ich noch mit Sid Meier bei Microprose arbeitete, legte ich mir meine eigene Philosophie zurecht: Weder der Programmierer noch der Designer müssen Spaß an einem Game haben, einzig und allein auf den Spieler kommt es an! Nach wie vor versuche ich daher, möglichst früh eine spielbare Version auf die Beine zu stellen, um sie dann direkt beim Testen zu verfeinern. Die Entwicklung eines solchen Programms besteht ja nur zu etwa 20 Prozent aus genialen Einfällen, der Rest ist nichts weiter als harte Arbeit.*



„AoK vereint praktisch 13 Spiele in einem!"

JÄGERPACK

12

Die beliebtesten Jagdtitel in einer Sammlung

. . . bringt Ihren Kreislauf auf Hochtouren – jagen Sie Ihre Beute zum Teufel !



Produktinfo 028

Value GmbH · Schüttweg 3-5 · 59494 Soest · 0 29 21/9 64 60

PC CD-ROM

Hinter den Kulissen

Tom Clancys Militärakademie für PC-Strategen

RED STORM MACHT MOBIL: OPERATION ROGUE SPEAR

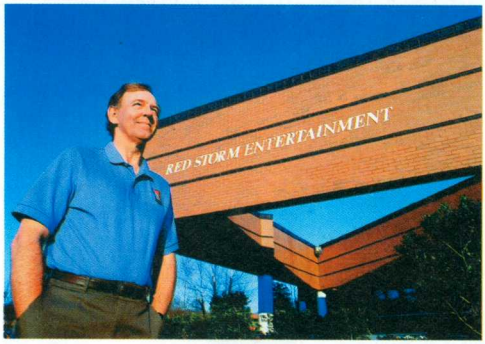
Red Storm Entertainment ist nicht einfach nur eine Spieleschmiede – sondern das Instrument, mit dem Firmengründer und Bestsellerautor Tom Clancy seine Visionen virtuelle Wirklichkeit werden läßt. Das neue Projekt ist daher auch nicht einfach nur ein weiteres 3D-Strategical...



Red Storms Hauptquartier in Morrisville: militärisch-straffe Organisation auf jeder Ebene

Militärischer Drill

In Red Storms weitläufigem Hauptquartier in Morrisville/North Carolina sucht man vergebens nach dem „kreativen Chaos", auf das andere Hersteller gerne mit Stolz verweisen. Dafür findet hier jeder alles, nichts bleibt dem Zufall überlassen: In sämtlichen Büros sorgt ein eigener Team-Koordinator für das reibungslose Zusammenspiel von Leveldesignern, Grafikern, Animationsspezialisten und Programmierern. Offenbar legt eine Führungsriege, die sich fast ausschließlich aus ehemaligen Angehörigen von Navy oder Army rekrutiert, eben Wert auf Disziplin. Denn schließlich hat Doug Littlejohns, Mitbegründer und Präsident von Red Storm, ja auch einen Masterplan vor Augen: „Unser Ziel ist es, die Nummer eins zu werden bei Produktion und Publishing von elektronischen Unterhaltungsmedien!"



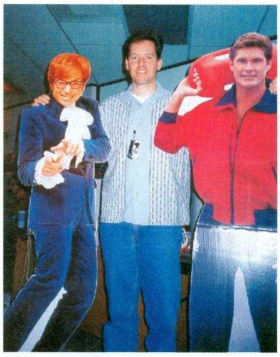
„Die Arbeit bei Red Storm ist das Aufregendste, was ich bisher erlebt habe – und ich habe wahrlich eine Menge erlebt!"

Doug Littlejohns, Präsident von Red Storm Entertainment und ehemaliger U-Boot-Kommandant

Kommandant betritt Brücke!

Doug Littlejohns ist quasi der Archetyp des Firmenchefs nach Red Storm'schem Zuschnitt: Bei der Royal Navy kommandierte der Engländer ein U-Boot. Klar, daß ihn die Lektüre von Tom Clancys Roman *Jagd auf Roter Oktober* anno 1985 faszinierte: „Das Buch enthält brisante Informationen über modernen Seekrieg – hätte ich so was verbreitet, ich wäre sofort eingesperrt worden!" Es drängte Doug, den Autor kennenzulernen, der da mit akribischer Detailtreue faszinierende Geschichten zu erzählen wußte. Aus dem ersten Treffen entwickelte sich mehr als eine Freundschaft; die beiden Brüder im Geiste vermochten ihre Talente fruchtbar miteinander zu verknüpfen. Doug wurde also technischer Berater bei Toms High-Tech-Thrillern und ihre erste gemeinsame Arbeit gleich ein internationaler Bestseller: *Red Storm Rising*.

Vielleicht war man von der Microprose-Versoftung des Stoffes seinerzeit nicht begeistert, vielleicht sogar sehr. Jedenfalls beschlossen Tom und Doug elf Jahre nach Veröffentlichung des Romans, eine gleichnamige Spieleschmiede zu gründen. Hier findet die Verquickung von Spannung und Realismus seit 1996 in einer neuen Dimension statt. „Wir kreieren eine eigene Kunstform, die es den Konsumenten ermöglicht, selbst Hauptdarsteller in mitreißenden Stories zu werden", begeistert sich Tom Clancy für die Möglichkeiten des Computers.



Helden unter sich: John Farnsworth, ehemaliger Angehöriger der US-Army und Entwicklungsleiter von „Force 21" (Test in dieser Ausgabe), zwischen David Hasselhoff und Austin Powers

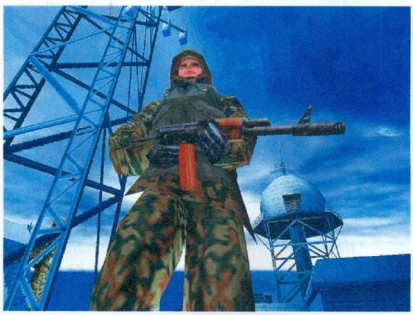


Produzent Carl Schnurr erklärt den neuen Planungsmodus von Rogue Spear: „Optionale 3D-Darstellung erleichtert die Orientierung in mehrgeschossigen Gebäuden"

Rainbow Six: Rogue Spear

Die neueste Digital-Umsetzung der Firmenphilosophie wird ein Nachfolger zum 98er Hit „Rainbow Six". Während eines ausgiebigen Probespiels der Betaversion kristallisierte sich 3D-Actionstrategie mit allen Qualitäten eines gelungenen Sequels heraus: viel Vertrautes, aber auch weitreichende Verbesserungen. Vor allem die neue Grafikengine hat es in sich. Der Detailreichtum der Texturen und die 550 Bewegungen der Kämpfer (im Vorgänger waren es nur 150) machen die 16 neuen Missionen der Anti-Terror-Einheit Rainbow Six realistischer, als es so manchem Jugendschützer lieb sein dürfte. Denn nicht bloß seitlich um Ecken lugen, Ziele in Scharfschützenmanier nah heranzoomen und in geduckter Position durch das Terrain huschen können die Jungs jetzt, sie sterben auch nicht eben unauffällig.
Vier ganze Tage wurde für Motion-Capturing-Aufnahmen ein Filmstudio in Beschlag genommen. Lohn der Arbeit sind Geiseln, die nervös an Zigaretten ziehen, sibirische Wachposten, die sich in die erkalteten Hände hauchen, oder Söldner, die angesichts einer Blitzgranate ihre Hände vor die Augen schlagen. Zwei Mitglieder des Entwicklungsteams nahmen sogar extra an einer Terrorbekämpfungsübung der US-Army teil, um die realen Bedingungen eines solchen Einsatzes zu studieren. Verblitzte Augen und ein Loch in der Netzhaut waren der Preis des hohen Anspruches.
Auf spielerischer Seite wurde die vielfach als zu kompliziert kritisierte Planungsphase des Vorgängers mit Automatikfunktionen vereinfacht. Zehn neue Waffen gibt es, das physikalische Modell hat man komplett überarbeitet. Daher verlieren Kugeln nun mit fortschreitender Flugdauer an Energie und durchschlagen Türen ebenso wie zwei Gegner, die unvorsichtigerweise hintereinander stehen. An der KI wird nach wie vor gefeilt, das lästige „Hängenbleiben" von Teammitgliedern bei einer Kehrtwende ist jetzt schon Vergangenheit. So mag die Zukunft durchaus hochkarätiger Combat-Strategie wie Rogue Spear gehören: In wenigen Wochen kommt der Einberufungsbefehl. (mt)





Alle Waffen sind bis ins Detail nachgebildet und auch in der Spielgrafik klar zu identifizieren



Diese Mission spielt an Bord einer akkurat nachgebildeten Boing 747

1 Rainbow Six: Rogue Spear

HERSTELLER:	Red Storm Ent./Take 2
GENRE:	3D-Actionstrategie
ERSCHEINT:	Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.roguespear.com



SPÜRE DIE MACHT

STAR WARS™ EPISODE I DIE DUNKLE BEDROHUNG™









WWW.THQ.DE · WWW.LUCASARTS.COM · WWW.STARWARS.COM

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

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Herstellung und Vertrieb durch THQ.

PC CD-ROM

PlayStation

LUCAS Arts



SPÜRE DEN SPEED

STAR WARS™ EPISODE I RACER™









WWW.THQ.DE · WWW.LUCASARTS.COM · WWW.STARWARS.COM

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

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Herstellung und Vertrieb durch THQ.

PC CD-ROM

PlayStation

LUCAS Arts

EBENFALLS ERHÄLTLICH FÜR NINTENDO 64

STAR TREK STARFLEET COMMAND

Mit der Handelssimulation „Birth of the Federation" landete Microprose vor zwei Monaten in den Niederungen des Trekker-Universums – ob Interplay und Quicksilver den Echtzeitstrategen an Bord der Enterprise mehr zu bieten haben? Auf jeden Fall!

Das Brettspiel

...„Star Fleet Battles" aus dem Amarillo Design Bureau (wo man bereits seit 1995 Rundenkämpfe für Sechseck-Kirks entwirft) diente hier als Vorlage. Am Computer stehen drei Schwierigkeitsgrade und sechs typische Rassen mit jeweils eigener Endloskampagne zur Verfügung. Sechs Einführungsmissionen sind dabei stets Pflicht, sechs weitere dürfen optional noch absolviert werden. Ob man seine Echtzeit-Meriten also für die Föderation, Klingonen, Romulaner, Gorn, Lyran oder die Hydran verdienen möchte, nie geht der Kapitän unvorbereitet in Raumschlachten.



Pro Rasse gibt es nur vier Raumschifftypen, jeden davon aber in bis zu 15 Varianten



Zwischen den Einsätzen dürfen in der Werft Schiffe gekauft, repariert und bemannt werden; zusätzliche Waffen und Schildgeneratoren gehen stets zu Lasten von Tempo und Wendigkeit



Ein halbes Dutzend typischer Rassen wie Klingonen, Romulaner oder die Föderation stehen zur Wahl, die Piratenvereinigung Orion wird allerdings nur von der CPU kommandiert

Auf der Brücke

In die Kampagnen startet der Spieler als junger Captain, dem die Vorgesetzten zunächst nur das Kommando über eine kleine Fregatte zutrauen. Man muß sich in den zufällig generierten Aufträgen nach einem Textbriefing also erst mal bewähren und etwa unbekannte Objekte in einem Asteroidenfeld scannen oder havarierten Kollegen mit Ersatzteilen aushelfen. Erfolge bringen Medaillen und vor allem Ruhm, der sich irgendwann automatisch mit Beförderungen und größeren Sternenkreuzern bezahlt macht.

Die vom PC-Picard kommandierte Flotte darf maximal drei Schiffe umfassen, die in bis zu 15 Varianten mit zusätzlichen Waffen und Schildgeneratoren angeboten werden. Allerdings geht ein Plus an Ausrüstung immer zu Lasten von Tempo und Manövrierfähigkeit. Desweiteren lassen sich die Raumschleudern noch aus einem Pool fähiger Männer bzw. Aliens bemannen und auch in die nächsten Missionen mitnehmen. Daß Streifzüge in benachbarte Sektoren des Alls selten friedlich verlaufen, versteht sich dabei von selbst – spätestens mit dem Auftauchen von Raumpiraten sprechen die Laser.

Pro & Kontra

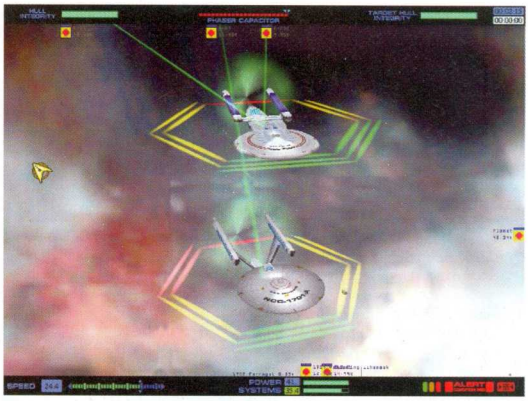
- * 6 Rassen spielbar
- * 4 Schiffsklassen in bis zu 15 Varianten
- * interessantes Missionsdesign
- * sehenswerte Grafikeffekte
- * originale Soundeffekte

- * etwas überkomplizierte Iconsteuerung
- * simples 2D-Weltall

Alarmstufe Rot

Grafisch vermag sich das Game nicht gänzlich von der Brettspielvorlage zu lösen, denn trotz 3D-Optik bewegen sich Schiffe, Asteroiden, Monde und Planeten nur zweidimensional durch die Weiten des Raums. Dafür wartet aber auch viel brettharte Komplexität im All: Sind Flottenmanöver noch mit einem simplen Mausklick zu bewältigen, müssen die einzelnen Schiffssysteme über eine eingeblendete Iconleiste angesteuert werden. Hier lassen sich Form und Stärke der Schilde modifizieren, einzelne Waffensysteme oder Traktorstrahlen aktivieren, Raumminen legen und potentiell feindliche Objekte auf ihre Bewaffnung und Ausstattung hin scannen. Auch ein Tiefenscan mag mal nützliche Informationen erbringen, Reparaturen müssen in Auftrag gegeben und Enterkommandos oder Sprengsätze an Bord des Gegners gebeamt werden.

Bei alledem ist es wichtig, stets den Energiefluß im Auge zu behalten und den vom Schiffsreaktor produzierten Saft überlegt einzusetzen: Pumpt man zuviel Strom in den Antrieb, schwächt das die Schutzschilde – ballert man Lasersalven bis zur Überhitzung ab, stellen die Scanner ihren Dienst ein. Das richtige Maß der Dinge zu finden, dürfte gerade in den höheren Missionen nur Kapitänen mit Geduld und Lernfähigkeit gelingen.



Während sich niedere Ränge noch mit einer simplen Fregatte begnügen müssen, kommandieren verdiente Offiziere bis zu drei Schiffe gleichzeitig



Die Tiefen des Raums ohne räumliche Tiefe: texturierte Polygonobjekte vor einer 2D-Tapete des Weltalls



Während der Schlachten wird nicht an spektakulären Effekten für 3D-Turbos gespart: Hier leuchten gerade die Schutzschilde der Enterprise A nach einem Beschuß auf

Grafik & Gameplay

Wenn die Echtzeitstrategie hier also schon spielerisch in die Nähe einer ausgewachsenen Simulation rückt, darf auch die Präsentation nicht nachstehen. Das Schlachtfeld zwischen den Sternen kann aus einem halben Dutzend Kameraperspektiven heraus betrachtet werden und glänzt mit schicken Staub- und Spiralnebeln. Wer eine 3D-Beschleunigerkarte an Bord bringt, wird zudem mit sehenswerten Spezialeffekten verwöhnt: Glühende Phasersalven und Photonentorpedos rasen auf die Angreifer zu, getroffene Schiffe verlieren Plasma oder zerbersten in formatfüllenden Explosionen.

Schade nur, daß das Screendesign da nicht mithalten kann. Denn obwohl die wegschaltbare Steuerleiste grundsätzlich durchdacht angelegt ist, läßt das Umschalten zwischen den teilweise recht klein geratenen Bildschirmen im Eifer des Gefechts häufig unnötige Hektik aufkommen. Daß Instrumente schon mal in Aliensprache beschriftet sind, fanden wir auch nicht so gelungen: Unleserliche Hieroglyphen auswendig zu lernen, dürfte kaum sehr weit oben auf der Wunschliste eines Sternenstrategen stehen.



Ganz persönlich



Jack

Im gerade noch leeren Raumsektor enttarnt sich ein klingonischer Warbird, Sekunden später tasten seine Phaserstrahlen über meine hektisch aufgerichteten Schirme – es ist wieder Zeit für taktische Raffinesse: Nur, wenn es mir gelingt, meine unterlegene Fregatte optimal zu positionieren, lassen mir die geschwächten Schutzschilde des Gegners eine Chance. Doch diesmal greift das von mir ersonnene Joker-Manöver! Der Klingonen-Vogel läuft auf eine treibende Mine und büßt seinen Frontalschutz ein, ich kann ein Enterkommando entsenden. Verstehen Sie jetzt, warum mich dieses Game schon so manche Stunde meiner karg bemessenen Freizeit gekostet hat?

Über die schmale Randleiste werden alle Befehle für einzelne Schiffe vergeben: Ausweichmanöver ein- oder Energie umleiten (derzeit aktiv), Reparaturen vornehmen, Enterkommandos zusammenstellen usw.

Lagebericht zum Schiffszustand und Aktivierung einzelner Waffensysteme; in der kleinen Iconleiste am linken Rand werden Schilde aufgerufen, Minen gelegt usw.

In diesem Bereich können die Phaserbänke abgefeuert oder deaktiviert werden

Hier liest man den Zustand des Gegners ab: Bewaffnung aktiv, Schilde noch in maximaler Stärke verfügbar?



Die Infoleiste am oberen Bildrand zeigt den Zustand der eigenen und gegnerischen Schiffshülle sowie die eingestellte Laserstärke

An den farbigen Streifen rund um das Schiff läßt sich der Zustand der Schilde erkennen

Der Regler für die Geschwindigkeit des Raumschiffes

Diese beiden Balken zeigen die derzeit erzeugte bzw. verbrauchte Energie an

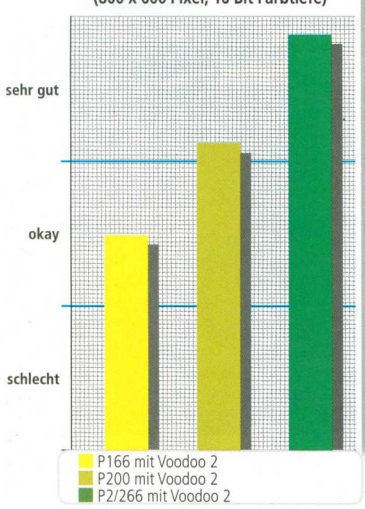
Drei Alarmschalter: Bei Grün droht keine Gefahr, bei Gelb werden automatisch die Schilde hochgefahren, bei Alarmstufe Rot zusätzlich die Waffen

Kirk, Ende!

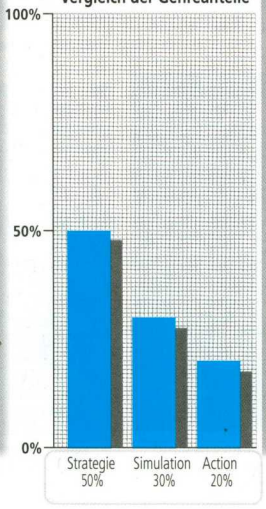
Trotz kleiner Mängel ist Starfleet Command ein Muß für alle Genrefans unter den Trekkern da draußen, dafür sorgen nicht zuletzt die gefällige Musikbegleitung und die Soundeffekte mit hohem Wiedererkennungswert. Doch selbst SF-Strategen ohne Affinität zu Gene Roddenberrys TV- und Filmuniversum können mit diesem Spiel eine Menge Spaß haben – mit das größte Kompliment, das sich einem Lizenztitel machen läßt! (rf)



Leistungscheck
(800 x 600 Pixel, 16 Bit Farbtiefe)



Gameplay
Vergleich der Genreanteile



Star Trek: Starfleet Command
(Quicksilver/Interplay)

Komplexe Echtzeitstrategie mit Simulations-Touch

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

81%

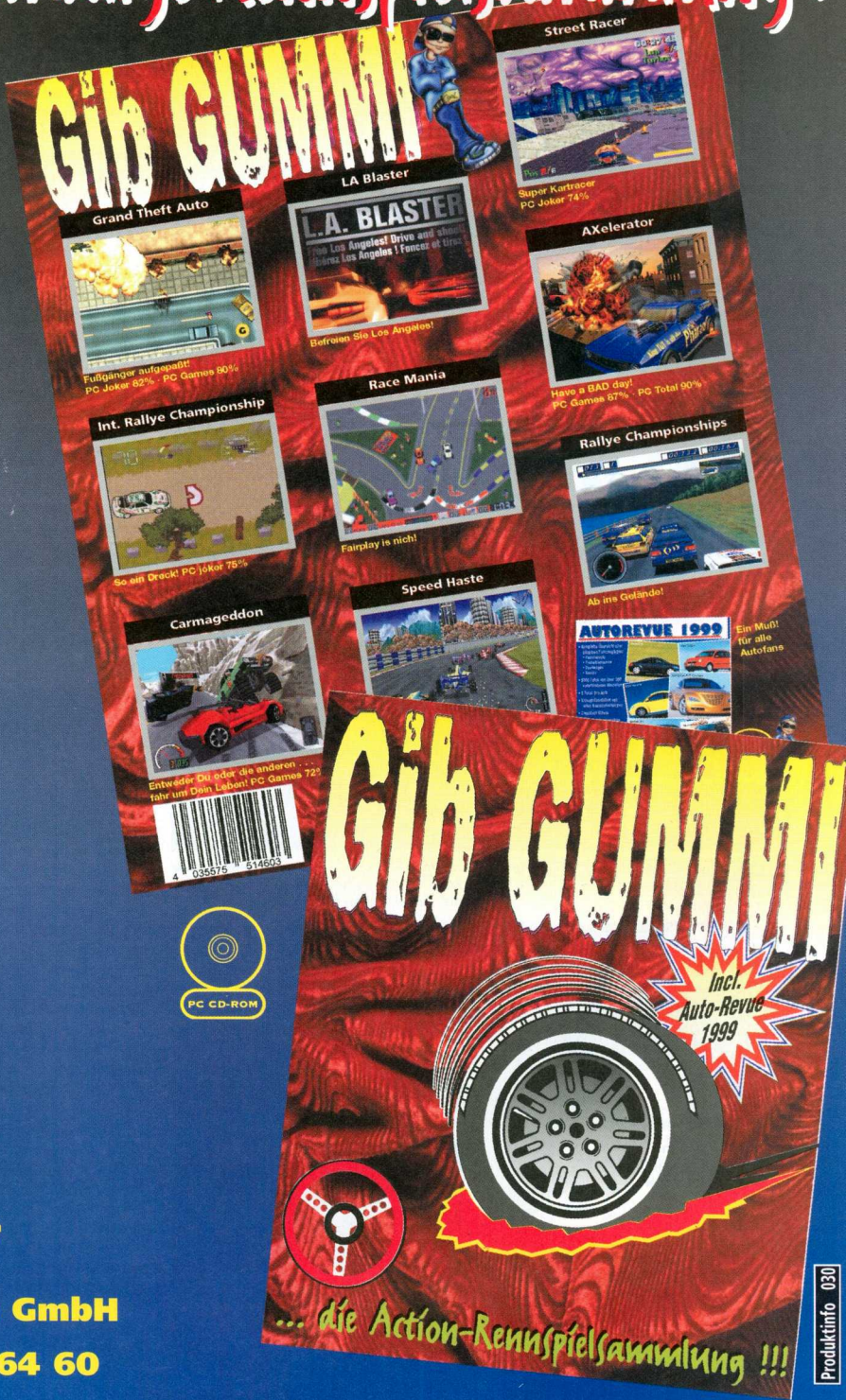


Grafik	79%
Sound	82%
Steuerung	70%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 230 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 3D-Beschleuniger oder einem P200 ohne, 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, unterstützt Direct3D-Karten
Sound	Musik, Sprachausgabe und Stereo-Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 6 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.interplay.com

Die einmalige Rennspielsammlung !

. . . geben Sie Gas
in 9 verschiedenen Rennspielen



Info unter

Value GmbH

0 29 21/9 64 60

Produktinfo 030

FORCE 21

Nimm zwei – oder besser gleich vier: Nach „Spec Ops", „Rainbow 6" und „Hidden & Dangerous" eröffnet Take 2 nun ein weiteres 3D-Schlachtfeld für taktische Krieger. Entwickler Red Storm hatte dabei eher Strategen als Heckenschützen im Visier.



Alte Erzfeinde kämpfen gemeinsam gegen einen alten Erzfeind: Russische T-72 und amerikanische Abrams-Panzer stellen sich der „Gelben Gefahr"



Die 30 Missionen der Solokampagne werden von Rendervideos illustriert



Im Setup-Bildschirm wird die Truppe optimal auf die bevorstehende Aufgabe abgestimmt

DIE GELBE GEFAHR

Das Jahr 2015: Seite an Seite steht die US-Army mit ihren einstigen Erzfeinden aus Rußland an der Grenze zwischen China und Kasachstan, um der „Gelben Gefahr" mit vereinten Kräften zu begegnen. Die Chinesen hängen nämlich immer noch dem „Reich des Bösen" an und wollen an die Rohstoffe der ehemaligen Sowjetunion. Der Konflikt eskaliert, der dritte Weltkrieg bricht aus – geführt mit konventionellen Waffen ohne SF-Appeal, denn eine hochentwickelte Satellitentechnologie verhindert in naher Zukunft den atomaren Supergau. Gut, daß sich die Designer hier an Ronald Reagans Projekt „Krieg der Sterne" erinnert haben, schließlich hätte ein Nuklearszenario die Spieldauer wohl dramatisch verkürzt…



„Der Spieler sollte wirklich fühlen, was ein Kommandant im Bodenkrieg durchmacht!"

General a.D. Franks, Berater bei Force 21, fordert Unmögliches von einem PC-Spiel

WAHL DER WAFFEN

Nach Ablauf der einleitenden Videosequenzen befehligt der Spieler auf chinesischer oder amerikanischer Seite eine Truppe mit bis zu 16 Zügen aus jeweils maximal fünf Kampfeinheiten. Jede der 30 Missionen in der Kampagne (Aufklärung, Befreiungs- und Geleitschutzaufgaben, Search & Destroy) wird zunächst in einem Textbriefing knapp umrissen – ehe es ernst wird, gibt der Geheimdienstscreen dann näher Auskunft über das Terrain, Gegnerpräsenz und Witterung. Nach diesen Vorgaben sind die geeigneten Platoons auszuwählen: Über 40 Tanks, Spähfahrzeuge, mobile Artillerie, Helikopter und Logistikeinheiten wie Transporter oder Räumpanzer stehen zur Verfügung. Die Zugführer bringen hier verschiedene Eigenschaften und Qualitäten mit, wobei der Kampferfahrung mehr Gewicht zufällt als beispielsweise der Beliebtheit im Team.

GAMEPLAY VOM GENERAL

Im Einsatz treffen 3D-Einheiten und -objekte aufeinander, mit den Cursortasten kann die Ansicht rotiert werden. Allerdings ist es nicht möglich, frei über die Karte zu scrollen: Die Kamera bewegt sich nur in einem kleinen Radius um das gerade angewählte Platoon. Weiter entfernte Gegner lassen sich (soweit sie im Bereich von Augen oder Radar liegen) per Tastendruck auf der taktischen Karte orten, wo sie genau wie Verbündete farbig symbolisiert werden. Das Geschehen läuft unterdessen in Echtzeit weiter, während ein rechter Mausklick selbst im Pausenmodus über Art und Zustand der Truppe informiert – was für Freund und Feind gleichermaßen gilt.

Im Unterschied zu anderen Genrebeiträgen dürfen bei Force 21 keine einzelnen Einheiten gesteuert werden, in der 3D-Ansicht und auf der taktischen Karte befehligt man ausschließlich ganze Züge. Das sich daraus ergebende, etwas spröde Gameplay mag ein Resultat der Mitarbeit von Vier-Sterne-General a.D. Frederick Franks sein, der im Irak-Konflikt Sektionskommandant der US-Armee war. Ob der Mann auch dafür verantwortlich gemacht werden kann, daß beim Erteilen von Marsch- und Feuerbefehlen mit der rechten Maustaste schon mal versehentlich ein eigenes Gebäude eingeebnet wird, muß indessen bezweifelt werden.



Marsch- und Feuerbefehl liegen gleichermaßen auf der rechten Maustaste – die Folge sind gelegentliche „Eigentore" wie dieses



Die Grafikeffekte sind eher bescheiden: Hier der Abschuß von Boden-Luft-Raketen auf Hind-Helis

UNKLARE FRONTEN

Insgesamt geht die Steuerung freilich recht flott von der Hand, auch wenn die Icons eindeutiger gekennzeichnet sein könnten. Die Musik mit ihren chinesisch angehauchten Folkloreklängen ist gewiß nicht jedermanns Sache, was auch für das gesamte Spiel gilt: Während am wenig effektreichen 3D-Schlachtfeld in Echtzeit (zu) viele Dinge parallel geschehen, läßt der Pausenmodus ein „rundenlastiges" Vorgehen zu – das Ergebnis ist weder Fisch noch Fleisch. Einzig, wer sich schon immer mehr Realismus in der dritten Spieldimension gewünscht hat, mag daher mit Force 21 restlos glücklich werden. (mt)



Ganz persönlich



Szenario und Präsentation sind hier für meinen Geschmack etwas zu martialisch, der trockenen Atmosphäre fehlt ein ironisches Augenzwinkern. Wem kann ernsthaft wohl dabei sein, wenn auf Internetseiten zum Spiel der Ausbruch des dritten Weltkrieges bejubelt wird – außer vielleicht alten Falken wie dem Autor und Red-Storm-Gründer Tom Clancy und seinem „Generalberater" Frederick Franks? Nicht falsch verstehen: Als PC-Strategie aus Leidenschaft weiß ich Realismus am Monitor durchaus zu schätzen, verbohrtes Säbelrasseln und knöchernes Gameplay aber weniger.

Trille

Force 21
(Red Storm/Take 2)

3D-Strategie für Realos

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

69%

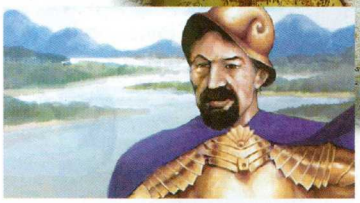


Grafik	*72%*
Sound	*68%*
Steuerung	*74%*
Motivation	*66%*

Datenträger	1 CD, 133, 241 oder 277 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 800 x 600 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler per LAN und Internet
Online-Info	www.redstorm.com

Total Annihilation Kingdoms

Vor knapp zwei Jahren gingen die Designer von Cavedog und Boneyard als Sieger aus dem Krieg zwischen Menschen und Aliens hervor: Im Dezember '97 gab es einen Hit für „Total Annihilation". Den Rückkampf tragen Echtzeitstrategen nun in der Fantasy-Welt Darien aus.

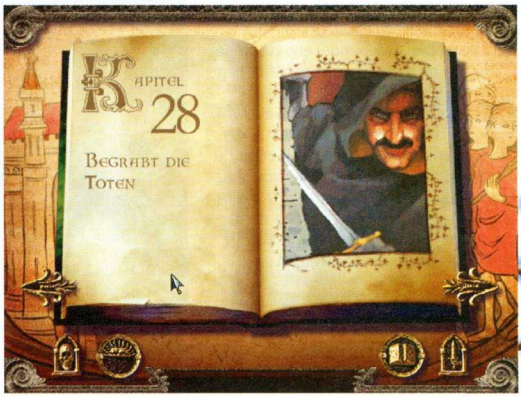




Intro und Zwischensequenzen bestehen bloß aus gescrollten und gezoomten Standbildern, verströmen aber dennoch Atmosphäre

Zaubersprüche statt Kampfroboter

...lautet die Devise im Konflikt zwischen den Königreichen Veruna, Zhon, Taros und Aramon. Freie Seitenwahl hat der Spieler dabei freilich nur in den 28 Schnellstart-Missionen, während die Kampagne auf Abwechslung setzt: In 47 Aufträgen muß man hier wechselseitig Partei ergreifen. Man startet den Feldzug mit den Truppen der Amaron, wo erst mal nur ein Stützpunkt errichtet und ein Bote sicher ans Ziel gebracht werden soll. Später stehen noch die Verteidigung von Burganlagen und Angriffe auf Dämonennester auf dem Dienstplan, während auf Seiten der Widersacher dann auch mal Dörfer eingeebnet und Ernten vernichtet werden sollen.



Es gibt nur eine Kampagne, deren 47 Missionen sich auf alle vier Konfliktparteien verteilen

Die glorreichen vier



Die Bewohner von **Amaron** mißtrauen aller Art von Kampfmagie. Sie verlassen sich am Feld der Ehre auf schlagkräftige Ritter, Spione, Bogenschützen und gewaltige Katapulte.



Das zerklüftete Reich von **Zhon** bringt wilde Orks, Trolle und Minotauren hervor, die Luftherrschaft sichert man sich dort mit angeheuerten Greifen und Drachen.



Die Handelsleute von **Veruna** ziehen mit kampfstarken Schlachtschiffen und geräumigen Transportbooten ins Gefecht, besitzen Musketen und können riesige Seemonster zu Hilfe rufen.



In den Rekrutierungsbüros von **Taros** stehen Zombies, Hexen und Schwarze Priester Schlange, zwecks schlagkräftiger Artillerie züchtet man hier feuerspuckende Käfer heran.

Auf Mana gebaut

…ist diese Fantasy-Welt wortwörtlich: Wenn Magier, Schamanen und Hexer statt Handwerkern die Gebäude hochziehen, kommt eben Mana statt Mörtel zum Einsatz. Auch für die Erschaffung der insgesamt 70 verschiedenen (Kampf-) Einheiten des Spiels wird der gute Stoff benötigt. Um an ihn zu gelangen, müssen Quellen erobert und mit einem Mana-Stein besetzt werden – wo die Energie am ergiebigsten sprudelt, ist der Sieg nicht weit.
Kein übermäßig komplexes Ressourcenmanagement also, und auch die Gefechte zeigen sich geradlinig-genrekonform. Wenn Schwertschwinger, Bogenschützen, berittene Soldaten und Zauberer gegen modrige Zombies, Skelette oder Feuerkäfer antreten, kommt die allseits bekannte Steuermethode zum Einsatz: Einzeln oder in einem Zugrahmen gebündelt, werden die Truppenteile via Waypoints über scrollbares Iso-Terrain beordert und zu Angriff, Verteidigung oder Patrouille verdonnert. Sprüche wie Feuerregen oder Meteoritenschauer gibt es nicht allzu viele, auch sie lassen sich dem Feind komfortabel per Mausklick entgegenschleudern.



Nur Charaktere mit Lizenz zum Zaubern können (mit Mana) Gebäude errichten

Hohe Hardwarehürden



Auch ohne 3D-Karte ist die Iso-Grafik sehenswert, mit Beschleuniger gewinnen vor allem die Lichteffekte an Volumen

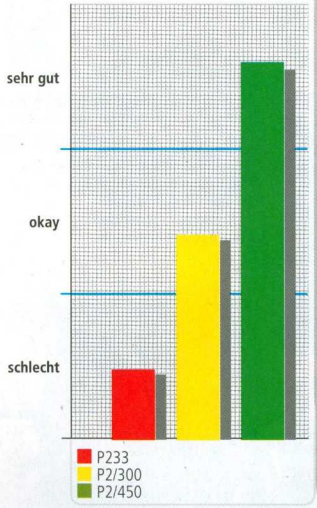
Die isometrische Grafikperspektive mag nicht mehr ganz State of the Art sein, bei (optionalem) Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte wird jedoch nicht an Lichteffekten gespart – Animationen und Gesamteindruck sind recht gut. Auch die Beschallung aus Begleitmusik, Soundeffekten und unaufdringlichen Rückmeldungen bzw. -grunzern bietet erst mal keinen Grund zur Klage. Es sei denn, man könnte nicht mit einem gehobenen System aufwarten: Mit dem vom Hersteller als Mindestanforderung angegebenen P233 geht das Tempo bei hohem Feindaufkommen kräftig in die Knie. Und wer seine Festplatte nicht gleich mit vollen 300 MB an Programmdaten belasten möchte, wird zusätzlich mit langen Ladezeiten bestraft.
Weil TA: Kingdoms aber nur in Sachen Hardware ein wirklich anspruchsvolles Programm ist, finden Genreneulinge hier einen guten Einstieg. Echtzeitprofis hingegen wird der Schwierigkeitsgrad gerade in den ersten 20 Missionen nahezu lachhaft erscheinen. Klare Fronten also. (rf)

Pro & Kontra

- * 70 verschiedene Einheiten
- * gute Gegner-KI
- * packender Storymodus
- * integrierter Missionseditor
- * variable Spielgeschwindigkeit

- * nur eine Kampagne
- * hohe Hardware-Anforderungen
- * sehr niedriger Schwierigkeitsgrad

Leistungscheck
(800 x 600 Pixel, alle Details)



Total Annihilation: Kingdoms
(Cavedog/Boneyard/GT Interactive)

Echtzeitstrategie für Einsteiger mit guter Hardware-Ausstattung

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

76%



Grafik	79%
Sound	79%
Steuerung	77%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 82 oder 303 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser P300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, unterstützt alle gängigen 3D-Karten
Sound	Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN und Internet
Online-Info	www.gtinteractive.com

BRAVEHEART

Die Deutschen spielen gerne Wirtschaftssimulationen und lieben Echtzeitstrategie – die Schotten spielen gerne Dudelsack und lieben ihren Kilt. Was sagen uns diese Klischees über den Genremix zum Oscar-prämierten Highlander-Movie? Alles und nichts...



Renderintro und Zwischensequenzen versuchen, die Atmosphäre des Films zu vermitteln, scheitern aber an ungelenken Animationen



Schick mit 3D-Turbo, häßlich im Softwaremodus: die Kavallerie



Die Kommandozentrale besteht aus 12 Verwaltungsscreens, hier der Hauptstadtbildschirm

Eine Kamerafahrt über sattgrüne Highlands endet im blau-weiß geschminkten Gesicht Mel Gibsons, der hier als Renderfigur den schottischen Nationalhelden William Wallace personifiziert. Im folgenden soll „Braveheart" die Engländer aus dem Land jagen und die Herrschaft über die Heimat erlangen.

Zu Beginn wählt der Spieler unter vier Schwierigkeitsgraden und schließt sich einem Clan an: 16 historisch verbürgte Großfamilien stehen zur Auswahl, brave Bauern ebenso wie kriegerische Keulenschwinger. Jeder Clan hat zwei Anführer, deren Eigenschaften wie Führungsqualität oder Kampfkraft sich noch in engem Rahmen abändern lassen. In einem weiteren Optionsmenü lassen dann Automatisierungsfunktionen und flexibles Regelwerk viel (Spiel-)Raum für Individualisten im Schottenrock, doch bereits hier kommt man ohne intensives Handbuchstudium nicht weit – wie auch im Spielverlauf sind die Menüpunkte alles andere als selbsterklärend.

Zentrales Steuerelement ist der 2D-Modus als rundenbasierter Schottlandmanager. Auf satten zwölf Bildschirmen werden von hier aus Arbeiter (etwa als Bäcker, Schneider oder Bergleute) eingeteilt, Karawanen mit den 45 Handelsgütern ausgeschickt, Truppen aufgestellt, Stadtwachen und Eskorten bestimmt, Späher und Spione entsandt, Steuern erhoben sowie diplomatische Beziehungen gepflegt. Und jeder Spielaspekt, den man der Automatik anvertraut, steht gegenüber der persönlichen Fürsorge auf verlorenem Posten. Besonders nachteilig wäre diese Position für die Streitmacht aus 17 Einheiten. Die Armee kann im Stil eines Rollenspiels mit über 50 Nah- und Fernwaffen ausgerüstet werden, wobei die einzelnen Truppenteile ihre Werte für Rüstung, Schlagkraft und Kampferfahrung im Verlauf des Spiels steigern. Kavallerie und drei Belagerungsmaschinen wie Katapulte komplettieren die strategischen Möglichkeiten.

Schlachtfelder für Busineß-Bravehearts

Die kriegerischen Auseinandersetzungen finden in sehr ansehnlicher, voll dreh- und zoombarer 3D-Grafik statt. Doch nicht bloß Clippingfehler trüben den Augenschmaus: Trotz des großen Zoomfaktors und der Tastaturshortcuts geht im Schlachtgetümmel schnell mal die Übersicht verloren – was im 2D-Teil an Kontrollmöglichkeiten zu viel ist, geht dem Feldherrn hier ab. Andererseits wird Eigeninitiative in der eigenen Truppe klein geschrieben. Auf Mausklick wechseln die Verbände zwar brav von Reihen- in Keil-

formation, doch im Falle eines Angriffs werden selbst ungünstige Positionen gehalten. Die Gegner wiederum agieren häufig recht geschickt, dann wieder ergreifen sie trotz Überzahl die Flucht. Unter dem Strich hinterläßt Braveheart somit einen etwas uneinheitlichen Eindruck: Die gute 3D-Engine scheint auf den umfangreichen Wirtschaftsteil aufgepfropft, für die rollenspielmäßig liebevoll aufgepäppelten Truppen wäre ein Rundenkampfsystem angemessener gewesen. Echtzeitstrategen könnten sich also überfordert fühlen, Wirtschaftssimulanten müssen sich erst mit den Kämpfen anfreunden. Wir raten beiden Fraktionen daher zu einem Probespiel, ehe der Geldbeutel gezückt wird. (mt)



Der Spielrhythmus leidet unter der Echtzeit-Hektik, ein Rundenkampfsystem wäre angemessener gewesen

Braveheart
(Red Lemon/Eidos)

Umfangreiche Wirtschaftsstrategie mit 3D-Echtzeitgefechten

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

71%



Grafik	80%
Sound	75%
Steuerung	66%
Motivation	70%

Datenträger	1 CD, 380 bis 480 MB auf der HD
System	ab einem P233 (P2/266 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, 3D-Beschleuniger werden unterstützt (Glide, Direct3D und OpenGL)
Sound	Effekte, Sprachausgabe und Musik (4 Audiotracks) getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.eidos.de

Spiele - Versand

5th Element	KD	29,90	Fighter Pilot	KD	39,90	Leisure Suit Larry Collection	KD	39,90
A-10 Warthog*	KD	75,90	Fighting Steel	KD	74,90	Links LS 99	KD	79,90
ACM1918*	EdA	69,90	First Aid 2000	KD	61,90	LKW Raser - Hard Truck	KD	49,90
Age of Empires	KD	49,90	Fleet Command	KD	69,90	Lords of Magic Spec. Ed.	KD	67,90
Airline Tycoon - First Class*	KD	29,90	Flight Sim. 98 Geneva 2000	EdA	54,90	Machines	EdA	71,90
Ages of Myst (Riven + Myst)	KD	39,90	Flight Unlimited 2	KD	36,90	Mana: Der Weg der schw. Macht	KD	24,90
Ages of Empire Gold	KD	75,90	Flyt*	KD	74,90	Mechwarrior 3	KD	69,90
Aliens vs. Predator	KD	69,90	Force 21	KD	69,90	Mephisto Genius 99	KD	67,90
Alpha Centauri	KD	75,90				Micro Maschines V3	EdA	24,90
Anno 1602	KD	71,90	Galador	KD	47,90	Midtown Madness	KD	69,90
Anno 1602 Add-On	KD	34,90	Game Gallery	KD	59,90	Midway Arcade Greatest Hits 2*	EdA	59,90
Apache vs. Havoc	KD	74,90				MIG Alley*	KD	72,90
Anno 1602 I. N. d. Kö.Add-On	KD	32,90	Gangsters	KD	79,90	Might & Magic 1-6 (1-5KE, 6KD)	KD	42,90
Army Men 2	KD	74,90	Flightsim. 98 - World of Flight	KD	82,90	Might & Magic 7	US	79,90
Army Men Classic	KD	29,90	Gold Games 3	EdA	54,90	Might & Magic 7*	KD	74,90
Asterix & Oberlix D. gr. Reise	KD	34,90	Grand Prix 500ccm	KD	49,90	Monkey Island 3	KD	42,90
Autobahn Raser	KD	37,90	Grand Prix Legends	KD	42,90	Motor Racer	KD	32,90
Baldur`s Gate	KD	55,90	Grand Theft Auto - London Mi.	EdA	37,90			
Baldur`s Gate Leg. d. Schwe.	KD	34,90	Grand Theft Auto	EdA	44,90			
Battle of Britain	KD	75,90	Grand Theft Auto + Mission	KD	62,90			
Blade*	EdA	72,90						
Bleifuss Compilation	EdA	47,90						
Bleifuss Rally	EdA	24,90						
Braveheart*	KD	82,90						
Bundesliga Stars 2000	KD	82,90						
Caesar 3	KD	78,90						
Caesar Gold	KD	39,90						
Castrol Honda Superbike	KD	79,90						
Civilization 2 Multiplayer	KD	42,90						
Civilization 2 Ultimate Multi.	KD	69,90						
Civilization Call to Power	KD	76,90						
Colin McRae Rally	KD	74,90						
Combat Flight Sim. (Flight.99)	KD	64,90						
C & C 1 Megabox	KD	32,90						
C & C 2 Megabox	KD	62,90						
C & C3 Tiberian Sun*	KD	88,90						
Commandos DV	KD	79,90						
Commandos: Auftrag der Ehre	KD	59,90						
Creatures 2	KD	39,90						
Creatures Abenteuer	KD	75,90						
Dark Projekt: Der Meisterdieb	KD	71,90						
Dark Stone*	KD	74,90						
Deathtrap Dungeon	KD	34,90						
Deo Gratias	KD	59,90						
Der Industrie Gigant	KD	29,90						
Der Kosar	KD	74,90						
Descent 3	KD	73,90						
Diablo + Mission-CD Hellfire	KD	39,90						
Die Völker	KD	71,90						
Die Wächter der Schatten	KD	61,90						
Discworld Noir	KD	79,90						
DSF Fußball Manager 98/99	KD	39,90						
DSF Golf 99	KD	49,90						
DSF Mega Pack	EdA	49,90						
Dungeon Keeper 2	KD	82,90						
Dungeon Keeper Gold	KD	34,90						
Earth 2150*	KD	72,90						
Earthworm Jim 3D*	KD	72,90						
Enemy Zero*	KD	67,90						
ESPN X-Games Pro Boarder	KD	74,90						
European Air War	KD	59,90						
Expendable	KD	69,90						
F1 Racing Simulation - Classic	KD	29,90						
FIFA Soccer 99	KD	79,90						

Bestell Telefon: 08122/9955434

E-Mail info@amphora.de

Bestell Fax: 08122/9955433

Versandkostenfrei ab 180,- DM Lieferwert

Komplette Liste im Internet !!

Internet: www.amphora.de

Euer Spiele Direktversand / Euer Spiele Online-Shop

CD - ROM GAMES

Grim Fandango	KD	74,90	Motor Racer 2	KD	74,90	Recoil	KD	59,90
Gute Zeiten-Schl. Zei. Fun Pack	KD	39,90	N.I.C.E. 2	KD	57,90	Redline	EdA	71,90
Half Life G. of the Year Lim. Ed.	KD	79,90	N.I.C.E. 2 Tune up	EdA	29,90	Requiem: Wrath of the Fallen	EdA	73,90
Hattrick Wins*	KD	72,90	Nescar Racing 2 + Trackpack	KD	22,90	Resident Evil	KD	27,90
Havy Gear 2	KD	78,90	Nescar Revolution	KD	79,90	Revenant*	KD	79,90
Hell-Copter	KD	62,90	Nescar Road Racing*	EdA	72,90	Ring der Nibelungen	KD	74,90
Heroes of Might and Magic 3	KD	74,90	Nescar`99	EdA	37,90	Rollercoaster Tycoon	KD	69,90
Hidden & Dangerous*	KD	74,90	NBA Live 99	KD	74,90	Rückkehr nach Krondor	KD	74,90
Hugo Gold	KD	39,90	Need for Speed 4	KD	75,90	Rush 2: Extreme Racing USA*	EdA	64,90
						Rushdown	KD	74,90
						Saga: Age of Vikings	KD	77,90

PC CD-ROM / News-Mail
Termine für Neuerscheinungen

amphora datentechnik

E-Mail: info@amphora.de

Hersteller Link`s / PC Cheats
Kindersoftware / Lösungsbücher

Hugo XL	KD	49,90				Sanitarium	KD	47,90
Imperialismus 2	KD	76,90				Savage Arena	KD	64,90
Incubation	KD	29,90				Shadow Company*	KD	74,90
Indiana Jones 3+4	KD	27,90	NHL Hockey `99	KD	74,90	Shadowman*	EdA	72,90
Interstate 82*	EdA	79,90	Oddworld: Abe`s Exodus	KD	69,90	Shogun*	KD	72,90
Jagged Alliance 2	KD	69,90	Official Formula 1 Racing	KD	82,90	Siedler 2 Gold	KD	29,90
Kanaan*	EdA	74,90	Outcast	KD	84,90	Siedler 3	KD	69,90
			Pandemonium 2 Classic	KD	29,90	Siedler 3 Mission CD	KD	29,90
Kings Quest 8	KD	73,90	Panzer General 4.0	KD	75,90	Silent Hunter II	KD	74,90
Knights and Merchants	KD	54,90	PC Games Collection V.1*	EdA	49,90	Silver	KD	77,90
Kurt: Der Fußball Manager 99	EdA	74,90	Phantasmagoria 2 (nicht indiziert	EdA	37,90	Sim City 3000	KD	82,90
Lamentation Sword	KD	54,90	Pizza Syndicate	KD	72,90	Sim City 3000 Add on	KD	33,90
Land der Hoffung	KD	79,90	Player Manager 99*	KD	69,90	Soulbringer*	KD	74,90
Lands of Lore 3	KD	75,90	Populous- The Beginning	KD	82,90	South Park	EdA	69,90
Legacy of Kane-Soul Reaver*	KD	79,90	Populous- The Begi. Unent. Welt	KD	29,90	Specops	KD	44,90

Komplette PSX, N64 und Game Boy Liste im Internet

Prince of Persia 3D	KD	75,90	Sports Car GT	KD	74,90
Pro Pilot 99	EdA	78,90	Star Trek Birth of the Federation	KD	72,90
Professor Tim (Verrü. Werk.)	KD	29,90	Star Wars: Behind the Magic	KD	49,90
Quest for Glory 5: Drachenf.*	KD	82,90	Star Wars: Droids	KD	68,90
Racing Simulation 2	KD	54,90	Star Wars: Dunkle Bedrohung	KD	59,90
Rage of Mages 2	KD	82,90	Star Wars: Racer	KD	69,90
			Starcraft	KD	82,90
			Starcraft Brood War	KD	34,90
			Starsiege	KD	75,90
			Street Wars*	KD	77,90
			Star Wars: Rebellion	KD	79,90
Railroad Tycoon 2	KD	72,90	Star Wars: Rogue Squadron	KD	77,90
Railroad Tycoon 2-The 2. Cen.	KD	34,90	Star Wars: Shad. of the Empire	EdA	37,90
Rainbow Six	KD	44,90	Superbike World Champ.	KD	74,90
Rainbow Six Gold	EdA	82,90	Tektos*	EdA	69,90
Rainbow Six: Eagle Watch	EdA	34,90	Test Drive 4x4	KD	79,90
Rally Championship 99*	KD	74,90	Test Drive 5	KD	79,90
Rayman Gold*	KD	42,90	The Art of War 2*	KD	74,90
Rebel Assault 2	KD	34,90	TOCA 1 Touring Car Champ.*	KD	32,90
			TOCA Touring Car Racing 2	KD	74,90
			Tomb Raider 2 Directors Cut	KD	42,90
			Tomb Raider 3	KD	79,90
			Tomb Raider Directors Cut	KD	44,90
			Tonic Trouble*	EdA	74,90
			Total Annihilation Kingdoms	KD	79,90
			Trespasser	KD	74,90
			Turok 2 (UK-Version)	KE	79,90
			Turok 2: Seeds of Evil	KD	77,90
			UEFA Champions League 98/99	KD	82,90
			Ultima Online 2nd Age	KD	74,90
			Unreal	KD	34,90
			Unreal Miss.: Return to Na Pali	KD	32,90
			Unreal Tournament*	KD	72,90
			Unter schwarzer Flagge*	KD	78,90
			Uprising 2	KD	75,90
			V-Rallye	KD	74,90
			Warcraft 2 Battlechest	KD	34,90
			Warhammer 4000: Rites of War*	KD	75,90
			Warhammer Collection	KD	29,90
			Warlorn*	KD	82,90
			Warzone 2100	KD	79,90
			Welt der Wunder 4	KD	39,90
			Welt der Wunder 5*	KD	39,90
			Wet Attack	KD	84,90
			Wing Commander Pro. Class.	KD	34,90
			WinSchaftkopf PRO	KD	42,90
			WinSkat PRO	KD	42,90
			World War 2 Fighters	KD	74,90
			Worms 2 - Classic	KD	27,90
			X-Beyond the Frontier	KD	73,90
			X-Files: Das Spiel	KD	79,90
			X-Wing Alliance	KD	74,90
			X-Wing vs. Tie & Balance of Po.	EdA	59,90
			You don`t know Jack 2	KD	69,90

amphora`s Special

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

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



Might and Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR

Wo bis zur Veröffentlichung des sechsten Teils der Rollenspielsaga noch fünf Jahre ins Land gezogen waren, hat New World Computing den Kampf um Blut und Ehre in nur 15 Monaten vorbereitet – zu wenig Zeit für Neuerungen?

Es war einmal...



Auf der Trainingsinsel wird dem Spieler eine hilfreiche Beraterin zur Seite gestellt

Durch die stärkere Charakterspezialisierung muß mehr denn je auf die Zusammenstellung der Party geachtet werden

Zumindest das Szenario und die Vorgeschichte wurden runderneuert – mit dem Nachteil, daß wieder keine altgediente Kämpferriege importiert werden kann. Der Vorteil liegt in der Anbindung zu den Geschehnissen im strategischen Ableger „Heroes of Might and Magic 3", denn auch hier wird nun in bzw. um Erathia gekämpft. Dazu schnitzt man sich erst mal aus neun Charakterklassen ein Heldenquartett und begibt sich damit auf eine harmlose Schnitzeljagd. Doch nachdem die Party des Spielers erwartungsgemäß den einführenden Wettkampf für sich entschieden und Burg Harmondale nebst umliegender Ländereien als Siegpreis errungen hat, zeigen sich schnell die Schattenseiten der Regentschaft: Die Bevölkerung ist mißtrauisch, das Schloß verfallen und darüber hinaus von Ungeziefer sowie einer ganzen Schar Goblins besetzt.

Um das Anwesen wieder instandzusetzen, empfiehlt der hilfsbereite Butler einen Abstecher ins Zwergenreich. Dort warten ein paar härtere Gegner als die schnell vertriebenen Goblins sowie viele weitere Quests, da jeder Gesprächspartner einen Gegenwert für Informationen oder Hilfeleistungen verlangt. Also führt die Reise weiter nach Süden, wo versteinerte Zwerge aus der Gewalt einer Medusenhorde befreit werden müssen. Kaum ist der letzte Grubengnom erlöst und die eigene Burg auf Vordermann gebracht, melden sowohl die Elfen der nördlichen Waldgebiete als auch die menschlichen Herrscher Erathias Ansprüche auf Harmondale an. Natürlich kann das Vertrauen der jeweiligen Parteien nur durch die Erfüllung weiterer Aufgaben erschlichen werden – wie im Vorgänger mangelt es also wahrlich nicht an Aufträgen, über die wieder automatisch Buch geführt wird.

Harte Zahlen

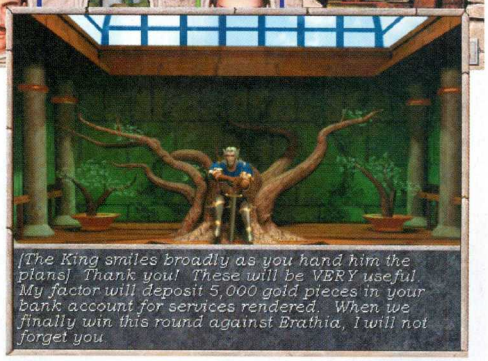
Charaktergenerierung: 4 Rassen, 20 Porträts, 9 Klassen, je 9 Skills zur Auswahl
Party: 4 Charaktere (plus max. 2 CPU-Recken), eigenes Schloß zum Aufbewahren von Gegenständen
Beförderungen: 34 Skills und Levelaufstiege (max. Stufe 100) in Gilden, Rangaufstiege bei Einzelpersonen (4 Stufen)
Magie: 9 Schulen, jeweils max. 11 Sprüche, abhängig von Charakterklasse, erlernbar

Alles schon mal dagewesen?

Die geradezu exzessive Nichtlinearität des Gameplays läßt dem Abenteurer viele Freiheiten. Die aufgefaserten Handlungsstränge dürfen nach Belieben verfolgt werden, ein temporäres Ultimatum wird nur selten gestellt. Auf der anderen Seite versinkt die Rahmenhandlung jedoch mehr und mehr im Chaos: „Jaja, wir kümmern uns gleich um die Forderung des Elfenkönigs, wir wollen nur noch eben das Geisterhaus dort drüben ausräuchern! Und wenn wir schon mal da sind, schauen wir gleich noch in der Hafenstadt vorbei. Hey, das Schiff ist gerade angekommen! So ein Zufall, wo das wohl hinfährt…?"
Es ist somit leicht möglich, sich in 20 Quests gleichzeitig zu verfransen – bis man schließlich nur noch alle Häuser nach neuen Hinweisen abklappert. Aber das war ja im Vorgänger auch nicht anders, und von dort wurden so gut wie alle Elemente des Spiels praktisch unverändert übernommen. Charaktererstellung und -steigerung, die wahlweise in Echtzeit oder Kampfrunden auszufechtenden Scharmützel sowie Details von den allseits beliebten Obelisken über Stallungen bis hin zu Lehrmeistern – alles schon mal dagewesen. Immerhin läßt sich die Keyboardsteuerung nun frei belegen, auf Tastendruck zeigt die Automap jetzt den Namen eines Gebäudes an, und die Grafik unterstützt endlich auch Direct3D-Beschleuniger.



Dank neuer Bewegungsmöglichkeiten bietet der Rundenkampf weitaus bessere Überlebenschancen als die ebenfalls möglichen Echtzeitgefechte



Eine Zeitlang ist es möglich, Elfen und Menschen gegeneinander auszuspielen, dann muß Partei ergriffen werden

Das Spiel im Spiel: Arcomage

Nach dem Vorbild japanischer Rollenspiele gibt es hier ein **Subgame im Stil des populären Sammelkartenspiels „Magic: Die Zusammenkunft"**. Man findet es in einer Höhle im Südosten der Harmondale-Karte, in welche man von Darron Temper, einem Einwohner Harmondales, geschickt wird. Fortan kann in 13 Tavernen um die Arcomage-Meisterschaft gezockt werden, wenn auch nur gegen einzelne Computergegner. Für den Sieg gibt es dann neben Barem von Gina Barnes in Steadwick/Erathia nochmals eine Belohnung.

Sinn des Spiels ist entweder der Aufbau des eigenen Turms, die Zerstörung des feindlichen oder das Aufstocken von Ressourcen, wobei die Siegbedingungen von Kneipe zu Kneipe wechseln



Mut zur Häßlichkeit

Der erhoffte Grafikboost erweist sich freilich als Schuß in den Ofen. Die Entwickler waren offenbar nicht in der Lage, aus 3D-Karten verschiedenfarbige Texturen der Nicht-Spieler-Charaktere zu kitzeln – die angesetzte Untergrenze von 8 MB RAM Grafikspeicher sei einfach zu niedrig gewesen, so die fadenscheinige Begründung. Zur allgemeinen Farblosigkeit gesellen sich aber auch noch fürchterlich unscharf gefilterte 2D-Monster, lasche Animationen und gar schauderhaftes Polygon-Pop-up. In der Tat sieht der wesentlich buntere Softwaremodus besser aus als die 3D-beschleunigte Optik – ein Novum!

Wenn Might and Magic 7 als technische Neuauflage des sechsten Teils trotzdem empfehlenswert ist, dann wegen der inneren Werte der Serie. Und die haben mit der frischen Storyline, den neuen Örtlichkeiten und Personen sogar noch gewonnen. So richtig darüber freuen werden sich in erster Linie die alten Fans, zumal das anspruchsvolle Gameplay so manchen Neuabenteurer überfordern dürfte. Wer nicht mit beinharten Fights, uferlosen Aufträgen und ständiger Geldknappheit leben kann, wird in diesem Rollenspiel trotz automatischer Heldenreinkarnation im Todesfall keine Rolle spielen wollen. (mz)

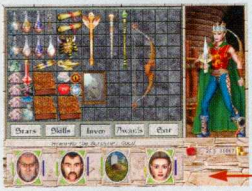
Ganz persönlich



Markus

Um es nochmals zu betonen: Might and Magic 7 ist ein sehr motivierendes Rollenspiel alter Schule, an dem vor allem Freunde des Vorgängers und Liebhaber langer Einkaufslisten viel Spaß haben werden. Andererseits sollten sich gerade Genreneulinge auf etliche Schwächen in Handling und Präsentation einstellen, von denen ich hier mal meine ganz persönlichen „Top Ten" zusammengefaßt habe:













10. Für Einsteiger nicht weiter tragisch, für echte Fans sogar ein Muß, dem Spieleredakteur jedoch ein Dorn im Auge: Technische und inhaltliche Unterschiede zum Vorgänger sind praktisch nicht vorhanden.

9. Das Gameplay tendiert stark zu Hack'n'Slay, die wenigen Rätsel werden durch unzählige Kämpfe gestreckt.

8. Unendlich viele Pfeile machen gefährliche Nahkämpfe während der ersten zehn Spielstunden überflüssig – zumindest bei Rundengefechten.

7. Stets muß man darauf achten, den richtigen Charakter zu aktivieren, bevor man eine Falle entschärft oder im Laden feilscht – lästig!

6. Hinweise auf die Lösung einer Quest gibt es nur wenige, auch die Aufträge selbst sind oft schwammig formuliert.

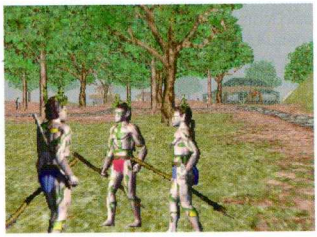
5. Einkaufen (zu) leichtgemacht: Anfänglich kann es geschehen, daß man „aus Versehen" Skills oder Items erwirbt.

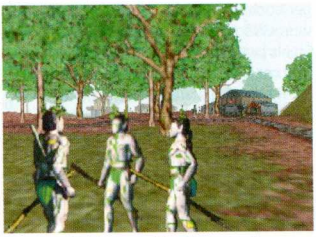
4. Die Steuerung ist logisch, aber oft umständlich. So kann man beim Zaubern nicht zwischen den Charakteren wechseln, ständig müssen Fenster geschlossen werden.

3. Die Direct3D-beschleunigte Grafik ist ein (schlechter) Witz, an den Softwaremodus kann man sich zumindest gewöhnen.

2. Die festgesetzte Anzahl an Lebenspunkten und (zu wenigen) Skillpoints bei Beförderungen läßt ein spannendes Zufallselement vermissen.

1. Nicht-Spieler-Charaktere versperren oft und gerne den Weg; ein einzelner Zwerg kann einen ganzen Gang blockieren!





Zum Vergleich: Derselbe Ort im Softwaremodus und mit Direct3D-Unterstützung – deutlich fallen die fehlenden Farben auf

Might and Magic 7
(New World Computing/3DO/Ubi Soft)

Quasi Teil sechs mit neuer Story, neuen Helden und neuen Quests

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

79%



Grafik	64%
Sound	80%
Steuerung	72%
Motivation	83%

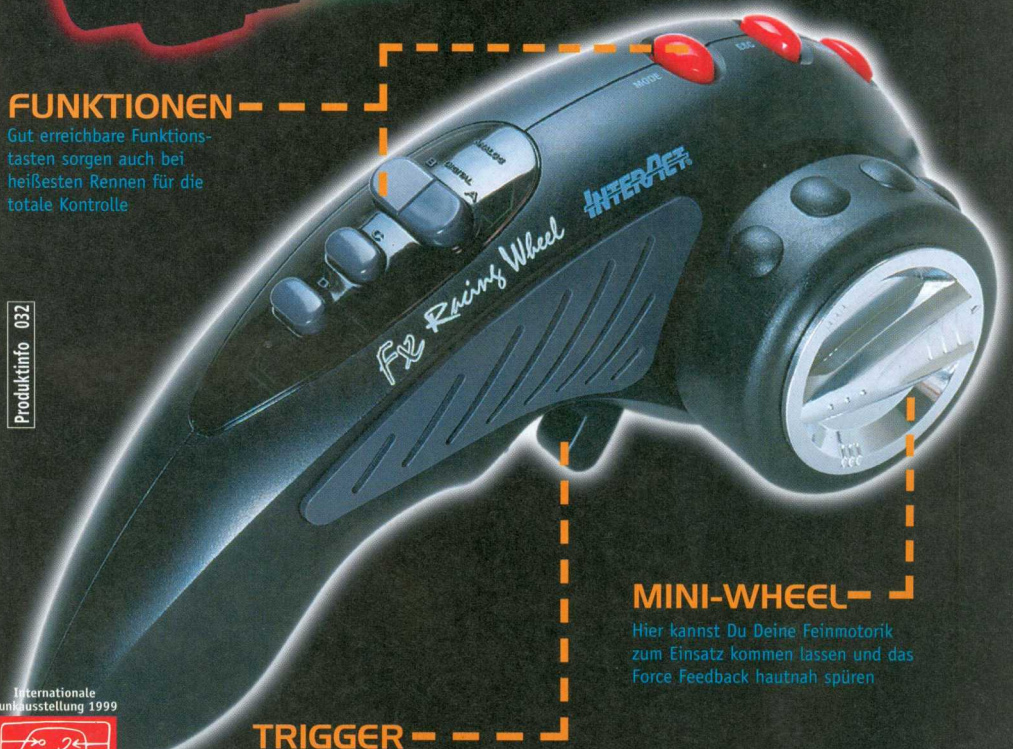
Datenträger	2 CDs, 375 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger (mind. 8 MB RAM) werden unterstützt
Sound	19 CD-Audiotracks, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.3do.com

100% Force Feedback für nur 99,- DM

FORCE FEEDBACK

fX RACING WHEEL

Mit dieser Technologie schaffst Du jedes Rennen!



FUNKTIONEN

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

MINI-WHEEL

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

TRIGGER

Triggertaste für die genaueste Regulierung von Gas und Bremse

Produktinfo 032

Internationale Funkausstellung 1999

Your world of consumer electronics

Berlin, 28. August – 5. September

Halle 4.1b, Stand 04

BRAVO SCREENFUN 1

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

INTERACT®

2,3

GameStar 01/99

Interact FX Racing Wheel

2.Testsieger in 01/99

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

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

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

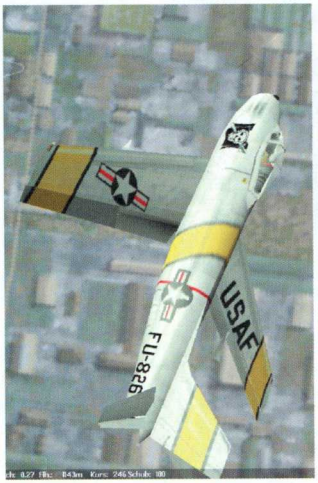
MiG Alley



Auch ungelenkte Raketen kommen zum Einsatz, eignen sich aber nur für Bodenziele

Nach dem WW1-Flugi „Flying Corps" wagen Rowan Software und Empire den Sprung ins Zeitalter der Jets – und unterstellen dem Spieler gleich die kompletten UN-Luftstreitkräfte des Koreakrieges. Keine leichte Aufgabe...

Hier müssen also nicht nur vier historische und alles andere als stabile US-Jäger (im Netzwerk auch zwei MiGs) geflogen, sondern sämtliche Einsätze auch akribisch geplant werden. Zwar läßt sich die Vorbereitungsphase weitgehend automatisieren, dennoch ist bei den Mini-Briefings und Wegpunktbeschreibungen höchste Aufmerksamkeit gefordert. Wer sich nicht merkt, wo Panzerverbände oder Luftabwehrbatterien positioniert sind, gerät aufgrund der kargen Cockpitkarte schnell in ernste Schwierigkeiten.
Und selbst wenn nach einem Absturz die Militärlaufbahn nicht sofort beendet ist, sind die Folgen doch unangenehm. Da sich alle Aktionen auf die dynamische Kampagne auswirken, wird Versagen mit überrannten Stellungen und aufgeriebenen Bodentruppen bestraft – kurz, es verschiebt sich der gesamte Frontverlauf zum Nachteil des Spielers. Der braucht sich aber nicht gleich auf den totalen Krieg einzulassen, sondern kann sich zunächst an fünf Teilkampagnen versuchen oder einige Einzelmissionen fliegen. So oder so sind Feinde in der Luft trotz Radar kaum auszumachen, und von den angeblich mindestens 50 gleichzeitig simulierten Flugzeugen fehlte im Test jede Spur. Okay, nicht ganz, denn *irgendwo* passiert immer etwas – nur leider meist



In hohen Realismusstufen geraten die alten Mühlen schnell ins Trudeln



Auf dieser Karte werden sämtliche UN-Aktivitäten koordiniert

weit von der eigenen Flugroute entfernt. Was bleibt, ist eine Simulation mit starker strategischer Komponente, aber nur durchschnittlicher Grafik und arg schwach zusammengefügtem (englischem) Funkverkehr. (mz)

Ganz persönlich

Nicht enden wollende Menüs und die spartanische Präsentation haben meiner Begeisterung für diese Simulation herbe Dämpfer versetzt. Auch merkt man beim Betrachten der Schwarzweiß-Infofilmchen erst, wie wenig Atmosphäre im Spiel trotz aller taktischen Planung aufkommen mag: Wegpunkte abklappern, MiGs oder Panzer abschießen und die Artillerie umgehen – nicht genug, um den Funken zünden zu lassen.



Markus

MiG Alley
(Rowan/Empire)

Taktisch-trockene Flugsimulation zum Koreakonflikt

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

66%



Grafik	64%
Sound	52%
Steuerung	70%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 246 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1152 x 864 Pixel, Details regelbar, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke regelbar, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	deutsch mit englischer Sprachausgabe
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.empire.co.uk

ARI GAMES

LKW-RASER

HARD TRUCK











Produktinfo 019

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



Der Pressetext kündet von einer „Flugsimulation mit einmaligem Realismus" – die Wahrheit sieht leider anders aus: Wer am Computer mit Take 2 und Terminal Reality abhebt, muß gerade die Wirklichkeitsnähe am harten Boden der Tatsachen zurücklassen.

Als luftige Spielwiese steht dem Zivilpiloten hier im wahrsten Sinne des Wortes die ganze Welt offen, denn der integrierte Flugplaner offeriert auf seiner scroll- und zoombaren Karte mehrere tausend internationale Start- und Landeplätze. Zum Reiseantritt stehen fünf Flugzeuge bereit: Cessna 172R Skyhawker, Piper Navajo Chieftain, Raytheon Hawker 800XP, Piper Malibu Mirage und Beechcraft King Air B200 verfügen alle über ein interaktives und schwenkbares 3D-Cockpit sowie eine scrollbare 2D-Alternative.

Wie beim „Flight Simulator" von Microsoft lassen sich die wichtigsten Funktionen wie GPS, Landkarte oder Air Traffic Control als Fenster einblenden, doch die Landschaftsgrafik nimmt sich vergleichsweise bescheiden aus. Zwar hat man Satellitenmaterial eingescannt und über Höhenparameter gespannt, doch größere Ansammlungen von Polygongebäuden finden sich lediglich in fünf US-Städten – das übrige Fluggebiet wirkt leer und somit nur aus großer Höhe ansehnlich. Vor allem kann der Spieler darin Dinge anstellen, die den vom Werbetext beschworenen Realismus geradezu verhöhnen: Mit einer Cessna sind mitunter Manöver möglich, die selbst Kunstflugmaschinen überfordern würden!

Hier spricht Ihr Pilot...

Positiv fiel dagegen die Möglichkeit auf, via Internet die aktuellen Wetterdaten des jeweiligen Fluggebietes integrieren zu können. Und der wie in Novalogics „F-22 Lightning 3" mögliche Mikrofon-Chat macht auch unter „zivilen" Multiplayern noch durchaus Laune. Ein Editor für eigene Maschinen ist ebenfalls bereits angekündigt, weshalb das Programm unter dem Strich doch recht gut gefällt. (rf)



Wolkig, aber heiter: Der Himmel ist in mehreren Schichten sehr räumlich wattiert



Auf einer zoom- und scrollbaren Weltkarte offeriert der Routenplaner mehrere tausend Flugplätze



Die 3D-Cockpits der fünf Maschinen sind schwenkbar, die Geländeformationen wirken nur aus großer Höhe ansehnlich

Fly!
(Terminal Reality/Take 2)

Zivil-Flugi mit Sprechfunk für Multiplayer

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

Solo	Multi
70%	74%

Solo		Multi
71%	Grafik	71%
60%	Sound	70%
70%	Steuerung	72%
68%	Motivation	76%

Datenträger	3 CDs, ab 350 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 oder 800 x 600 Pixel, Direct3D- und 3Dfx-Karten werden unterstützt
Sound	Musik nur in den Menüs, Sprechfunk im Multiplayer-Modus
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick und Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt), Mikro (liegt nicht bei)
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	Flugrennen für 2 Spieler über (Null-)Modem und bis zu 8 via Internet oder LAN
Online-Info	www.iflytri.com

SCHLUSS
MIT DER FAULENZEREI!

Erschaffen Sie neue Welten mit dem SIEDLER III LEVEL EDITOR!



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

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

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

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

Jetzt auf PC CD-ROM!

GOLD PLAYER * für DIE SIEDLER III

GameStar Die Siedler 3

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

www.siedler3.de

Produktinfo 031

Parallel zum Start in die Bundesliga Saison 1999/2000 betreten die neuen Digi-Stars von Electronic Arts den Rasen. Hausgemachte Konkurrenz für die FIFA-Serie? Keineswegs, eher die actiongeladene Ergänzung zur Sportspiel-Legende.

BUNDESLIGA STARS 2000

Die Optionen

...sind im Gegensatz zu den FIFA-Games schon mal arcade-mäßig überschaubar, da man sich hier fernab von Nationalmannschaften und ausländischen Vereinen ganz auf die 18 Bundesligisten konzentriert. Die einheimischen Klubs bestreiten Freundschaftsspiele oder eine komplette (auf Wunsch auch benutzerdefinierte) Saison inklusive Pokalwettbewerben. Wer mag, kann sich aber mittels Editor auch eine eigene Elf zusammenstellen. Im Trainingsmodus ist die Zahl der Kicker beider Mannschaften beliebig wählbar, zudem läßt sich das Elfmeterschießen üben. Wer lieber gleich loslegt, darf unter drei Schwierigkeitsgraden wählen, die Spielgeschwindigkeit bestimmen sowie CPU-Unterstützung bei Flanken, Schüssen und Aufstellung bzw. Auswechslungen anfordern.

Darüber hinaus gibt es die genreüblichen Manipulationen an Regelwerk, Schiedsrichterstrenge und Spieldauer. Letztere beträgt zwischen vier und zwanzig Minuten, den vollen Kick über reale 90 Minuten spart sich EA für „FIFA 2000" auf. Hier soll es ja wie gesagt mehr um flotte Action gehen, dennoch kann im Team-Management auch ein wenig am System bzw. der Taktik gefeilt werden. Dazu zählt unter anderem das Festlegen der Schützen für Standardsituationen sowie eventuelles Elfmeterschießen. Und Statistiken wie z.B. die aktuelle Torjägerliste fehlen natürlich ebenfalls nicht.



Treffer werden mit Replays aus unterschiedlichen Perspektiven zelebriert

Stars für die Stars

Wie im richtigen Fußballerleben lernen die Kicker auch hier dazu – solange sie erfolgreich sind. Denn für ein **Punktesystem mit Anleihen bei Rollenspielen** bekommen die Stars nach einem Sieg 50 Zähler gutgeschrieben, bei einem Unentschieden erhält jedes Team 25 der sogenannten Star-Punkte. Pro Tor gibt's noch mal zehn, wenn's besonders schöne Treffer („Star-Tore") waren, weitere 25 pro Stück als Bonus. Fairplay und Spieler des Tages werden schließlich auch noch mit je 50 Pünktchen belohnt.

Die gesammelten Points investiert man entweder auf dem Transfermarkt in neue Spieler oder peppt damit die zehn Attribute jedes Mannschaftsmitglieds auf: Kontrolle, Beweglichkeit, Kopfball, Passen, Schießen, Durchsetzung, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Tackling. Dabei sind die Werte in drei Gruppen zu je fünf Sternen gestaffelt. Die bronzenen kosten lediglich fünf, die darauffolgenden silbernen zehn und die goldenen 15 Star-Punkte. Diese Art des Trainings in Richtung des Maximalwertes von 100 bringt in der Tat zusätzliche Motivation ins Spiel.



Am Ende jedes Saisonspiels werden die Leistungen mit Star-Punkten honoriert



Ein weiterer goldener Stern im Bereich Ausdauer für den Keeper würde 15 von den bereits angesammelten 110 Zählern kosten



Während der Begegnungen läßt sich die Strategie per Pad zwischen defensiv, normal oder offensiv durchschalten



Gut gemeint, aber schwach umgesetzt: Pappkameraden sollen die Optik auflockern

Die Präsentation

...ist nahezu perfekt: Selten hat man so schöne Spieleranimationen gesehen, einen so „echten" Rasen am Monitor wohl überhaupt noch nie. Bloß die Kollisionsabfrage stimmt nicht immer hundertprozentig, nur sehr selten trüben kleine Clippingfehler das schöne 3D-Bild. Dafür wurden auch die Stadien prächtig in Szene gesetzt, obwohl so manche Arena nicht wirklich dem Original entspricht. Seit wann ist etwa im Münchner Olympiastadion die Gegengerade überdacht? Entsprechende Umbaupläne gab es zwar, doch sind die mit dem geplanten Neubau schon wieder vom Tisch. Das Publikum ist wie immer bloß eine Tribünen-Textur, hier allerdings aufgelockert durch vereinzelt herumstehende „Pappkameraden". Da zuckt die Hand unwillkürlich zum Halfter, um die zweidimensionalen Schießbudenfiguren hinter der Bandenwerbung abzuräumen. Kleingeister mögen darüber hinaus die zu klein geratenen Fangnetze hinter den Toren und die sich zu stark ausbeulenden Maschen der Gehäuse bemängeln.

Eine Augenweide mit ganz wenigen blinden Flecken also. Doch wenn sich der ballführende Spieler aufmerksam nach anspielbereiten Kollegen umschaut, die versierteren Lederartisten den Gegner mit hübschen Übersteigern umdribbeln oder ein mittels Star-Punkte aufgepeppter Stürmer einen Treffer per Fallrückzieher landet, macht schon das Zusehen Spaß. Die dynamische Kamera (einstellbar über Kombinationen von je drei Positionen und Zoomstufen) sorgt dabei ebenso für TV-Feeling wie Replays aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Gleiches gilt für die Akustik: Treffliche Effekte, anpeitschende Fangesänge sowie meist passende, nur selten mal unfreiwillig komische Kommentare von Rolf Töpperwien und Manni „Lall" Breuckmann garantieren prima Stadionatmosphäre.



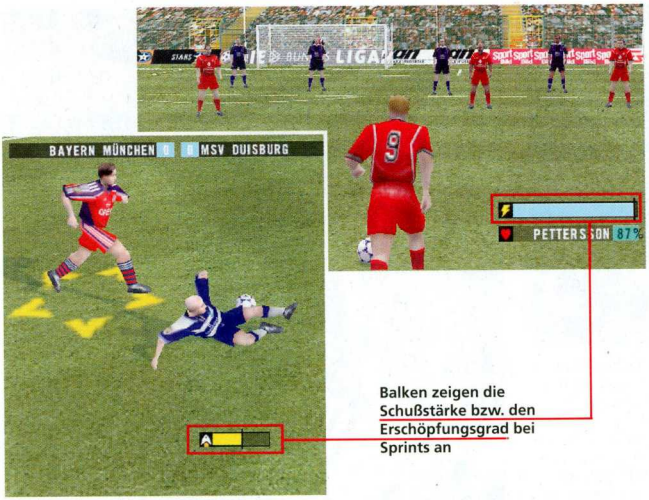
Nicht immer ist der Wiedererkennungswert der Stadien so hoch wie hier bei der Bay-Arena mit ihrer charakteristischen VIP-Lounge

Ganz persönlich

...hat auch mich die Präsentation zunächst geblendet, doch im Spiel traten sich meine feschen Jungs fast auf die Füße – kaum wurde der Ball lehrbuchmäßig angenommen, schon fegte mich der nächste Computerkicker von den Beinen. Bei näherem Hinsehen zeigte sich schnell die Ursache: Scheinbar hatte der für die Größenverhältnisse verantwortliche Grafiker einen Knick in der Optik, denn die Spieler sind eindeutig zu groß bzw. die Stadien viel zu klein geraten! Ein peinlicher Fehler, wie ich finde. Kein Wunder, daß im „9-Meter-Raum" immer so ein Gedränge herrscht...



Markus



Balken zeigen die Schußstärke bzw. den Erschöpfungsgrad bei Sprints an

Der Spielbericht

Steuerungstechnisch geben sich die Bundesliga Stars keine Blöße: Per 8- oder 10-Button-Pad haben nicht nur FIFA-Kenner ihre Jungs schnell im Griff. Die KI ist allerdings nicht auf ganz so hohem Niveau, denn allzu häufig spielen die CPU-Kontrahenten zum Keeper zurück. Zudem hat man es in der Programmierschule verabsäumt, ihnen zu verklickern, daß man vor dem eigenen Strafraum tunlichst nicht querspielt. Last, not least ist der lückenhafte Mauerbau auch zur Jahrtausendwende noch eine echte Katastrophe – dabei zeigen doch die realen Profis im Intro, wie's richtig gemacht wird.
Keine Stars ohne Allüren also, aber ein herausragendes Game für Spieler auf der Suche nach einem sportlichen Action-Kick. Und womöglich wollte man sich bei Electronic Arts ja auch nur ein bißchen Spielraum für Verbesserungen lassen, wenn im November „FIFA 2000" auf den Markt stürmt? (st)



Auch bei den Stars ein Manko: der mangelhafte Mauerbau



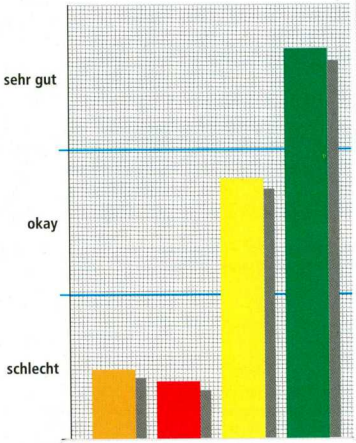
Ganz persönlich

Kollege Markus, so was nennt man Pressing. Und das zelebrieren die CPU-Gegner hier selbst im Anfängermodus ziemlich perfekt. Da werden die Räume so eng gemacht, daß kaum ungestörte Angriffe über die Flügel drin sind – und ab durch die Mitte geht's noch schwerer. Auch wenn die KI weiterhin nicht auf Bundesliganiveau liegt (Stichworte Mauerbau oder Spiel ohne Ball) zeigt EA damit immer noch den mit Abstand besten PC-Fußball. Eine Herausforderung, der ich mich gerne stelle – zumal mich die Stars mit ihren innovativen Rollenspielelementen immer wieder neu motivieren.



Steffen

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



Bundesliga Stars 2000
(Electronic Arts)

Die Action-Alternative zur FIFA-Serie

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

85%



Grafik	87%
Sound	85%
Steuerung	83%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, 20 bis 220 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/266 mit 32 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Effekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 an einem Rechner oder im Netzwerk
Online-Info	www.easports.com



OPERATION C-LONE



Operation: C-LONE wagt den Spagat zwischen Rundenbasierter- und Echtzeit- Strategie.

Ein völlig neues Strategie-Feeling erwartet Euch.

- ***alle Vorteile rundenbasierter Strategie***
- ***Gefechte auch während des Zuges***
- ***komplette 3D Landschaft***
- ***20 komplexe Missionen***
- ***50 verschiedene Einheiten mit bis zu 3 Waffensystemen***
- ***hochentwickelte künstliche Intelligenz***

und, und, und...







Weitere Informationen unter www.vxsoftware.de.de oder www.magicbytes.com
Magic Bytes, Immelstraße 38, 33335 Gütersloh, Tel (05241) 701871, Fax (05241) 701875
developed by Virtual X-citement, © 1999 all Rights reserved

PUMA STREET SOCCER

An sechs Plätzen wie Hinterhof oder Park treten hier bis zu acht Spieler beim Straßenfußball das Leder, darunter knapp 40 Promis wie Lothar Matthäus oder Diego Maradonna. Spaß scheint ihnen das in keinem der vier Modi (Arcade, Liga usw.) zu machen, denn die hölzern animierten Polygonkicker erinnern eher an Schlafwandler. Von den Zusehern ist wenig zu hören, die Grafik produziert unter Direct3D Fehler en masse, und der Kommentator stottert. Wen wundert es also, wenn der Coach vor dem Monitor wegen der schwammigen Steuerung via Tastatur, Maus oder Stick einen Wutanfall nach dem anderen bekommt? Daß man die Spieltaktik ändern und versteckte Teams oder Austragungsorte finden kann, dürfte kaum noch von Interesse sein: Lieber ein Adidas-Slipper auf dem Kopf als dieses Puma Soccer im Laufwerk!



Puma Street Soccer
(Infogrames/Sunsoft)

Straßenfußball zum Abgewöhnen

URTEIL: 27%

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

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

GO KART RACING

Data Beckers Digi-Flitzer scheitern noch vor der Zielgeraden: Böse Clippingfehler machen zunichte, was die Direct3D-beschleunigte Grafik an Details und Tempo zu bieten hat. Und was bringen vier Kameraperspektiven, wenn es die acht Rundkurse in Wäldern und Städten an Abwechslung fehlen lassen? Selbst der Sound plätschert lustlos vor sich hin… Immerhin gibt es vier Spielmodi wie Zeitfahren oder Turnier mit bis zu sieben einstellbaren CPU-Konkurrenten. Zumindest sind die drei Kubikklassen realitätsnah, genau wie die auf Modellen der „Go-Kart Factory" basierenden Miniboliden. Deren eingängige Steuerung via Tastatur, Maus, Stick oder Lenkrad/Pedalerie unterstützt Force Feedback, es gibt einen benutzerfreundlichen Streckeneditor sowie über LAN oder Internet die Gelegenheit, gegen maximal sieben Freunde anzutreten.



Go Kart Racing
(Data Becker/Kritzelkratz 3000)

In jeder Hinsicht billiger 3D-Racer

URTEIL: 57%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 49,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P200 (besser P233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 20 MB auf der HD

LKW RASER

Der Titel soll Erinnerungen an den „Autobahn Raser" von Koch Media wecken, doch diese Brummis sind einfach nur Schrott: Auf zwei Kursen gibt es aus zwei Kameraperspektiven in maximal zehn Runden pro Rennen potthäßliche 3D-Grafik mit kyrillischer Bandenwerbung und lächerlichen Wettereffekten zu sehen, das Fahrverhalten der sieben Laster vom Mak bis zum Volvo ist fern jeder Realität. Quasi eine ganz neue Definition des Begriffes „Fernfahrer" also! Alternativ kann man zum Simulationsmodus greifen, wo auf drei Strecken diverse Waren transportiert und die Tieflader mit dem erworbenen Geld aufgerüstet werden. Ein weiterer Griff ins Klo, da die bis zu sieben Computergegner knapp unter dem Niveau eines überfahrenen Igels agieren. Und für Netzwerk- oder Internet-Partien werden sich hier ja wohl kaum Partner finden.



LKW Raser
(Ari Data/Pride Interactive)

Die Bettler der Landstraße

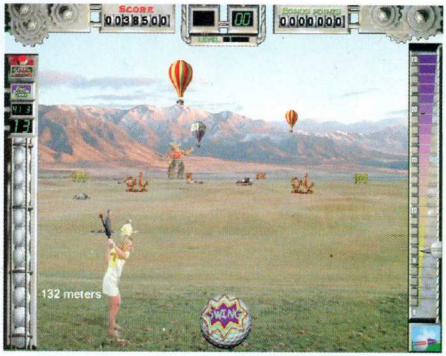
URTEIL: 31%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 260 MB auf der HD

LINKS EXTREME

Golf als 3D-Actiongame: Greifen Sie doch mal zu explodierenden Bällen, und sprengen Sie Ihren bis zu drei Mitspielern (via Internet oder nacheinander an einem PC) ein 19tes Loch in den Rasen! Access, bekannt für originalgetreue Simulationen wie „Links LS", hat hier mit allen Konventionen gebrochen und den Nobelsport kurzerhand mit einem Shooter kombiniert.
Das Ergebnis sind drei Kurse zwischen Voodoo-Sumpf und Dimensionsloch, wo um Par und Hitpoints gespielt wird, indem man etwa auf Granaten und zielsuchende Bälle eindrischt. Auf der Driving Range kann man Zielschießen üben, doch die Steuerung beherrschen Kenner ohnehin mit „Links". Auch die gut animierte Grafik rangiert auf dem hohen Niveau der Reihe, bloß die Abwechslungsarmut der Parcours schmälert etwas den Spaß am originellen „Golfkrieg".



Links Extreme
(Microsoft/Access)

Witziger Mix aus Golf und 3D-Shooter

URTEIL: 73%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 80,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

LIVE WIRE!

Eine Raupe eilt hier mit beachtlichem Tempo durch 50 Direct3D-beschleunigte Abschnitte von der Wüste bis in den Weltraum – stets mit dem Ziel, möglichst viele viereckige Felder durch Umrundung einzufärben. Drei weitere Rennkrabbler (vom Rechner oder via LAN und Internet auch von Menschen gesteuert) versuchen derweil, dem Spiel ihre Farbe aufzuzwingen, außerdem stehen häufig Fallen oder Pappkameraden im Weg. Aber wozu findet man schließlich Waffen wie Raketen oder Stopper? Zwei Kameraperspektiven zur Wahl garantieren Übersicht in der teils ganz schön chaotischen Grafik, der Sound ist treibend, die Steuerung über Tastatur oder Joystick simpel und das Spielprinzip fesselnd – zumindest für einige Zeit. Fazit: Nette Arcade-Action mit nostalgischen Anleihen bei „Quix".



Live Wire!
(Code Monkeys/Acclaim)

Action-Knobelei für zwischendurch

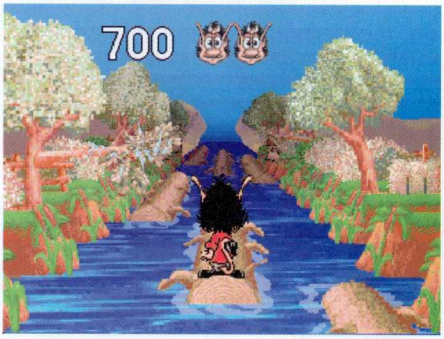
URTEIL: 66%

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

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 20 MB auf der HD

HUGO XL

Als Hugo noch ein Fernsehstar war, verkauften sich seine PC-Auftritte trotz mäßiger Qualität prächtig. Mittlerweile hat der virtuelle Gnom seinen Dienst bei Kabel 1 längst quittiert, die Ansprüche an PC-Games sind in den letzten vier Jahren auch gestiegen – wer sollte also noch Geld in ein total altmodisches Plattformspielchen investieren? Unbelehrbare „Hugenotten" lenken den Wicht via Tastatur oder Joystick in sieben selbstscrollenden 2D- und 3D-Abschnitten durch Wald und Fluß, um seine Angebetete samt Nachwuchs aus den Händen einer Hexe zu erretten. Die Grafik bringt es dabei auf ganze 256 VGA-Farben, der Sound auf nervige Sprachausgabe samt Umgebungsgeräuschen. Trotz TV- und Arcademodus (andere Levelzahl, anderer Schwierigkeitsgrad) ein Jump & Run mit der Lizenz zum Langweilen.



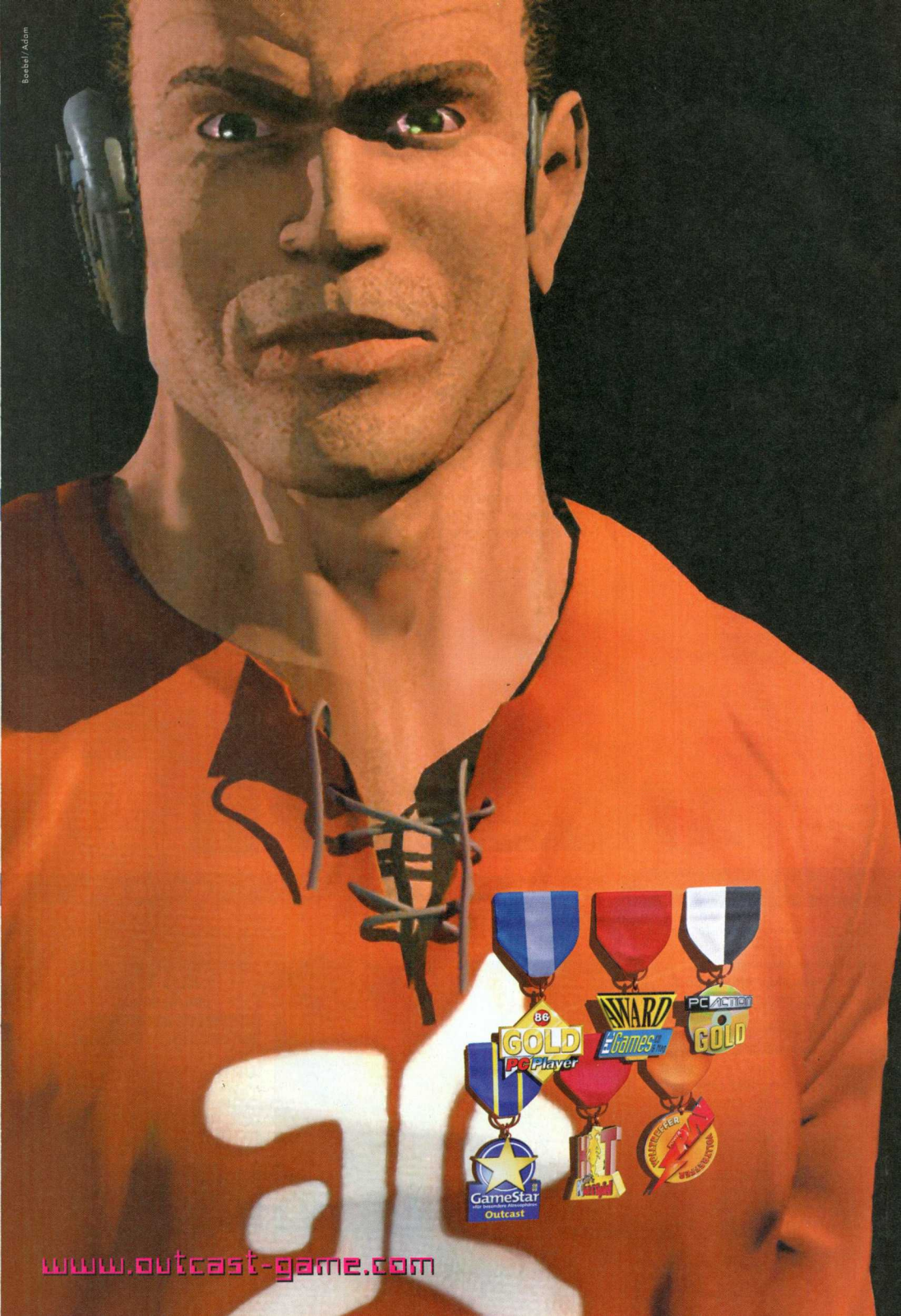
Hugo XL
(NBG/ITE Media)

TV-Plattformer von vorgestern

URTEIL: 22%

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

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 3 MB auf der HD


Boebel/Adam
86
GOLD
PC Player
AWARD
PC Games
PC Action
GOLD
GameStar
Outcast
www.outcast-game.com







Ein feuchter Händedruck
und ein Haufen Auszeichnungen –

wie wär's mal mit 'ner Solderhöhung?

real virtuality



Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Berlin, 28. August - 5. September
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01
INFOGRAMES DEUTSCHLAND

© 1999 APPEAL
© 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT

Distributed with the support of the Media Programme of the European Union

ONLINE MIT CRYO

www.cryo-interactive.fr

Reaktionsschnelle Kombattanten haben die Franzosen ab Ende August im Visier: Bei **Fireteam** bekriegen sich vier Parteien jeweils zehn Minuten lang mit Grenadieren, Kundschaftern und Sturmtruppen in Death- und Flag-Matches auf futuristischem Iso-Gelände. Die Actionstrategie kann bereits unter der Adresse www.fireteam.com für rund 80 Dollar geordert werden, deutsche Server, deutscher Support und eine deutsche Anleitung lassen aber noch ein paar Wochen auf sich warten.



Außerdem baut Cryo für das Rollenspiel **Venezia** bis Anfang 2000 die Lagune von Venedig virtuell nach. Dann geht es zurück ins Mittelalter, um in aufwendigem 3D-Ambiente Handel zu betreiben, Gilden beizutreten, Expeditionen zu starten, Intrigen zu schüren und was der Online-Abenteuer mehr sind.



KELVIN ALLEIN ZU HAUS

www.4kelvin.de

Ein Newcomerteam aus München informiert derzeit auf seiner Homepage über die Fortschritte an einem Space-Shooter, der zu Beginn des neuen Jahres dem guten, alten „Wing Commander" Online-Konkurrenz machen will. In **4 Kelvin** wird es um wortwörtlich coole Schlachten im Jahr 2690 gehen: Man kämpft um eine neu entdeckte Energiequelle, die oberhalb einer Temperatur von -269 Grad Celsius (entspricht 4 Grad Kelvin, daher auch der Titel) kritische Eigenschaften entwickelt. Für die opulenten Konflikte zwischen Aliens und verfeindeten Parteien mit integriertem Handelsteil sucht man übrigens noch fähige Mitarbeiter sowie einen Publisher – wer hat Interesse?



NEUES VON VR1

www.vr1.com

Demnächst kämpfen die **Nomads of Klanth** um einen verwüsteten Planeten. Menschen, Elfen, Zwerge sowie Untote werden sich am Bildschirm in entwicklungs- und aufrüstfähige Antigravschlachtschiffe sowie Kampfmobile setzen und mit archaischen Schädelkatapulten oder gigantischen Armbrüsten bewaffnen. Entwickelt wird der skurrile 3D-Shooter in den USA, soll aber über den CMGA-Server der Deutschen Telekom (www.cmga.de) bis Ende des Jahres den Weg über den großen Teich finden.

Gleiches gilt übrigens noch für den schnörkellosen, aber mit witzigen Teammodi aufgepeppten Spaceshooter **Rumble in the Void** und das komplexe Unterwasserprojekt **Sarac**, dessen Handelsteil futuristische U-Boot-Kapitäne auch zum Mitdenken animieren soll.



Wußten Sie übrigens

...daß sich hinter der Adresse www.gamelinks.de eine **deutschsprachige Suchmaschine speziell für Spieler** verbirgt? Gute Links zu allen Top-Hits!

...daß Activision unter www.activision.de/games/strategy/dr2 eine deutschsprachige Homepage zu Pandemics kommendem 3D-Echtzeitstrategical **Dark Reign 2** eingerichtet hat?

...daß Strategen außerdem mal bei der URL www. pharao1.com vorbeisurfen sollten? Dort verrät Impressions Wissenswertes zum für Herbst geplanten Aufbauhit aus dem alten Ägypten: **Pharao**

...daß mittlerweile selbst im Hinterland von Österreich Netzwerk-Partys stattfinden :-)? Informationen zur **Detonation 99** (27. bis 29. August, Stadthalle Wels) gibt es unter www.detonation.org

...wo man nette **Sharewarespiele zum Nulltarif** downloaden kann? Unter der Adresse **www.gratis-spiele.de** sind alle Genres vertreten.

Game It!

Titel des Monats August:

Biing 2 69,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

① ☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h Sa 9-16 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch neue Informationen, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisänderungen 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 14.7.99 *= *noch nicht verfügbar am 14.7.*
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.

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Minigolf	34,99 5*
Element	24,99
Atlantis	19,99
AV Lotus	14,99
A-Train	14,99
Addiction Pinball	19,99 N
Aggression	24,99
Aiffing Tycoon Add On*	24,99
Akte Europa	24,99
Ancient Art	24,99

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.

Aquarium*	24,99
Arcade Pool 2	24,99
Art of War	24,99
Art of War Vol. 1	29,99
Art of War Addon*	24,99
Asteroids	19,99
Atlantis	19,99
Azrael's Tear	19,99
Babylon 5 Info	19,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	19,99
Battle Isle 3 + Data	24,99
Battle Isle 4	24,99
Battle Zone	24,99
Bc Levels	19,99
Betrayal in Antara	19,99
Biertyp	19,99
Bleifuß 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bleifuß Rally	14,99
Brettspiele	14,99
Bundesliga Manager	24,99
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99
C.V. Megabox	29,99
C 64 Spiele	19,99
Cartmageddon (USK 12)	29,99
Catz	24,99
Caesar 3	14,99
Chessmaster 5000*	19,99
Civilization 2	24,99
Civil War General 2	24,99
Conflict Freespace & Data	19,99
Creature Shock	14,99
Creatures Deluxe	15,99
Cyber Wars (Storm+Data)	34,99
Dark Reign	24,99
Dark Reign Mission	24,99
Der Industriegigant	24,99
Descent 2	19,99
Destruction Derby 2	24,99
Dethkarz	24,99
Deathtrap Dungeon	24,99
Diablo	14,99
Diablo: Hellfire	24,99
Diablo: Original Tricks	24,99
Die by the Sword	24,99
Die by the Sword Mission	19,99
Dig Dug	19,99
Die große Schlacht ie	**19,99**
(Hannibal, Kartheginer, Alexander, Antiochus, Philoh, Buli Pyrrhus, Pretorius Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)	
Dig Dug Deluxe	19,99 P
Die Kosmicks*	24,99
Die Siedler 2 Gold	29,99
Die Siedler 2 Mission	29,99
Die Siedler 2: Die Besiedlung	29,99
Dogz 2	24,99
Dracula	19,99
Dragon Lore	19,99
Dune	14,99
Dungeon Keeper Gold	34,99
Dynasty General	24,99
Earthworm Jim	19,99
Eastern Front	24,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
Elisabeth Spezial	24,99
Extreme Assault	24,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F1 Manager profess.	14,99
F1 Racing	19,99
Fantasy General	19,99
Fields of Fire	24,99
Formel 1 Addon	24,99
Fred	19,99
Gene Wars	19,99
Gex 3D	29,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Grand Touring	24,99 P
Hanse 1480	24,99
Hardball Win95	14,99
Heart of Darkness	24,99
Hi Octane Win95	24,99
Heven 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Hyper	19,99
Imperialismus	9,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	19,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Interstate 76	14,99
Panzer 44	14,99
I-War	29,99
Kartenspiele	14,99
King's Quest 7	19,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Lands of Lore 2*	24,99
Larry Collection	39,99
Last Express*	19,99

Little Big Adventure	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Lode Runner	14,99
Lords of Magic Classic	29,99
Lucky Luke	19,99
Luftwaffe Commander	24,99
M1 Tank Platoon	19,99
Main Jongg	19,99
Mana	19,99
Master of Orion 2	19,99 N
Mayday	29,99
MDK 1	19,99
MDK	19,99
Mechwarrior 2	19,99
Mech 2 Mercenaries	15,99
Monopoly	29,99
Monster Star Wars	24,99
Monster Truck M.2	29,99 P
Motocross	19,99
Motorcross Madness	29,99 P
Moving Puzzle's	19,99
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
Nitrotil	19,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium	24,99
Panzer Commander	24,99
Pax Imperia	34,99
Perry Rhodan	24,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pitfall	19,99
Play Connection	14,99
PGD	19,99
Police Quest SWAT	19,99
Power Chess	19,99 N
Privateer 2 Darkening	24,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Quiz & Co: Tiere	24,99
Rally Racing	14,99

Unreal Tournement* 69,99 Quake 3* 74,99

Sofort bestellen = Sichere Lieferung

Red Baron 2 Classic	24,99
Resident Evil 1	24,99
Resident Evil 2	19,99
Road Rash Classic	29,99
Robo Rumble	14,99
Rollercoaster*	24,99
Sens. World of Soccer	19,99
Shadow Warrior	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Triple Pack	29,99
Sid Meiers Gettysburg	29,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99
Sim Ant	19,99
Sim Copter	19,99
Sim City Classic	19,99
Sim Farm	14,99
Sim Tower	19,99
Sim Town	19,99
Soat	24,99
Speed Busters	14,99
Starsi	19,99
Star Trek:A Final Unity	19,99 N
Theme Hospital	29,99
Tie Fighter	29,99

Unser besonderer Service:

Versandkostenfrei!!

Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

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

TOCA Touring Car*	29,99
Total Annihilation	19,99
Total Annihilation Add On	24,99
Total Air War	34,99
Tomb Raider 1+2 World Ed.	19,99
Trash!!!	9,99
Treasure Pursuit	29,99
Trophy Bass 3	19,99
Ultima Race	19,99
Ultima Race Pro	29,99
Uprising Classic	19,99
Uprising Data	14,99
VP Power Boat Racing	19,99
Wall Street Trader*	29,99
War in the Gulf	9,99
War Wind 2	19,99
Warcraft	19,99
Warhammer 2	24,99
Warhammer Collection*	34,99
Warlords 3*	19,99
War Pigs	24,99
Wing Commander 4	29,99
Wing Commander 5	19,99
World League Basketball	19,99
Worms United	19,99
Worms 2	24,99
X Com - Apocalypse	24,99
X-Com Expansion Set	24,99
Zeppelin	19,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99

CD ROM

3D Ultra Deluxe	49,99
500cc Grand Prix	39,99
Abomination*	a.A.
ACM 1918*	69,99
Action Hall of Fame	69,99
Actua Icehockey 2*	69,99
Adventure Hall of Fame	44,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 2*	69,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Alle Aufstieg Roms	34,99
Alone in the Dark	24,99
Airline Tycoon	34,99
Alonaut*	69,99
Alien v. Predator	74,99 P
Alien vs. Predator e.	79,99
Alpha Centauri siehe Sonderfeld	
Amerzone*	74,99
Anno 1602	69,99
dto: Neue Inseln	29,99
dto: Im Namen d. Königs*	29,99
Anstoss 2 Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoss 3*	a.A.
Apache*	74,99
Army Men 2*	74,99
Art of War 2*	69,99
Asse der Tiefe	39,99
Attack of Saucerman*	69,99
Autobahn Raser	34,99
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	49,99 P
+dto. offizielles Add-On	29,99 P
+beides zusammen	74,99 P
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	19,99
Barrage*	69,99
Battle of Britain*	69,99
Battle Zone	69,99
Big 12 Jägerpack	54,99 N
Big Race USA	44,99
Biing	69,99
Bleifuß Compilation	39,99
Braveheart*	69,99
Bundesliga 99	74,99
Bundesliga Manager 2000*	69,99
Bundesliga Stars 2000*	89,99
Caesar 3	74,99
Caesar Gold	37,99
Carmageddon 2	69,99
Carl Precision Racing	44,99
Catan – die erste Insel	74,99
Civ: Call to Power	**74,99**
Civ 2 Multiplayer	39,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ 2: Conflicts World	24,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Close Combat 3	69,99
Colin McRae Rally	69,99
Comanche 3.0 Gold	39,99
Command Fight Simulator	69,99
Commandos	29,99
Cpu. im Auftrag d. Ehre	74,99
C&C 3* siehe Sonderfeld	
C & C 2 Megabox	69,99
Corum 2 Zorns Lord*	69,99
Cosmopolitan: My Style	34,99 P
Creatures 2	34,99 P
Daikatana*	69,99
Dark Colony	44,99
Dark Colony Mission	29,99
Dark Project	69,99
Darkstone*	69,99
Deer Hunter 2	39,99 N
Deer Hunter 2 – Add on	24,99 N
Descent 3*	69,99
Delta Force	74,99
Delta Force 2	74,99
Der Verkehrsgigant*	a.A.
Der Wächter d. Schatten*	59,99
Die virtuelle Schlacht:	
Chickamunga	69,99
Diablo + Mission	74,99
Diablo 2*	74,99
Die Chroniken des schwarzen Mondes*	69,99
dto. Mission 2*	44,99
Die Siedler 3	69,99
Die Siedler 1	24,99
dto. Mission 2*	44,99
Die Völker Tauschung	74,99
Die Völker	69,99
Discworld Noir*	69,99
Dogpatch Arena*	69,99
Dominant Species	69,99
Donkey Kong 3	24,99
Driver*	84,99
DSF 96/99 Saison Edition	29,99
DSF Golf 99*	44,99
DSF Pack	44,99
DSF Tennis	44,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2	89,99
dto. Special	44,99
Earth 2150*	**64,99**
East Front 2*	69,99
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99
Emmanuel	79,99
Emergency	39,99
Emergency Addon*	29,99
EN's Gamstecke Pro Boarder	24,99
European Air War	84,99
Interquest 3	69,99 P
Expendable	64,99
Expert Pool*	69,99
F1 Racing Sim 2	69,99
F1 Racing Sim. 2 Addon	29,99
F16/Mig 29 Bundle	64,99 P
Falcon 4.0	64,99 P
Fallout 2*	74,99
Fifa Soccer 99	44,99
Fighting Force 2*	a.A.
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	77,99
Flanker 2.0*	74,99
Fleet Command	69,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Fly	74,99
Force 21*	64,99
Formel 1 97	29,99
Forsaken	49,99
Frankr. 98 Fußb. WM	24,99
Frizz	49,99
Future Cop	49,99
Gabriel Night 1+2+Lösung	34,99

Galados	39,99
Game Box 2 (50 Spiele)	39,99
Game Gallery	69,99
Gangsters	74,99
Genetic Evolution	74,99
Gib Gummi Compilation	44,99 N
Gold Games 3	49,99 N
Golf 99	39,99
Grand Prix Manager 2	74,99 P
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	29,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Grand Theft Auto 2*	74,99
Grim Fandango	69,99
Gut gemischt*	42,99
Half Life alt.	19,99 N
Half Life-Levels	19,99 N
Hardwar	69,99
Hattrick Wins*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Helicopter	69,99
Heretic 2	74,99
Heroes of M&M 3	69,99
Heroes & Dangerous*	69,99
Homeworld	74,99
Hugo 3	44,99
Hugo 7 Jungle Island	49,99 N
Hugo Gold	29,99
Hugo IV	44,99
Incoming	44,99
Imperialismus 2	69,99
Interstate 76 Nitro	42,99
Interstate 82*	74,99
Israel Air Force	74,99
Jack Nicklaus Golf e.	74,99
Jagged Alliance 2	74,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	39,99
Jazz Jack R. Mission	24,99
Jedi Knight + Mission	64,99
Jedi Alliance	74,99
John Madden NFL 2000*	74,99
Judgement Force*	79,99
Kings Quest 8	69,99
KKND 2 – Krossfire	74,99
Knights and Merchants	44,99
dto. Level CD Topware	24,99
Kurt	74,99
Land der Hoffnung	74,99
Landers	44,99
Lands of Lore 3 siehe Sonderfeld	
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99
Leisure S. Larry Casino 4	37,99
Le Mans 24*	a.A.
Liberators Day	69,99
Links '99 dt.	74,99
Live Wire*	44,99
Lord of Magic + Data	69,99
dto.: Legends of Urak	39,99
Lords of Realm 2+Siege	74,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Magic - die Zusammenkunft	74,99
Mafizu: Ausser Kontrolle	74,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Manhattan	69,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 2	69,99
Mechwarrior 3*	69,99
Medieval: Meisterschule	34,99
Mephisto: Schreidder	64,99
Metal Fatigue	34,99
Midtown Madness	69,99
Midway Arcade*	74,99
MiG Alley	69,99

Geheimtip des Monats: Discworld Noir 79,99

Dies ist eben kein Adventure wie jedes andere. Als hartgesottener Detektiv unter den skurrilen Fantasy-Gestalten der Scheibenwelt zu ermitteln, hat seinen eigenen Reiz. Mit herrlichsenden Abwechslung zu den sonst oft allzu biederen Genreabteilrägen, eine mutige Ablehr vom bisherigen Feeling der Serie und ein Garant für viele amüsante Stunden vor dem Monitor! Jack, PC Joker 7/99

Might & Magic 1 – 6	74,99
Might & Magic 7	74,99
Mission Impossible*	69,99
Monkey Island 1+2	69,99
Monkey Island 3	69,99
Moto Racer 2	79,99
Motor Mash*	74,99
Myst Special (1+2)	34,99 P
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
Myth 2	74,99
Myth 2 US*	74,99
Nascar Revolution	74,99
Nascar Road Racing*	74,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 4	79,99
Network Trivia Racing	74,99
NFL Blitz*	79,99
NHL 2000*	79,99
N.I.C.E. 2	74,99
N.I.C.E. 2 Tune Up*	44,99
Nightlong	74,99
North vs. South	74,99
OOL	74,99
Oddworld: Abe's Exodus	64,99
Official Formula One Racing	74,99
Outcast*	79,99
Outlaws	34,99
Panzer Elite*	74,99
Panzer General 4*	69,99
PC Action Archiv 97	24,99
PC Action Archiv 98	24,99
PC Games Cheats 2	24,99
PC Games Cheats 3	24,99
PR: Die verbotene Stadt	34,99
Pepper Pack 2	44,99
Pharao	64,99
Pharag = Caesar 4*	74,99
Pizza Syndicate	69,99
Play the Games Vol. 1	59,99 N
Player Manager 99*	74,99
Police Quest Swat 2	69,99
Populus - The 3rd siehe Sonderfeld	
Mission hierzu*	29,99
Powerslide	74,99

Playstation & N64 führen wir auch!

Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf*	69,99
Puma Street Soccer	69,99
Quake 3*	74,99
Quest for Glory 5*	79,99
Rage of Mage 2	79,99 N
Rail Road Tycoon 2	34,99
Rail Tycoon 2 Mission	24,99
Rainbow Six Gold*	59,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Tom C.	34,99 P
Rally Championship 99	74,99
Rayman Fun Pack*	69,99
Rayman Gold	34,99
Rebel Moon Revolution	69,99
Rebellion	69,99
Redbol	74,99
Red Jack	69,99
Redline	74,99
Rent-a-Hero	69,99
Republik	69,99
Revenant	74,99
Return to Krondor US*	84,99
Revenant*	74,99
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Rouge Spear*	74,99
Roller Coaster Tycoon	59,99
Rollcage	74,99
Rubiks 2000	69,99
Rückkehr nach Krondor*	69,99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99
Creche Spiele	34,99
Rugrats Familyshop	34,99
Rush 2: Extreme Racing	69,99
SAGA – Age of Vikings*	69,99
Sanitarium	69,99
Savage Arena	74,99
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	34,99
Shogun*	69,99
Silent Hunter 2*	69,99
Silver	69,99
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Sim City 3000 Addon ab	19,99
Simolutive	74,99
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Sin Zero*	69,99
Snow Go	44,99
Solar*	69,99
Spacepark*	69,99
Spielelösung, Cheats	24,99
Spielelösungen 1 / 2 je	14,99
Sports Car GT	74,99
Sports TV Boxing	69,99
Star Commander	74,99
Star Craft	79,99
Star Craft Broodwar	24,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege*	74,99
Star Trek	
Birth of Federation	69,99
Captain's Chair	74,99
Klingon Honor Guard	34,99
Next Gen. Final Unity	34,99
Starfleet	24,99
Star Wars:	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	49,99
Droids	69,99
Dunkle Bedrohung	69,99
Racer	59,99
Rogue Squadron	59,99
Streetwars*	74,99
Tactical World Champ.	74,99
System Shock 2*	79,99
Swing Plus	39,99 N
Tank Racer*	a.A.
Telebnbuch für Deutschland	**19,99**
Titanium Defence	74,99
Test Drive 5	79,99
Thrust, Twist & Turn	69,99
Thunder Brigade*	74,99
Tips & Tricks	24,99
Titanic	74,99
TOCA 2	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 2 Add on	29,99
Tomb Raider 3	79,99
Tonic Trouble*	69,99
Topwords	24,99
Total Ambitions: Kingsdoms	74,99
Total Heaven 2	54,99
Trespasser	74,99
Tunguska	69,99
Turok 2	69,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
UEFA Champions L. 98/99	74,99
UEFA Manager 2000*	74,99
Ultima Ascension*	79,99
Ultima Online	74,99
Unreal Mission Pack*	29,99
Unreal Tournement	69,99
Unreal Tournement US*	74,99
Unter schwarzer Flagge*	74,99
Uprising 2	74,99
Urban Chaos*	a.A.
V2000	74,99
Vegas Games 2000	34,99
Verrat i. d. verb. Stadt	74,99
Viper Racing 450 PS	42,99
Wall Street Tycoon*	74,99
Warbirds*	74,99
Warcraft 2 +Mission	34,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100	74,99
Western Front	69,99
Wet Attack*	64,99
Wild Metal Country*	74,99
Wizardry Compilation	37,99
World Football Manager	74,99
World War 2 Fighters	74,99
Worms: Armaggidon	54,99
X-Beyond the Frontier	69,99
X-Files: The Game	79,99
X Wing vs. Tie Fighter + Mis.	69,99
X Wing: Alliance	69,99
X Wing Alliance US	89,99
X.A.R.G.*	74,99
You don't know Jack 2	64,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	29,99
Flight unlimited 3*	74,99
Flyl	69,99
Pro Pilot 99	79,99
FS 95 Classic	39,99
FS 98	74,99
747	44,99
FS Aircraft Collection	74,99
FS Airline Simulator 2*	154,99
FS Airport &Scen. Des.	59,99
FS EFIS 98	49,99
FS Flight Shop	24,99
FS Flight Sim Planer	49,99
FS Outhwaite Collection*	44,99
Szenerien:	
Australia Spec.Edition	54,99
Bavaria	34,99
Europe 2	69,99
Europe 3	69,99
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99
Mallorca*	29,99

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

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Vollständiges Programm von ADDY, Ubi Soft u.a.: Tim & Struppi, Ravensburger, Tivola, Cornelsen, Meyer Multimedia, Haagloft, Bertelsmann , Disney u.v.m

D-Info 99 29,99

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Diverse Hersteller

Notebook Joystickport	109,99
NOMEN ist Hardte für 2 Joysticks zusammenbrick, auch als USB!	
Verbal Commander	**89,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	169,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	169,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Eyes	399,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Blackhawk digital	59,99
Gamepad	19,99
Terminator Gamepad	39,99
Gamepad Pro (auch USB)	49,99
Grip-System	99,99
Analog Pro	69,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1,0	104,99
Precision Pro 2	104,99
Force Feedback 2	249,99
Force Feedback Wheel	239,99
Kentor Agp	
Dashboard	99,99
Cyborg 3D Digital Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	129,99
Links–u. Rechtshänder, vollprogrammierbar, auch als USB!	
R4 Racing Wheel	129,99
mit Pedalen	
Force Feedb. Wheel	229,99
100%, Microsoft-kompatibel!	

Thrustmaster

Ferrari Gamepad	89,99
Force Feedback Wheel	299,99
Formel 1 Sprint Wheel	129,99
Nascar Super Sport	**149,99**
Formula 1 2 Lenkrad	169,99
T3 Formel 1 Lenkrad	249,99
Premier Pad	29,99
Top Gun Joystick	119,99
Guillemot Race Leader Lenkrad	
Force Feedback	189,95

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**
+ 4 Boxen Digital Surround	
SB LIVE! Platin	**329,99**
Microsoft Digital Sound	299,99
Canopus	
Phoenix (Banshee)	219,99
Phoenix 2 (NT Vanta)	149,99
Pure 3D	249,99
Xentor 32	379,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99

Action Figuren

Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	24,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Baldur's Gate +dto. offizielles Add-On	**69,99 29,99**
+beides zusammen:	**94,99**
Dark Secret of Africa	**a.A.**
Jagged Alliance 2	**59,99**
Kurt	**64,99**
Panzer General 4	**69,99**
Quest for Glory 5*	**79,99**
Star Wars: Racer	**59,99**
dto. Dunkle Bedrohung	**69,99**
TA: Kingdoms	**74,99**
X – Beyond the Frontier	**69,99**

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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Handlerranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

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

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

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

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 03072225248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/4030077

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddenbrookstr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Brandauer Str. 18b – 03322239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030
(gegenüber Discothek New York)

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu ab Juli**

63667 Nidda
Hauptstraße 9 – 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/906170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/219140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
An der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximiliianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Ernlerzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Produktinfo 024

BESUCH BEI ID-SOFTWARE

www.idsoftware.com

Im sechsten Stock des Town East Towers nahe Dallas gibt es eine Suite 666 – hinter deren Türen mit id-Software die wohl umstrittenste Spieleschmiede der Welt residiert. Unser Redakteur Manfred Huber hat sich von der Teufelszahl nicht abschrecken lassen und das Mekka aller 3D-Actionfreaks betreten.



Nur noch bis Ende des Jahres residiert die id-Crew im sechsten Stockwerk des Town East Towers in Mesquite, direkt an der Interstate 635

Die satanische Türnummer belegt den morbiden Humor der Programmierer, die den deutschen BPjS-Index füllen wie kein anderes Softwarehaus: Das siebenstöckige Bürogebäude direkt an der Interstate 635 in Mesquite, einem Vorort von Dallas, beherbergt weit weniger als 666 Büros! Der Eyecatcher im Empfangsraum ist denn auch prompt ein Poster mit Dämonenkopf – ein Werbeplakat für *Doom*, das (trotz Indizierung hierzulande) bislang meist verkaufte Spiel von id-Software. Darunter wacht Donna Jackson über die Telefone, wenn sie mal gerade nicht auf den drei Firmenservern die ersten Levels von *Quake 3* zockt. „Keine Fotos, bitte!", gibt sich die vollschlanke Empfangsdame kamerascheu. Macht nichts, wir hätten das Bild aufgrund des Doom-Motivs sowieso nicht gedruckt…

Ja, id-Software macht es deutschen Jugendschützern nicht leicht. Einerseits sind alle Projekte der Company weltweit erfolgreich, andererseits stehen sie bei uns samt und sonders am Index – mit der Serie um *Commander Keen* als einziger Ausnahme. Und die wurde schon vor der offiziellen Firmengründung am 1. Februar 1991 gestartet. Warum aber weigert sich id-Software beharrlich, von *Quake 3* eine entschärfte Version für den deutschen Markt zu produzieren? Daran wäre schließlich nicht bloß



„In Quake 3 wird sich niemand in dunklen Ecken verstecken können!"
Leveldesigner Tim Willits haßt Camper und liebt seinen 16:9 Monitor

Publisher Activision interessiert: „Wir bekommen viele Mails mit Anfragen von Fans, welche Maßnahmen wir ergreifen wollen, damit das Game auch in Deutschland veröffentlicht werden kann" erzählt Geschäftsführer Todd Hollenshead. Und fügt resignierend hinzu: „Doch niemand kann uns garantieren, daß das Spiel nach diversen Änderungen nicht indiziert würde."

Den Grund für die konsequente Indizierung seiner Titel sucht Hollenshead dann freilich in einer Voreingenommenheit deutscher Behörden gegenüber id, nicht etwa in übertriebener Gewaltdarstellung. Dabei wird auch das kommende Online-Beben die Jugendschützer wieder mit menschlichen Opfern erschüttern. Kann es sich der Hersteller also einfach leisten, auf den bedeutenden deutschen Markt zu verzichten? Es scheint so, wenn man mal einen Blick auf die Firmenparkplätze riskiert: Neben dem Ferrari Testarossa von id-Softwares Mitbegründer, Miteigentümer und Chefprogrammierer John Carmack stehen diverse Porsches von Grafikern oder Leveldesignern und der BMW M3 von Programmierer John Cash. „Ich war in Deutschland und hatte mir einen Audi ausgeliehen" erklärt der Autonarr seine Wahl. „Da fahre ich mit 140 Meilen pro Stunde auf eurer Autobahn und bilde mir ein, verdammt schnell unterwegs zu sein – plötzlich zieht ein M3 an mir vorbei. Da habe ich gewußt, daß das mein nächstes Auto wird!"

Auch die Büroräume werden nicht mehr lange so unauffällig bleiben, wie sie es vorläufig noch sind: Kurz nach Firmengrün-



„Unsere Leute sind exzellente Designer, nicht unbedingt gute Manager"
CEO Todd Hollenshead will id-Software weiter klein halten



Noch ist der Town East Crossing Office Park eine Baustelle, doch bereits dieses Jahr will id hier den zweiten Stock beziehen

„Ich lasse mir den Spaß am Programmieren nicht nehmen!"



Gegen vier Uhr nachmittags trudelte Chefprogrammierer John Carmack im id-Büro ein, um seinen 12-Stunden-Arbeitstag anzutreten und uns für ein Gespräch unter vier Augen zur Verfügung zu stehen.

?: Für die Fans bist du mittlerweile ein Star, finanziell hast du auch ausgesorgt...

JC: *Trotzdem würde ich mir den Spaß am Programmieren nie nehmen lassen! Für Q3 habe ich außer den Bots so ziemlich alles selbst geschrieben, inklusive der neuen Grafikengine.*

?: In Quake 3 verzichtet id Software erstmals auf den herkömmlichen Solomodus – warum also nicht gleich ein reines Multiplayergame?

JC: *Der Erfolg von Spielen wie Ultima Online oder Everquest hat zwar meine Erwartungen übertroffen, doch für einen Actiontitel als reines Onlinegame ist die Zeit einfach noch nicht reif.*

?: Ihr arbeitet schon 15 Monate an Q3, wann ist die Zeit hier endlich reif?

JC: *Die Deathmatch-Levels der Vorgänger haben wir noch so nebenbei an den Wochenenden erstellt, ich dachte daher, ein Jahr würde uns genügen – ein gewaltiger Irrtum. Da wir aber finanziell nicht von unserem Publisher abhängig sind, nehmen wir uns einfach die Zeit, die wir brauchen. Im Herbst sollte es soweit sein.*



„Wenn John mal fachsimpelt, verstehe bloß ich ihn noch"
Programmier-Maniac John Cash über seinen Boß

dung zog man in einen quadratischen Block nur wenige Meter neben einem dicht befahrenen Highway. „Activision lästert andauernd, wir hätten die unspektakulärsten Büros aller Vertriebspartner. Das können wir natürlich nicht auf uns sitzen lassen, Ende des Jahres ziehen wir um!" eröffnet mir Hollenshead. Das neue Gebäude entsteht am nahe gelegenen Towne Crossing Boulevard, liegt selbstredend nicht mehr unmittelbar am Highway und bietet dem 14köpfigen Team mehr Platz – der aber nicht für zusätzliches Personal genutzt werden soll. „Wir bleiben klein und konzentrieren uns weiterhin ganz auf einzelne Projekte", so die Firmenphilosophie.

Wie das nächste Projekt denn aussehen soll, darüber hüllt sich Hollenshead in Schweigen. Nur soviel: Es wird wieder ein Egoshooter sein, im Gegensatz zu *Quake 3* aber wieder den Einzelspielermodus in den Vordergrund stellen. Die Fortschritte des aktuellen Babys stellen wir Ihnen auf den kommenden Seiten vor – in der Hoffnung, daß auch deutsche Spieler ihren Spaß damit haben dürfen. (mh)

QUAKE ARENA

Die seit Mai im Internet verfügbare Vorabversion des neuen Egoshooters wirft Fragen auf: Wie wird der Solomodus aussehen, bleiben die Soundeffekte so enttäuschend? Antworten lieferte uns id-Software in Form der nahezu fertigen Fassung, die wir in Texas einen Tag lang antesten durften.



Die 40 bis 50 Charaktere des Spiels setzen sich aus jeweils bis zu 900 Polygonen zusammen



Außerirdische Charaktere wie „Kesk" und organisches Level-Design sorgen in vielen Arenen für Alien-Feeling

„Komplexe Spiele sind einfach nicht unser Ding"

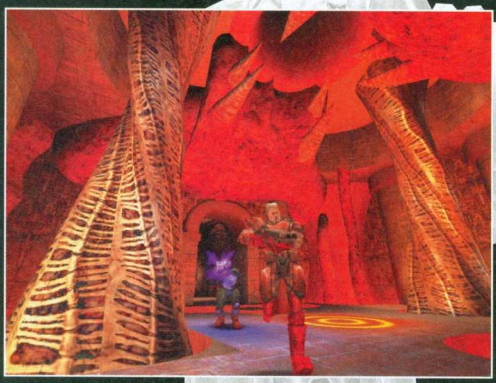
John Carmack, Gründungsmitglied und Chefprogrammierer von id-Software

In der Tat konnten wir uns bereits vorab in den rund 30 Levels der Endversion des kommenden 3D-Hammers umsehen. Zuvor mußten aber sämtliche Abschnitte nochmals durch diverse Designtools (QBSP und die Ausleuchtungs-Engine „Light") gejagt werden, da Chefprogrammierer John Carmack gerade einen neuen Programmcode fertiggestellt hatte. Während der zeitaufwendigen Prozedur plauderte Leveldesigner Brandon James aus der Schule: „Den überwiegenden Teil der Arenen haben wir für vier bis acht Spieler ausgelegt, weitläufigere Areale für mehr Teilnehmer gibt es aber auch."

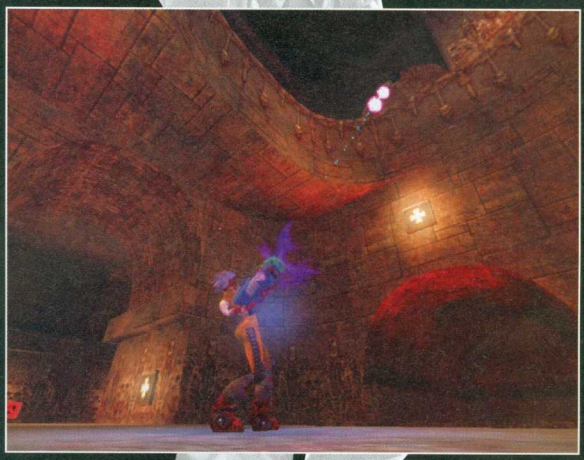
Für grafische Abwechslung sorgten in der Praxis sechs unterschiedliche Textursets. Da gibt es noch den Military-Look aus „Quake 2", aber auch Levels im organischen Ambiente à la „Alien" oder mittelalterliche Dungeons im Stil von „Unreal". Stapelweise Bücher über gotische Architektur belegten anschaulich die Hausaufgaben der Grafiker. Aber auch die Spieldesigner waren nicht faul und haben eigenwillige Charakteristika für jede Umgebung entworfen. Sind das in der Test2-Map die Trampolin-Felder, wird eine andere Karte etwa durch sich ständig auf und ab bewegende Plattformen unverwechselbar. Kurzum, nie war der behutsam in die Steuerung einführende Trainingslevel für Anfänger so wertvoll wie heute.

Tatsächlich brauchen sich Neu-Quaker in den ersten Gewölben noch nicht mal nach oben oder unten umzublicken, und auch später geht Action vor Komplexität. „Im Sinne von Gelegenheitsspielern haben wir ganz bewußt auf Schlüssel oder ähnliches verzichtet, das man in irgendeinem Winkel findet und dann woanders einsetzen muß", erklärt Gamedesigner Graeme Devine. Profis finden (wie in „Quake 1") dafür die Möglichkeit, das Spiel über die Erweiterungssprache „QuakeC" ihren eigenen Vorstellungen anzupassen. Modifikationen lassen sich damit einfacher programmieren als im Vorgänger, bei dem mit unhandlichen DLLs jongliert werden mußte. Sogar die Bildschirmanzeigen können verändert werden, indem Buchstaben und Nummern in einer Targa-Datei gespeichert wurden, die jedes gängige Bildbearbeitungsprogramm

erfaßt. Lediglich das Erstellen neuer Texturen („Skins") für die Spielfiguren ist komplizierter geworden, bestehen sie nun doch aus getrennten Modellen für Beine, Körper und Kopf.
In einigen Bereichen will sich id jedoch nicht ins Handwerk pfuschen lassen. Die Dichte des Rauchs beispielsweise, den Raketen hinter sich herziehen, bleibt tabu. „Immerhin ist es ein Spiel, nicht nur eine Spiel-Engine", meint Devine. Einige ehrenvolle Niederlagen gegen die id-Mannschaft später, müssen wir dem Mann recht geben: Wer hier nicht ständig in Bewegung bleibt, hat schon verloren – dunkle Stellen zum Verstecken („campen") gibt es in keinem Level.
Dafür gibt es intelligente Computergegner („Bots"), die John Cash so programmiert hat, daß sie den Multiplayer-Spaß von Deathmatches auch in den Einspielermodus retten. Die 40 bis 50 unterschiedlichen Charaktere wollen in sechs Sets zu je vier Arenen besiegt werden – die gleichen übrigens, in denen auch Mehrspieler antreten. Am Ende der Abschnitte lauert dann stets noch ein beinharter „Arena Lord", der seine Widersacher sogar per Sprachausgabe hänselt. Besonders zynisch immer dann, wenn sie gerade das Zeitliche gesegnet haben…
Ein klassischer Solomodus wie in den Vorgängern existiert also nicht: „Das Mehrspielergame ist das Singleplayergame", bringt es John Carmack auf den Punkt. Auf gesellige Dungeonläufer warten dafür neben Deathmatches noch ein Teammodus sowie das beliebte „Capture the Flag". Bleibt die Frage nach dem Sound. Mit mageren Effekten wird man wohl weiterhin leben müssen, da sie quasi nebenbei von zwei der vier Leveldesigner erstellt werden. Die etwa 15 Songs hingegen läßt id-Software wieder außer Haus von Bill Leeb und Sonic Mayhem produzieren. Ihr Stil schwankt zwischen unaufdringlichem Ambient-Sound und hartem Rock, bloß echte CD-Tracks darf man sich nicht erwarten. Statt dessen wird die Musik in 16 Bit Stereo von CD gestreamt, und zwar lediglich in 22 KHz. Obwohl das Ohr dabei kaum einen Qualitätsunterschied feststellen kann, ist das in Zeiten vom Raumklang doch ein bißchen enttäuschend. „Ich vermisse den CD-Sound ja selbst", rechtfertigt sich Brandon James, „aber Probleme mit dem Speicherplatz zwingen uns einfach zu diesem Kompromiß".
Solange beim Spielspaß keine Kompromisse gemacht werden, sollten die Fans mit kleinen Akustik-Einbußen aber klarkommen. Ob dem so ist, werden sie noch vor dem Release im Herbst anhand einer finalen Demoversion mit vier Levels und zwei Charakteren überprüfen können. (mh)



Netter Ambient-Mix: organische Wucherungen in mittelalterlicher Umgebung



Zahlreiche Bögen und Säulen belegen, daß sich neuerdings auch runde Flächen darstellen lassen



Die neue Grafikengine kann bis zu 12.000 Triangles gleichzeitig darstellen und ermöglicht so weiträumige Außenareale

Quake 3 Arena

HERSTELLER:	id-Software/Activision
GENRE:	3D-Egoshooter
ERSCHEINT:	Herbst 1999
ONLINE-INFO:	www.quake3arena.com

Seit 16. Juli gibt es unter obiger Adresse QTest 2 (v 1.06) für Win 32 zum Download. Neu sind ein zusätzlicher Level, die Lightning Gun und Team-Deathmatch. Als absolutes Minimum gilt ein P233 mit 64 MB RAM und OpenGL-kompatibler Grafikkarte.

Unreal Tournament

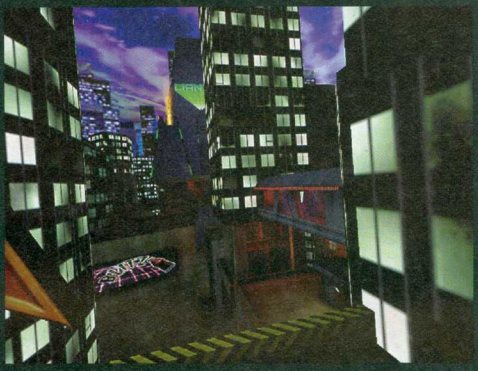


In den letzten Monaten haben wir Ihnen mit Previews den Mund auf die Multiplayervariante des 3D-Hits wäßrig gemacht, jetzt ist es soweit: Epic Games ruft an die Online-Front, wir folgen – bis zum bitteren Ende...

Neue Modi, neue Motivation

In Spielgrafik stellt das Intro klar, daß das „Tournament" quasi die futuristische Variante der guten, alten Gladiatorenkämpfe ist. Gut und neu präsentiert sich dafür das Hauptmenü im aufgeräumten Windows-Stil. Hier gibt man seinem Alter ego ein Geschlecht und einen Namen, sucht einen Körper und die passende Mimik aus, wählt Waffenhand sowie Teamfarbe und gruppiert die Anzeigen für Treffer, Lebensenergie usw. nach eigenen Vorlieben um. Danach bietet sich das *Tutorial* an, wo eine englische Frauenstimme jeden Spielmodus gesondert erklärt.

So ist man für ein *Deathmatch* ebenso gewappnet wie für eine Partie *Capture-the-Flag* oder *King-of the-Hill*. Neben diesen Online-Klassikern werden noch drei Modi offeriert; darunter *Assault*, wo Sie im Team etwa einen Zug übernehmen oder eine Festung stürmen sollen. Doch die Hauptattraktion ist das titelgebende *Tournament Deathmatch*: Nur wer immer längere Kämpfe gegen immer bessere Gegner besteht, landet irgendwann als „Unreal Grand Master" an der Spitze einer Rangliste.



Das Intro präsentiert eine dünne Hintergrundstory in Spielgrafik



Die sechs Spielmodi erfordern teils Teamwork, für das auch die CPU-Bots aus dem Offline-Modus herangezogen werden können

Online & Offline

Für Einzelkämpfer gibt es bis zu 16 erstaunlich intelligente Bots als Computergegner. Diese digitalen Damen und Herren sind in etlichen Punkten variierbar und lassen sich ihr Können in sieben Stufen vorgeben: „Anfänger" sind bloß besseres Kanonenfutter, „gottgleiche" Kämpen dagegen mit allen Strategien gewappnete Superfighter, die obendrein jede Arena in- und auswendig kennen. Tatsächlich sind die CPU-Recken so clever, daß sie sich auch prima als Verstärkung für Teamfights im Online-Betrieb eignen. Dabei kann man ihnen sieben Kommandos wie „Rückendeckung" oder „Basisverteidigung" erteilen.



Die effektreiche Online-Grafik unterstützt auch Direct3D, sieht aber auf Voodoo-Karten am besten aus

Schöne, neue Grafikwelt

Optisch haben die knapp 50 Levels von ausgewrackten Schlachtschiffen über verwaiste Alien-Schlösser bis hin zu funktionstüchtigen Raumstationen zwei Kameraperspektiven und zahllose Texturen zu bieten. In den weitläufigen Außengeländen trifft man zudem auf Regen, Schnee oder realistisch blubberndes Wasser und sieht auch mal die Sterne. Samtweich animierte Charaktere sind hier überall daheim, Licht- und Schatteneffekte auch – gelegentlich hat man sogar mit wechselnder Schwerkraft zu kämpfen. Die volle Pracht zaubert dabei zwar nur ein 3D-Beschleuniger auf den Monitor, doch selbst ohne kann sich das Game sehen lassen. Die Soundeffekte erschallen bei entsprechendem Equipment ebenfalls in 3D, treibende Begleitmusik komplettiert den Klangteppich.

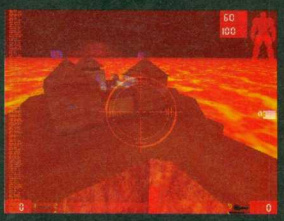


Gekämpft wird überall – auch im Orbit





Die Automag-Pistole kann neuerdings auch beidhändig abgefeuert werden



Die Redeemer Cannon läßt sich im sekundären Feuermodus auch für „Aufklärungsflüge" verwenden

Zu den Waffen

...gibt es ebenfalls noch einiges zu sagen. Insgesamt finden sich zehn Friedensstifter vom Scharfschützengewehr über die rotierende Minigun bis zur allesvernichtenden Redeemer Cannon nebst Munition im Gelände. Die meisten davon verfügen noch über einen sekundären Feuermodus; ihre Effizienz ist frei regelbar. Dazu gesellen sich Sammlerstücke wie Schutzschilde, Kraftverstärker, Sprungstiefel oder Teleporter zwecks schneller Flucht. Und weil es an der bewährten Kombisteuerung mit Tastatur und Maus (optional auch Joystick) nichts zu meckern gibt und selbst die Spielgeschwindigkeit noch variiert werden kann, ist hier wirklich selbst schuld, wer getroffen wird. Zu spät geduckt, zu ungenau gesprungen, zu unglaubwürdig totgestellt...

Apropos totstellen: Trotz dreifach variablem Gewaltlevel mögen Jugendschützer ob all der in Agonie zuckenden Körper, abgeschossenen Köpfe und Blutspritzer wortwörtlich in Ohnmacht fallen. Und das womöglich sogar, ohne sich direkt am Kampf der jeweils bis zu 16 Todfreunde via Modem (mindestens 28.000 Baud), ISDN oder Netzwerk zu beteiligen. Unreal Tournament offeriert nämlich auch einen Modus, in dem man frei durch die Gegend schweben und dem blutigen Treiben nur zusehen kann. Sogar Tips an die Teilnehmer im Stil eines hilfreichen Geistes sind da möglich. Uns hat er zugeflüstert, auf Noten für Motivation und Gesamteindruck zu verzichten – mangels entschärfter Version macht die BPjS diesen Test eines zwar brutalen, aber auch brutal guten Spiels wohl ohnehin im Index-Handstreich zu einer einzigen Verzichtserklärung! (pk)



Im Spectator-Modus kann man dem teils überaus blutigen Treiben passiv beiwohnen und mit den Spielern reden

Unreal Tournament
(Epic Games/GT Interactive)

Extrem variantenreicher, aber leider auch brutaler Online-Shooter

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

?



Grafik	91%
Sound	89%
Steuerung	88%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM (64 MB empfohlen), 28.8-Modem (ISDN empfohlen) und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Texturqualität einstellbar
Sound	Sprachausgabe und Soundeffekte in Lautstärke und Qualität getrennt regelbar, Direct3D-Sound und Aureal A3D werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Joypad
Sprache	komplett englisch, keine deutsche Version geplant
Multiplayer	6 Modi für bis zu 16 Spieler via Netzwerk oder Internet, keine Server-Gebühren vorgesehen
Online-Info	unreal.gtgames.com

Quake Arena vs. Unreal Tournament

In dieser Ausgabe treffen zwei speziell für Multiplayer konzipierte Egoshooter aufeinander, Konflikte zwischen den eingeschworenen Fans sind da quasi vorprogrammiert. Quaker Manfred und Unrealist Paul nehmen die Argumente vorweg: id-Software gegen Epic Games, wer hat die besseren 3D-Karten?



Die neue Grafikengine unterstützt zwar nur OpenGL und bietet keinen Softwaremodus mehr, ermöglicht aber erstmals runde Objekte bei einer Darstellung von bis zu 12.000 Triangles gleichzeitig



Mehr Licht: Unreal bietet State-of-the-Art-Grafik unter OpenGL, Direct3D, Glide und bei Softwarerendering mitsamt Unterstützung für Surround-Soundeffekte



Die herumliegende Munition ist jeweils in der gleichen Farbe gehalten wie die zugehörige Waffe (11 Stück), sechs Arten von Goodies wollen aufgepickt werden



Zehn hervorragend animierte Waffen mit zusätzlichem sekundärem Feuermodus plus fünf Goodies liegen zum Aufsammeln bereit



Deathmatch, Teamplay und Capture-the-Flag mit 40 bis 50 Gegnercharakteren aus jeweils bis zu 900 Polygonen machen in 30 Levels (bzw. sechs Sets zu je vier Levels im Einzelspielermodus) Laune



Knapp 50 abwechslungsreiche Welten beherbergen variabel intelligente und hochdetaillierte Computergegner für sechs Spielmodi, Einzel- und Multiplayertournament sind sehr herausfordernd

Deathmatch der 3D-Titanen

Manfred: Die Schlacht ist entschieden, der Gewinner heißt für mich Quake 3. Wer sich an die runden Torbögen, zahlreichen Säulen usw. erst einmal gewöhnt hat, empfindet die kantige Grafik von Unreal einfach nur noch als häßlich.
Paul: Was interessieren mich halbrunde Tore? Was zählt, ist doch die spielerische Abwechslung im Terrain! Und während Quake 3 da bloß klassische Deathmatch-Arenen zu bieten hat, geht es in Unreal Tournament unter wirklich unterschiedlichen Bedingungen zur Sache.

Manfred: Alter Heuchler! Hast du nicht erst letzten Monat das neue id-Beben für seinen Abwechslungsreichtum gelobt? Ich erinnere nur an die sprungintensive Test2-Map. Und dabei läuft Q3 trotz seiner innovativen Grafik noch deutlich schneller als die Konkurrenz aus der betagten Engine.
Paul: Na und? So habe ich wenigstens die Zeit, mir geschickte Winkelzüge einfallen zu lassen. Quake 3 mag schnell sein, am Ende ist es aber auch chaotisch. Außerdem ist die Intelligenz der Computergegner bei Unreal hoch genug, um selbst Solomatches packend zu machen – besonders im starken Tournament-Modus.



Manfred: Den Kampf gegen Bots gibt's doch bei Quake genauso – sogar inklusive der „Arena Lords" als besonders harte Brocken. Und wenn man mal ehrlich ist, sind die Einzelspielermodi hier wie dort nur Zugaben. Der Witz liegt im digitalen „Gotcha" gegen menschliche Widersacher.
Paul: Auch wieder wahr. Paß auf, wir treffen uns auf ein gemütliches Zehner-Frag in beiden Spielen – und der Gewinner hat recht!

Markus (schielt herein): Wartet nur ab, ihr Schergen. Sobald Team Fortress 2 erscheint, wird es euch sowieso wegblasen…

ÜBER 50% SPAREN!

VOLL COOL!



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:

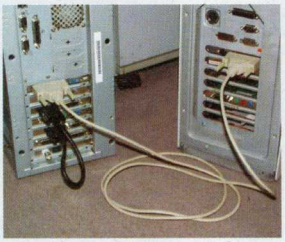
IM NETZ DER SPIELE

DER WEG IN DIE MULTIPLAYER-ARENA

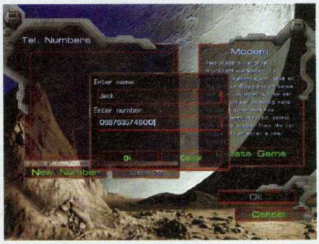
Kaum ein neues Spiel ohne Multiplayer-Funktionen, wobei Partien über Internet-Server meist einfach zu bewerkstelligen, aber teuer im Betrieb sind. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie es Ihren Freunden mal kostengünstig und ohne lästige Übertragungszeiten zeigen können.

Schlachten per Modem

Wenn nur zwei Spieler gegeneinander antreten wollen, das Programm aber keinen geteilten Bildschirm offeriert, bietet sich ein *Nullmodemkabel* an. Im Fachhandel für knapp 20 Mark erhältlich, wird es einfach in die COM-Ports der beiden PCs gesteckt. Zusätzliche Software muß in der Regel nicht installiert werden; viele Games bieten sogar eigene Verbindungsoptionen für diese Art der Kommunikation an.
Doch zwei Rechner im selben Raum sind nun mal nicht jedermanns Sache…
Die Alternative ist ein herkömmliches *Modem*, wie es zur Verbindung mit dem Internet genutzt wird. Damit läßt sich ja auch ein einzelner Spielpartner anwählen, wozu man lediglich seine Telefonnummer kennen muß. Beide Teilnehmer einigen sich zuvor über die Startbedingungen und nehmen die Einstellungen in ihrer Software (natürlich muß jeder ein Exemplar des Spiels besitzen) vor – ein Kinderspiel. Es gilt bloß zu bedenken, daß ISDN-Anschlüsse und analoge Modems nicht miteinander kompatibel sind und Telefonkosten entstehen.

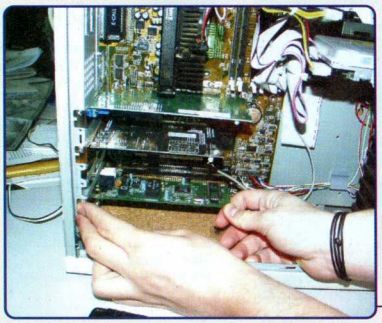


Kaum Aufwand, keine zusätzlichen Kosten: Die Verbindung zweier Rechner per Nullmodemkabel



Mit dem integrierten Wahlsystem von „Starcraft" und anderen Spielen kann das Modem eines Partners direkt angewählt werden

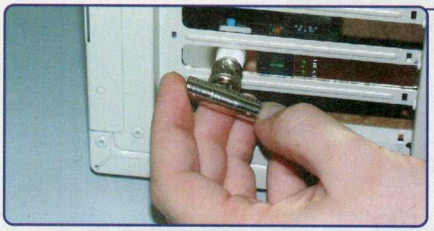




Das Local Area Network

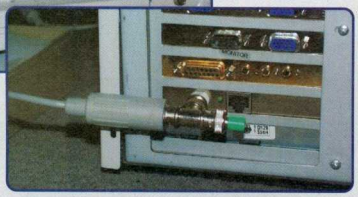
Via *LAN* lassen sich beliebig viele Rechner zu einem Spielenetz verbinden, ohne daß Telefonkosten anfallen. Dies ist quasi die aufwendigere Version eines Nullmodemkabels, da die Computer auch hier wieder in räumlicher Nähe zueinander aufgebaut sein müssen. Auf einen Hauptrechner (Server) zur Ablaufkontrolle kann man dabei verzichten, da die Installation eines solchen Netzwerks aufwendiger und in der Regel auf zehn „Nebenstellen" beschränkt ist. Ohne sind knapp 100 Mark pro PC zu veranschlagen, wobei rund 70,– DM auf die Netzwerkkarte mit 10 Megabit (die wesentlich teureren Modelle mit 100 Megabit rentieren sich nur bei großen Firmennetzen) entfallen. Karten verschiedener Hersteller und Leistung sind zueinander kompatibel, solange vereinheitlichte Standardprotokolle verwendet werden.
Tip: Wählen Sie Karten für ISA-Slots, da diese ohnehin kaum benutzt werden. Weiterhin werden sogenannte T-Stücke für jeden Rechner benötigt, je ein Verbindungskabel für zwei PCs sowie noch zwei Abschluß-Widerstände für das komplette Netzwerk. Hier nun eine Schritt-für-Schritt-Erläuterung, wie der Einbau zu bewerkstelligen ist.

- Schalten Sie die Rechner ab, entfernen Sie sämtliche Kabel, und öffnen Sie die Gehäuse
- Stecken Sie die Netzwerkkarten in freie Steckplätze









• Das T-Stück kommt auf die Buchse an der Vorderseite der Karte

• Schrauben Sie die Rechner zu, und schließen Sie die Kabel wieder an

• Das (oder die) Verbindungskabel werden an das T-Stück angehängt, bei den Rechnern an Anfang und Ende der „Kette" wird statt dessen ein Abschlußwiderstand aufgesteckt

Plug-and-Play-Karten werden von Windows 95/98 in der Regel selbständig erkannt und eingerichtet. Sollte dies nicht der Fall sein, kommt entweder die Hardware-Erkennung zum Einsatz oder das Setup der zur Netzwerkkarte mitgelieferten Software. Als Übertragungsprogramme sorgen nun die besagten Protokolle dafür, daß die Daten unabhängig vom Kartentyp korrekt transportiert werden. Alle Standardprotokolle, wie sie in der Box beschrieben werden, kann man von der Windows-CD installieren. Dabei empfiehlt es sich, gleich alle aufgelisteten Varianten auf die Festplatte zu schaufeln, da sich die Netzwerkkarten und Modems dann selbständig auf einen Typ für den Datenaustausch einigen. Abhängig vom verwendeten Spiel müssen in ganz seltenen Fällen noch IP- oder Gateway-Adressen vergeben werden, die sich im Hinblick auf spätere Verbindungen zum Internet voneinander unterscheiden sollten.

Fragen zum Protokoll

DFÜ-Adapter: für die Verbindungen von PPP-, SLIP-, RAS- und Netware-Servern unumgänglich

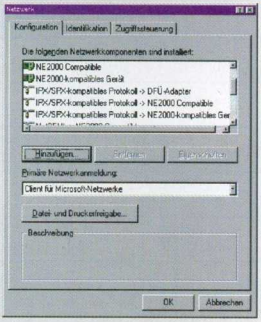
IPX/SPX-Protokolle: sichern die Verbindung für Netware, Windows NT und Win 95/98-Rechner

Microsoft NetBUI: sorgt für den Datentransfer zu Windows NT, Workgroups und LAN-Manager-Server

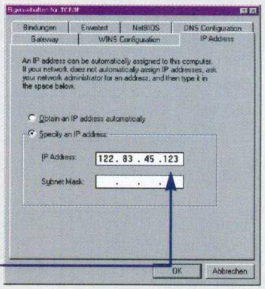
NetBIOS: unterstützt IPX/SPX-kompatible Protokolle

TCP/IP: ist für die Verbindung zu Internet- und WAN-Protokollen verantwortlich

Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke: wird benötigt, wenn man auf die Daten der vernetzten Win 95/98-Rechner zugreifen möchte



Unter dem Punkt „Netzwerk" werden in der Systemeinstellung von Win 95/98 die Protokolle für die Datenübertragungen verwaltet



Für manche Spiele müssen separate IP- und Gateway-Adressen vergeben werden, hier sind verschiedene Werte einzutragen

Schlachten per LAN

...startet man schließlich direkt aus der Spielsoftware heraus: Im entsprechenden Menü bestimmt ein beliebiger Teilnehmer den Spielmodus, das Kampfterrain, die Rennstrecke oder was auch immer – die Kollegen steigen dann quasi in seine Partie ein. So läuft es übrigens auch bei Spielen über das Internet auf herstellereigenen oder von Fans verwalteten Servern, bloß daß dabei die Kontrolle häufig beim Anbieter bleibt. (rf)

Empfehlenswerte Multiplayer-Games

Titel/ Hersteller	Missionen/ Strecken/Gebiete	Teilnehmer-zahl	Spielmodi	Besonderheit	Preis	Wertung
STRATEGIE						
Hidden and Dangerous Illusion Softworks/Take 2	23 Gebiete	bis zu 4	nur Teammodus	30 verschiedene Söldner	99.– DM	**93%**
Shadow Company Sinister/Interactive Magic	60 Gebiete	bis zu 8	Teamwork/ Deathmatch	16 verschiedene Söldner	89.– DM	**86%**
Populous The Beginning Bullfrog/Electronic Arts	24 Levels	bis zu 4	Teamwork/ Deathmatch	drei verschiedene Rassen	89.– DM	**87%**
Die Siedler 3 Blue Byte	24 Levels	bis zu 20	nur gegeneinander	drei verschiedene Rassen	99.– DM	**86%**
Starcraft Blizzard	12 Levels, weitere im Internet	bis zu 8	12 verschiedene Modi	drei verschiedene Rassen, im Internet nur über den Firmenserver	89.– DM	**86%**
ACTION						
Half-Life Team Fortress Classic Valve/Havas Interactive	5 Gebiete, weitere im Internet	bis zu 32	5 Modi	neun verschiedene Figuren	gratis im Internet	**89%**
Forsaken Probe Entertainment/Acclaim	10 Levels	bis zu 16	10 Spielmodi	16 verschiedene Gleiter	89.– DM	**87%**
Unreal GT Interactive/Epic Megagames	8 Gebiete, weitere im Internet	bis zu 8	Teamwork oder Deathmatch	Waffen können an Mitspieler weitergegeben werden	99.– DM	**k. W.**
Descent 3 Outrage/Interplay	15 Levels, weitere im Internet	bis zu 8	4 Modi	20 verschiedene Waffen	89.– DM	**86%**
Turok 2 Iguana/Acclaim	14 Levels	bis zu 15	3 Modi	11 verschiedene Figuren	89.– DM	**90%**
SPORT						
Ultimate Race Pro Microprose/Kalisto	17 Strecken	bis zu 16	3 Modi	16 verschiedene Fahrzeuge	89.– DM	**79%**
Midtown Madness Angel Studios/Microsoft	10 Strecken	bis zu 8	5 Modi	10 verschiedene Fahrzeuge	89.– DM	**86%**
SBK Superbike World Champ. Milestone/Electronic Arts	12 Strecken	bis zu 32	nur gegeneinander	12 verschiedene Motorräder	89.– DM	**85%**
NHL 99 Electronic Arts	30 Stadien	bis zu 12	im Team oder gegeneinander	keine	99.– DM	**91%**
FIFA 99 Electronic Arts	19 Stadien	bis zu 20	im Team oder gegeneinander	keine	89.– DM	**86%**
SIMULATION						
Mechwarrior 3 Microprose/Zipper Interactive	20 Gebiete	bis zu 4	3 Modi	18 Roboter, 32 Waffensysteme	99.– DM	**86%**
Grand Prix Legends Havas Interactive/Papyrus	11 Strecken	bis zu 20	nur gegeneinander	sieben Fahrzeuge verfügbar	99.– DM	**88%**
F-16 Multirole Fighter Novalogic	10 Gebiete	bis zu 16 pro Arena	Teammodus oder Deathmatch	Chat via Mikrofon, im Internet nur über den Firmenserver	99.– DM	**77%**
Star Wars: X-Wing Alliance Lucas Arts/THQ	12 Gebiete	bis zu 8	Teammodus oder Deathmatch	30 verschiedene Schiffe verfügbar	90.– DM	**73%**
Conflict Freespace Volition/Interplay	5 Gebiete	bis zu 16	Teammodus oder Deathmatch	7 Schiffe, 10 Waffensysteme	99.– DM	**86%**

NEU! Du wirst staunen!!!



Produktinfo 014

Das Super-Sommerheft! Jetzt im Handel!

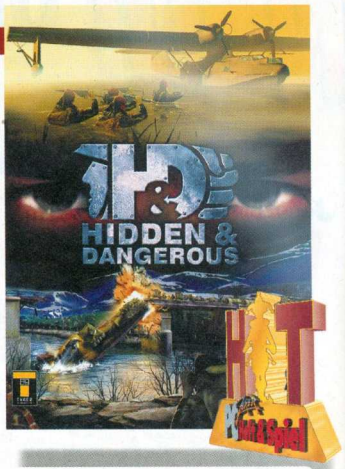
HIDDEN AND DANGEROUS

Nicht länger wollen wir Ihnen ein X für eine 3 vormachen: Nachdem die englische Version im letzten Heft zwar die Einzelwertungen, aber nur eine Gesamtnote von 90 plus x bekommen hat, liegt die famose 3D-Actionstrategie nun in lokalisierter Fassung vor.

Daß sich am Programm bis auf die Sprache nichts geändert hat, ist in solchen Qualitätsregionen natürlich nur von Vorteil: Nach wie vor warten sechs Kampagnen mit insgesamt 23 abwechslungsreichen Missionen auf den Führungsoffizier vor dem Monitor, noch immer schaffen Einführungsfilme aus der Game-Engine viel Atmosphäre – jetzt aber auf gut Deutsch. Ein weiteres Plus des Spiels sind seine 40 toll animierten Recken, von denen jeweils vier bei Tag und Nacht im Einsatz sind; vier weitere hält man in Reserve. Im 3D-Terrain gibt es wechselndes Wetter mit Regen, Schnee und Nebel sowie zahlreiche Licht- und Spezialeffekte; eine 3D-Karte im Marschgepäck (3Dfx oder Direct3D) sei daher empfohlen. Für Durchblick in den Missionsbeschreibungen sorgt nun deutsche Sprachausgabe mitsamt Untertiteln, auch der Rest der Screentexte wurde komplett lokalisiert. Leise geraunte Befehle und laut krachende Explosionen sorgen zudem für das richtige Akustikumfeld, diverse Lösungswege für Dauermotivation.
Die vielen Ausrüstungsgegenstände, das gewiefte Missionsdesign und die superbe Steuerung mit Force-Feedback-Unterstützung tun ein übriges, damit es beim alten Testfazit bleibt: Hidden & Dangerous ist die bislang beste 3D-Actionstrategie im WW2-Szenario! (rf)



Im Zweiten Weltkrieg wird jetzt deutsch sabotiert und spioniert!



Hidden and Dangerous
(Illusion Softworks/Take 2)

Die grandiose 3D-Actionstrategie im WW2-Szenario in komplett eingedeutschter Version

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

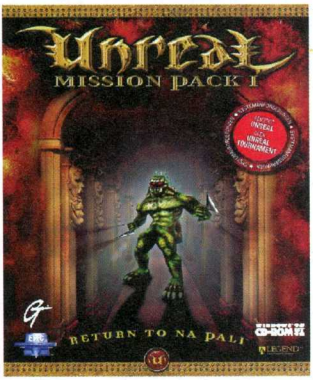
93%

UNREAL MISSION PACK 1: RETURN TO NA PALI

Na Pali, so nennen die Eingeborenen den Planeten Gryphon, von dem man vor gut einem Jahr im Hauptprogramm flüchten mußte. Mit der Rückkehr stehen nun zwar kaum neue Einfälle, aber wieder viel handfeste Action in 3D-Grafik am (Zusatz-)Programm.

Nach über zwölf Monaten Entwicklungszeit hätten wir uns ehrlich gesagt etwas mehr von dem Dutzend neuer Solo- und den sechs neuen Multiplayer-Levels zum populären 3D-Egoshooter erwartet – daß lediglich die alte Story aufgewärmt wird, enttäuscht, zumal dem Unrealisten auch die Schalterknobeleien und die Optik ziemlich vertraut vorkommen. Landschaftlich bleibt vieles beim alten, die Minen, Nali-Tempel, Skaarj-Raumer und Eiswelten ähneln entweder dem Original und/oder sind vergleichsweise schlicht gestaltet. Selbst bei den Angreifern hat man die meisten Typen schon gesehen.
Da überrascht es kaum noch, wenn die zwei neuen Insektenarten sowie die hier erstmals einsatzbereiten Marinesoldaten vor das Korn von zehn bekannten Waffensystemen laufen.
Dazu kommt mit dem Raketen- und Granatwerfer sowie der feuerkräftigen Combat Assault Rifle immerhin ein Trio optisch spektakulärer Feuerwerkskörper. Und selbstverständlich liefert der Hersteller auf der CD-ROM die neuesten Systemdateien mit, welche insbesondere die Direct3D- und Netzwerktauglichkeit deutlich verbessern. Doch tolle Lichteffekte und hübsche Details gibt es nicht für jeden: Unterhalb eines P2/266 scheitert der Spielspaß am gebremsten Tempo. (rl)





Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali
(Epic/Legend/GT Interactive)

Etwas enttäuschende Erweiterung zum Actionkracher: Neue Levels und Waffen, aber kaum neue Ideen in altem Gelände

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 35,– DM

71%



NEUE ADD-ONS

MS Flight Simulator '98

German Airports 3 von Aerosoft bietet auf einer CD-ROM die bis ins kleinste Detail nachgebildeten Flughäfen von Düsseldorf, Mönchengladbach, Erfurt, Bremen, Hamburg, Berlin-Tegel, Kiel und Lübeck. Für Realismus pur sorgen dabei statische und bewegte Objekte wie Interieur der Hallen, Zuschauer, Passagiere etc.. Auch mit Nacht- bzw. Dämmerungseffekten oder beleuchteten Taxiway- und Runwayschildern kann die für 3D-Beschleunigerkarten optimierte Grafik aufwarten. Alle Navigationseinrichtungen und Originalcharts sowie automatische Andocksysteme runden das Angebot für Vielflieger zum Preis von **69,95 DM** ab.



Eine ähnliche Route schlägt die Erweiterung **Europäische Flughäfen 2** ein. Ari Data erteilt FS-Piloten hier Start- und Landeerlaubnis auf den nach Originalcharts gestalteten Airports von Antalya, Basel, Düsseldorf, Erfurt, Florenz, Helsinki, Ibiza, Manchester, Palma und Sardinien. Das Ganze kostet nur **19,95 DM**, wobei man zusätzlich ein Progi zum Modifizieren von Gauge-Files, ein Tool für das Basteln dynamischer Szenerien sowie die Demoversion von „Visual FSCOM" zum Erstellen eigener Flugabenteuer erhält.

NEU IM BUDGETREGAL

Hammerpreise bei Empire

Die Budgetreihe des englischen Publishers wurde um zwei Titel erweitert: Ab sofort stehen die grafisch gelungene Raserei **Grand Touring** (PCJ 1/99, 80%) sowie **Fields of Fire**, ein Echtzeitstrategical aus der amerikanischen Pionierzeit, für **jeweils 29,95 DM** in den Shops.



Civil War 2

Das Bürgerkriegsstrategical von Impressions (PCJ 1/98, 62%) ist fortan in der Budgetreihe „Sierra Originals" für **29,95 DM** zu haben.



Superpreiswert-Reihe

TLC offeriert im Budgetbereich gleich 19 Titel zum sagenhaften Preis von **9,95 DM** das Stück: **Dracula**, **Creatures Deluxe**, **Chessmaster 5000**, **War Wind 2** (PCJ 2/98, 74%), **Dragon Lore** (PCJ 1/95, 83%) **Azrael's Tear** (PCJ 11/96, 62%), **Fantasy General** (PCJ 6/96, 85%, Hit), **A-10 Cuba** (PCJ 4/97, 64%), **Mechwarrior 2** (PCJ 9/95, 78%), **Interstate '76** (PCJ 6/97, 71%), **Earthworm Jim** (PCJ 3/96, 82%), **Pitfall** (PCJ 9/95, 88%, Hit), **Asteroids** (PCJ 1/99, 60%), **Mechwarrior 2: Mercenaries** (PCJ 11/96, 77%), **Dark Reign** (PCJ 11/97, 88%, Hit), **VP Powerboat Racing** (PCJ 4/98, 59%), **Descent 2** (PCJ 4/96, 80%), **MDK** (PCJ 4/97, 87%, Hit) und schließlich **M.A.X.** (PCJ 3/97, 86%, Hit).



White Label

Auch bei Virgin gibt es für Sparefrohs Neues zu vermelden: **Agent Armstrong** (PCJ 12/97, 69%) springt nun für **19,95 DM** über Plattformen, während für das Adventure **Baphomet's Fluch 2** (PCJ 11/97, 82%), die Raserei **Bleifuß Rally** (PCJ 1/98, 83%) und das Fantasy-Echtzeitstrategical **Mana** (PCJ 2/99, 81%) hier **jeweils 24,95 DM** zu bezahlen sind.



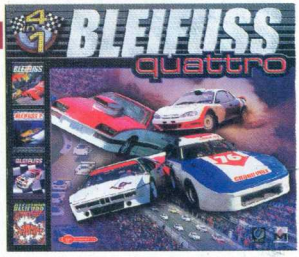
NEUE COMPILATIONS



Knights & Merchants/Emergency Pack

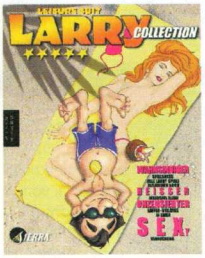
Unter dem Motto „Games & Fun" bietet Topware dieses Strategiebundle für **49,95 DM** an. Der Doppelpack enthält das furiose Aufbaustrategical **Knights & Merchants** (PCJ 10/98, 86%, Hit) sowie den Echtzeit-Katastrophenschutz **Emergency** (PCJ 6/98, 64%).

Bleifuß Quattro



Gegen ein Startgeld von **59,95 DM** wartet an bzw. in dieser Box ein PS-starkes Quartett mit den Rennspielklassikern **Bleifuß** (PCJ 12/95, 88%, Hit), **Bleifuß 2** (PCJ 11/96, 87%, Hit), **Bleifuß Rally** (PCJ 1/98, 83%) und **Bleifuß Fun** (PCJ 12/97, 78%). Wer gerne Gas gibt, sollte hier unbedingt zugreifen!

Leisure Suit Larry Collection

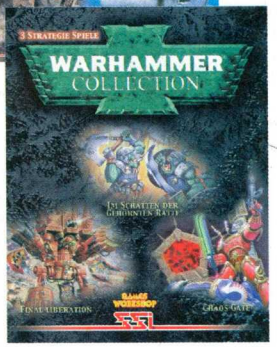


Für gerade mal **49,– DM** gibt's nun das digitale Lebenswerk des kultigen Schwerenöters im Polyesteranzug – und noch ein bißchen mehr: **Alle sechs Adventures,** die **Laffer Utilities,** den „Larry's Big Score"-Tisch aus Take-a-Break-Pinball, **Larry's Casino** Games mit Slotmaschine, Black Jack und Poker, ein (englischsprachiges) Interview mit Larry-Vater Al Lowe, die Demo seines alten Grafikadventures „Freddy Pharkas" sowie schließlich als Zuckerl das noch ältere Textabenteuer „Softporn", aus dem die legendäre Larry-Serie einst entstanden ist.

Game Sommer bei TLC



Mit zwei wirklich feinen Spielesammlungen für schlappe **29,95 DM pro Stück** läutet TLC den „Game Sommer" ein. Da wäre zunächst der **War Pack** für Strategen und Simulanten, die mit **Panzer General 3D** (PCJ 12/97, 87%, Hit), **Team Apache** (PCJ 8/98, 82%), **Soldiers at War** (PCJ 7/98, 64%) und der „Commander's Edition" von **Silent Hunter** (PCJ 6/96, 82%), welche u.a. auch drei Add-ons inkl. Missionseditor enthält, wirklich gut bedient werden.



Eher ein Muß für Fans ist die **Warhammer Collection**. In der schmucken Packung schlummern die drei Titel **Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte** (PCJ 2/96, 69%), **Warhammer Epic 40.000: Final Liberation** (PCJ 3/98, 62%) sowie **Warhammer 40.000: Chaos Gate** (PCJ 1/99, 70%).

Advanced Trilogie: Manager



Hinter diesem Titel verbirgt sich ein Trio aus Wirtschaftssimulationen von Greenwood. Im Preis von **29,95 DM** für die drei Silberlinge sind **Der Planer 2** (PCJ 11/96, 71%), **Das Amt** (PCJ 4/95, 81%) und **Mad TV 2** (PCJ 3/97, 61%) enthalten.

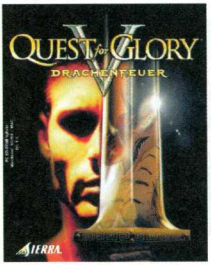
JETZT LOKALISIERT

DSF Golf '99



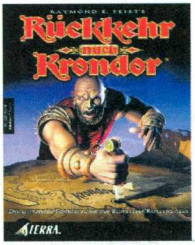
Im letzten Heft haben wir die US-Version mit Namen „PGA Championship Golf 1999 Edition" (77%) bereits getestet, jetzt ist das Spiel mit der prima Mausschwungsteuerung für **69,– DM** auch komplett deutsch erhältlich.

Quest for Glory 5

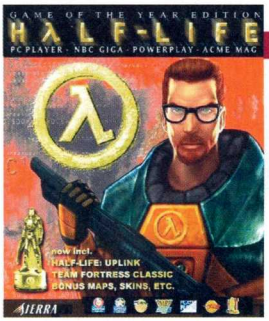


An die gelungene Mischung aus Rollenspiel und Adventure (PCJ 3/99, 82%) können sich nun auch Helden oder Heldinnen wagen, die der englischen Sprache nicht mächtig sind: Die komplett deutsche Version von Sierras Genremix findet man für **89,– DM** im Laden.

Rückkehr nach Krondor



Sierras Fantasy-Rollenspiel (PCJ 2/99, 79%) nach Motiven von Raymond Feists Midkemia-Saga wurde ebenfalls lokalisiert. Auch wenn die Sprachausgabe bisweilen recht trashig anmutet, ist der Ausflug nach Krondor in der komplett deutschen Variante die geforderten **89,– DM** wert.



FRISCH AUFPOLIERT

Half-Life Game of the Year Edition

Für **89,– DM** ist dieses auf 5000 Exemplare limitierte Sammlerstück erhältlich. Es bietet neben der deutschen Version des 3D-Actionabenteuers **Half-Life** (PCJ 12/98, 92%, Hit) u.a. auch neue Levels, Karten und Skins. Die Multiplayer-Erweiterung **Team Fortress Classic** (PCJ 6/99, 89%, Hit), ein 200 Seiten starker Strategieführer und die Demo **Uplink** mit einem komplett neuen, spielbaren Abschnitt zum Megaseller von Sierra bzw. Valve sind ebenfalls enthalten.

Myst Masterpiece Edition

Noch ein Fall für Sammler ist diese optisch und akustisch aufgewertete Version des klassischen Adventures **Myst** (PCJ 6/94, 71%). Dem Longseller hat Cyan für Publisher TLC hier nicht nur 24 Bit an Stelle der bislang 8 Bit Farbtiefe spendiert, es gibt auch komplett neu gerenderte Filmsequenzen sowie Musik in CD-Qualität. Und das Beste: In der komplexbizarren Renderwelt wartet jetzt auch eine dreistufige Online-Hilfe für kleine Tips bis hin zu ausführlichen Lösungshinweisen. Mit **89,– DM** sind Sie bei der Entmystifizierung dabei.

Swing Plus



Da das Original im Handel längst vergriffen ist, liefert Software 2000 nun eine Neuauflage der launigen Knobelei (PCJ 10/97, 69%). Zum Preis von **49,95 DM bzw. 20,– DM als Update** für bereits registrierte Kunden erkauft man auch einen neuen Missionsmodus aus über 25 Levels von ansteigender Schwierigkeit. Und ein Tutorial für Neu-Swinger ist ab sofort ebenso mit von der Partie wie die Unterstützung von Voodoo 3-Karten.

AKTUELL AUF DVD

Baldur's Gate

Den Rolli-Hit (PCJ 2/99, 85%, Hit) von Interplay gibt es jetzt auch auf dem Datenträger der Zukunft. Einziger Vorteil: Das lästige Wechseln der Silberlinge anno CD-Version entfällt. Angesichts der geforderten **99,– DM** hätten wir allerdings etwas mehr erwartet, beispielsweise noch das Add-on „Legenden der Schwertküste". Es sollten also nur Besitzer eines DVD-Laufwerks zugreifen, die das Fantasy-Spektakel noch nicht kennen.



Testindex

alle Tests ab Heft 9/98 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 Pool	8/99	Simulation	57%
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%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	68%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Baldur's Gate:			
Die Legenden der Schwertküste	6/99	Abenteuer	83%
Barrage	11/98	Action	74%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%
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%
Boss Rally	8/99	Sport	34%
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%
Centipede	1/99	Action	69%
Chartbuster	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%
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%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
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	**8/99**	**Action**	**86%**
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Chroniken			
des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
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 Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
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 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
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%
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
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%
Gangsters	1/99	Strategie	75%
General	11/98	Strategie	80%
Get Medieval Solo	10/98	Action	49%
Get Medieval Multi	10/98	Action	67%
Global Domination	1/99	Genremix	60%
Globotech Design Lab	11/98	Action	64%
Glover	2/99	Action	72%
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%
Hardwar	10/98	Genremix	70%
H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%
H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Hell-Copter	6/99	Action	59%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Hidden & Dangerous	8/99	Strategie	9X%
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
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%**
Jeff Gordon XS Racing	8/99	Sport	63%
Jetfighter Full Burn	10/98	Simulation	78%
Juicy Town	9/98	Action	55%
K.O.	8/99	Sport	65%
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
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%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
Mayday	10/98	Strategie	76%
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
Need for Speed 4	**8/99**	**Sport**	**86%**
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	81%
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%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
P-Zone	9/98	Action	16%
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
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%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	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%
ran: Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Recoil	2/99	Action	69%
Red Baron 3D	1/99	Online	gut
Redguard	2/99	Abenteuer	78%
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%
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%**
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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 Episode 1:			
Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
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%
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%
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-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
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



TA: KINGDOMS
Besser mittelprächtige Aufbaustrategie als gar keine, oder?

JACK



STARFLEET COMMAND
Weil mein Chefredakteur ein Klingone ist – und der Herausgeber ein Ferengi!

MANFRED



OUTCAST
Weil ich erst jetzt die Zeit zum Spielen dieses Highlights gefunden habe

MARKUS



MIGHT AND MAGIC 7
Mächtig magisches Rollenspiel. Nicht zu vergessen: Arcomage rules!

PAUL



UNREAL TOURNAMENT
Noch'n schnelles Deathmatch. Und noch eins. Und eines geht noch…

RICHY



SHADOWMAN
Weil alle bereits erhältlichen Actiontitel schon auf der schwarzen Liste der BPjS stehen

STEFFEN



BUNDESLIGA STARS 2000
Weil Fußball nun mal wirklich die zweitschönste Nebensache der Welt ist

TRILLE



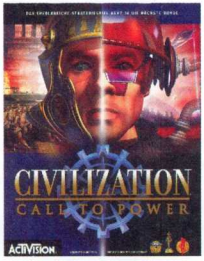
HIDDEN & DANGEROUS
Weil ich das geniale Teil erst jetzt Kollege Jack entreißen konnte

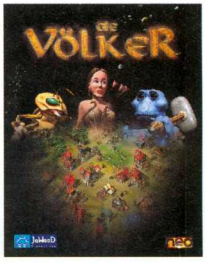
Wir sind das Volk, Sie sind die Charts: Für die Leser-Hits benötigen wir Monat für Monat eine aktuelle Liste Ihrer persönlichen Lieblingsspiele. Schön getrennt nach Netzwerk- und Onlinefavoriten sollte sie sein, außerdem bitte ohne indizierte Titel. Unter allen Einsendern verlosen wir als Dankeschön die hier abgebildeten Top-Games. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns. Wir wünschen Ihnen viel Glück und uns lesbare Absender!

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

Die Gewinne







LESERCHARTS



1. **(2) DIE SIEDLER 3**
2. (–) HALF-LIFE
3. (1) ANNO 1602
4. (3) FIFA 99
5. (5) STARCRAFT
6. (10) BALDUR'S GATE
7. (–) DIE VÖLKER
8. (–) SILVER
9. (4) COMMANDOS
10. (7) SIM CITY 3000

VERKAUFSCHARTS



1. **(–) NEED FOR SPEED 4**
2. (1) JAGGED ALLIANCE 2
3. (3) DIE VÖLKER
4. (–) MECHWARRIOR 3
5. (–) DIE DUNKLE BEDROHUNG
6. (2) X-WING ALLIANCE
7. (4) ROLLERCOASTER TYCOON
8. (–) BIRTH OF THE FEDERATION
9. (–) TOMB RAIDER 2 DIRECTOR'S CUT
10. (5) COMMANDOS: I.A.D.E.

MULTIPLAYER



1. **(1) WORMS 2**
2. (2) STARCRAFT
3. (3) DIE SIEDLER 3
4. (–) HALF-LIFE
5. (–) FORSAKEN

ONLINE



1. **(1) ULTIMA ONLINE**
2. (5) EVERQUEST
3. (4) WARBIRDS
4. (3) AIR ATTACK
5. (–) STAR SIEGE: TRIBES

SOUND STATT STICK

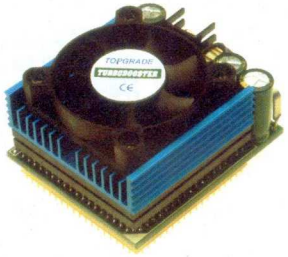
Die Firma Logitech (www.logitech.de) ist bekannt für Mäuse, Joysticks und Tastaturen; jetzt veröffentlichen die Eingabespezialisten auch Ausgabegeräte. So ist das Subwoofer-System **Sound Man X2** mit seinem ausgefallenen Design das Topmodell einer neuen Boxen-Serie: Edles Dunkelgrau mit schwarz bespannten, schmalen und somit platzsparenden Boxen erfreut das Auge, 40 Watt Effektivleistung die Ohren. An der rechten Box regelt man die Lautstärke, an der Rückseite des 199 Mark teuren Subwoofers können die Tiefen manuell verstellt und ein Kopfhörer eingestöpselt werden.
Als Alternative gibt es den **Sound Man X1** mit 25 Watt Leistung für 150,– DM. Nochmals preiswerter wird es bei Verzicht auf den Subwoofer: Für 79,– DM erhält man den **Sound Man G1**, also zwei Aktivboxen mit integriertem Netzteil und 8 Watt Effektivleistung. Das „MP3 Music Center" mit Player und 100 Musiktiteln gehört übrigens in allen drei Varianten zum Lieferumfang.



Edles Design und 40 Watt Effektivleistung für satte Bässe: das Subwoofer-System Sound Man X2

K6-POWER ZUM NACHRÜSTEN

Sie haben einen alten Pentium-Chip im Gehäuse und den Wunsch nach mehr Rechenpower im Kopf? Dann hat Topgrade für 599,– DM womöglich den richtigen Booster für Sie: Mit dem **3D-400** erkauft man sich auf Systemen mit Sockel 5- oder Sockel 7-Boards die Vorteile eines mit 400 MHz getakteten AMD K6 3 Prozessors. Nach dem Prozessortausch verfügt man auch über einen variablen Clock-Multiplier für 66 MHz Systemtakt und höher, eine kugelgelagerte Kühleinheit sowie einen integrierten Spannungswandler – unterstützt werden 3,2 bis 3,6 Volt externe Sockelspannung. Ob Ihr Board für das Upgrade geeignet ist, können Sie auf der Webseite des Herstellers (www.cpuupgrade.com) über ein Kompatibilitätstestprogramm selbst feststellen.



FLACHMANN MIT 17 ZOLL

Der **GF775** ist der erste **17"-Bildschirm mit Perfect-Flat-Technologie** des Monitorherstellers ViewSonic (www.viewsonic.com). Mit einer Schlitzmaske von 0,24 mm bringt es das Gerät auf eine maximale Auflösung von 1600 x 1024 Pixeln bei einer Bildwiederholrate von 75 Hz – mit 1280 x 1024 Pixeln sind ergonomische 88 Hz möglich. Obligatorisch ist das Onscreen-Display, nicht so selbstverständlich die dreijährige Herstellergarantie. Auf Wunsch wird dem Plug & Play-Monitor zum Preis von 920,– DM kostenlos ein Mac-Adapter beigelegt, damit auch Apple-User (nicht) in die Röhre gucken.



Wußten Sie übrigens

…daß **dieses Jahr ein neuer Amiga** erscheinen soll? Linux als Betriebssystemkern und ein noch geheim gehaltener Prozessor sollen der alten „Freundin" aller Commodores zu neuem Glanz verhelfen.

…daß Visoly (www.visoly.com) eine Hardware-Erweiterung entwickelt, mit der sich **MP3-Musikstücke auf der Playstation** abspielen lassen? Das Gerät belegt den Port an der Konsolenrückseite und wird ab Spätherbst für 179,– DM erhältlich sein.

…daß Terratec (www.terratec.de) die **neue TV-Karte TerraTValue für 129,– DM** feilbietet? Der kleine Bruder der „TerraTV+" bietet zwar nur Monosound, empfängt aber Teletext sowie Intercast und verfügt über Video- und SVHS-Eingang.

…daß in Deutschland **hunderte gefälschte ASUS-Mainboards** vom Typ P2B und P2B-F aufgetaucht sind? Die Fakes erkennt man am Aufdruck „Made in China", denn die Originale werden in Taiwan gefertigt.

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 NELIE 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

Produktinfo 022

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

Schneller geht's nicht!
HIGHEND-GRAFIKKARTEN IM VERGLEICH

Vor zwei Ausgaben stellten wir die Mittelklasse der neuen Generation von 3D-Beschleunigern vor, diesmal tritt das Beste gegeneinander an, was die Chiphersteller derzeit anzubieten haben: ein nahezu endgültiges Vorserienmodell der neuen Voodoo 3 3500 gegen Guillemots TNT 2 Ultra-Modell und die Matrox G400 Max.

Die neue Elite

Wem Auflösung und Farbtiefe gar nicht hoch genug sein können und wer einen adäquaten Grafikturbo für seinen starken Intel- oder AMD-Prozessor sucht, wird hier fündig – schnellere Karten gibt es derzeit nicht. Wie schon bei den Herstellern von CPUs hat der Trend zur Auslese auch den Markt für Grafikprozessoren ergriffen: Besonders hochwertige Chips werden mit höheren Taktraten und Titelzusätzen wie „Ultra" oder „Max" angeboten, der Rest in den kleineren Versionen verbaut. Diese Elitebildung hat ihren Preis, doch erfahrungsgemäß sinken die Anschaffungskosten schneller als einst die Titanic.

Vorausgeschickt sei, daß alle drei Kandidaten ihr Geld wert sind. So punktet das Voodoo-Modell besonders in Sachen Geschwindigkeit und Kompatibilität, die Matrox-Karte bietet High-Tech pur und die Maxi Gamer Xentor 32 vielseitige Talente gerade auf Slot 1-Systemen – AMD-Besitzer mit Super Sockel 7-Board seien weiterhin gewarnt.



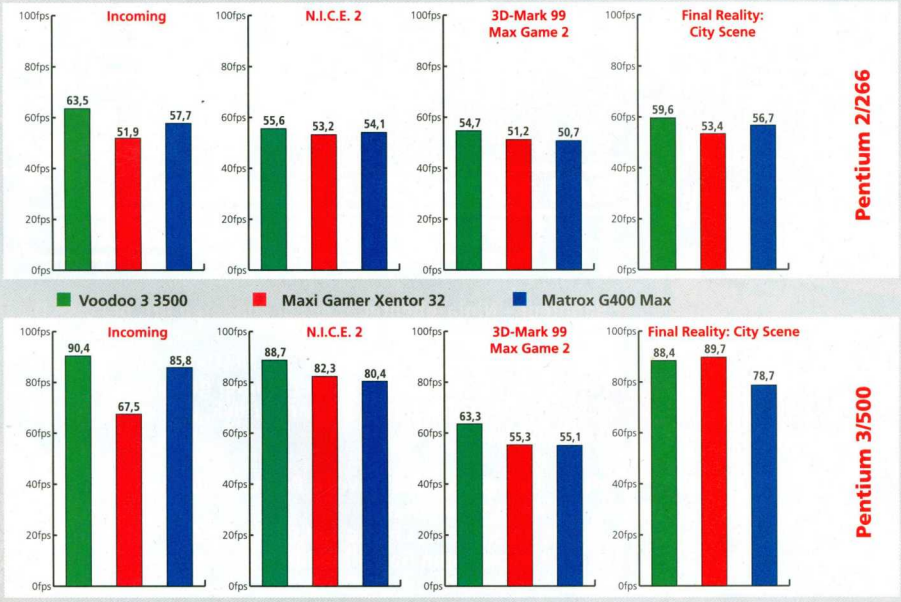
Links ein Krieger aus Slave Zero ohne, rechts mit „Enviromental Bumb Mapping", einem Feature, das bisher nur die Matrox-Karte beherrscht



Noch ein Matrox-exklusives Feature: „DualHead Display" für zwei Monitore gleichzeitig, hier in Aktion mit dem MS-Flight Simulator

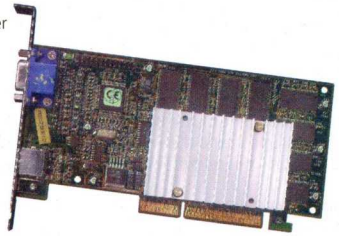
Meßwerte

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



3DFX VOODOO 3 3500

Schon in der Vorserie überzeugten Installation und Stabilität der stärksten aller Voodoo 3-Karten. Im 2D-Modus sorgt die bewährte Technologie aus der Voodoo-Banshee dann für Auflösungen bis zu 1920 x 1440 Pixeln in Truecolor; der mit 350 MHz getaktete RAMDAC garantiert ergonomische Bildwiederholraten. Im 3D-Bereich treibt man die Tugenden der 3Dfx-Familie hier erwartungsgemäß auf die Spitze: 183 MHz Chiptakt sorgen für Tempo satt bei größtmöglicher Kompatibilität zu Software aller Art.
Andererseits sind nur 16 MB Speicher sowie fehlendes AGP-Texturing und 32-Bit-Rendering auch und gerade beim Topmodell nicht State of the Art. Dafür versprechen TV-Ausgang und ein Bundle aus DVD-Software großformatiges Spielvergnügen. Spielebeigaben stehen noch nicht fest, aber versprochen sind neueste 3D-Knaller wie bei der „kleinen" 3000er.



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

Preis: noch offen
Online-Info: www.3dfx.com

* sehr schnell
* hohe Kompatibilität

* keine 3D-Darstellung in Truecolor
* nur 16 MB Grafikspeicher
* keine echte AGP-Unterstützung

GUILLEMOT MAXI GAMER XENTOR 32

Die Installation der Karte verläuft weitaus simpler, als ihr komplizierter Name vermuten ließe. Danach sorgt ein 300 MHz starker RAMDAC für 2D-Auflösungen bis zu 1920 x 1440 Pixeln in Truecolor. Der Riva TNT 2 Ultra-Chip ist auf der Xentor 32 (trotz teilweise anderslautendem Packungsaufdruck) mit 175 MHz getaktet, was zusammen mit 32 MB Speicher und echtem 32 Bit-Rendering sehr gute 3D-Performance und Bildqualität garantiert – wenigstens für Intel-User: Die leidigen Probleme mit Super Sockel 7-Motherboards für AMDs K6-Serie sind nach wie vor nicht gelöst.
Ansonsten gibt es perfekte Direct3D- und gute OpenGL-Unterstützung, Glide-Spiele bleiben zumindest offiziell den Grafikturbos von 3Dfx vorbehalten. Zudem ist die Ausstattung eher bescheiden: ein TV-Ausgang auf der Karte, aber auf CD nur Treiber, 3D-Demos und ein DVD-Player.



3D-Tempo: ● ● ◖
3D-Qualität: ● ● ◖
Lieferumfang: ●
Installation: ● ● ●
(bei Slot 1 und Sockel 370-Boards)

Preis: 499,– DM
Online-Info: www.guillemot.de

* sehr gute Bildqualität
* sehr gute Geschwindigkeit
* 32 MB Speicher
* volle AGP-Unterstützung

* inkompatibel zu manchen Sockel 7-Systemen
* magerer Lieferumfang

MATROX G400 MAX

Auch hier verlief die Installation problemlos, auch hier hinterließ die Karte ein positives Gesamtbild: 32 MB Speicher und ein RAMDAC-Takt von 360 MHz reichen in 2D für Auflösungen von bis zu 2056 x 1539 Pixel in 32 Bit Farbtiefe. Die sehr guten 3D-Leistungen weisen auf etwa 166 MHz Taktrate hin, ein aktiver Lüfter sorgt für Kühlung. Innovative Features wie „DualHead Display" zur Unterstützung zweier Bildschirme (um etwa einen DVD-Film auf dem Fernseher zu sehen und gleichzeitig am Monitor E-Mails zu lesen) sowie die konkurrenzlose Bildqualität machen die Matrox zur Zukunftskarte.
Der Nachteil sind mangelhafte OpenGL-Treiber, an denen derzeit noch gearbeitet wird – trotz Dreingaben wie Grafik-, DVD- und 3D-Software sowie dem Actionspiel „Expendable" mögen insbesondere id-Fans also besser noch abwarten.



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

Preis: 599,– DM
Online-Info: www.matrox.com

* hervorragende Bildqualität
* sehr gute Geschwindigkeit
* Anschluß für zwei Monitore
* volle AGP-Unterstützung

* relativ teuer
* unausgereifte OpenGL-Treiber

Nagernachwuchs für verspielte Kammerjäger

NEUE MÄUSE IM TEST

Joypads und Flightsticks sind am PC nach wie vor Luxusartikel, doch die Maus gehört zur unverzichtbaren Grundausstattung. Weil der Standardnager aber oft ein zahnloses Tierchen ist, haben wir mal drei brandaktuelle Modelle unter die Lupe genommen.

MICROSOFT INTELLI MOUSE

Das neue Eingabegerät der Gates-Company ist eigentlich nur ein alter Bekannter in neuem Look: Schwarzes Design und die Beschränkung auf eine USB-Version machen den Unterschied zur weiterhin erhältlichen Intelli Mouse in klassischem Weiß.
Dank Plug & Play klappt die Installation völlig problemlos, das Gerät haben Links- wie Rechtshänder gut im Griff – wenn auch einen Tick schlechter als die Pro Variante (siehe PCJ 3/99) mit Buckel. Ein qualitativ hochwertiges Scrollrad fungiert wie gehabt auch als dritte Maustaste und ersetzt zusammen mit der Liefersoftware „IntelliPoint" die Bildlaufleiste; bei gedrückter Steuerungstaste können Dokumente vergrößert oder verkleinert werden.



Ergonomie: ● ● ◖
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ◖

Preis: 99,– DM inkl. Treiberdiskette
Online-Info: www.microsoft.com/germany/produkte/

* 3 Tasten
* exzellentes Scrollrad

* nur als USB-Version für Windows 98

LOGITECH WING MAN GAMING MOUSE

Woran erkennt man eine Maus speziell für Spieler? Am Namen natürlich – und an der beiliegenden Vollversion der 3D-Action „Shogo", mit dem sie gleich ausprobiert werden kann. Die erste Gelegenheit, sich mit den drei arg gewöhnungsbedürftig plazierten Tasten anzufreunden…
Kinderhände mögen ja auf dem kurz geratenen Mäuschen noch Platz finden, sonst stehen die Finger aber vorne über. Schade auch, daß das Scrollrad eingespart wurde: Gerade beim Umschalten der Waffen in 3D-Shootern hätte es gute Dienste geleistet. Positiv dafür, daß ein beiliegender Adapter den Anschluß sowohl am PS/2- als auch am USB-Port ermöglicht. Doch warum gewährt Logitech hier im Gegensatz zum Cordless Mouse Man Wheel nur ein statt fünf Jahre Garantie?



Ergonomie: ●
Verarbeitung: ● ◖
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●

Preis: 79,– DM inkl. Treiber-CD, Vollversion „Shogo" und USB-PS/2-Adapter
Online-Info: www.logitech.de

* Spielevollversion im Lieferumfang
* Anschluß über USB- oder PS/2-Port möglich

* zu kurze Handauflage
* kein Scrollrad

LOGITECH CORDLESS MOUSE MAN WHEEL

Neuerdings gibt es das bewährte „Mauslaufrad" auch in einer kabellosen Variante, die sich durch ergonomisches Design, vier Tasten und ein Rad (das auf Druck ebenfalls als Taste fungiert) auszeichnet.
Ist das Empfangsteil mit der seriellen oder PS/2-Schnittstelle des Rechners verbunden, kann es unter dem Schreibtisch verschwinden. Der Kontakt zur Maus erfolgt über Funk statt Infrarot, eine direkte Sichtverbindung ist also nicht erforderlich.
Das funktioniert sicher, das Eingabegerät ließ sich selbst durch Sabotageversuche mittels Handy nicht in der Arbeit stören. Die Abwesenheit des Kabelsalats am Schreibtisch muß freilich mit zwei Batterien im Nagerbauch erkauft werden, außerdem ist das Scrollrad ein bißchen klappering.



Ergonomie: ● ● ●
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●

Preis: 129,– DM inkl. Treiber-CD, Seriell/PS/2-Adapter und 2 Duracell-Batterien
Online-Info: www.logitech.de

* ergonomisches Design
* 4 Tasten (eine seitlich für den Daumen)
* kein Kabelsalat am Schreibtisch
* keine Sichtverbindung zum Empfangsteil erforderlich
* 5 Jahre Herstellergarantie

* instabiles Scrollrad
* Batterien erforderlich

A-10 Warthog *	DV	76,90	Darkstone *	DV	76,90	GTA Doublepack	DV 65,90
ACM 1918 *	DV	74,90	Deer Hunter 2	EV	52,90	Grim Fandango	DV 73,90
Age of Empire	DV	49,90	Delta Force	DA	78,90	Halflife -deutsch	DV 78,90
- Expansion Pack	DV	41,90	Der Korsar	DV	72,90	- Game o.t. Year Edition	DV 84,90
- neue Epochte 1+2	DV	34,90	Descent 3	DV	71,90	- Opposing Force *	EV i.V.
- Gold Edition	DV	76,90	Descent 3	US	84,90	- Halftime	DV 24,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	Deus Ex *		i.V.	- Life/2	DA 21,90
Airline Simulator 2 *	DA	159,90	Diablo 2 *		i.V.	Hattrick Wins *	DV 71,90
Aliens vs. Predator	DV	72,90	Die Siedler 3	DV	69,90	Heavy Gear 2	DV 78,90
Aliens vs. Predator	EV	83,90	- Geh. der Amazonen *	DV	46,90	Hell-Copter	DA 62,90
Alpha Centauri	DV	76,90	- aff. Mission-CD	DV	27,90	Heroes o. Might+Mag.3	DV 74,90
Amen *	EV	i.V.	Die Völker	DV	75,90	Hidden & Dangerous	DV 74,90
Anno 1602	DV	71,90	Discworld Noir	DV	76,90	Homeworld *	DV 73,90
- Im Namen d.Königs *	DV	32,90	Drakan *	DA	83,90	Hugo 7 *	DV 52,90
- neue Insel, neue Abent.	DV	33,90	Driver *	DV	89,90	Hugo XL	DV 46,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV	59,90				Imperialismus 2	DV 77,90
Anstoss 3 *	DV	76,90				Indiana Jones 5 *	DV i.V.

in Vorbereitung:
Duke Nukem Forever* 79.90
- DN4E Level CD 39.90



Quake 3 Arena, Prey, Amen, Skout, Max Payne, Daikatana

Army Men 2	DV	74,90				Interstate '82 *	DV 81,90
Asterix *	DV	i.V.				Israeli Air Force	DV 69,90
Baldurs Gate	DV	54,90	DSF Fussballmanager '99	DV	39,90	Jagged Alliance 2	DV 72,90
- Baldurians Bibliath.	DV	25,90	DSF Football '99 *	DV	51,90	Jagged Alliance 2 *	EV 75,90
- Legenden d.Schwertk.	DV	34,90	DSF Golf '99 *	DV	51,90	Jedi Knight + Mission	DA 61,90
- Teles o.t. Sword Coast	EV	55,90	Dune 2000	DV	74,90	K.O. Boxing *	DA 63,90
- Teles o.t. Sword Coast	US	59,90	- ineff. AddOn	DV	22,90	Kanaan *	DV 74,90
Battle of Britain *	DA	79,90	Dungeon Keeper 2	DV	82,90	Kings Quest 8	DV 73,90
Battleground *	DA	79,90	Dungeon Keeper 2	EV	85,90	Knights and Merchants	DV 65,90
Battlezone 2 *	DV	78,90	- Limited Edition	DV	91,90	- aff. AddOn *	DV 28,90
Bing 2 *	DV	71,90	Earth 2150 *		72,90	Lamentation Sword	DV 54,90
Black & White *		i.V.	East Front 2 *	DA	79,90	Land der Hoffnung	DV 79,90
Black Dahlia *	DV	71,90	Enemy Zero *	DV	67,90	Lands of Lore 2 *	DV 39,90
Blade *	DV	72,90	Enforce *	DV	i.V.	Lands of Lore 3	DV 75,90
Braveheart *	DV	84,90	European Air War	DV	59,90	Le Mans 24 *	DV 72,90
Bundesliga 2000 *	DV	72,90	Everquest	US	119,90	Legacy of Kain Soul Re. *	DV 82,90
Bundesliga Stars 2000 *	DV	82,90	Expendable	DV	67,90	LKW-Raser -Hard Truck	DV 49,90

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIAN SUN
DV 88.90
EV 89.90

Caesar 3	DV	78,90	Expendable	EV	72,90	Loose Cannon *	i.V.
Carmageddon 2	EV	54,90	Falcon 4.0	DV	71,90	Lula Inside	DV 29,90
Catan -Die erste Insel *	DV	76,90	Fallout 2	US	86,90	Machines	DV 71,90
Championship Man. 3	EV	77,90	Fifa '99	DV	79,90	Madden NFL 2000 *	DA 72,90
Civilization Call to Power	DV	76,90	Fighting Steel	DV	78,90	Max Payne *	i.V.
Close Combat 3	US	98,90	Final Fantasy VIII *		i.V.	Mechwarrior 3	DV 71,90
Colin MCRae Rally	DV	74,90	Flanker 2.0 *	DA	77,90	Messiah *	i.V.
Commandos	DV	79,90	Fleet Command	DV	73,90	Midtown Madness	DV 72,90
- Im Auftrag der Ehre	DV	59,90	Flight Simulator 98	DV	95,90	Midtown Madness	EV 62,90
Conflict Freespace Mis.	DV	33,90	Flight Unlimited 3 *	DV	72,90	Mig Alley *	DA 74,90
Conquest *		i.V.	Fly ! *	DV	81,90	Might + Magic 7	EV 79,90
Corum 2 *	DV	57,90	F5 -Europa 1 Pro	DV	87,90	Might + Magic 7 *	DV 75,90
Cromagnon *	DV	72,90	F5 -German Airports 3	DA	52,90	Mordor 2 *	61,90
Daikatana *	DV	78,90	Gabriel Knight 3 *	DV	i.V.	Moto Racer 2	DV 76,90
Daikatana *	EV	i.V.	Giants *		i.V.	Nascar '99	DA 36,90
Dark Project	DV	81,90	Gorky 17 *		i.V.	Nascar Road Racing *	DA 72,90
Dark Reign 2 *	DV	78,90	Gothic *		i.V.	Nations *	DA 78,90

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

LOW BUDGET

Addiction Pinball *	19,90
Airline Tycoon First Class *	34,90
Alone in the Dark 3 *	12,90
Autobahn Raser	35,90
Baphomets Fluch 2	21,90
Battlezone	26,90
C+C 1 -Megabox	33,90
C+C 2 -Megabox	63,90
Days of Oblivion	36,90
Diablo + Hellfire	39,90
Die Siedler 2 Gold Edition	27,90
Dungeon Keeper Gold	36,90
Eastern Front	29,90
F1 Manager Professional	27,90
Gabriel Knight Mysteries	39,90
Game, Net & Match	27,90
Grand Prix Legends	39,90
Grand Theft Auto -London	38,90
Heroes of Might + Magic 2	35,90
Hexen 2	26,90
Incoming	45,90
Larry 7	25,90
Lords of Magic	25,90
M1 Tank Platoon 2	27,90
MAFIA	21,90
MAX 2	21,90
Monkey Island 3	42,90
Outlaws	37,90
Prisoner of Ice *	12,90
Rage of Mages	45,90
Rainbow Six	43,90
Red Baron 2	24,90
Resident Evil 1	27,90
Shogo	46,90
Sid Meier's Gettysburg	32,90
Sim Copter	19,90
TOCA 1	33,90
Tomb Raider 2 Dir. Cut	42,90
Transport Tycoon Deluxe	27,90
Warcraft Battlechest	34,90
Wet -The Sexy Empire	42,90
WingCommander Prophecy	36,90
Worms 2	27,90
X-Com Apocalypse	27,90
X-Com Interceptor	39,90

TOP TITEL

Age of Empire 2 *	i.V.
Anno i.N.d.Königs*	32,90
Amen *	i.V.
Alien vs Predator	72,90
Diablo 2 *	i.V.
Drakan *	83,90
Driver *	89,90
Dungeon Keeper 2	82,90
Halflife Opposing F.*	i.V.
Hidden & Danger.	74,90
Max Payne *	i.V.
Might & Magic 7 *	75,90
Shadow Company *	75,90
SKOUT *	i.V.
Soldier of Fortune*	78,90
System Shock 2 *	76,90
Unreal Tour.unsuit*	71,90
-Return to NaPali	32,90

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse -4,98
Katalog KOSTENLOS!

PlayStation: Konsole 245.-

Driver	85,90
Legacy of Kain S.R.*	89,90
Need for Speed 4	84,90
Resident Evil 3 *	i.V.
Silent Hill	89,90
Syphoon Filter	83,90
V-Rally 2	89,90
WWF Attitude *	79,90

Spezialhardware auf Anfrage

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro	54,00
Sidewinder Gamepad	69,90
Thrustmaster F1 Sprint W.	119,00
- Super Sport Lenkrad	159,00
Saitek Cyborg 3D Dig.Stick	112,00
Wingman Force	219,00
4 Point Surround Boxen	159,00
Diamond Viper 770 Ultra	549,00
- Monster 2 12MB	219,00
Matrox Mill. G 400 SH	495,00
STB 3dfx 3 AGP+TV out	325,00
MaxiGamer Xentor AGP 32	459,00
Elsa Erazor 3 Xtra 2 AGP	399,00
Soundblaster 64 PCI	99,00
Soundblaster live Value	139,00
CD - Rohlinge ab	2,25
CD - Rohlinge 700 MB	3,99

Bleem PlayStation Emulator
PS Games mit besserer Grafik am PC spielen
79.90

sonstiges..

ADDY Lernsoftware je	DV	67,90
Bertelsm. Univ. Lexikon	DV	44,90
D-Info 99	DV	39,90
Lovenzahn 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

Adv. Hall of Fame	DV	55,90
Game Gallery	DV	58,90
Gut Gemischt	DV	43,90
Larry's Collection *	DA	41,90
Lucas Arts 10 Adventure	DV	39,90
PC Games Col.1	DV	49,90
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.

Need for Speed 4	DV	75,90	- Klingon Academy *		i.V.		
NHL 2000 *	DV	76,90	- New Worlds *		i.V.		
Nice 2	DV	72,90	- Starfleet Command *		i.V.		
Nice 2 -Tune Up	DV	26,90	- Starship Creator	DA	43,90		
Off Road Challenge *		68,90	Star Wars				
Official F 1 Racing	DV	84,90	- Behind the Magic	DV	49,90		
Outcast	DV	79,90	- Droid Works		74,90		
Outcast	EV	74,90	- Force Commander *		i.V.		
Panzer Elite *	DV	85,90	- Rogue Squadron	DV	78,90		
Panzer General 4 *	DV	76,90	- X-Wing Alliance	DV	74,90		
Pizza Syndicate	DV	75,90	- X-Wing Alliance	EV	89,90		
Player Manager 99 *	DA	66,90	- Episode I -Dunkle Bed.	DV	68,90		
Prey *		i.V.	- Episode I -Racer	DV	65,90		

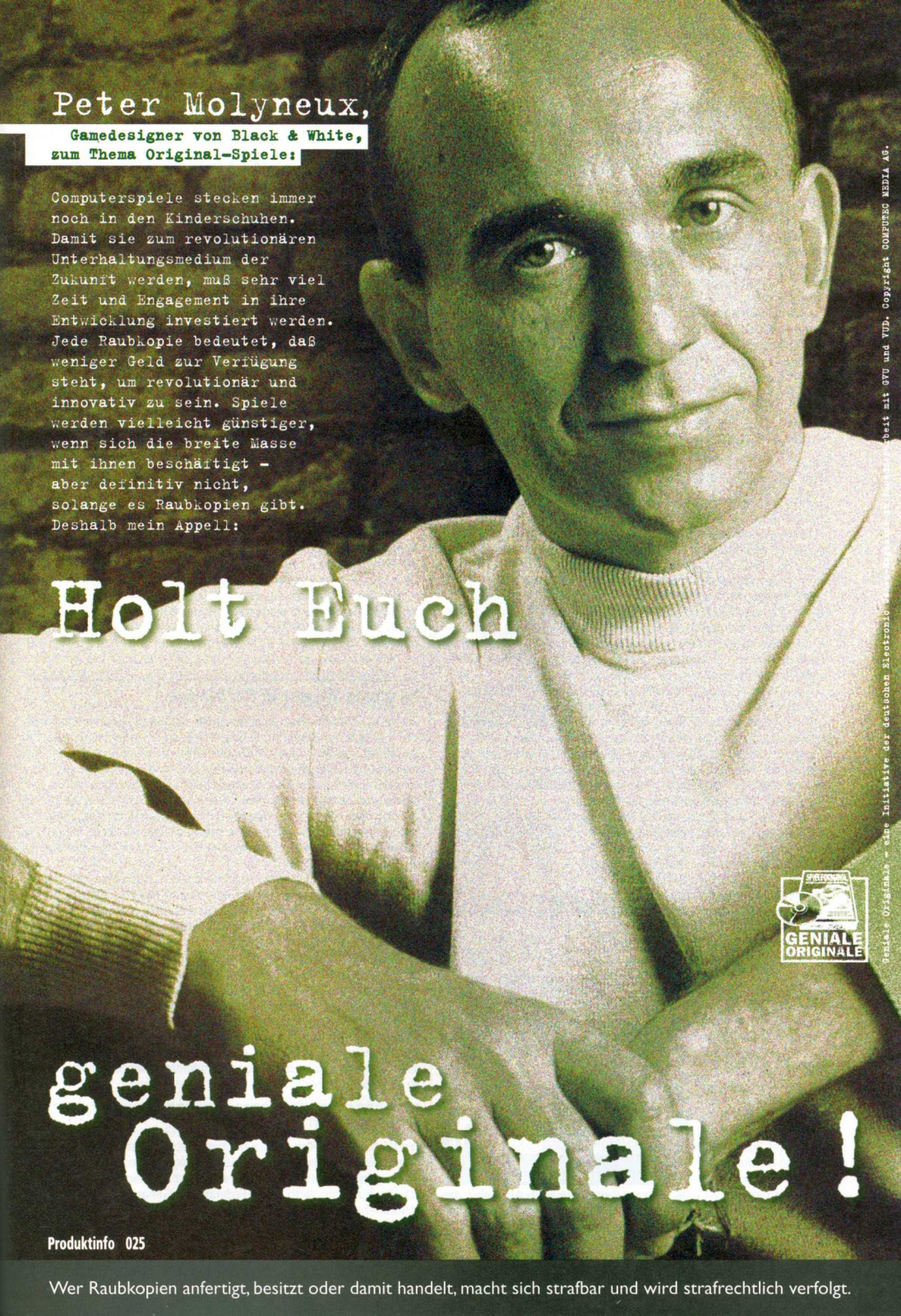
Half-Life OPPOSING FORCE i.V.
MORTYR* 79.90

Prince of Persia 3D *	DV	77,90	Starcraft	DV	81,90		
Puma Street Soccer *	DV	72,90	- Broodwar	DV	36,90		
Quake 3 Arena *	DV	79,90	Starlancer *		i.V.		
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	Street Wars	DV	76,90		
Racing Simulation 2	DV	79,90	Summoner *		i.V.		
- AddOn	DV	29,90	Superbike World Champ.	DV	75,90		
Rage of Mages 2	DA	84,90	System Shock 2 *	DV	76,90		
Railroad Tycoon 2	DV	74,90	Tanktics *	DA	71,90		
- 2nd Century	DV	39,90	Team Fortress 2 *		i.V.		
Rainbow Six GOLD	DA	62,90	The Sims *		i.V.		
Rallesmastery *	DV	75,90	TOCA 2	DV	74,90		
Rally Championsh.'99 *	DV	75,90	Tonic Trouble *	DA	73,90		
Rayman 2 *	DV	73,90	Total Annih. -Kingdoms	DV	77,90		
Red Guard *	DV	69,90	Triple Play Baseb.2000 *	EV	82,90		
Redline	DA	71,90	Turok 2	EV	79,90		
Republic *	DV	75,90	Turrican 3D *		i.V.		
Requiem	DA	73,90	Ultima 9 -Ascension *	DV	76,90		
Resident Evil 3 *		i.V.	Ultima Onl.Second Age	DV	77,90		
Revenant *	DV	79,90	Ultima Onl.Second Age	US	95,90		
Revolt *	DA	i.V.	Unreal	EV	39,90		
Road to Moscow *	DV	74,90	- Return to Na Pali	DV	32,90		
Roller Coaster Tycoon	DV	66,90	- Return to Na Pali	EV	39,90		
Rückkehr nach Krondor	DV	72,90	Unreal -Tournament *	DV	72,90		
Saboteur *		i.V.	Unreal -Tournament *	EV	71,90		
SAGA	DA	77,90	Unter schwarzer Flagge *	DA	82,90		
Shadow Company *	DA	75,90	Urban Chaos *		i.V.		
Shadow Company *	EV	79,90	Vampire *		i.V.		
Shadowman *	DV	76,90	Viper Racing	DV	45,90		
Shanghai 2nd Dynasty *	DV	78,90	Wächter der Schatten	DA	64,90		
Shogun *	DV	72,90	Wall Street Tycoon *	DA	73,90		
Silver	DV	77,90	Warhorn *		i.V.		
Sim City 3000	DV	82,90	Warzone 2100	DV	79,90		
SKOUT		i.V.	WCW Nitro	EV	59,90		
Slave Zero *	DV	72,90	Wet Attack	DV	85,90		
Solar *	DA	75,90	Wheel of Time *		i.V.		
Soldier of Fortune *	DA	78,90	Wizardry 8 *		i.V.		
Soulbringer *	DV	74,90	World Ch. Soccer 2000 *		i.V.		
Sports Car GT	DV	75,90	Worms: Armageddon	DV	61,90		
Star Trek			X-Beyond the Frontier	DV	73,90		
- Birth o.Federation	DV	74,90	You don't know Jack 2	DV	69,90		
- Insurrection *	DV	78,90	Youngblood *	DA	80,90		

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279


EIN SPIEL OHNE BESCHRÄNKUNGEN DER SITTENWÄCHTER!
EIN SPIEL, DAS DIE HOHEN WERTE DES MENSCHLICHEN SEINS OFFENBART!
YEP! BAR IN HELLER UND PFENNIG!
EIN SPIEL, DESSEN TIEFSCHÜRFENDE PHILOSOPHIE KOMPLEXE ESCHATOLOGISCHE VORGÄNGE AUF SIMPLIFIZIERT-KOMPREHENSIBLE FORMELN ZU KOMPRIMIEREN WEISS...
NA ZUM BEISPIEL: „DER BALL IST RUND."
ODER: „IN DER MITTE STEHT DAS TOR."
ODER: „ICH HABE FERTIG!"
GENAU!
ACH JA?! BEISPIELE!
BOMBASTISCH SCHOLASTISCH!
GHOST ACTIVITIES
BUNDESLIGAGA ANSTUSS 2001
PFUMP
LATSCH LATSCH
BUNDESLIGA STARS (leicht gebraucht) Stück nur noch 2.000,- DM
UND DIE ANSTUSS-GEBÜHR IST AUCH SCHON DABEI!
DOPPELPASS!
MANN! GIB ENDLICH AB!!!
UH-HUH
ÄCHZ... AU-AUS DER B-BAHN, J-JUNGS!
SABBER
J-JETZ' K-KOMMT M-MEIN DR-DRIBBLING!
IRGENDWIE HAT DAS DOCH AUCH NACHTEILE, SO EIN SPIEL OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG...


Peter Molyneux,
Gamedesigner von Black & White,
zum Thema Original-Spiele:
Computerspiele stecken immer noch in den Kinderschuhen. Damit sie zum revolutionären Unterhaltungsmedium der Zukunit werden, muß sehr viel Zeit und Engagement in ihre Entwicklung investiert werden. Jede Raubkopie bedeutet, daß weniger Geld zur Verfügung steht, um revolutionär und innovativ zu sein. Spiele werden vielleicht günstiger, wenn sich die breite Masse mit ihnen beschäftigt – aber definitiv nicht, solange es Raubkopien gibt. Deshalb mein Appell:
Holt Euch
geniale Originale!
GENIALE ORIGINALE
Produktinfo 025
Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

Sex & Crime

In Ausgabe 7/99 gab es ein Special zu den neuen Jugendschutzbestimmungen für PC-Spiele. Wenn man sich den Artikel bzw. die darin enthaltenen Interviews mit der FSK und BPjS ansieht und etwas zwischen den Zeilen liest, merkt man schnell, daß die Redaktion (genau wie ich) viele der drohenden Einschränkungen entschieden ablehnt. Hätten Sie dann aber nicht etwas konsequenter vorgehen und ein anderes Titelbild für Ihr Heft wählen sollen? Mit der kaum bekleideten Lula am Cover landet Ihre Zeitschrift womöglich noch im Schmuddelregal! Das hat keinesfalls etwas mit Prüderie meinerseits zu tun, nur war die Kombination von Heftcover und Artikel doch etwas mißlungen, finden Sie nicht auch?
P.S.: Mir persönlich hat das Titelbild recht gut gefallen, muß ja nicht immer Lara sein…
Holger Wons, E-Mail: wons@pipool.informatik.uni-mannheim.de

Sorry, mir entgeht der Zusammenhang: Was hat eine gezeichnete Bikini-Schönheit mit der Diskussion um Gewalt in Computerspielen zu tun? Interessant aber, daß sich die Ausgabe mit Lula am Cover um rund 20 Prozent besser verkauft hat als die Vornummer! Sie waren also offenbar nicht allein vor dem „Schmuddelregal"…

Die besondere Note

Nach langem Überlegen schicke ich Euch nun endlich einen Leserbrief. Langes Überlegen deshalb, weil die Zeitschrift „PC Spiel" just in jenem Monat eingestellt wurde, als ich zum ersten Mal einen Leserbrief an die Redaktion geschrieben hatte – nicht, daß Euch das auch passiert…
Jedenfalls möchte ich Euch vorschlagen, einmal in einem der alten ASM-Hefte zu blättern. Dort wurde seinerzeit auch über artverwandte Themen wie Rollenspieltreffen, Filme und Medienereignisse berichtet. Das gab dem Heft eine besondere Note, die ich bei anderen Magazinen noch immer vermisse. Adventures, die sich um das Leben in der Redaktion drehten (auf Papier und für den Computer) rundeten die Sache ab.
Jetzt etwas Kritik: Eure Charts sind ja fast, naja, wie soll ich sagen, unglaubwürdig. Da lese ich, daß „Worms 2" in den Multiplayercharts auf Platz eins aufgerückt ist. Also, ich leite einen sehr großen Netzwerkklub in meiner Heimatstadt und muß bemerken, daß „Starcraft" das einzige Spiel ist, das wirklich gespielt wird. Selbst „Forsaken" haben wir nur bei einer einzigen Session gezockt, und die liegt schon ein Jahr zurück. Was machen diese Spiele also noch in der Liste? Wie ermittelt Ihr die Plätze? Auch wundert mich, daß „Anno 1602" noch immer in den Lesercharts steht. Ich hab' das Teil ja selbst lange Zeit gedaddelt – aber eben auch schon *vor* langer Zeit.
René, E-Mail: Lawn@co3.de

Andere Zeiten, andere Hefte: Auch wir haben vor Jahren Mitmach-Rollis um den Redaktionsalltag, Postspiele oder sogar seitenweise Satire als „April Joker" ins Heft gepackt, doch Markt und Leser sind erwachsener geworden. Multiplayer-Games via Internet haben den klassischen Postspielen etwa längst den Garaus gemacht, und wer sich über neue Filme informieren will, liest die „Cinema", nicht den Joker. Weil „ASM" und „PC Spiel" dies nicht erkannt haben, gibt es sie auch schon lange nicht mehr – Deine Leserbriefe haben den Publikationen wohl bloß den Rest gegeben…



In Internet-Zeiten nur noch Altpapier: das Mitmach-Rollenspiel „Dungeon Blaster" aus Amiga Joker 5/92



Was haben Bikinimädels, längst eingestellte Spielezeitschriften, Badewannen, das Raumschiff Enterprise und Kreditkarten gemeinsam? Das alles sind Themen, die die Welt bewegen – jedenfalls, soweit es den Diskussionsstoff dieses Monats betrifft.

Die Kritik an den Charts hingegen geht schlicht an die falsche Adresse. Wir richten uns dabei ausschließlich nach den Zuschriften unserer Leser, die getreulich ausgezählt werden. Und wenn die in der Mehrzahl nun mal was anderes zocken als Deine Klubfreunde, was kann man da machen?

Zu wenig Wasser in der Wanne

Jetzt muß ich Euch aber doch mal tadeln: Ich hatte vor einem Monat 'nen Leserbrief abgeschickt, in dem eine Menge Fragen bzw. Anregungen aufgeführt waren. Und was lese ich dann in der August-Ausgabe? Der „Badewannenkapitän"!? Ich finde es ja nett, daß Ihr meinen Namen mal auf der Leserbriefseite abdruckt, hätte jedoch lieber gesehen, daß Ihr auf meine Fragen ein wenig mehr eingeht. Gut, ich weiß, daß Ihr eine Menge Post bekommt und nicht jeden Schrieb beantworten könnt – aber dann nächstes Mal doch lieber keinen Abdruck als einen, der so stark gekürzt wurde, daß das Wesentliche fehlt!
Noch was, die neuen Balken (Leistungscheck & Gameplay) sind ja nicht schlecht, aber macht sie um Himmels Willen kleiner! Man bekommt sonst den Eindruck, daß Ihr nur das Heft füllen wollt.
Roland Sporer, E-Mail: roland.sporer@pfaffenwinkel.de

Weil die Würze bekanntlich in der Kürze liegt, muß ich so manchen Leserbrief zum Abdruck etwas straffen. Fragen, die mangels öffentlichem Interesse dabei unter den Tisch fallen, klaube ich auf, um sie persönlich zu beantworten – so ja auch in Deinem Fall. Und wenn ich mal ganz ehrlich sein darf: Ohne Deine originelle Forderung „Macht das Heft größer, ich hab's nach zwei Wannenbädern schon durch!" würden wir das Thema jetzt gar nicht miteinander diskutieren. Denn wen (außer den Fragesteller) interessieren schon Fragen zu einzelnen Patches?

Trekker fahrn

Erst mal ein dickes Lob zur neuen Ausgabe: Die Kästen mit den Genreanteilen sind genial, endlich weiß ich einigermaßen genau, was ich von einem Spiel zu erwarten habe! Jetzt aber eine Rüge bezüglich des Tests von „Birth of the Federation". Genau, das wird so eine „Warum hat mein Lieblingsspiel keine 100% bekommen?"-Klage: Ich sehe durchaus die Schwächen des Games, besonders für Nicht-

Trekker, aber 59 Prozentpunkte?!? Wo „Sexy Lula" eine Seite später 71 Zähler absahnt? Oder das unsägliche „Yoot Tower" immerhin 67 Prozent eingesackt hat?
Ach ja, wo wir schon dabei sind: Sollte jemand Startprobleme mit der englischen Originalversion haben, soll er doch mal in die INI-Datei schauen. Wetten, daß dort für den deutschen Markt „language=german" steht? Hat mich zwei Wochen Detektivarbeit gekostet, das herauszufinden. In diesem Sinne schöne Grüße aus Wien!
Anatol Rathbauer, E-Mail: anatol@netway.at

Wenn selbst unser Jack das Game öde fand, will das was heißen – der Junge schläft in einer Starfleet-Uniform, und seine Freundin muß jedesmal „Achtung, Captain betritt Brücke!" brüllen, sobald er ins Wohnzimmer kommt. Aber vielleicht seid Ihr Euch ja zumindest über das in dieser Ausgabe getestete „Star Trek: Starfleet Command" einig?

Konkurrenzdruck

Weil ich nicht nur den Joker lese (und mich dessen noch nicht mal schäme), ist mir etwas aufgefallen: Alle Redaktionen der verschiedenen PC-Spiele-Zeitschriften ziehen immer wieder mit mehr oder weniger kräftigen Seitenhieben über die Mitbewerber und deren journalistische Praktiken her, während man selber da natürlich gaaanz anders ist. Demnach testet keiner Vorabversionen oder ähnliches – so was macht immer nur die böse Konkurrenz. Hmm, aber wer ist diese ominöse Konkurrenz denn dann? Naja, wenn man mal etwas genauer liest, dann finden sich – natürlich nur ausnahmsweise, wegen der Aktualität selbstverständlich und im Interesse der Leser – immer wieder mal Tests von Vorabversionen, die gemäß den Versprechungen der Hersteller „genau so" in den Handel gelangen. Später in den Leserbriefen kann man dann Kommentare lesen wie: „...der Test zu XY basierte auf einem Pressemuster des zu 95 Prozent fertigen Spieles, und der Hersteller versprach, alle aufgeführten Mängel noch bis zum Verkauf zu beheben". Aha, so ist das also. Vorabversionen sind also nur dann Vorabversionen, wenn die Konkurrenz sie testet – wenn man selbst so etwas vom Hersteller bekommt, ist das ein „Exklusivtest"! Schließlich kann man ja nicht warten, bis die fertigen Produkte im Handel sind. Natürlich wieder wegen der Konkurrenz, denn die testet ja diese schlimmen Vorabversionen!
Ich hoffe, Ihr findet nicht auch 1000 Ausreden, warum gerade Ihr nun nobler und besser seid als alle anderen. Wenn es für den Verlag von Vorteil ist, dann nutzt man eben Exklusivrechte, warum auch nicht? Langer Rede kurzer Sinn: Alle testen Pressemuster, die größtenteils den Verkaufsversionen entsprechen, aber letztendlich nun mal Vorabversionen sind. Und alle haben das gleiche Ziel, nämlich den Leser umfassend zu informieren (behaupte ich mal). Wenn dabei ein Fehler unterläuft, so ist das eben menschlich, aber kein Grund, sich selbst auf die Schultern zu klopfen und – mit gewählten Worten zwar, aber vom Sinn her doch deutlich – die Mitbewerber durch den Dreck zu ziehen.
Ich hoffe, Ihr nehmt mir diese Kritik nicht übel, denn ich finde gerade die unterschiedlichen Betrachtungsweisen der verschiedenen Spielemagazine bei den Tests gleicher Spiele interessant. In den wesentlichen Punkten sind sich dann ja doch meist alle einig, denn was ein Hit ist, ist (zum Glück) auch bei der Konkurrenz ein Hit – und Flops fallen auch dort meist durch. Liegt das vielleicht daran, daß fast jeder Redakteur schon mal für einen anderen Verlag gearbeitet hat?
Oliver Schramm, E-Mail: Türri@gmx.net

Schwer, hier die richtigen Worte zu finden, ohne gleich wieder in den Geruch von Eigenlob zu kommen. Tatsächlich sind Vorabtests ein heikles Thema; für uns ebenso wie für die Kollegen. Wahr ist auch, daß Fehler ebenso menschlich sind wie Schadenfreude – und bei dem starken Konkurrenzdruck am Markt freut sich nun mal jeder über ein Mißgeschick der verehrten Mitbewerber. Andererseits kennt man sich auch untereinander, weshalb Frotzeleien in aller Öffentlichkeit besser ausbleiben sollten. Auch im Sinne der eigenen Fehlleistungen und weil Kollegenschelte beim Leser oft genug auf einen selbst zurückfallen...
Zum guten Schluß aber trotzdem noch das obligate Schulterklopfen.

Leser fragen Hersteller

Fehlende Kooperationsbereitschaft

Warum gibt es eigentlich so wenige kooperative Multiplayergames? Immer nur Deathmatch, Capture the Chicken und ähnliche Partyspielchen – das ist doch langweilig! Was fehlt, sind richtige Abenteuer, die man auch mal gemeinsam spielen kann. Oder eine taktische Simulation, bei der sich die Einheiten von mehreren Spielern steuern lassen...
Matthias Lörke, E-Mail: ml17@gmx.de

Tja, so ganz können wir diese Frage leider selbst nicht beantworten. Sicher ist jedenfalls, daß es keine diesbezüglichen Anordnungen seitens des Publishers gibt. Eine Ursache für den Mangel an solchen Titeln liegt vielleicht in der Schwierigkeit, flexible Computergegner zu programmieren – direkte Konfrontationen von Multiplayern gehen einfacher von der Hand. Ich darf aber diskret darauf hinweisen, daß „Unreal Tournament" auch über Teammodi verfügt. Nicht zuletzt deshalb, weil die Bots hier so verdammt clever agieren!
Thomas Jäpel, GT Interactive



Take 2 veröffentlicht immer mehr Spiele, die Multiplayersessions jeder Art ermöglichen. So bietet unser aktuelles Strategie-Highlight „Hidden & Dangerous" die Möglichkeit, gemeinsam hinter feindlichen Linien Aufträge auszuführen; auch der „Rainbow Six"-Nachfolger „Rogue Spear" wird unter anderem eine Cooperative-Play-Option enthalten. Und selbst in unserem zivilen Flugsimulator „Fly!" kann man sogenannte „Flight Parties" veranstalten, wo die Spieler sich per simuliertem Sprechfunk via Mikrophon unterhalten.
Matthias Wehner, Take 2



Virgin Interactive vertritt die Philosophie, daß jeder Mensch auf eine andere Art mit Spielen umgeht. Daher ist es auch in unserem Sinne, Multiplayerspiele so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Jüngste Belege hierfür wären „Descent 3" (alles, was ein Multiplayerherz begehrt) oder „Baldur's Gate" samt Add-on. Doch auch wenn speziell der letztgenannte Titel bereits weitgehend dem angesprochenen Bild vom „echten" Multiplayergame entspricht, wissen wir um den Reiz von Teamwork – und werden in dieser Richtung noch einiges mehr veröffentlichen.
Ingo Horn, Virgin Interactive



Weil wir bereits seit knapp zehn Jahren Computergames testen, sitzen ehemalige Joker-Schergen inzwischen in nahezu jeder Redaktion. Und falls man andernorts nichts Neues zu sagen hat: Warum nicht gleich das Original lesen?!

Internet-Zwang

Moin Ghost! Neulich bin ich den Empfehlungen Deiner Redakteure gefolgt und habe aktuelle Spiele gekauft – und jetzt sooo 'nen Hals! Um die Abstürze und logischen Fehler bei „Baldur's Gate" etwa einigermaßen in den Griff zu kriegen, mußte ich einen über 14 MB großen Patch aus dem Internet laden. Und für „Civilization: Call to Power" benötigt man einen Patch von knapp 4 MB. Außerdem fehlen auf der CD die Einzelszenarien (aus Zeitmangel und um den Termin zu halten, laut Hersteller), die man sich wiederum über das In-

ternet besorgen darf. Des weiteren wird auf manchen Rechnern meine CD von „Heroes of Might and Magic 3" nicht erkannt; die Hilfeversuche des Supports schlugen leider kläglich fehl. Die richtige Lösung stand wieder mal nur im Internet, in einem Forum.
Mal abgesehen von denen, die keinen Internetzugang haben (wollen): Wer erstattet mir die Kosten für die Downloads? Wie nehme ich einen 14 MB großen Patch ohne Brenner mit auf einen anderen Rechner? Wie steht es hier eigentlich mit der Frage der Gewährleistung? Ich denke, ich werde zukünftig keine neuen Spiele zum Vollpreis mehr kaufen, sondern warten, bis die bereinigte Version 2.x zum Low-Budget-Tarif erscheint oder bei Euch umsonst zu haben ist.
Peter Dahmen, Möhnestraße 13, 59494 Soest, E-Mail: PitDahmen@aol.com

Theoretisch hast Du vollkommen recht, praktisch übersiehst Du die Alternative: Ohne Internet würden die Programme wohl nicht fehlerfreier, die Fehler wohl aber schwerer zu beheben sein. Und aus eigener, leidvoller Erfahrung mit den Vollversionen für unsere Heft-CDs können wir Dir versichern, daß eher selten Schuld seitens der Hersteller die Schuld am Ärger trägt. Vielmehr ist es nachgerade unmöglich, für alle Systeme am Markt in gleicher Qualität zu produzieren – erst recht, wenn alle paar Wochen ein neuer Prozessor, ein neuer Grafikkartentyp oder sonstige Hardware erscheint.

Nicht kreditwürdig

Wie wohl die meisten Deutschen besitze ich keine Kreditkarte. Gibt es also auch Onlinespiele in der Klasse von „Ultima Online" oder „Everquest", die man ohne ein solches Stück Plastik zocken kann? Extra dafür eine Kreditkarte anzuschaffen, lohnt sich ja wohl kaum. Es wäre auch nett, wenn Ihr in den Tests ausdrücklich davor warnen könntet, wenn eine Kreditkarte benötigt wird!
Andreas Koch, Adresse liegt der Redaktion vor

Erstens besitzen die meisten Deutschen sehr wohl eine Kreditkarte, zweitens kostet das praktische Plastikgeld heutzutage praktisch nix mehr, und drittens geht's im internationalen Netz (daher der Name Internet) eben nicht ohne – schon weil Online-Spiele nahezu ausschließlich von US-Unternehmen offeriert werden und man in Amerika Babies statt Rasseln eine Kreditkarte schenkt. Aber lies doch mal den nächsten Brief…

Made in Germany

Ich frage mich schon seit geraumer Zeit, wieso Ihr in der Online-Ecke immer nur Spiele aus fernen Landen vorstellt. Da findet man lauter Exoten aus Japan und Amerika, die man von Deutschland aus eh nicht spielen kann – sei es wegen der zu schlechten Verbindungen oder dem fehlenden Service hierzulande. Dabei gibt es auch ein sehr gutes grafisches Online-Rollenspiel aus deutschen Landen namens „Tibia". Wieso berichtet Ihr nicht einmal darüber? Es würde der Online-Branche in unserer Heimat bestimmt gut tun, wenn sie durch die Presse publik gemacht würde. Falls Ihr Interesse habt, die offizielle URL lautet: tibia.forwiss.uni-passau.de/index.html. Dort kann man das 1,1 MB kleine Progi downloaden.
P.S.: Ich gehöre nicht zu den Machern des Spiels, sondern bin nur ein großer Fan, der es seit anderthalb Jahren zockt.
Ralf Fuchs, E-Mail: hanf@kiki.lake.de

Ein Game, das bereits seit anderthalb Jahren online ist, könnten wir allenfalls im Rahmen eines Specials noch ausführlich vorstellen. Und dann: Tibia ist zwar meist gut besucht und darf umsonst gespielt werden, doch die Blockgrafik kann kaum mit aktuellen Genrebeiträgen wie Everquest oder U.O.konkurrieren, und die hiesige „Amtssprache" ist ebenfalls englisch.



Online-Rolli aus Deutschland, keine Kreditkarte erforderlich: Tibia

Rechenfehler

Liebe Joker-Leutchen, ich will Euch nur auf ein kleines Mißgeschick in der Ausgabe 8/99 aufmerksam machen: In Eurem Artikel zu Internet-by-Call habt Ihr die Kosten für 20 und nicht (wie abgedruckt) für 10 Stunden angegeben! So wirkt das Ganze doch etwas zu teuer. Dies ist ein 0130-Hinweis, es kommt also keine Rechnung…
Peter Scharf, E-Mail: nolpille@01019freenet.de

War nur ein Test: Würden es unsere Leser schaffen, die Preisangaben für eine und fünf Stunden Online-Zeit korrekt hochzurechnen und so den Fehler entdecken? Fast hättest Du gewonnen. Doch die falsche Infonummer von Anbieter Nikoma (korrekt: 040/80 80 40) ist auch Dir nicht aufgefallen. Wir bitten untertänigst um Verzeihung!

In geheimer Mission

Seid mir gegrüßt, Ihr Herren der schnellen Tastatur und Massenvernichter von Kaffee sowie schlechten Leserbriefen – im Hintergrund höre ich schon eine Stimme: „Schmeißt den da auch gleich mit weg!" Weil Ihr kurz gesagt einfach die Besten seid, wende ich mich mit dieser Frage vertrauensvoll an Euch: Wo oder wie bekomme ich die Missionen von „Wing Commander Secret Ops"? Das Grundgerüst läßt sich ja im WWW herunterladen, die Missionen aber anscheinend nicht mehr. Heißt das „Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben?" Auf alle Fälle schon mal danke, auch für den Fall, daß Ihr nichts tun könnt, als hämisch zu grinsen.
McLord, E-Mail: aon.912039887@aon.at

Hämisch grinsen ist meine leichteste Übung, Auskunft geben kann ich sogar noch nebenher: Die Missionen waren in „Wing Commander Prophecy Gold" (US-Compilation, hierzulande nur via Import erhältlich) mit enthalten und können jetzt bloß noch sporadisch aus dem Internet gesaugt werden. Eine gute Ansaug… äh, Anlaufadresse ist electricgames.com/pc-games/w/pc-wingcommandersecret-ops.html

An die Tasten!

Sie haben Fragen? Die Hersteller haben Antworten. Sie haben Anregungen? Unsere Redaktion hat ein offenes Ohr. Sie haben Kritik? Mein Chef hat einen Mülleimer. Sie haben den Drang, einmal veröffentlicht zu werden? Ich habe hier monatlich drei Seiten zu füllen. Legen wir also zusammen: Schreiben Sie mir einen Brief, eine Postkarte oder E-Mail, und ich drucke, was von allgemeinem Interesse ist – falls in Ihrem Schreiben nicht ausdrücklich anders gewünscht, zusammen mit dem Absender zwecks Leser/Leser-Kommunikation. Persönliche Zuschriften beantworte ich zudem gerne persönlich, wofür allerdings RÜCKPORTO (aus dem Ausland in Form von Internationalen Antwortscheinen) beigefügt sein muß.

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



Regine Nellissen
Tel.:08106/899601

GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Unreal Tournament", GT Interactive
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 II/99
114.897

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, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). 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 Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt

Echtzeit: meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.

FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder

Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger

MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden

Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf

OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)

Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen

RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal

Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation

Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur

Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas

Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)

Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)

Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde

Browser: Programm zum Navigieren im WWW

Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur

Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist

Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner

Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet

Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches

Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht

LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet

Server: zentraler Computer eines Netzwerks

Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten

Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)

URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www. pcjoker.de)

WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

SONDERPREISE EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

Super!

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
Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich
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,–**

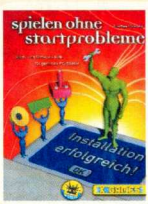
15,–


CD-TASCHE
Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben
NEU Jetzt auch in grün


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

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




im Sparset **49,–**

Super!
DEMO SIX-PACK

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1998"
nur **10,–**

7,–
JOKER-MAUSPAD

Der Klassiker!

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 ?



ab 7,50

Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50
10/97	Reunion (SIM), Synnergist (ADV) Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	8,50
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50
12/97	Hind (SIM)	8,50
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50
7/98	Talisman (ADV)	8,50
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90
4/99	Stratosphere (GM)	8,90
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90

PREISHIT DES MONATS

HIT PREISHIT

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

Beachboys und Urlauber aufgepaßt!

Hier ist der Sonnenschutzfaktor für Ihren Game Boy: Topaktuelle Hüft-Bag garantiert super Schutz vor Sonne + Sand



Achtung! Angebot nur bis 31. August gültig. Nur solange der Vorrat reicht.

nur 10,-

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,-**

Der Reeder



Der Reeder

Wirtschaftssimulation der Extraklasse 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

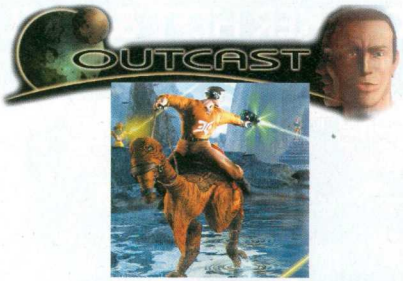
Wir sind gerne für Sie da!



Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM



Lösungshilfen auf CD

Discworld Noir
Mechwarrior 3
Might and Magic 7-Cheat Tool
Outcast
Tomb Raider 2 Gold

Komplettlösung

Outcast

Cheats und Tips



Drakan (Demo)
Descent 3
Dungeon Keeper 2
Heavy Gear 2
Hidden & Dangerous
Jagged Alliance 2
Jeff Gordon XS Racing
Midtown Madness
Might and Magic 7
Need for Speed 4
Brennender Asphalt
Outcast

Komplettlösung: Outcast





In Ranzaar begann mein Abenteuer

Outcast

Hallo, mein Name ist Cutter Slade (cutter.slade@gmx.de) und ich bin Mitglied der bekannten Navy SEAL's. Ich habe viel zu erzählen – die Menschheit muß erfahren, daß wir nicht alleine sind. Marcel Smuz bat mich, zu berichten, was mir widerfahren ist – und er schrieb mit…

Es ist noch gar nicht so lange her, da wurde mir mitgeteilt, daß ich die Menschheit retten muß…Paralleluniversum…Experiment…eine Sonde…und dazu noch zwei verfeindete Wissenschaftler – Na super, ein paar Kinder am Hals, das fehlte mir noch…

Ranzaar

Nachdem ich in einem Bett wieder zu mir kam, stand eine Kreatur neben mir, die sich mir als „Zokrym" vorstellte und mir klarmachte, daß ich in einem Rebellencamp gelandet war. Wegen meines theatralischen Auftrittes hielt man mich dort für den „Ulukai", den Retter, zu allem Überfluß waren meine wissenschaftlichen „Kollegen" verschwunden. Der Rebellenführer nannte mich „Ulukai" und erzählte mir davon, daß sein Volk, die Adelphas, unter der Tyrannei eines gewissen „Fáe Rhan" leidet. Ich erfuhr außerdem, daß Adelpha in sechs verschiedene Regionen aufgeteilt ist, die miteinander durch die sogenannten Daokas verbunden sind, aber das sollte ich noch früh genug herausfinden …
Zokrym schlug mir ein Geschäft vor: Er wollte mir helfen, die Sonde samt Kollegen zu finden, ich sollte dafür die Welt von Fáe Rhan befreien. Dazu sollte ich fünf sogenannte „Mons" finden, eine Art heilige Relikte. Was hatte ich zu verlieren? Rein gar nichts, also sagte ich zu.
Zokrym bat mich, Jan aufzusuchen, damit mich dieser auf den harten Kampf gegen Fáe Rhan vorbereiten konnte. Ich sammelte meinen Rucksack ein und besuchte das Nachbarhaus, dort erwartete mich bereits Jan. Er erteilte mir Lektionen in Sachen Springen, Schießen, Schwimmen und Schleichen, doch die Aufgaben waren alle relativ leicht, lediglich bei der „Ich-schleiche-mich-an-meinen-Feind-heran"-Aufgabe mußte ich mich wirklich anstrengen. Schlußendlich hätte es beinahe funktioniert, da ich mich nur bewegte, als Jan sich wegdrehte. Trotzdem erwischte er mich, zeigte aber nach dem dritten Mal Erbarmen und schenkte mir ein Sichtgerät. Da ich zu diesem Zeitpunkt schnell und unproblematisch an Munition herankam, untersuchte ich die verschiedenen organischen und anorganischen Stoffe, durchsuchte die Häuser und trat schließlich Zokrym gegenüber. Dieser gab mir noch einige schlaue Ratschläge auf den Weg und öffnete endlich das Portal.

Shamazaar – Die Tempelwelt



In Shamazaar fand ich viele Freunde

Am Ufer angekommen, traf ich auf einen Bauern, der mich sofort als Ulukai erkännte. Er schlug mir vor, den Stammesführer Maar aufzusuchen, denn jener hätte mir einiges zu erzählen. Das Dorf war relativ menschenleer, und bei der ersten Hütte entdeckte ich einen Schlüssel, den ich sofort an der Tür ausprobierte und so in den Lagerraum gelangte. Dort fand ich einen F-Link (eine Art Teleporter), einige Zorkins (Zahlungsmittel) und Munition. In den herumstehenden Vasen versteckten sich außerdem noch einige nützliche Gegenstände.

Im Nachbarhaus traf ich auf den „Fühler" – den hiesigen Schmied. Ein „Fühler" kann verschiedene Dinge replizieren, man mußte nur einige Rohstoffe bei ihm abliefern und erhielt dann nach einer Weile die gewünschten Dinge, darunter auch Munition! Für HK-P12-Munition brauchte er ein grünes Helidium und ein Metall; für UZA-SH1-Munition eine Muschel, ein grünes Helidium und ein Metall. Ich habe mich eine Weile mit dem Schmied unterhalten und erfuhr so einiges über den hiesigen Stammesführer Maar und das Problem um Fáe Rhan. Er sagte mir, daß ich die Rizi-Produktion stoppen müßte, um die feindlichen Krieger nicht weiter zu beliefern. Ich versprach ihm, mein Bestes zu tun, und gab ihm noch ein paar Rohstoffe, um ein bißchen Munition herzustellen. Ich hatte zwar nur meine HK-P12-Wunderwaffe, doch vorsorglich ließ ich auch gleich Munition für mein UZA-SH-Gewehr herstellen. Am Dorfrand traf ich auf den Stammesführer Maar. Dieser ließ sich überhaupt nicht davon überzeugen, die Rizi-Produktion zu stoppen. Zurück beim „Fühler" erfuhr ich noch, daß sich das gesamte Volk auf meine Seite stellen würde, könnte ich einen sogenannten Fandazma-Stein finden. Dann würde mir auch endlich Maar zuhören, die Rizi-Produktion stoppen und die Fáe-Rhan-Krieger erheblich schwächen. Ich bekam den Tip, einen Typen namens Zeo aufzusuchen, der sich wohl im Nordosten dieser Region befand. Ich machte mich auf den Weg, doch schon am Dorfausgang wurde ich erneut aufgehalten, diesmal von einem der Tierhändler. Ich sprach mit dem Verkäufer Zalinas, welcher mir sein Reittier verkaufte. Diese Tiere nannten sich Twon-Ha und wurden mit Hilfe des Stoffes Gui dazu gebracht, immer an der Seite des Herrchens zu bleiben. Sollte das Vieh doch mal fortlaufen, würde ich es hier im Dorf wieder finden, so klärte mich Zalinas auf. Bevor ich das Dorf endgültig verließ, habe ich noch alle Häuser nach Gegenständen durchsucht. Dabei fand ich einen Schlüssel und ein bißchen Munition. Nun machte ich mich auf den Weg nach Nordosten, um Zeo aufzusuchen, der sich bei der Fandazma-Quelle befinden sollte. Der Weg dahin führte mich um eine Insel herum, nach einer Weile sah ich zwei Personen und um diese herum Waffen, Medipack und andere nützliche Gegenstände. Nach einem kurzen Schußwechsel konnte ich die Gegenstände einsammeln. Auf dem Weg nach Norden traf ich noch auf gegnerische Krieger, denen ich aber dank meines Reittieres ausweichen konnte. Doch bald stellte sich heraus, daß Zalinas ein Problem hatte. So änderte ich den Plan und wanderte zurück ins Dorf, wo ich meinen geschätzten Freund auch traf. Dieser berichtete mir von der Plage der Gamors, die seine Twon-Has angreifen würden. Nach dem Motto „Eine Hand wäscht die andere", entschied ich mich ihm zu helfen, doch bevor ich mich auf den Weg machte, traf ich in einer der Hütten den Shamaz Zeb. Dieser Talaner-Priester erzählte mir einiges über Mon, sowie Naarn und seinen Bruder Illiot. Ich sollte Illiot finden, denn auch er wüßte etwas über das Mon. Inzwischen hatte ich also schon drei Aufgaben am Hals! Im Südosten traf ich auch bald auf die Twon-Ha-Zucht, die ich mit Waffengewalt von den Raubtieren befreite. Anschließend machte ich mich auf den Weg nach Norden, um Zeo aufzusuchen. Ich wurde ziemlich schnell fündig, denn Zeo befand sich neben einem Tempel. Nach einer Unterhaltung bekam ich neue Informationen über Adelpha und wie sich die Talaner fortpflanzen, außerdem einen Hinweis darauf, wo sich der Fandazma-Stein befand. Doch auch damit entdeckte ich den Stein erst später in einem der nördlichen Becken, der allerdings von einigen gefräßigen Fischen bewacht wurde. Mit dem Stein machte ich mich sofort auf den Weg zu Zeo, dem ich das Relikt übergab. Endlich konnte ich Maar aufsuchen und ihm mitteilen, daß er die Rizi-Produktion stoppen mußte. Und tatsächlich ließ sich Maar überreden. Nun entschied ich mich, den Hügel im Süden der Region zu untersuchen: Dort gab es Stufen, auf denen ich nach einiger Zeit endlich die Spitze des Hügels erreichte . Ich staunte nicht schlecht, als ich ein Nest mit einigen Eiern und Munition entdeckte. Hmm, leider konnte ich die Eier nicht mitnehmen, dafür aber die Munition. Meine nächste Aufgabe stand eigentlich auch schon ziemlich fest, denn ich mußte ja Illiot finden, der mir hoffentlich weitere Hinweise geben konnte. Illiot fand ich westlich von der Insel entfernt im Feld, doch er war bereits sehr geschwächt, da ihn die Wachen verprügelt hatten. Er bat mich, ihn zu heilen oder Hilfe aufzusuchen. Ich machte mich auf den Weg zu Shamaz Zeb, der sofort seine Hilfe anbot. Erst nach seiner Heilung konnte ich mit Illiot reden, wobei er mich bat, erneut mit den Rizi-Zählern zu reden. Dort angekommen, erfuhr ich von den Zählern etwas über die Lagerhäuser und Tempel in dieser Region. Angeblich befinden sich in den Lagerhäusern heilige Reliquien – allerdings gut bewachte Reliquien. Ich ging nach Norden zum Shamaz, der immer noch nach Fagwa verlangte. Im Osten wurde ich bei einem Bauern endlich fündig, der sein letztes Fagwa an mich verscherbelte. Zurück bei Shamaz erzählte mir dieser einiges über das Gleichgewicht der Kräfte in Adelpha. Außerdem verriet er mir, daß ich unbedingt eine Steintafel benötigen würde, nur so konnte ich meine Mission erfüllen. Die Tafel lag angeblich im Dorf versteckt, doch als ich kurz darauf Maar darüber befragte, lief dieser schon los und holte eine Kiste. Das Schloß war von der hartnäckigen Sorte, und erst nachdem ich eine Stange Dynamit einsetzte, kam ich an die Steintafel heran. Mit der Steintafel im Gepäck machte ich mich also wieder auf den Weg zum Shamaz Mazum, der mich auch schon erwartete. Als nächstes sollte ich aus den Rizi-Lagerhäusern die Reliquien stehlen und in den vier lokalen Tempeln einsetzen. Dabei mußte eine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden: **Fae zu Eluee, Eluee zu Ka, Ka zu Gandha und Gandha zu Fae**. Hmm, meine Aufgabe war klar. Aber hier waren derart viele Krieger, daß ich mit meiner normalen Waffe kein Land gesehen hätte. Ich entschied mich, zunächst das heilige Tor (das Daoka) im Süden der Region zu untersuchen. Die hiesigen Wärter waren keine Gegner für mich – nach einem kurzen Gefecht ging ich durch das Tor und kam so nach Talanzaar, der Hauptstadt von Adelpha.

Talanzaar

Am Eingang der Stadt hieß mich ein Sklave willkommen. Ich betrat die Stadt und beschloß, zuerst nach Westen und von dort aus nach Süden zu gehen. Nach einigen Schritten traf ich auf einen Händler, der eini-

ge meiner verschollenen Sachen veräußerte. Ich kaufte bei dem violett gekleideten Herrn meine UZA-SH1 Waffe zurück und machte mich auf den Weg zurück nach Shamazaar.

Shamazaar

Mit meiner neuen Waffe machte ich mich daran, die Lagerhäuser zu überfallen. Eines davon befand sich ganz im Nordosten, zwei weitere westlich und östlich vom Fae Tempel. Aus sicherer Entfernung nahm ich die Wachen unter Beschuß – erst als alle Soldaten ausgeschaltet waren, konnte ich die Häuser betreten, wobei ich allerdings jedesmal einen Schlüssel benutzen mußte, der neben den Lagerhallen lag. Drei der Lager hatte ich schnell geleert, doch wo lag das vierte? Ohne weitere Informationen blieb der Ort der vierten Reliquie vorerst im Dunkeln, daher beschloß ich, erst einmal die drei Steintafeln abzuliefern. Die Tempel habe ich anhand der oberen Symbole erkannt. So war im Norden der Eluee (Wasser)-Tempel, etwas südlicher stand der Gandha (Erde)-Tempel und noch etwas südlicher der Ka (Luft)-Tempel. Auf der Steintafel stand Fae zu Eluee, Eluee zu Ka, Ka zu Gandha und Gandha zu Fae. Dies bedeutete also, daß ich das Feuer-Relikt zum Wassertempel, das Wasser-Relikt zum Lufttempel, das Luftrelikt zum Erdtempel und das Erdrelikt zum Feuertempel bringen mußte. Leider war der Eingang zum Gandha-Tempel verschüttet, aber mit einer weiteren Dynamit-Ladung war auch dieser Weg frei. Nachdem ich das dritte Relikt eingesetzt hatte, erschien eine Treppe im Fae-Tempel, nun mußte ich die Krieger aus dem Feuertempel vertreiben. Ich ging also zuerst auf den Turm neben dem Tempel und schaltete dort alle nacheinander aus. Im Innern des Tempels erwartete mich allerdings eine weitere Überraschung: Es gab dort zwei Dimensionstore, aus einem davon marschierte plötzlich Naarn – und starb sofort. Er hinterließ mir das letzte noch fehlende Relikt. Kaum setzte ich das letzte Fragment im Tempel ein, erlosch das Feuer oben auf dem Tempel. Dort entdeckte ich eine Kiste, die das erste Mon enthielt. Was mich allerdings stutzig machte, war die Tatsache, daß es sich um einen Computerchip handelte! Mit einer Menge Fragen ging ich zurück nach Talanzaar.

Talanzaar

In Talanzaar angekommen, räumte ich erst mal unter den Kriegern auf, erst danach quetschte ich die Bevölkerung über die Zustände auf Adelpha aus. Weiterhin habe ich ein Daoka nach Motazaar entdeckt, doch in der Stadtmitte entdeckte ich etwas Wichtigeres: Den Fae-Palast, dessen Eingang kurzzeitig von Soldaten bewacht wurde. Nach dem kurzen Gefecht ging ich weiter nach Westen. Hier traf ich auf den Shamaz Zokrace, der mir erklärte, man könnte den Palast nicht über den normalen Weg erreichen. Und recht hatte er: Der Eingang war versperrt und außer einem Wasserverkäufer waren dort nur noch Munition und andere Gegenstände zu finden. Hmm, die Türen öffneten sich



Der Fae-Palast steht im Zentrum von Talanzaar

wohl nur, wenn der Shamaz gerufen wurde – für mich hieß es also vorerst, die anderen Regionen von Adelpha zu erkunden. Ich beschloß, das Daoka im Osten der Stadt zu benutzen, und landete in Motazaar.

Motazaar

In der Bergwelt angekommen, wurde ich sofort von einem Talaner begrüßt, der mir erzählte, daß ich am besten beim Stammesführer Ashkar vorsprechen sollte. Ich stiefelte nach Westen, als ich das Dorf erreichte, traf ich zuerst auf einen Wasserhändler, dessen Twon-Ha weggelaufen war. Er bat mich, das Tier zurückzubringen. Dazu müßte ich aber erst einige Hoti-Früchte von der Waldwelt Okaar holen, denn nur damit könne ich das Tier anlocken. Das Einsammeln der Früchte war kein Problem, damit konnte ich eine Spur von dem Ausreißer am Rande des Dorfes bis zum Wasserhändler legen. Danach fand ich schnell den Stammesführer Ashkar, der mir erzählte, daß der Shamaz Keb entführt und in einem Gefängnis hinter der Schlucht gefangengehalten wurde. Er erzählte mir auch, daß in Motazaar Helidium abgebaut wurde. Sollte der Abbau gestoppt werden, würden auch die Krieger geschwächt. Mein Hauptziel war es aber, den Shamaz zu retten. Dazu mußte ich zunächst die Brücke zerstören, die das Gefängnis vom Festland trennte – damit kamen die Soldaten vorerst nicht an den Gefangenen heran. Kurz danach empfing ich eine Nachricht von Marion! Ich war sehr erleichtert, daß sie noch lebte, sie konnte mir sogar einige Hinweise über ihren Aufenthaltsort geben: Stadt, Sand und mittendrin eine Pyramide. Es war mir sofort klar, daß sie sich in Talanzaar befinden mußte. Ich ließ alles stehen und liegen und machte mich auf den Weg zu ihr.

Talanzaar

In Talanzaar angekommen, wurde ich von einem winkenden Bewohner gerufen. Ich befragte ihn über Marion, bekam aber lediglich zur Antwort, daß der Shamaz eventuell darüber Bescheid wußte. Dort angekommen, wurde mir berichtet, daß Marion in Zelbs Bar gesichtet wurde. Zelbs Bar befand sich südlich vom Shamaz entfernt. Hier erzählte man mir jedoch, daß Marion in einem Haus im Westen vom Palast untergebracht war und die Krieger schon dorthin unterwegs waren. Ich mußte sie so schnell wie möglich finden! Ich lief nach Norden und entdeckte schnell eine Gruppe von drei Kriegern, die ein Haus belagerten. Kaum hatte ich das Trio über den Jordan geschickt, schon ging die Türe auf, und Marion stürzte heraus. Im folgenden Gespräch erfuhr ich, daß viele Bewohner meinen sogenannten Kollegen Xue als Fae Rhan bezeichneten. Ich schickte Marion erst mal weg, denn meine Aufgabe war noch nicht beendet. Alleine machte ich mich auf den Weg zurück nach Motazaar.

Motazaar

In Motazaar machte ich mich sofort auf den Weg nach Norden zur Brücke, die ich zerstören sollte. Die Zerstörung war recht leicht, denn eine Sprengladung Dynamit setzte die Maschine außer Gefecht. Mit der frohen Botschaft lief ich zurück zu Ashkar, der zwar einerseits erfreut über die Nachricht war, mir andererseits aber auch mitteilte, daß ich Mist gebaut hatte. Ashkar sagte mir, ich würde einen „Erfinder" namens Zoran beim Kaful finden. Das Kaful entpuppte sich als einfaches Windrad zur Stromerzeugung, doch der Erfinder war nicht gut auf mich zu sprechen, schließlich war es seine Brücke gewesen. Um ihn bei Laune zu halten, versprach ich schnell, ihm ein Ersatzteil für die kaputte Brücke zu besorgen. Eigentlich sollte ein Angestellter Markee das Teil aus Talanzaar besorgen, doch als ich mich schon auf die Socken dahin machen wollte, fand ich den Angestellten vor dem Daoka nach Talanzaar. Sein Freund, der das Teil bei sich trug, war von einer Horde Gamors angegriffen und in den Süden der Region verschleppt worden. Ich wandte mich nach Süden und folgte den Spuren der Horden. Auf einem Gebäude stehend, sah ich die Gamors, die nach ein paar gezielten Schüssen der Vergangenheit

angehörten. Ich machte mich auf, um das Ersatzteil zu Markee zu bringen, doch im Dorf wurde mir gesagt, daß drei Krieger auf dem Weg zum Shamaz seien. Ich lief also schnell zu Markee, der mich bat, das Ersatzteil bei Zoran abzugeben. Zoran wartete bereits an der Brücke und nahm das Ersatzteil an sich. Nun mußte ich ihn nur noch beschützen, denn kaum hatte Zoran angefangen, die Brücke zu reparieren, kamen von der anderen Seite der Schlucht die Wachen angerannt. Nach einem kurzen Scharmützel erzählte mir Zoran, daß zur Befreiung des Shamaz ein Schlüssel nötig sei, den ein Kriegertrio im Osten bei sich trug. Dort angekommen, gelang es mir, die drei auszuschalten – schon war der Schlüssel mein. Nun untersuchte ich noch alle Gebäude in der Gegend und fand noch andere Schlüssel, die in meinem Rucksack landeten. Der wichtigste Schlüssel war

Shamazaar

Nachdem ich die (gefallene) Barriere überquert hatte, erwarteten mich vor dem Gebäude einige Krieger, die ich aber mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Weg schaffen konnte. In einem Gebäude auf dem Hügel fand ich einen Knopf, mit dem ich die Tür im zweiten Gebäude öffnen konnte. Dort konnte ich zum wiederholten Male Marion befreien, erst danach machte ich mich wieder auf den Weg nach Talanzaar. Hier entdeckte ich im Westen der Stadt ein Daoka, welches mich nach Okasankaar führte. Kurz bevor ich mich auf den Weg machte, kaufte ich neue Waffen und Medipacks, denn ich hörte, die Sumpfwelt sei mit Kriegern praktisch überlaufen. Endlich ging es los nach...



Die Bergwelt Motazaar hält einige Überraschungen bereit

natürlich der von den drei Kriegern, doch als ich über die Brücke hastete, landete ich in einem Graben, den ich erst mit ein paar Sprüngen und Kletterpartien überwinden konnte. Am anderen Ende stand ein Kerl, der den Weg nach Hause suchte, doch zum Glück hatte ich in einem der Gebäude auch eine Karte vom Labyrinth gefunden, die ich ihm mit auf den Weg gab. Ich selbst mußte mich erst auch einigen Prüfungen stellen: Als erstes erwarteten mich Kugeln, denen ich ausweichen mußte; dann ein paar Felsen, die über dem Lavastrom auf- und abschwebten. Als nächstes kamen bewegliche Plattformen und schließlich einige Lavagräben. Endlich stand ich vor dem Gefängnis des Shamaz Keb. Nachdem ich die Schlüssel in der richtigen Reihenfolge eingesetzt hatte, öffneten sich die Türen, und der Shamaz kam heraus. Er bedankte sich, und gemeinsam kehrten wir zurück zum Dorf, wo er mir endlich ein weiteres Mon überreichte. Ich bedankte mich und ging zu Ashtar, um ihn zu bitten, den Helidium-Abbau zu stoppen. Er gehorchte, doch bevor ich das Daoka in die Stadt nahm, bekam ich einen neuen Funkspruch von Marion. Sie meinte nur, die Barriere sei gefallen, und daß sie gefangengehalten würde – und zwar im Nordwesten von Shamazaar.

Okasankaar

Gleich nach meiner Ankunft machte ich Bekanntschaft mit einer Unmenge an Kriegern – nachdem ich die ganze Bande erledigt hatte, ging ich direkt ins Dorf Cyana im Norden der Region. Dort traf ich auf den Shamaz Kaleb, der mich mit weiteren Informationen versorgte. Kroax war wohl da gewesen, außerdem lagerte das Mon auf einer Monsterinsel, Genaueres könne mir nur ein Mann namens Oru sagen. Er befand sich ebenfalls auf einer Insel, die ich mit der Hilfe eines Bootes erreichen konnte. Ein Fährmann stand für mich westlich des Dorfes bereit, doch dieser hatte ein Loch im Boot. Die einzige Möglichkeit, das Loch zu stopfen, bestand darin, die Pollen einer sehr gefährlichen Pflanze namens Zlingtot einzukleben. Ich fand in südöstlicher Richtung eine solche Pflanze, nach einem Schuß gehörten die Pollen mir. Nachdem der Fährmann sein Boot flottgemacht hatte, brachte er mich zu der Insel, doch kurz vor Orus' Haus wurde ich von einigen der gleichen Pflanzen angegriffen. Wieder sprachen meine Waffen, und ich betrat das Haus. Dort fand ich ein paar Gegenstände, die ich natürlich sofort an mich nahm. Oru erzählte mir, daß er unbedingt dabei sein wollte, wenn Gorgor erledigt

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

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

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

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

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

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

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

38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-595149

41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122 ☎ 02133-214712

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

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

58332 SCHWELM
Hauptstr. 151 ☎ 02336-819600

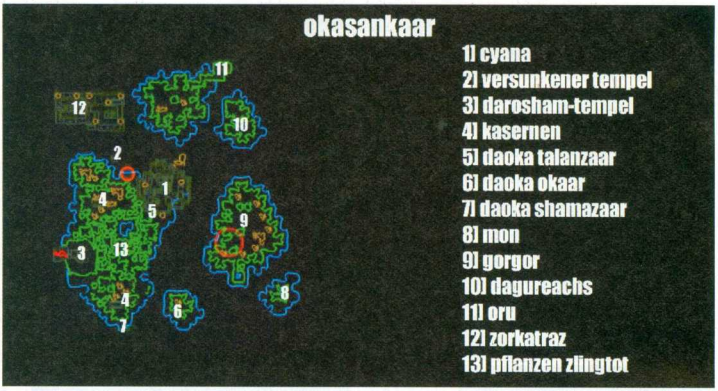
99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MMS-Partnershop
SOUNDTRAXX
23769 BURG/FEHMARN
Sahrensdorfer Str. 1 ☎ 0172-7731517

MMS-Partnershop
INTERNETWORKS
10437 BERLIN
Gaudistr. 1 ☎ 030-44017483

MULTIMEDIA SOFT BÜRO ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

wurde. Ich mußte ihm dazu eine Waffe samt Munition besorgen. Zele, der auch am Hafen zu finden war, sollte mir die Munition verkaufen, und über die Waffe wüßte wohl der Shamaz Bescheid. In Cyana angekommen, fragte ich den Shamaz, wo Odus Waffe sei, und erhielt zur Antwort, daß sie in einem versunkenen Tempel südwestlich von Cyana liegen würde. In der Nähe des Tempels traf ich einen Talaner, der wohl schon die ganze Zeit versucht hatte, an den Schatz im Tempel heranzukommen, und ich konnte ihn überreden, mir zu helfen. Gemeinsam gelang es uns, den Mechanismus aus zwei Knöpfen zu drücken und in den Tempel zu tauchen. Im Tempel fand ich tatsächlich die Waffe, und ich ging zurück zum Ufer, wo mir bereits ein paar Krieger auflauerten. Hinter dem Tempel entdeckte ich übrigens eine Zeichnung, die mir wohl eine Reihenfolge der Fandazmen veranschaulichen wollte: Fae, Eluee, Gandha und Ka. Die Waffe war also in meinem Besitz, jetzt mußte ich nur Zele nach der Munition fragen. Doch Zele war längst aus dem Waffengeschäft ausgestiegen, ich müsse sie wohl selbst herstellen. Es sagte mir, daß ich für fünf Munitionspäckchen fünf Dagureach und fünf Booyats brauchen würde. Beides waren ziemlich seltene Pflanzen, doch für die Dagureachs bräuchte ich nur auf Orus Insel fahren und dort östlich auf der Nachbarinsel suchen. Zuerst suchte ich Zafar auf und feilschte vergeblich um die Ware, schließlich bekam ich eine Einheit Booyata für 500 Zorkins. Mehr wuchsen angeblich in einer Höhle im Süden, doch um das Feuer am Eingang zu löschen, mußte ich die Fandazma-Symbole in einer bestimmten Reihenfolge treffen. Glücklicherweise fiel mir die Rückseite des Tempels wieder ein, so konnte ich das Rätsel an der drehbaren Scheibe lösen. So kam ich an drei weitere Booyata-Ladungen, außerdem konnte ich der Leiche am Boden noch einen Zahn abnehmen. Aber es waren erst 4 Packungen, ich brauchte noch eine weitere. Trugen nicht die Gefangenen auf Zorkatraz auch ein Booyata bei sich? Ich machte mich also wieder auf den Weg zum Hafen und sprach diesmal mit einem Bootsmann. Gegen ein kleines Entgelt war er bereit, mich auf die Gefängnis-Insel zu bringen. Dabei mußte ich hinter dem Boot schwimmen, so daß die Soldaten keinen Verdacht schöpften. Nach der folgenden Schlacht untersuchte ich das Gelände und fand einen Schlüssel, mit dem ich die Zelle in der Nähe des Docks öffnen konnte. Der Gefangene übergab mir sein Booyata, ich benutzte das Horn, und der Bootsmann brachte mich zu Orus Insel. Auf der Insel ging ich nach Norden und erreichte einen Wasserweg zu einer anderen, kleineren Insel. Nach einer Hüpfpartie erreichte ich endlich die Insel, auf der sich ein paar Gamors tummelten. Diese hatten allerdings meiner HP-12 nichts entgegenzusetzen, und schon bald fand ich dann die Dagureachs, die für Orus Munition wichtig waren. Ich hatte also alle „Zutaten" für den alten Mann, um mich mit ihm auf den Weg zur Gorgors Insel zu machen.



Die Sumpfwelt Okasankaar im Überblick

Gorgor

Ich übergab Oru Waffe und Pflanzen und machte mich mit ihm auf den Weg zur Monsterinsel. Dort erfuhr ich allerdings, daß sich das Mon gar nicht dort befand, sondern auf der kleinen Nachbarinsel, zu allem Überfluß sprengte mein Begleiter auch noch das Boot in die Luft! Schon bald tauchte das Monster auf und schnappte sich meinen Begleiter, bevor ich ihn retten konnte. Ich lief zur Orus Waffe und feuerte die ganze Munition auf das Vieh ab, wodurch es allerdings nur betäubt wurde. Danach sprang ich kurz auf das Vieh, und einige Fliegen hefteten sich an meine Kleidung, doch nun konnte ich auf die Nachbarinsel schwimmen. Endlich lag das Mon vor mir! Zurück in Cyana traf ich am Dock auf den Stammesführer, der mir erzählte, daß die Leuchtturmlampe repariert werden müßte. Ein Stück Helidium wurde dazu benötigt, welches man in Motazaar bekommen konnte.

Motazaar

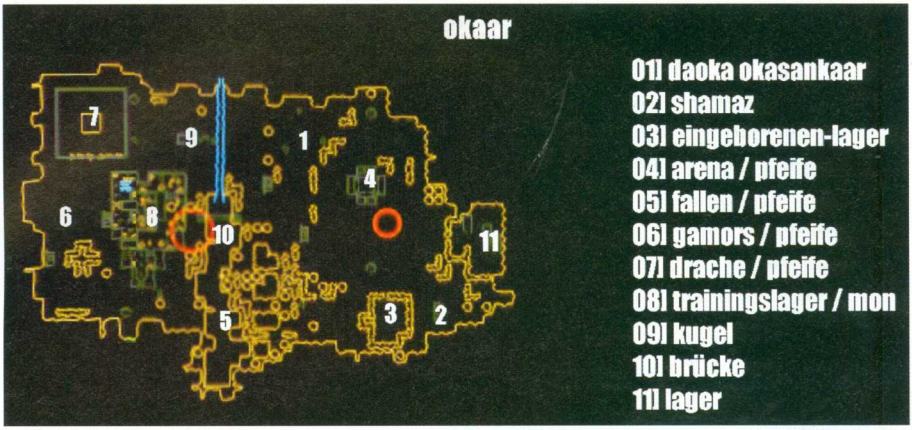
Schon auf dem Weg nach Motazaar erreichte mich wieder eine Nachricht von Marion: Zokrym aus dem Rebellenlager vermißte seinen Sohn Jan, der wohl im Tempel von Darosham gefangengehalten wurde. Ich mußte ihn befreien, doch vorher wollte ich das Helidium besorgen. In Motazaar fragte ich Ashkar nach dem Helidium, der mich auf die Mine im Norden verwies. Dort hatte es wohl gerade eine Explosion gegeben, einer der Minenarbeiter war verletzt und benötigte dringend gewisse Samenkörner, Fanaer genannt. Dumpf erinnerte ich mich daran, an der Brücke über die Schlucht solche gesehen zu haben. Ich näherte mich den Pflanzen vorsichtig, bis sie explodierten, woraufhin ich die Samenkörner aufsammeln konnte. Mit den Samen im Gepäck ging es zurück zu der Mine, wo ich sie einem Minenarbeiter übergab. Von ihm erfuhr ich, daß sie vor einigen Tagen ein großes Stück Helidium entdeckt hätten, auf seine Frage, was ich damit machen wolle, antwortete ich, daß es für eine Lampe gebraucht wurde. Daraufhin sagte der Minenarbeiter, ich sollte das Stück Helidium zu Azirad bringen, der mir daraus eine Lampenform schnitzen würde. So geschah es: Im Westen Talanzaars traf ich auf den rotgekleideten Azirad. Nachdem ich die Lampe erhalten hatte, machte ich mich auf den Weg nach Okasankaar.

Okasankaar

Am Tempel versuchte ich, Jan zu befreien, doch Kroax stand plötzlich vor mir und hetzte ein paar seiner Krieger auf mich. Natürlich hatten die Jungs keine Chance gegen meinen Flammenwerfer, doch dafür nahm mich Kroax vom Hügel aus unter Feuer. Ich schoß zurück, und nach ein paar Treffern verschwand er. Jan wartete im Tempel, war aber sichtlich wütend. Ungeachtet dessen machte ich mich auf den Weg nach Cyana, um die Leuchtturmlampe zu reparieren. Er befand sich rechts neben dem Bootssteg, und die Spitze war nur nach einer Hüpfpartie zu erreichen. Kaum erstrahlte Cyana wieder in neuem Licht, sprach ich auch schon mit dem Stammesführer und bat ihn, den Sannegta-Fang einzustellen, was er schließlich auch tat.

Okaar

Östlich von Cyana, neben einer Kriegerkaserne, entdeckte ich eine kleine Insel, die ich ohne Probleme erreichen konnte. Dort befand sich ein weiteres Daoka, welches mich nach Okaar brachte. In der Waldwelt angekommen, traf ich beim Tor auf Kyuram, der mir erzählte, daß diese Region nur ihm



In Okaar bekam ich es mit Drachen zu tun

gehöre. Er erzählte mir weiter, daß bereits ein Shamaz nach Okaar gekommen wäre, der ebenfalls nach dem Mon suchen würde. Im Südosten vermutete ich ein Lager der Eingeborenen, doch der Weg dahin verlangte viel Kriecharbeit, um den giftigen Pilzen und Pfeilpflanzen auszuweichen. Hinter dem Lager entdeckte ich einen Altar, auf dem der Shamaz geopfert werden sollte. Als Dank für seine Befreiung übergab er mir eine Karte, mit der ich aber nicht viel anfangen konnte. Ich ging zurück zu Kyuram, der die Karte untersuchte und mich auf die Pfeifen aufmerksam machte. Weiter erzählte er mir noch, daß es in dieser Region ein drachenähnliches Monster gäbe, welches Wärme und Geräusche wahrnähme. Umgehend machte ich mich auf die Suche nach den Pfeifen, welche die Geräusche verursachten. Eine davon fand ich in der Arena etwas südöstlich vom Daoka entfernt, allerdings waren auch ein paar Gamors anwesend. Kaum hatte ich die erste Pfeife vom Podest genommen, ging ich auf die Suche nach der zweiten, die ich schließlich westlich vom Eingeborenenlager zwischen den Fallen ausmachte, dort wo die Baumstämme hin- und her schaukelten. Die dritte war westlich vom Trainingslager, dort wo Kyuram das Mon vermutete. Bald darauf entdeckte ich mit meinem Scanner eine weitere Pfeife, die in einer Arena versteckt war. Nach längerem Kriechen fand ich sie, doch schnell wurde ein Drache auf meine Aktivitäten aufmerksam und griff an. Ich sah vier Knöpfe, die im Boden versenkt waren, und drückte sie der Reihe nach. Schon ging das Tor auf, und ich konnte entkommen. Mit den vier Pfeifen im Gepäck machte ich mich auf den Weg nach Osten, wo ich am Fluß auf eine Steinkugel stieß. Mit einem beherzten Schuß auf die kleineren Steine rollte die Steinkugel in den Fluß hinein und blockierte den Wasserlauf. Auch der Wasserfall trocknete aus und gab einen Eingang frei. Der dortige Schlüssel wanderte sofort in meine Tasche, dann ging es zurück zum Lager der Eingeborenen. Ich setzte die Pfeifen genauso ein, wie es in der Zeichnung beschrieben war, hörte eine kurze Melodie und sah, wie ein Schlüssel erschien! Auf dem Weg zum Trainingslager wurde ich noch von Vögeln angegriffen, doch mein PPS für die Unsichtbarkeit half mir, den Fluß zu überqueren. Im Lager fand ich zwei Schlösser, in die meine beiden Schlüssel paßten. Ein Tor ging auf, und das vierte Mon gehörte nun mir. Damit ging es zurück zu Kyuram, der nun bestätigte, das ich der wahre Ulukai sei! Derart angespornt beschloß ich, nach Talanzaar zu gehen, um das fünfte und letzte Mon mitzunehmen.

Das Finale

Als ich das Daoka durchquerte und mich wieder in Okasankaar befand, bekam ich erneut einen Funkspruch von Marion: Das Rebellenlager sei überfallen worden, meine Hilfe würde dringend benötigt! Ich machte mich auf nach Shamazaar, und von dort aus mit dem Daoka im Südosten nach Ranzaar. Im Haus traf ich auf Zokrym, der mir die furchtbare Wahrheit erzählte: Er war zum Verräter geworden, weil Fáe Rhan ihn erpreßt hatte, die Leute wurden augenblicklich nach Okaar verschleppt. Bevor ich dahin aufbrach, befahl ich Zokrym, er solle alle Wächter zusammenrufen! In Okaar angekommen, fragte ich den Shamaz, ob die Leute hier vorbeigekommen seien. Anscheinend waren sie gen Osten gezogen. Doch kaum hatte ich das Lager betreten, wurde ich auch schon gefangengenommen. Doch diesmal war es Marion, die zur Abwechslung mal MICH befreite! Kaum war ich entkommen, balgte ich mit den Kriegern im Lager herum. Vor den Mauern erwartete mich Marion samt der ganzen Gefolgschaft, die Revolution hatte also begonnen! Während des Aufstandes betrat ich den Palast von Fáe Rhan, hier stieß ich auf Kroax und seine Krieger, die ich jedoch ausschalten konnte. Dann trat ich Xue gegenüber, der im Laufe des Kampfes allerdings mitsamt des Palastes unterging. Bevor der Mistkerl jedoch das Zeitliche segnete, wurde Marion noch von einer tödlichen Kugel getroffen. Den Sieg über die Unterdrücker hat sie nicht mehr miterlebt, doch die Talaner haben ihr ein ehrenhaftes Begräbnis beschert. Ich selbst benutzte die Sonde, um nach Hause zu kommen, doch ich weiß jetzt schon, daß ich irgendwann nach Adelpha zurückkehren werde – dann werden wir uns wiedersehen…

Euer Cutter

Produktinfo 047

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:
Jetzt auch: Drucker-Tintenpatronen, kompat. für Canon, Epson u. HP, sehr günstig, Z.B. Epson Stylus Color 600 sw nur 17,99 DM. Bei (Mit-)Bestellung von mind. 6 Patronen u. Bankeinzug keine Versandkosten!

Alien vs. Predator	69,80	King's Quest 8 US	29,80
Alpha Centauri	73,90	TA: Kingdoms	74,95
Baldur's Gate	69,90	Legacy of Kain	79,80
Betrayal in Antara	19,90	Mechwarrior 3 US	89,80
Civ:Call to Power	73,99	Might & Magic 7 Ev	87,90
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	Rückk. n. Krondor	73,50
Expendable	66,99	Ring d. Nibelungen	73,99
Falcon 4	69,90	Sanitarium	69,80
Final Fantasy 7	75,90	Starship Titanic	35,90
Half Life DV	77,90	Tex Murphy Overs.	39,50
Heroes of M&M3 US	69,90		
Lands of Lore 3 KD	73,00		

Cheats und Tricks

Outcast

Marcel Smuz hat herausgefunden, daß die Datei **Outcast.ini** ziemlich offen für Schummeleien aller Art ist. Dabei sind lediglich zwei Regeln zu beachten:

1.) **Machen Sie sich vorher eine Sicherheitskopie der Datei!**

2.) Die Dateigröße darf sich nicht verändern – das heißt, man darf nicht mehr oder weniger Zeichen eintragen als schon drinstehen (Beispiel: aus 30.000 machen wir 0.0001 und nicht 0.001) – wird die Datei in der Größe verändert, wird Outcast stark absturzlastig!

Unsterblichkeit

Im Abschnitt **[Human]** findet sich die Zeile „HeroDamageScale=1.000000". Diese sollten Sie in „HeroDamageScale=0.000000" ändern, um Cutter unsterblich zu machen. Falls Sie nicht riskieren wollen, unbeabsichtigt einen Talaner zu töten, verändern Sie die Zeile „CitizenDamageScale=0.300000" in „CitizenDamageScale=0.000000", woraufhin Ihr friedlicher Ruf auf ewig gewahrt bleibt.

Waffen

Im Abschnitt **[Tracer Gun]** ist besonders die Zeile „ Damage=150.000000" von Interesse – wird der Wert hochgesetzt (300.000000 ist ein akzeptabler Wert), hat die Waffe eine höhere Durchschlagskraft, was wiederum schnellere und einfachere Kämpfe bedeutet.

Händler

Wenn man Preisverhandlungen einfacher gestalten will, sollte man im Abschnitt **[WeaponMerchant]** den Wert in der Zeile „m_simple_ammo=20.000000" in „m_simple_ammo=01.000000" abändern, woraufhin die Waffen nur noch einen Zorkin kosten. Allerdings sollte man den Wert nicht auf Null setzen, da es sonst zu gehäuften Abstürzen kommen kann.

Boni

Wer größere Überraschungen mag, kann im Abschnitt **[Bonuses]** die Werte „MoneyChest", „Money" und „Life" höher setzen, woraufhin Bonustruhen beispielsweise mehr Geld als üblich enthalten. Bei all diesen Tips gilt: Experimentieren ist angesagt. In der „Outcast.ini"-Datei sind noch viele nützliche Überraschungen versteckt – viel Spaß beim Ausprobieren!

Might and Magic 7

Wem unsere bereits im Test erwähnten Kniffe (häufiges Speichern, hohe Bogen-Skills, Rundenkampf gegen alle Gegner) nicht ausreichen, wer aber andererseits auch nicht den Spielstandeditor auf unserer CD benutzen will, dem sei hier noch eine kleine Betrügerei verraten: Mittels eines Hexeditors wird ein Spielstand geladen (zu finden im Installations-Unterordner „Saves"). Dort wird im ASCII-Text nach den vier Charakternamen gesucht. Für diese werden genau 20 Bytes freigehalten, danach folgen die sieben Grundwerte, welche jeweils vier Stellen umfassen. Um diese Eigenschaften auf 255 zu erhöhen, wird das jeweils erste Byte eines jeden Wertes auf „FF" abgeändert. Wer darüber hinaus den Stand seiner Erfahrungspunkte manipulieren möchte, findet diese exakt acht Offsets *vor* dem ersten Buchstaben des Spielernamens. Ein Hexwert von „FF FF FF" erlaubt das zügige Aufsteigen bis Level 100, genügend Geld (ebenfalls per Hex-Editor manipulierbar) vorausgesetzt… Und nicht vergessen: Vorher ein Backup machen!

Dungeon Keeper 2

Es ist schön, böse zu sein – dieses Motto gilt nicht nur in der hiesigen Redaktion, sondern auch in Bullfrogs Anti-Adventure. Und wer richtig böse sein will, der cheatet folgendermaßen: Wir öffnen die Konsole mit **Alt+Strg+C** (was mit einem kurzen Geräusch bestätigt wird) und tippen folgende Zauberwörter ein:

do not fear the reaper	Der Level wird gewonnen
now the rain has gone	Die komplette Karte wird aufgedeckt
show me the money	Bargeld für jedermann in reichlichen Mengen

Ist es eigentlich böse, schön zu sein?

Drakan (Demo)

Drachen, Frauen, Schwerter, Fantasy – klar, daß da die Cheats nicht weit sind: Um also der guten Rynn das Leben etwas zu erleichtern, drücken wir zuerst auf die „Reden"-Taste, woraufhin folgenden Cheats Tür und Tor geöffnet ist:

sanctuary	Unverwundbarkeit
smeghead	volle Lebensenergie
debug on	Debug-Modus ein
debug off	Debug-Modus aus

Descent 3

Tunnelflieger aufgepaßt! Interplays Wühlrobotersimulation ist ein Paradies für Cheater – die Codes werden wie gehabt einfach im Spiel eingegeben:

ivegotit	alle Waffen
burgergod	Unsterblichkeit
treesquid	Die gesamte Karte wird aufgedeckt
moreclang	Levelsprung
deadofnight	Alle feindlichen Roboter werden zerstört
testicus	Tarnung
framelength	Die Frames werden angezeigt
byebyemonkey	Verfolgersicht
shananigans	verrückte Texturen
tubeRacer	210 Schadenspunkte

Wichtig: Y=Z!

Heavy Gear 2

Mini-Robos, Mini-Cheat: Mittels der Tilde (links von der „1") öffnen wir die Konsole und beglücken sie mit folgenden Buchstabenfolgen:

set camti	Gott-Modus
set mission	Der Level wird automatisch gewonnen

Need for Speed 4 – Brennender Asphalt

Viele Cheats, ein Haken: Um sie anwenden zu können, muß man mindestens einmal den Karriere-Modus durchgespielt haben. Hernach können die folgenden Codes in jedem beliebigen Menü eingetippt werden:

Allgemeine Cheats

CARS	Alle Wagen werden freigeschaltet
ACAR	Bonuswagen 1
BCAR	Bonuswagen 2
CCAR	Bonuswagen 3
TRACKS	Alle Rennstrecken werden freigeschaltet
ALLTIERS	Alle Ränge werden freigeschaltet
OUTMYWAY	Die Hupe läßt gegnerische Wagen crashen

Einzelspiel:

TRXX	normale Straßenwagen (00-15 eingeben, anstelle von XX)
GOFAST	Motor-Upgrade
MADLAND	Die Gegner fahren noch besser als üblich
MONKEY	Getriebe-Upgrade
MOON	niedrigere Schwerkraft

Verfolgungsmodus:

DCOP	Bonus Verfolgerwagen
ECOP	Bonus Verfolgerwagen
FCOP	Bonus Verfolgerwagen

Karrieremodus:

BUY	Einkaufen leichtgemacht
GATES	jede Menge Bargeld
UP0	keine Fahrzeug-Upgrades
UP1	erstes Upgrade
UP2	zweites Upgrade
UP3	drittes Upgrade

Die Witzbolde von Electronic Arts haben ein kleines Spiel im Spiel versteckt: „Klick das Foto!". Um es zu spielen, gehen wir im Hauptmenü auf den Punkt „Mitwirkende", wählen aus dem oberen Menü „Fotos" und klicken hernach solange auf die erscheinenden Bilder, bis das Spiel startet, in dem es darum geht, so schnell wie möglich die immer schneller auftauchenden Fotos wegzuklicken, gespeicherte Highscores inklusive. Viel Spaß…



Ja, mir san mi'm Bus da…

Hidden & Dangerous



Grafikfehler? Nein, Grafikcheat!

Der derzeitige Redaktionsheizer begeistert nicht nur uns, sondern offensichtlich auch Johannes Barnickel, der uns diese Cheats eingeschickt hat:
Im Hauptmenü gibt man zunächst **Iamcheater** (wird durch ein Klicken bestätigt) ein, woraufhin im Spiel folgendermaßen geschummelt werden darf…

allitems	alle Waffen samt voller Munition
nohits	Unverwundbarkeit
goodhealth	Unsere Mannen werden geheilt
killthemall	Alle Gegner werden getötet
resurrect	Tote Soldaten werden wiederbelebt
openalldoor	Alle Türen werden geöffnet
gamedone	Die Mission wird erfolgreich beendet
gamefail	Die Mission wird verloren
showtheend	Die Endsequenz wird gezeigt
enemyf	zeigt die Gegner vor uns
enemyb	zeigt die Gegner hinter uns
playercoords	zeigt unsere Koordinaten an
laracroft	kleiner Seitenhieb
funnyhead	Wasserköpfe
quickload	Wir werden in eine Zufallsmission gebracht
debugdrawwire	Drahtgittermodus
debugdrawvolumes	Die Grafik wird verzerrt und recht rot

KOMPLETTLÖSUNGEN

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

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

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Akuji the Heartless
Anno 1602
Atlantis & Safecracker
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
Blaze & Blade (14.80)
Breath of Fire 3 (14.80)
Byzantine & Darkseed 2
Cheatbuch 1 oder 2 - 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Daggerfall
Darkseed 2 & Byzantine
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
Discworld 1 & 2
Dune 2000
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Final Fantasy VII
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
Galador
G - Police
Gransteam Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Guardians Crusade
Half Life (DV)
Heart of Darkness (PC & PSX)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
Jedi Knight
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 (14.80)
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time/Grab des Phar.
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Liath & Blackstone Chroniken
Lighthouse
Maniac Mansion 1 & 2
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Might and Magic 6
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightlong
Obsidian & der vergessene Gott
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1 & 2
Pilgrim & Titanic
QIN
Queen: The Eye
Rendezvous im Weltraum
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Sanitarium
Simon the Sorcerer 1 & 2
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Silver
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Superspy & Versailles 1685
Synnergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lampur
Tex Murphy: Overseer
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2 oder 3
Total Annihilation
Turok 1 oder 2
Verrat in der verbotenen Stadt
Versailles 1685 & Superspy
Wing Command. IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Files
Zelda 64 (14.80)
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

! Lösungen zu Actionspielen! auf Anfrage !

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29.95 DM!!!

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

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

MAGIC LINE

Ladenverkauf
Wexstrasse 24
10715 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-14 Uhr

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

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 046

Jagged Alliance 2

Florian Turbanisch hat noch ein paar Extra-Cheats ausgebuddelt, die mit flinker Hand einfach mitten im Spiel eingegeben werden:

Alt + K Eine Gasgranate explodiert am Cursor
Strg + K Eine Handgranate explodiert am Cursor
Alt + 1 Der aktive Söldner wird in einen Panzer verwandelt
Alt + Q Die Hausdächer werden ausgeblendet
Strg + F Die Framerate wird eingeblendet

Jeff Gordon XS Racing

Dieser zwar nur als Import erhältliche, aber nichtsdestotrotz sehr spaßige Racer, wird durch diese Helferlein auch noch ein wenig einfacher. Dazu muß im Hauptmenü **icancheat** eingetippt werden, damit die folgenden Cheats funktionieren:

Im Hauptmenü

Clipped keine Kollisionsabfrage

Streckenauswahlmenü

Lapset Rundenanzahl
Freeride Strecke Pepsi Planet
Freedrive alle Strecken freigeschaltet

Fahrzeugauswahlmenü

Takemeon neuer Sponsor
Widebodyopen Bonuswagen
Wildoneopen Bonuswagen
Redfury Bonuswagen
Wildone Bonuswagen

Midtown Madness

Auch die Microsoft'schen Raser werden wieder mit einer Cheat-Ladung bedient:

Einzugeben als Spielernamen:

Showme Cops Alle Polizeieinheiten werden auf der Karte angezeigt
Big Bus Party Es fahren nur noch Busse in der Gegend herum
Tiny Car Es fahren nur noch Mini-Wagen herum
amizdA eoJ Alle Wagen fahren verkehrtherum
Jet Planes Die Stadt wird von Flugzeugen überschwemmt
Warp Eleven Die Computergegner fahren zehnmal schneller

Einzugeben im Spiel

Um diese Cheats benutzen zu können, müssen wir zunächst die Tasten **Strg, Alt, Shift und F7** gleichzeitig drücken und in der daraufhin erscheinenden Konsole diese Codes eintippen:

/nodamage Unverwundbarkeit ein
/damage Unverwundbarkeit aus
/dizzy Der Himmel rotiert
/fuzz Die Polizei wird auf dem Radar angezeigt
/bridge Die Brücken gehen schneller auf und zu
/ufo Die Flugzeuge werden durch UFOs ersetzt
/swap Die Züge werden durch ein Flugzeug ersetzt
/slide Die anderen Autos haben keine Reibung mehr
/puck Das eigene Auto hat keine Reibung mehr
/grav Die Gravitation wird herabgesetzt
/postal Die Hupe wirft mit Briefkästen
/talkfast Der Kommentator labert schneller
/talkslow Der Kommentator labert langsamer
/big Die Passanten wachsen
/tiny Die Passanten schrumpfen
/nosmoke Raucheffekte aus
/smoke Raucheffekte ein

Neue Wagen

Um neue Vehikel zu bekommen, müssen folgende Codes als Spielernamen eingegeben und ein Auto ausgewählt werden: (Multiplayername: **mmloaf**)

vasedans (+Cadillac) Generic car
vasedanl (+Bullet) Genericlight car
vavan (+Ford F350) Van
vadiesels (+Bus) Diesel-Truck
vacompact (+VW Beetle) Mini-Auto
vapickup (+Ford F350) Pickup
vabus (+Bus auswählen) neu bemalter Bus
vadelivery (+Ford F350) Transportfahrzeug
valimo (+Mustang GT) zufällige Limousine
valimoblack (+Mustang GT) schwarze Limousine
valimoangel (+Mustang GT) weiße Limousine
vataxi (+Cadillac) gelbes Taxi
vataxicheck (+Cadillac) grün-kariertes Taxi
vaboeing_small (+Bus) Mini-Jet



Willkommen im Land der Straßenflugzeuge und Monsterpassanten

Wo kommen die kleinen Cheats her??

Die Geschichte von Mama-Cheat und Papa-Cheat hat bei der heutigen aufgeklärten Generation mittlerweile etwas an Glaubwürdigkeit verloren, also sehen wir die Sache mal wissenschaftlich: Die in den Köpfen der Programmierer geborenen Baby-Cheats werden in das fertige Spiel abgeschoben und dort von hilfreichen Lesern adoptiert und aufgepäppelt. Da aber ein Cheat nicht gern allein ist, ist er in der warmen Wiege des Jokers immer gern gesehen, da er dort viele Freunde findet – sofern diese nicht von anderen Zeitschriften abgeschrieben, abkopiert oder sonstwie geklaut wurden. Manche Cheats hatten auch keine gute Erziehung (ihre Eltern wurden entweder indiziert oder von uns mit einem Fragezeichen abgestempelt) – auch da bleiben unsere Pforten leider geschlossen!
Liebevollen Pflegeeltern kaufen wir die Kleinen gerne ab: Je nach Umfang und Qualität lassen wir **bis zu 500 DM** springen! Und wer verzweifelt nach Cheats sucht, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**www.pcjoker.de**) oder unsere Pflegeabteilung **mittwochs** während der **Telefonhotline** von **16-19 Uhr** 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 Cheats aller Arten bleibt stets gleich:

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Also: Wir lesen uns! Ihr Cheatpapa 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
Army Men 2	8/99	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 DV	9/98	Codes
Commandos DV	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
Die Völker	8/99 **CD**	Tips
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip
Dune 2000	12/98	HEXerei
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 Lightning 3	8/99	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
Jagged Alliance 2	8/99	Cheats/HEXerei
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	2/98	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
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
Mech Commander	11/98	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metalizer	7/98	Tips
Midtown Madness	8/99	Cheats
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
Need for Speed 4	8/99	HEXerei
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
Outcast	8/99	Tips
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
Rollercoaster Tycoon	8/99	Cheats
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
S.C.A.R.S.	7/99 **CD**	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
Spearhead	1/99	Cheat
Speed Busters	5/99	Cheats
Speed Busters	6/99	Cheats
Sports Car GT	8/99	Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99	Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99 **CD**	Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Cheat
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
TOCA 2	6/99	Cheats
TOCA 2	8/99 **CD**	Tips
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
War Games	12/98	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Warzone 2100	7/99	Cheats
Wet Attack	8/99	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



9/99

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

Einsendeschluß: 27. August 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

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ( )

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Inserenten

Acclaim	**41**
Produktinfo	015
Amphora	**67**
Produktinfo	040
Ari Data	**73**
Produktinfo	019
Blue Byte	**75**
Produktinfo	031
BMS Modern Games	**17**
Produktinfo	016
Bristein	**105**
Produktinfo	022
CDV	**2**
Produktinfo	001
Dell Computer	**47**
Produktinfo	027
Electronic Arts	**9,12/13**
Produktinfo	026,004
Flash Computer	**125**
Produktinfo	047
Game It!	**85**
Produktinfo	024
GT Value	**51,61**
Produktinfo	028,030
GT Interactive	**7**
Produktinfo	023
Guillemot	**135**
Produktinfo	002
Infogrames	**25,43,82/83**
Produktinfo	020,021,007
Interact by Jöllenbeck	**71**
Produktinfo	032
Joker Verlag	**18/21,93,116/119**
Magic Bytes	**79**
Produktinfo	017
Magic Line	**127**
Produktinfo	046
Matrox	**136**
Produktinfo	003
Multimedia Soft	**123**
MVG	**97**
Produktinfo	014
Novitas	**101**
Produktinfo	042
Okay Soft	**109**
Produktinfo	041
Softgold	**29/31/33/35/37, 54/55,56/57**
Produktinfo	029,005,006
VUD	**111**
Produktinfo	025

Gewinner

Charts

Baldur's Gate gewinnt
Björn Brender, Köln
Jagged Alliance 2 geht an
Maximilian Klee, Greifenstein
Die Game Gallery bekommt
Markus Engel, Saarlouis

Jedi-Joker

Den 1. Preis, einen kompletten Satz aus 18 Episode-1-Figuren, schicken wir an
Stefan Westphal, Ilsede
Ein Naboofighter-Modell erhält
Thiemo Reuter, Mönchengladbach
Anakin Skywalkers Podracer gewinnt
Alex Kuhfittig, Gersthofen
Je einmal Darth Mauls Sithspeeder bekommen
Tim Apffelstaedt, Castrop-Rauxel
Jörg Sauter, Hassloch
Peter Psotka, Rödermark
Je einen Stap Droid senden wir an
Sebastian Seidenglanz, Schwarzenberg
Martina Werner, Söhnstetten
Anna-Maria Kirrmeier, Ingolstadt-Haunwöhr
Glenn Langemeier, Hildesheim

Mini-Umfrage

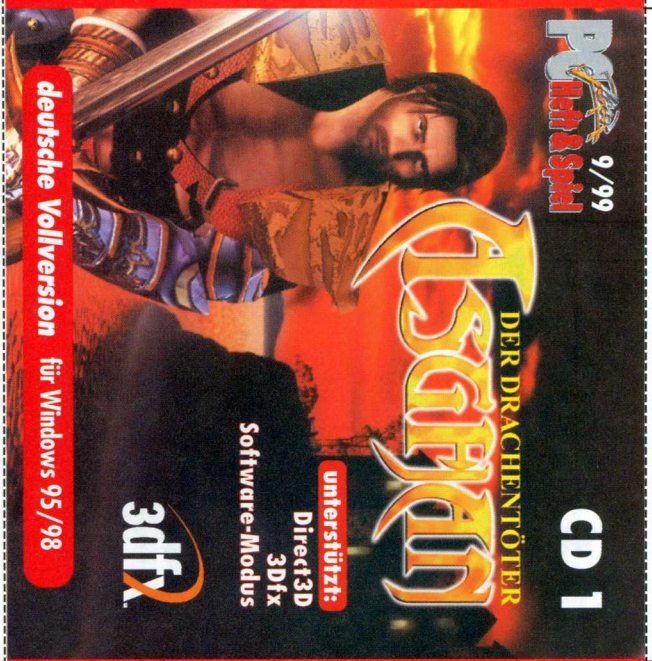
Je ein tolles PC-Game geht an
Sebastian Logaric, Frankfurt
Frank Konrad, Freilassing
Yvonne Edel, Bergkamen
Stephanie Winklhofer, Bad Füssing
Markus Pluskotta, Moers

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

VOLLVERSION

Asghan der Drachentöter

PC JOKER HEFT & SPIEL 9/99 • Vollversion: ASGHAN DER DRACHENTÖTER • CD 1



BIETE HARDWARE

Verk. P200 MMX 32 MB RAM, 2,1 GB HD, Voodoo 2 12 MB + ATI3D, Creative Sound BL. AWE 64, 36xCD, 3,5" LW, Win 95 C, 15 Zoll Mon., Maus, Tastatur, komplett 2100 DM. 0172/6216687

Verk. Netzwerkkarte, 100 MBit, PCI inkl. 5m Kabel für 25 DM. Logitech Wingman Extreme Digital, NP 100 DM, neuw. f. 35 DM; je inkl. Versand. Tel.: 02137/60328, Johannes

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Controllern und 5 Spielen (Neupreis über 1000 DM) für 450 DM. Außerdem Sega Mega Drive II mit Joypad und 9 Spielen für 250 DM. Tel.: 0203/426130

Ich biete 80 MB EDO-RAM PS2, 2 Monate alt. In 2 x 8 MB Blöcken und 2 x 32 MB Blöcken. VB: 170 DM. Das Schnäppchen dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen. Meldet Euch: Tel.: 02332/81769

Verk. Elsa Revelator 100 DM, inv. Rot Matrox G200 AGP 8 MB 50 DM, V3 2000 PCI 16 MB 200 DM. Tel.: 08586/917504

Verkaufe eine Maxi-Gamer AGP für 220 DM. Noch nicht benutzt (16 MB RAM). Bitte nach 18.00 Uhr anrufen: 0177/4552102

BIETE SOFTWARE

Verkaufe Die Völker für nur 55 DM (fast neu). Tel.: 033439/81696 (nach Daniel fragen). PS: Außerdem Tonic Trouble (ohne Handbuch, Preis verhandelbar).

Verk. Viper Racing 40 DM, Rainbow Six, NBA Live 99 je 50 DM. Hendrik Nohwinkel, Lehrgut 3, 31157 Sarstedt

Fast neu und kaum gespielt: Commandos für 35 DM abzugeben. Tel.: 0521/2703330

Wollten Sie schon einmal HANNIBAL sein? Dafür gibt es nun LEGIONEN! Strategie-Simulation OFFLINE über das Internet - JETZT SOFORT loslegen: URL=WWW.EGAMES.DE

Verkaufe Sim City 3000, Die Völker, Starcraft kompl., Alpha Centauri, LOL 3, M+M 6, AOE Gold. 05862/7453 ab 18.00 Uhr

Biete Mad TV 2, Earthworm Jim 2, Jagged Alliance Deadly Games, Dunkle Schatten 1+2. Angebote an E-Mail: dani220285@aol.com oder Daniel Kupfer, Speidel Weg 5, 89077 Ulm

Verkaufe PC-Spiele: Anstoß 2 Gold, Might and Magic 6, I-War, Battle Zone, Longbow 2, Mechwarrior 2 je 20 DM, Civilization: Call to Power 30 DM. Jürgen Reiser, 88250 Weingarten, Tel.: 0751/552186

Alles VB: Industrie Gigant, Titanic, Destruction Derby 2, Jack Nicklaus, Interstate '76, Discworld 2, Sub Culture, Timeshock, Colony Wars 2426. Biete Hardware: 3DFX Voodoo 1. Suche Hardware: Soundblaster Live Value. Antonius Stockmann, Schultenstr. 61, 48431 Rheine

Verk. Baldur's Gate + Zusatzmission DM 70,-, Lands of Lore 3 DM 50,-, Wet Attack – Empire Cums Back DM 50,-, Duckman (Comic Adv.) DM 20,-. Alles komplett deutsch inkl. Porto. Tel.: 05175/7606

Verk: Die Völker 50 DM, Dune 2000 40 DM, Uprising 10 DM; internes Fax, Voicemodem 36.63SA von US Robotics 100 DM, jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

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.

Verk. Grand Touring, Rising Lands, Ancient Evil, AOE, SOE, je 20 DM, Diablo + Hellfire 30 DM, Liste. Tel.: 08586/917504

Verk. Verrat in der verbotenen Stadt DM 50,-, Star Wars: Die dunkle Bedrohung DM 50,-, Oddworld: Abe's Oddysee DM 20,-. Alles komplett deutsch inkl. Porto. Tel.: 05175/7606

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.

Verk. Rebel Assault 2 15,-, Fin Fin 20,-, Play the Games Vol. 1 S2G mit 15 Spielen 30,-. Für Play Station Nightmare Creatures 30,-. Tel.: 04361/1238

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.: 0450375423

SUCHE SOFTWARE

Suche den Level-Editor für Dungeon Keeper 1. Biete dafür Resident Evil, Hexen 2 oder Tomb Raider 3. Tel.: 05132/5428 ab 19.00 Uhr. Dennis.

Suche das Spiel UFO (Der unbekannte Gegner) auf CD. Bitte beachte: UFO muß gut erhalten sein! Tausche gegen: Cheats + Updates. Tel.: 030/9281350

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Sim City 3000 oder Rent a Hero gegen Starcraft. Tel.: 01773562369 (GR)

VERSCHIEDENES

Suche Monkey Island 1+2 für Amiga. Dringend! Tel.: 0170/3111154 ab 18 Uhr

Über 50 der aktuellsten Lösungen für PC, auf 3,5 Zoll Disk für nur 5 DM + 1,10 Porto. Tel.: 06181/840864 + weitere Spiele und Hefte zu verkaufen.

3D Game System: Programm zur leichten Erstellung von 3D-Shootern f. DOS 50,- DM + Porto. Cheats zu 2 PC-Spielen nach Wahl (neu o. alt) 5,- DM. Infos Tel.: 02234/270182

Manga + Science-fiction Modelle zu verkaufen. Siemon 0251-36894. Internet: www.Spaceart-Online.de, Katalog für 5,- DM.

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

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

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

DEMOS & VIDEOS

Days of Oblivion 2 (Video)
Drakan
Episode 1: Die dunkle Bedrohung
Episode 1: Racer
Fighting Steel
F-22 Lightning 3
I-War Deluxe Edition
Outcast
Pandora's Box
Warhammer 40.000: Rites of War

GOODIES

3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 6.1
DXMedia 6.0
ELSA-Treiber
F-Prot 3.05
Game Commander
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Interact-Treiber
Netscape Communicator 4.6
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.23
Winzip 7.0 SR-1

CD LÖSUNGEN

Discworld Noir
Mechwarrior 3
Might and Magic 7 Cheat-Tool
Outcast
Tomb Raider 2 Gold

SHAREWARE

Mandela
Mercenary

PATCHES

Airline Tycoon First Class (1.57 Beta)
Anno 1602 (Patch 5)
Anno 1602: NINA (Patch 4)
Die Siedler 3 (1.38)
Half-Life (1.011)
Jagged Alliance 2 (1.02)
Machines (1.15)
Outcast (2.0)
Rainbow Six (1.04)
Sid Meier's Alpha Centauri (V 4.0)
Sim City 3000 (1.1)
Swing (1.06)
Swing Plus (2.01)
Thrust, Twist & Turn (1.1)
TOCA 2 (4.1)

PC JOKER HEFT & SPIEL 9/99 • 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:

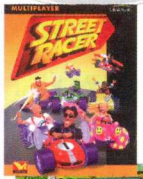
Vorschau

Ausgabe 10/99 erscheint am 31. August

nur 8,90 DM oder 4,90 (ohne CDs)

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und 2 starken Vollversionen auf 2 CD-ROMs!



Spaß am Gas: Vollversion „Street Racer"



Tolle 3D-Optik ganz ohne Hardwarebeschleuniger und jede Menge Fun für bis zu vier Fahrer an einem PC verspricht diese **witzige Comic-Raserei** von Vivid Image: 12 Spielmodi, 2 Bonusgames, viele (teils versteckte) Extras sowie eine konfigurierbare Steuerung sorgen für Cart-Rennen der Extraklasse. Die ebenso bunte wie schnelle SVGA-Grafik kann aus vier Perspektiven betrachtet werden, Begleitmusik und Soundeffekte könnten kaum abwechslungsreicher sein. Auch Fahrhilfen und eine Replay-Funktion fehlen nicht, doch der Clou ist der bis zu vierfach teilbare Bildschirm für launige Positionskämpfe in der Gruppe. Und das alles zum regulären Heftpreis!

* **Erstveröffentlichung 2/97**
* **Originalwertung: 74 Prozent**
* **bis zu 4 Spieler an einem Rechner**
* **12 Spielmodi, 2 Bonusgames, versteckte Extras**
* **deutsche Version für DOS und Win 95/98**



Da hüpft die 3D-Karte: Vollversion „Pandemonium 2"



Begleiten Sie Hofnarr Fargus oder Akrobatin Nikki durch 18 **3D-Plattformwelten voller Feinde, Rätsel, Waffen und Boni**. Trotz der tollen Steuerung (85 Prozent im Test) sollten Sie für all die Klettereien, Märsche über porösen Boden oder Rutschpartien auf vereisten Serpentinen etwas Geschick mitbringen. Ebenfalls ins Gepäck gehört eine 3Dfx-Karte, denn ohne muß man auf die mitreißenden Perspektivenwechsel ebenso verzichten wie auf Lichteffekte und die beeindruckendsten (End-)Gegner des Genres. Doch als reine Audio-CD wäre die erst letztes Jahr veröffentlichte Scheibe von Crystal Dynamics trotz ihrer starken Musikstücke viel zu schade!

* **Erstveröffentlichung 4/98**
* **Originalwertung: 79 Prozent**
* **3D-beschleunigte Grafik**
* **18 Plattformwelten, wechselndes Gameplay**
* **deutsche Version für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Biing! 2 • Autobahn Raser 2
Command & Conquer 3
Civilization 2: Test of Time • Homeworld •
Prince of Persia 3D •
System Shock 2 • Shadowman

Reportage
Besuch bei Sunflowers: das Sequel zu Anno 1602

Special
Jetzt wirklich: die Legenden der Spieleszene – Steve Meretzky, Alexey Pajitnov, Eric Matthews, Jon Hare u.a.

Hardware
Vergleichstest: die besten Soundkarten









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 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

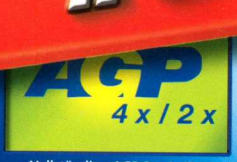
Schweiz:
LOGICOSOFTWARE · Lausanne
Tel.: 021 / 613 03 03 · Fax: 021 / 616 53 17

www.guillemot.com

nVIDIA™

©Guillemot Corporation. Maxi Gamer Xentor™ / Xentor 32™ ist ein Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Markennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Photos nicht verbindlich. Inhalte, Aufmachung, und Spezifizierung behalten sich vorherige Abänderung gestattet werden./ Gestaltung: Atelier Wingenfeld

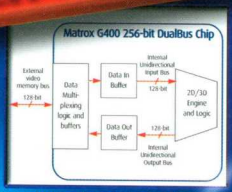
Neu! Matrox G400 „all-inclusive" und noch mehr...



Vollständige AGP 2x, 4x/2x-Unterstützung



Noch mehr: 32 MB Bildspeicher



Innovativ: 256-Bit-DualBus



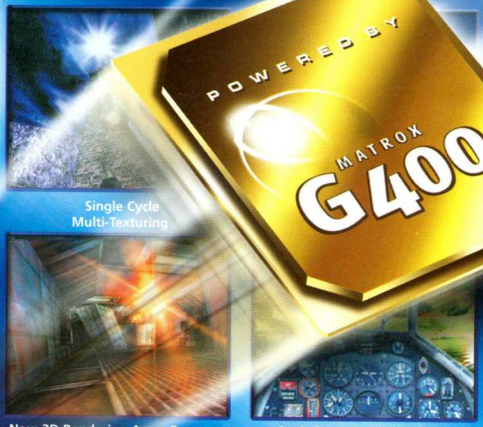
300 MH… …MDAC



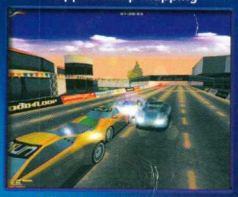
Echtes Hardware Environment Mapped Bump Mapping



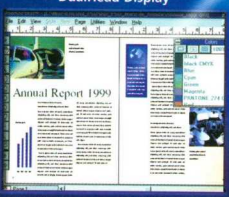
Next Generation: DualHead Display



Single Cycle Multi-Texturing



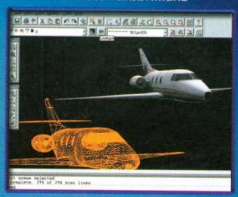
Vibrant Color Quality II = höchste Farbbrillianz



2D Performance MAXED OUT: mehr geht nicht

Neu: 3D Rendering Array Prozessor = Hollywood-Effekte in Echtzeit

Optimiertes Stencil Buffering



32-Bit Z-Buffer = Perspektiven-Präzision



Anisotropische Texturfilterung = 3D Imagequalität



PanelLink-Upgrade: vorbereitet für digitales Flat Panel



3D Game-Power in 2048x1536

Produktinfo 003



Unique Motion Video Rendering



SoftDVD-Playback-Support und DVD Max



Erweiterbar: Rainbow Runner G und Superior TV-Out



Ready for the Future: DirectX7, Windows 2000, 3DNow!, Pentium III

Die neue Matrox G400 - von Anti-Aliasing bis Z-Buffer, von Windows 2000 bis zur nächsten Generation von 3D-Spielen - mehr als Sie zu träumen gewagt hätten.

Detaillierte Produktinformationen unter Tel.: 089-61 44 74 44, www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox