nur 8,90 DM
Euro 4,55/os 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00
B 12623 E
4 394225 408908
Heftfolge Nr. 80
10/99 Oktober

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs

2 CDs 2 Vollversionen: Street Racer & Pandemonium 2 PC Joker 10/99

auf 2 CDs: 3D-Plattformen & Racer

- DEUTSCHE VOLLVERSIONEN - **Street Racer &**

Pandemonium 2

spielbare Top-Demos: Freespace 2 • Shadowman
zum Lachen: Outcast-Outtakes
Bonus-Lösungen: Dungeon Keeper 2
Die Völker • Might and Magic 7

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

IM TESTTEIL

Command & Conquer 3

Echtzeitstrategie in Perfektion:
Der Höhepunkt eines Genres!

Lara & C

Te

Shadowman

und Drakan im Test
Insiderinfos vom Chefentwickler zu Tomb Raider 4

SYSTEM SHOCK 2
3D-Kult im Test

3D-SOUNDKARTEN
4 Modelle im Leistungscheck

LEBENDE LEGENDEN
Was machen die Star-Designer von gestern?

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

3 neue Fußball-Manager

Saison 2000: Erste Tore, erste Fouls

MAXI GAMER

XENTOR

Featuring RIVA TNT2™

166MHz RAM
High Frequency makes High 3D Speed!

EUER FREI ...

absolute Höhepunkt an Stärke und Leistung.
wickelt, um das mörderische Tempo und die unglaubliche
ion der neuesten Spiele voll auszunutzen.
len Sie sich nicht zu Wohl auf Ihrem Stuhl, denn Sie sitzen
reinem Dynamit . . .

- olle 2D/3D-Beschleunigung
- ir Spieler ohne Nerven
- Vidia RIVA TNT 2™-Chipsatz
- chtfarben 32-Bit 3D-Rendering
- 6 MB superschneller 166MHz-RAM onboard für hohe
- D-Beschleunigung
- 28-Bit Twin Texel 3D-Prozessor für ultraschnelle
- rameraten bei den neuesten Spielen
- lardwareunterstützte Wiedergabe
- on DVD und AGP 2x-Interface mit voller
- exturen-Transferunterstützung
- king DVD™ Player
- penGL® und Direct3D™ / DirectX™
- lardware-Beschleuniger

PC ACTION PREISTIP
Preiswert und schnell: Ideal für 3D-Aufsteiger
PC ACTION 6/99, Thilo Bayer

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

Produktinfo 001



ältlich bei ...
turn, Pro Markt, Alternate, Kaufhof, Schaulandt und im gut sortierten Fachhandel.

Guillemot

Deutschland / Österreich:
GUILLEMOT GmbH · Düsseldorf
Tel.: 0211 / 33 80 00 · Fax: 0211 / 33 800 20

Schweiz:
LOGICSOFTWARE · Lausanne
Tel.: 021 / 613 03 03 · Fax: 021 / 616 53 17

www.guillemot.com

nVIDIA™

QUOTEN-KILLER

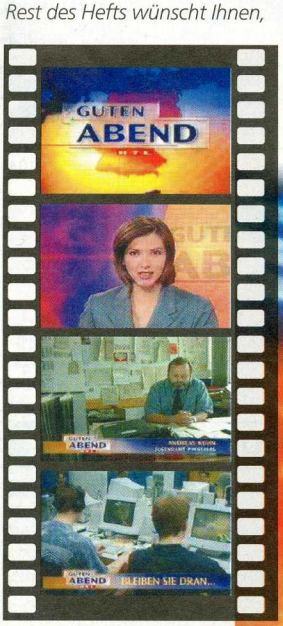
Haben Sie zufällig am 5. Juli um 18.00 Uhr auf RTL „Guten Abend" geguckt, die Regionalnachrichten des Kölner Privatsenders? In einem der Beiträge ging es um eine Netzwerkparty, wo man sich mit einem Ego-Shooter von id-Software vergnügte – Sie ahnen, was folgte: Wer glaubt schon den Beteuerungen eines Teilnehmers, man treffe sich, um miteinander Spaß zu haben? Lächerlich, wo doch „Spiele um so spannender werden, je brutaler sie sind". Und der Spaß liegt hier allenfalls darin, „Köpfe wegzuschießen und Blut spritzen zu lassen", wie die RTL-Journaillen knallhart recherchierten.

Miese Stimmungsmache bringt halt Einschaltquoten, wen interessiert da das Image von Computerspielern in der Öffentlichkeit? Nun, zum Beispiel den VUD. Sollte der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland nicht auch mal Öffentlichkeitsarbeit leisten, indem er gegen solchen Haudrauf-Journalismus auf die eine oder andere Weise vorgeht? Und gleich noch ein Vorschlag an die Detmolder Gruppe: Wenn hier schon alle bedeutenden Publisher versammelt sind, warum nicht die Veröffentlichungstermine sinnvoll untereinander abstimmen? Diesen Monat erscheinen beispielsweise gleich zwei Actionabenteuer Croft'schen Zuschnitts, was wiederum der Verkaufsquote nicht bekommen mag. Erinnert mich irgendwie an die Flut von WW2-Flugis vor einigen Monaten – hat denn niemand aus den Fehlern gelernt?

Am Ende schließt sich mit wenig durchdachter Veröffentlichungspolitik nämlich der Kreis zur Raubkopierer-Quote: Wer kann oder will es sich schon leisten, in einem Monat zweimal einen Blauen für ähnliche Großproduktionen abzudrücken? Zumal auf der anderen Seite auch niemand gerne auf ein Top-Game aus seinem Lieblingsgenre verzichtet und nicht alle den Budget-Release werden abwarten wollen. Verständigung statt Konkurrenzdenken, mit dieser Devise könnte gerade ein Verband wie der VUD doch auf lange Sicht Quoten machen!

Eine hohe Spaß-Quote mit den Tests von „Drakan" bzw. „Shadowman", den Insiderinfos zu „Tomb Raider – Die letzte Offenbarung" sowie natürlich dem Rest des Hefts wünscht Ihnen,

Ihr
Richard
Löwenstein
(Chefredakteur)





&



ZWEI RICHTIGE

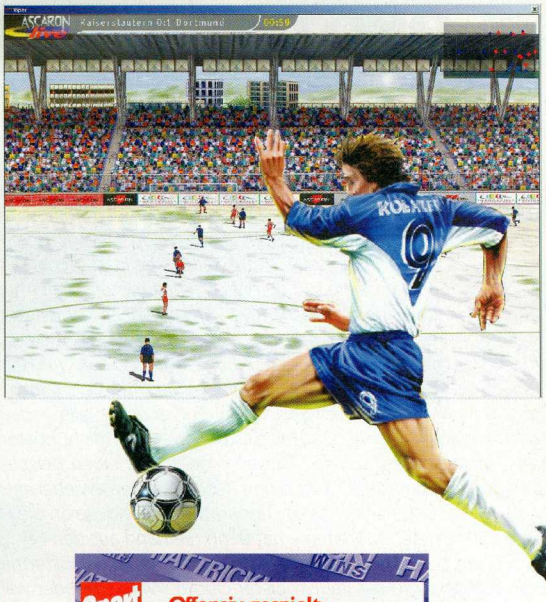
...im Lotto sind nichts wert, am Kiosk dafür um so mehr. So bietet **PC JOKER HEFT & SPIEL** für 8,90 DM zwei Begleit-CDs, diesen Monat mit gleich zwei tollen Vollversionen: „Pandemonium 2" (3D-Hüpfer) sowie „Street Racer" (Rennspiel) garantieren zeitgemäßen Spielspaß hoch zwei, dazu kommen wie immer Demos und Extras. Und für zwei mal zwei Mark weniger gibt es dieselben Heftinhalte ohne Beilagscheiben in **PC JOKER** zum Kennenlernen. Zweifach gut, einfach genial!

PC Joker Inhalt

Fußball für Manager

Zur Jahrtausendwende schickt sich eine neue Generation von Spielen an, das deutscheste aller Genres zu bedienen: Welche Verbesserungen werden „Kurt 2" alias **KICKER FUSSBALLMANAGER** und **ANSTOSS 3** bringen, was ist von **HATTRICK! WINS** zu erwarten? Eine Liveschaltung in die Kabinen der Entwickler

ab Seite **40**



Mit meisterlichen 3D-Spielszenen auf Titelkurs: Anstoß 3



Neues von den Bundi-Machern: Statt „Kurt 2" kommt der Kicker Fußballmanager



Mit Verspätung zum Sieg: Hattrick! Wins

Klangvolle Namen

...wie Alexej Pajitnov oder Steve Meretzky kommen in unserem Special über **STAR-DESIGNER VON GESTERN** zu Wort: Was machen die Schöpfer von „Tetris", „Per Anhalter durch die Galaxis" und weiteren Klassikern eigentlich jetzt? Um Klang dreht sich außerdem alles, wenn wir **3D-SOUNDKARTEN VON HEUTE** bewerten

ab Seite **100** bzw. **106**

Hot Spot

Branchen-News 28
Previews
Anstoß 3 42
Autobahn Raser 2 36
Battlezone 2 32
Dark Reign 2 33
Earth 2150 46
Hattrick! Wins 41
Imperium Galactica 2 44
Kicker Fußballmanager 40
Planescape Torment 48
Star Trek Voyager: Elite Force 34
Tomb Raider:
Die letzte Offenbarung 52
Spiele-News 22

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Dungeon Keeper 2 120
Tips & Strategien
Hidden & Dangerous 127
Cheats & Tricks
Braveheart 128
Dungeon Keeper 2 128
Quake 3 Arena 128
Streetwars 128
Lösungshilfen auf CD
Die Völker
Dungeon Keeper 2
Might and Magic 7

Hardware

News 104
Test
3D-Soundkarten im Vergleich 106

Interviews

Core Design/Eidos
(Tomb Raider 4) 52
Davilex (Autobahn Raser 2) 36
Heart-line (Kicker Fußballmanager) 40
Sunflowers
(Anno 1602-Nachfolger) 29

Online Guide

News 94
Preview
Shadowbane 96
Test
The 4th Coming 97

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Command & Conquer 3

Alle Querelen bei Westwood sind vergessen, jetzt erwarten die Fans nur noch eins: Echtzeitstrategie in Perfektion. Ob die „Operation Tiberian Sun" wirklich den Höhepunkt des gesamten Genres darstellt, klären wir im aktuellen Testteil.

ab Seite **70**





Eine Drachenreiterin auf Testflug: Drakan

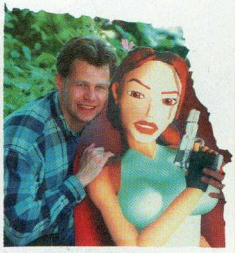
Lara & Co.

Am Thron der Polygonprinzessin aus dem Hause Eidos hat schon so mancher gerüttelt – doch **SHADOWMAN** und **DRAKAN** rücken quasi mit Säge an! Neben Tests dieser richtungsweisenden 3D-Actionabenteuer finden Sie in dieser Ausgabe aber auch ein vielsagendes Interview mit dem Entwicklungsleiter von **TOMB RAIDER: DIE LETZTE OFFENBARUNG**

ab Seite **52**



Der Schattenmann im Test: Shadowman



Insiderinfos vom Chefentwickler: Tomb Raider 4

Spieletests

Abenteuer

Dark Secrets of Africa 92
Darkstone 68

Action

Animaniacs Gigantic Adventure . . 91
Dead Reckoning 92
Drakan **60**
Shadowman **56**

Genremix

Atari Collection 2 91
System Shock 2 . . . . . **66**

Sport

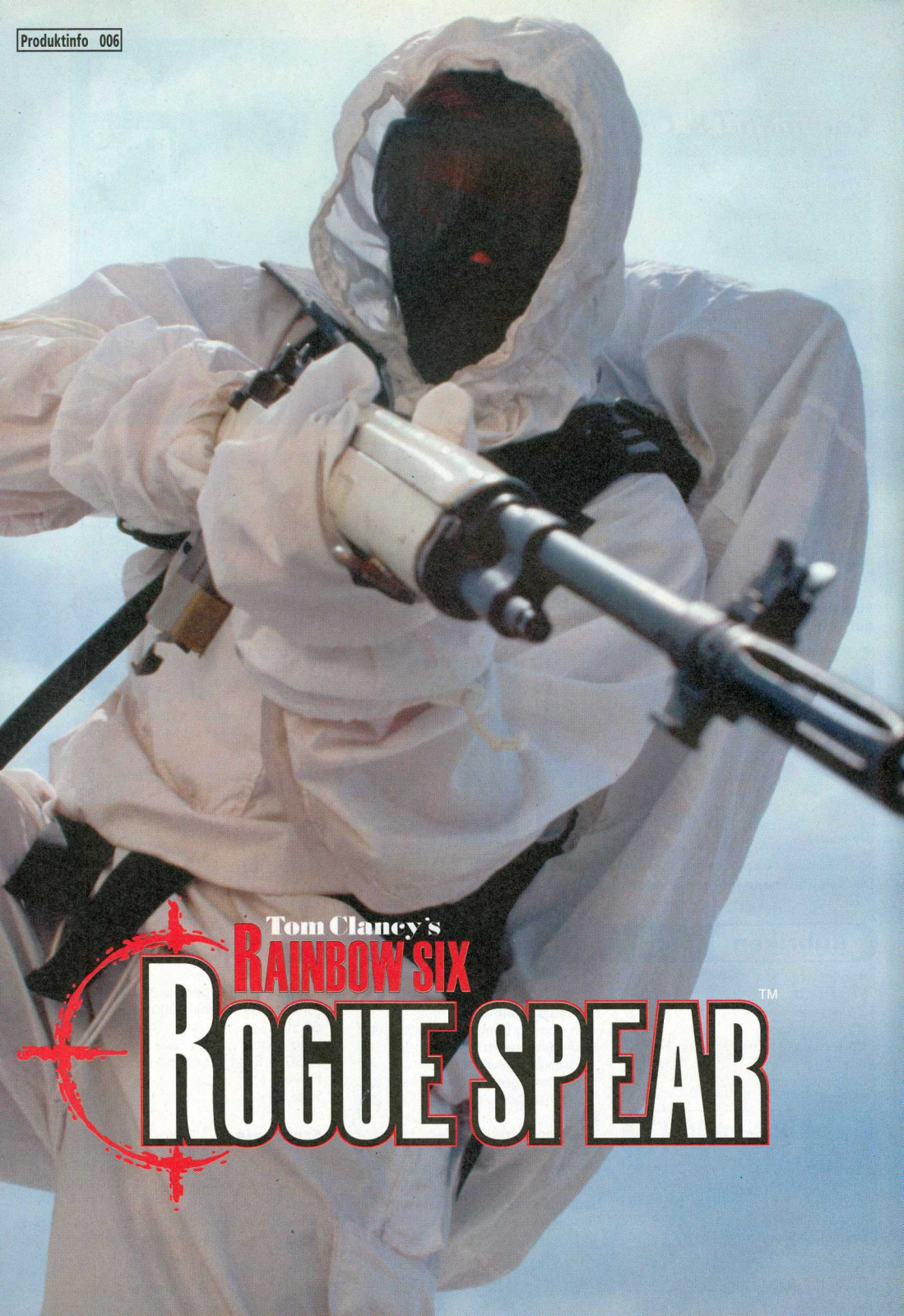
Castrol Honda Superbike 2000 . . . 86
Fußball International 2000 88
GP 500 87
Lego Racers 90
NASCAR Road Racing 91
Re-Volt 90
Sega Rally 2 90

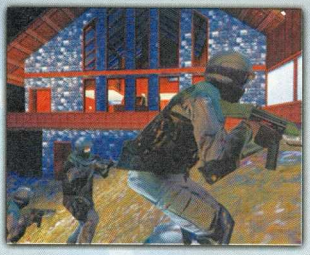
Strategie

Battle of Britain 92
Command & Conquer 3 . . . . . **70**
Seven Kingdoms 2 82
Unter schwarzer Flagge 78
Warhammer 40.000: Rites of War 80

Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Pandemonium 2 . . . . . **12**
Street Racer **14**
Demos, Patches & Goodies . **16**
Charts 99
Comic 115
Editorial 3
Gewinner 131
Glossar für Fachbegriffe 113
Impressum 113
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 8
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 110
Messen & Termine 28
Preisausschreiben
4th Coming Competition 97
Jedi-Wettbewerb 23
Küssen und gewinnen! 8
Mini-Umfrage 8
Spitzensound zu gewinnen 25
Special
Auf den Spuren großer Spieledesigner **100**
Stadtgespräch 10
Testindex 114
Update Service 98
Vorschau 134


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
™



Zögern kostet Menschenleben!

NEUER EINSATZ FÜR RAINBOW SIX

- 18 neue Missionen, u.a. die Befreiung eines entführten Jumbo-Jets
- Wiederholungs-Option: Zeichnen Sie Ihren Einsatz auf und sehen Sie ihn sich nach der Mission aus verschiedenen Perspektiven an
- Scharfschützen: neue Team-Mitglieder, neue Waffen, neue Einsatzplanung für die besten Schützen
- Verbesserte Team-KI
- Neue Waffen und Spezialgegenstände
- Mehr und unterschiedliche Reaktionen von Terroristen und Geiseln
- Verbesserte Special Effects bei Waffen und Explosionen
- Verschiedene Wetterbedingungen, zum Beispiel bei Regen und Schneefall
- Mit Joystick spielbar









WWW.TAKE2.DE

COMING SOON OCTOBER '99

PC CD

NOMEN EST OMEN

Chats mit den Redakteuren auf unserer Homepage (www.pcjoker.de) sind über das integrierte VSC-Tool und einen modernen Browser wie den „Internet Explorer 5" oder den „Netscape Navigator 4.6" schon länger problemlos möglich, jetzt soll endlich eine regelmäßige Einrichtung daraus werden. Die Termine finden Sie monatlich im Netz, die registrierten Namen der Joker-Schergen (auch) hier. Es kommen nämlich teils recht aussagekräftige Pseudos zum Einsatz...

buzzybee:	Richard Löwenstein (Chefred.)
Steffen:	Steffen Schamberger (stellv. Chefred.)
Scherge:	Markus Ziegler
Jacktec:	Reinhard „Jack" Fischer
Trille:	Michael Trier
Mampfi:	Manfred Huber
Famou$:	Paul Kautz

ES TUT SICH WAS

In drei Folgen der **ZDF-Show Compu-tivi** haben wir kürzlich Abos verlost – gesehen? Oder vielleicht gar gewonnen? Nie war der Joker nämlich wertvoller, als er es mit der kommenden **Jubiläums-Ausgabe** sein wird: Weil der Verlag mit dem Heft 11/99 exakt zehn Jahre alt wird, arbeiten wir an einem Magazin der Superlative! Freuen Sie sich auf mehr Seiten, tolle Specials und einige Überraschungen.



DENN ZUM KÜSSEN SIND SIE DA



Im Erotik-Special der letzten Ausgabe zierte ein Kußmund als Logo die Seiten, heute folgt die **Competition: Wessen Lippen waren es?** Hier zeigen wir Ihnen die Damenriege des Verlags – mal sehen, ob Sie die Frau mit der sexy Schnute erkennen. Schicken Sie uns Ihren Tip bis zum 8.10.1999 auf einer Postkarte oder per E-Mail, und Sie können **eines von drei Jahres-Abos gewinnen!** Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Na denn: Kiss & Win!



Kußmünder von links nach rechts: Brigitta, Nicki, Daphne, Christiane, Regine und Dorli

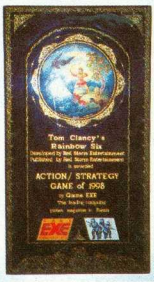
ABGEBLITZT



Stilecht: Um Appetit auf „Hidden & Dangerous" zu machen, sandte uns der Hersteller diese Muni-Box mit einer Tagesration an Trockenfutter



Poolparty: Bei 40 Grad im Schatten ließ Red Storm die Pressevertreter in Badehosen antreten



Spiel-Ikone: Der Award eines russischen PC-Magazins für „Rainbow Six"

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) Gefallen Ihnen die Vollversionen 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) Interessieren Sie sich für Handys?
6) Besitzen Sie ein Handy? Falls ja, welches?
7) Welches Handy halten Sie für das beste?
8) Welche Mobilfunknetzbetreiber benutzen Sie?
9) Möchten Sie in PC Joker mehr zum Thema Handys erfahren?
10) Sind Sie Abonnent?

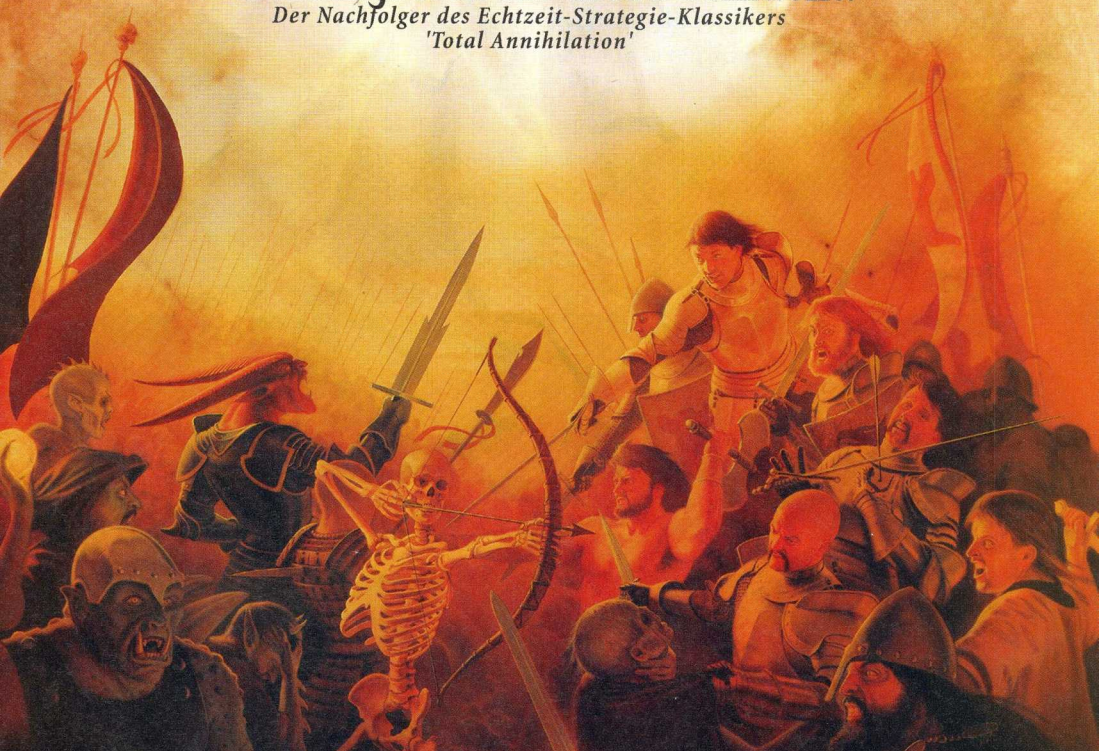
Joker Verlag
Miniumfrage
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

Ein Königreich für diese Schlacht!

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



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)

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

boneyards

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



©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.

Gehört die Zukunft den Multiplayergames?



Christian Rieder (14), Schüler
„Mir soll's recht sein, ich mag Online-Games. Die Kosten interessieren mich derzeit noch wenig, denn zahlen müssen ja die Eltern."



Tommy Friscic (16), Schüler
„Meine letzte Telefonrechnung hat mich fast ruiniert, seitdem bleibt das Modem kalt. Online-Spiele machen halt süchtig..."



Gerald Zeltner (14), Schüler
„Ich spiele täglich ein bis zwei Stunden online, meist Egoshooter oder 3D-Racer. Mutter zahlt, und ich habe Spaß, hehe."



Daniel Süß (20), Azubi Fachinformatik
„Privat habe ich keinen Internetanschluß, lege also Wert auf Solo-Games. Aber Unreal im Firmennetzwerk ist schon genial!"



Michael Fagerer (20), Schüler
„So 30 bis 40 Prozent meiner Spielzeit verbringe ich im Internet. Einen Solomodus brauche ich daher bloß zum Üben, sonst kaum."



André Rammig (20), Schüler
„Ich spiele Adventures und Aufbaustrategie und habe dabei gerne meine Ruhe. Außerdem sind mir gute Stories schon wichtig!"

Heute noch ein Nebenkriegsschauplatz, morgen schon das Schlachtfeld der Zukunft: Hersteller wie Interactive Magic, Origin oder Id-Software wollen sich weitestgehend dem Multiplayergaming verschreiben – wer bangt um Story und Solomodus?



Christian Reiser (20), Zivi
„Ich finde die Entwicklung okay, die KIs sind doch ein Witz. Erst reale Gegner und Kommunikation schaffen Spielfaszination!"



Robert Bernard (18), Schüler
„Ich liebe LAN-Parties, trotzdem: Wenn ich ein Rollenspiel zocke, will ich mich ganz in die Story fallen lassen können."



Thomas Michels (18), Schüler
„Ich spiele viel im LAN, macht einfach mehr Spaß. Wenn Multiplayergames jetzt noch mehr Tiefgang hätten, wäre die Welt perfekt!"



Frank Eich (33), System- und Programmentwickler
„Ich will komplexe Strategie, und die gibt's für Multiplayer nicht. Denn lange Spieldauer bedeutet da auch horrende Kosten!"



Philipp Wulk (16), Schüler
„Wir machen LAN-Parties mit bis zu 30 Leuten. Aber ein guter Solomodus zur Entspannung muß auch sein, klare Sache."



Patrick Rodewald (17), Schüler
„Warum nicht online und offline zocken? Ein Spiel ohne Solomodus, das ist doch irgendwie eine Mogelpackung!"



Manfred Bauer (24), Platzwart
„Eine gute Kampagne oder Story muß sein! Wo kämen denn sonst die ganzen Gags, die schrägen Charaktere und der Spaß her?"

Nächstes Thema

Zehn Jahre Joker, das sind auch und vor allem zehn Jahre Computerspiele. In dieser Ausgabe meinen ja einige Design-Legenden (siehe Special ab Seite 100), daß früher vieles besser gewesen wäre – im Jubiläumsheft wollen wir die Meinung der anderen Seite hören: **Sind PC-Games noch das, was sie mal waren?** Oder sind sie es sogar glücklicherweise nicht mehr? Was meinen die Spiele-Veteranen, wie denken Neueinsteiger? Falls Sie nun denken, eine tolle Idee für eine unserer nächsten Umfragen zu haben: Wir meinen, die nebenstehende Adresse steht nicht ganz umsonst da...

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

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

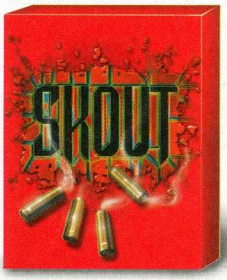
SKOUT OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERSPRACHE







WWW.SKOUT.DE



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

Soft Enterprises GmbH
Wiegelsweg 2
D - 34613 Treysa

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!

Produktinfo 017

Installation und Start unter Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Installationsmenü des Spiels erscheint automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Wählen Sie nun zwischen der Kompakt- (15 MB) und der Vollinstallation (100 MB), und deaktivieren Sie die Option „Run DirectX5 Setup". Sollte auf Ihrem Rechner keine aktuelle DirectX-Version installiert sein, finden Sie Version 6.1 nämlich in der Rubrik „Goodies" unter der Menüoberfläche von CD Nr. 2. Unter „Program Directory" geben Sie das Installationsverzeichnis an. Damit die Verknüpfung im Startmenü korrekt erstellt wird, ist unter „Shortcut Location" folgender Eintrag erforderlich: C:\Windows\Startmenü\Programme\Pandemonium 2\. Zum Programmstart verwenden Sie die **Verknüpfung im Startmenü** oder doppelklicken die Datei „Pandy.exe" im Installationsverzeichnis des Spiels. Die CD muß dabei jeweils eingelegt sein.

Startprobleme?

Da „Pandemonium 2" direkt für den Betrieb mit 3Dfx-Grafikbeschleunigern programmiert wurde und über keinen Softwaremodus verfügt, ist für das Spiel eine **Grafikkarte mit Voodoo-Chipsatz erforderlich**. Sollten auch damit Grafikfehler oder ähnliches auftauchen, installieren Sie DirectX 6.1 von CD Nr. 2 neu, und verwenden Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte – erhältlich über die Internetseite des Herstellers. Alternativ findet man unter der Webadresse www.3dfx.com die aktuellsten Referenztreiber von 3Dfx zum kostenlosen Download.

Vollversion

Pandemonium 2







Die beiden Hauptdarsteller Nikki und Fargus im hübschen Renderintro

Jetzt können Sie den Joker nicht nur lesen, sondern auch spielen: Hofnarr Fargus, einer der beiden Helden in diesen 3D-Plattformwelten mit vereisten Serpentinen, porösen Böden, Klettergebirgen und anderen Tücken im Terrain sieht unserem Maskottchen erstaunlich ähnlich. Zusammen mit Akrobatin Nikki schlägt er sich durch 18 kunterbunte Levels voller Feinde, Rätsel, Waffen und Boni. In abwechslungsreichen Zwischenspielen gilt es außerdem, Panzer zu kommandieren, Kämpfe aus der Ego-Perspektive zu bestreiten und Knobelaufgaben zu lösen.



18 grafisch abwechslungsreiche 3D-Welten wollen in bester Jump-and-Run-Manier bewältigt werden



Ob am Boden, im Sprung oder am Seil, die dynamische Kamera liefert stets spektakuläre Perspektiven

Nach jedem Abschnitt gibt's Levelcodes zum schnellen Wiedereinstieg

Spektakuläre Lichteffekte, die „beeindruckendsten Endgegner des Genres" und 3D-beschleunigte Kamerafahrten erfreuen das Auge, 16 fetzige CD-Audiotracks das Ohr; die tadellose Steuerung via Stick, Pad oder Tastatur erhielt im Test nicht umsonst 85 Prozentpunkte. Ein **zeitlos genialer Plattformspaß** für alle Besitzer einer 3Dfx-Karte!



Mittels Trampolin lassen sich Boni auch aus luftiger Höhe erhaschen

Handbuch & Lösungshilfen

Das **komplette deutsche Manual** finden Sie als Word-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das Windows-Wordpad oder „Microsoft Word" ab Version 6.0. **Cheats & Levelcodes** zum Spiel finden Sie in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2.

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.

Wichtige Tastatur-Kommandos

...sollen Ihnen den Einstieg in die Welt der 3D-Plattformen erleichtern. Die vollständige (umkonfigurierbare) Tastenbelegung finden Sie im Handbuch auf CD Nr. 1.

Cursortasten: laufen
Leertaste: springen
STRG: Waffe abfeuern
Y: spezielle Aktionen

Pandemonium 2
(Crystal Dynamics/Ubi Soft)

Spaßige Plattform-Action in schickem 3D

Originalwertung	Ausgabe 4/98, 79 Prozent
Umfang	wahlweise männlicher oder weiblicher Spielcharakter, 18 3D-Welten voller Feinde, Rätsel, Waffen und Boni, Zwischenspiele
Präsentation	3D-beschleunigte Grafik mit dynamischer Kameraführung, Renderintro, 16 Audiotracks von CD
Steuerung	Joystick, Pad, Tastatur (umkonfigurierbar)
Sprache	deutsche Anleitung, (wenige) englische Bildschirmtexte und Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P133 mit Windows 95/98, 16 MB RAM, 3Dfx-Grafikbeschleuniger und 15 oder 100 MB auf der HD
Installation, Handbuch & Cheats	deutsche Anleitung im Word-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Installation und Start via Autostart-Menü, Cheats und Level-Codes in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2

Installation ...

unter Win 95/98: entweder direkt aus dem Joker-Menü heraus oder durch Doppelklick der Datei INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der CD.
unter DOS: Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD (meist D:\), und geben Sie INSTALL ein.
allgemein: Wählen Sie die gewünschte Sprache (Deutsch), und geben Sie ein Installationsverzeichnis an – es werden nur etwa 1 MB Daten auf Ihre Platte kopiert. Anschließend startet das Soundsetup. Sollte die automatische Erkennung Ihrer Karte fehlschlagen, geben Sie die Hardwareparameter manuell an.

Spielstart ...

unter Win 95/98: Doppelklicken Sie die Datei SRACER.BAT im Installationsverzeichnis des Spiels.
unter DOS: Wechseln Sie ins Installationsverzeichnis des Spiels (z.B. mit dem Befehl CD C:\SRACER), und geben Sie SRACER ein.
allgemein: Die CD-ROM muß zum Spielen eingelegt sein.

Startprobleme?

Falls das Spiel in der DOS-Box von Windows nicht läuft, starten Sie es unter reinem DOS. Beenden Sie dazu Windows mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus starten". Da die Windows-Treiber für Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk dann nicht mehr aktiv sind, müssen für diese Geräte separate DOS-Treiber installiert sein. Falls beim Programmstart die Meldung **„No supported SuperVGA chip detected!"** erscheint, wird Ihre Grafikkarte (betroffen sind u.a. Modelle mit TNT2, Voodoo 3 oder Voodoo Banshee Chipsatz) vom Univesa-Treiber des Spiels nicht unterstützt. Es gibt dann leider keine Möglichkeit, das Game zu starten.

Das Handbuch

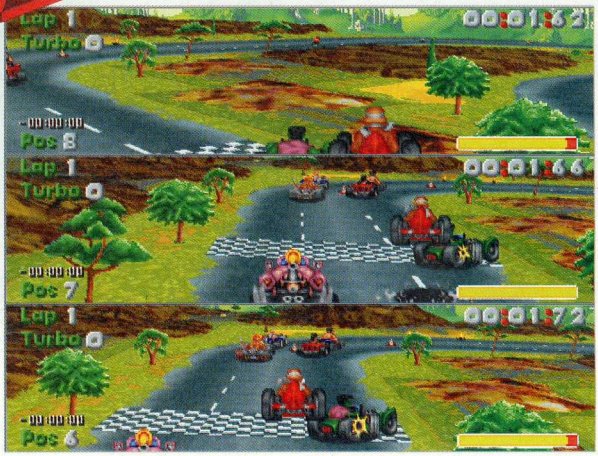
Das **komplette deutsche Manual** finden Sie als Word-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 2. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das Windows-Wordpad oder **Microsoft Word ab Version 6.0.**

Vollversion

STREET RACER

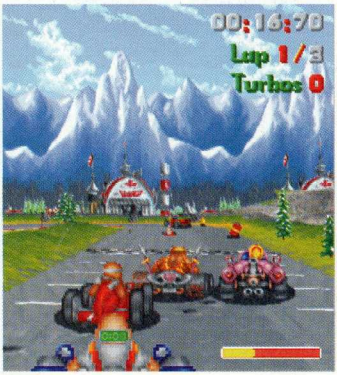


Die 24 3D-Strecken können aus vier Kameraperspektiven beobachtet werden



Dank Splitscreen genügt ein Rechner für bis zu vier Fahrer gleichzeitig

Weil „Pandemonium 2" eine Voodoo-Karte im Rechner benötigt, trösten wir Besitzer schwächerer Systeme mit witzigen Cart-Rennen: Hier gibt es **3D-Comicgrafik aus vier Perspektiven ganz ohne Hardwarebeschleuniger!** Dazu kommen ein Dutzend Spielmodi, 2 Bonusgames, 24 abwechslungsreiche Kurse voller Extrawaffen, viele (teils versteckte) Goodies, Fahrhilfen und Replay-Funktion, mitreißender Soundtrack direkt von CD sowie eine konfigurierbare Steuerung. Per Splitscreen sind auch launige Gruppenrennen für bis zu vier Piloten an einem Rechner möglich – und das darf zur Not sogar eine 486er DOSe sein!

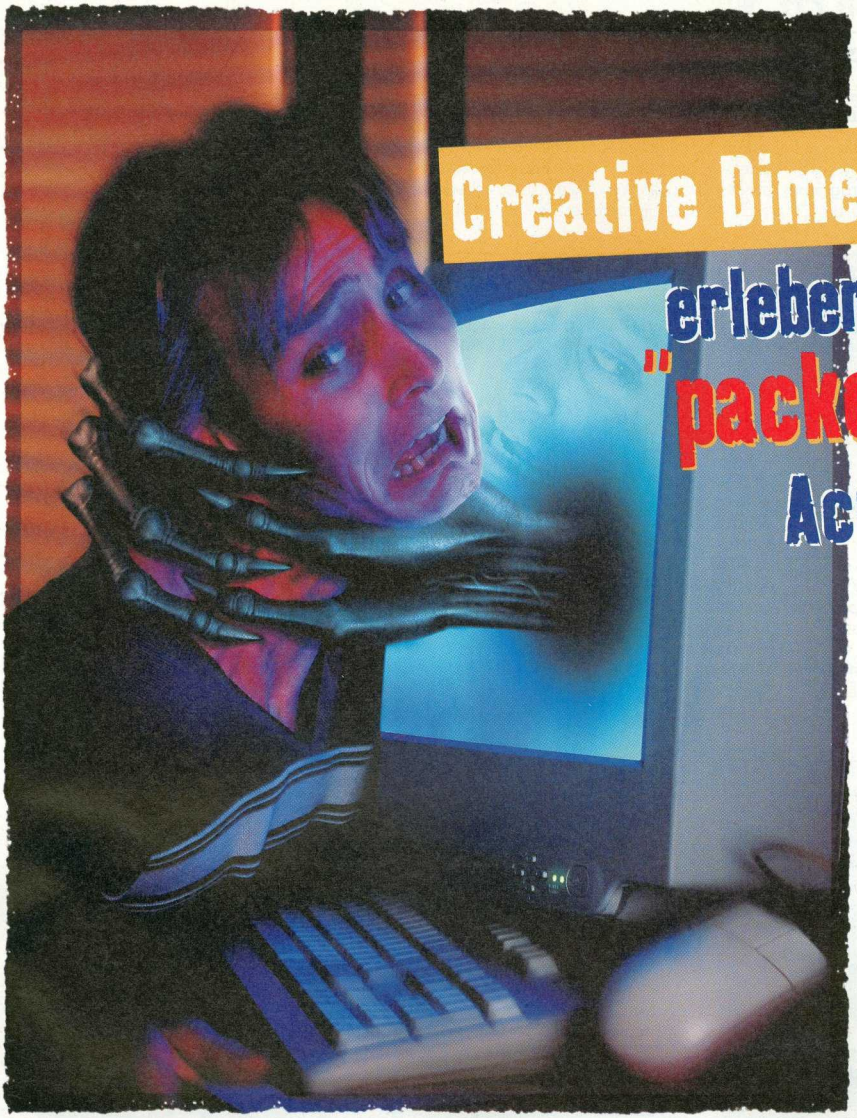


Nix für Weicheier, doch Waffenbrüder und Drängler machen Plätze gut

Street Racer
(Vivid Image/Ubi Soft)

Witzige Arcade-Rennen für bis zu 4 Spieler an einem Rechner

Originalwertung	Ausgabe 2/97, 74 Prozent
Umfang	12 Spielmodi, 2 Bonusgames, 24 Strecken mit teils versteckten Extras, Fahrhilfen, Replay-Funktion
Präsentation	3D-Comicgrafik in SVGA aus 4 Perspektiven ganz ohne Hardwarebeschleunigung, 12 Audiotracks direkt von CD, Soundeffekte
Steuerung	Tastatur, Stick, Pad (konfigurierbar)
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	486 DX 2/66 oder Pentium, DOS oder Win 95/98, 16 MB RAM und 1 MB auf der HD
Installation & Handbuch	deutsche Anleitung im Word-Format auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", Installation per DOS-Installer



in der Creative Dimension erleben Sie "packende" Action!

live! the experience!

Wenn Sie das Maximum aus Ihren PC-Spielen herausholen möchten, brauchen Sie auch maximale Power. Kein Problem für die neuen 3D Blaster von Creative Labs: Ihre 32-MB-Grafiktechnologie mit 32 MB SDRAM, beschleunigten Frame-Raten und 32-Bit-Farbtiefe bietet noch schnellere, noch bessere Videoqualität und noch mehr Realitätstreue.

Willkommen in der Creative-Dimension: Packender Spielespaß ohne Wenn und Aber!

Ausführliche Informationen erhalten Sie auf unserer Website: www.creative.com

3D Blaster Savage 4 und Riva TNT2 Ultra* bieten:

- 32 MB SDRAM für Gaming Power im Überfluß
- 128-Bit-Architektur und Twin-Texel-Pipeline für brandheiße Grafikeffekte
- AGP- oder PCI-Bus

* *Riva TNT2 Ultra nur AGP*



CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring

© Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Produktinfo 026

Demos, Patches & Goodies

Unsere Menüoberfläche

...vereint komfortable Benutzerführung mit tollen Funktionen: **direkter Start bzw. Installation** der Demos und Videos aus dem Menü heraus, **Screenshots 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.

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.

DSF Fußball Manager 98
Bugfix für die deutsche Fassung
Expendable
Matrox G400 Bump-Mapping Patch
Falcon 4.0
Update der US/UK-Fassungen auf V 1.07
Grand Prix Legends
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
Hidden & Dangerous
Update der europäischen Fassung auf V 1.1
Land der Hoffnung
Update auf V 1.02
M1 Tank Platoon 2
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
Mechwarrior 3
Patch 1 für die deutsche Fassung
Myth 2: Soulblighter
Update der deutschen Fassung auf V 1.3
Official Formula 1 Racing
Patch 2 für die europäische Fassung
S.C.A.R.S.
Fix für Voodoo-Banshee und Voodoo-3-Karten
Star Trek: Birth of the Federation
Update der deutschen Fassung auf V 1.0.2 (benötigt DirectX 6.1 und DirectPlay 6.1a)
Worms Armageddon
„Snooper" zum Spielen über WormNet
X – Beyond the Frontier
Update der deutschen Fassung auf V 1.3

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
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
WinAmp 2.24
MP3-Player für Win 95/98/NT
Winzip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98

Special:
T-Online Dekoder
mit Freistunden von 1 & 1 Direkt

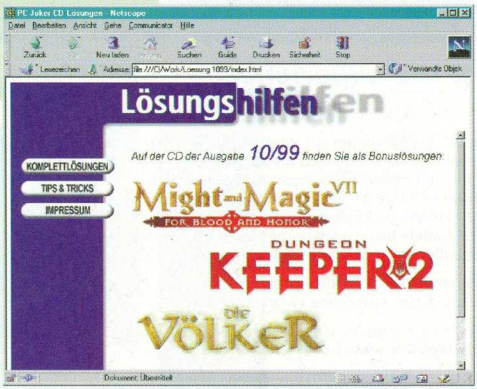
Top-Videos: Outcast-Outtakes



Appeal, das Team hinter dem hitgekürten Actionabenteuer „Outcast", nimmt seinen Helden Cutter Slade in acht witzigen MPEG-Videos (darunter ein genialer Werbespot für dessen Universalrucksack!) gehörig auf die Schippe. Zu finden in der Rubrik **Special** auf CD Nr. 2.

Lösungshilfen auf CD

Bernd Gegners umfangreiche **Komplettlösung zu Dungeon Keeper 2** gibt es zwar auch im Heft, doch auf CD finden Sie die ungekürzte Fassung. Außerdem warten dort noch **Cheats und Levelcodes für Pandemonium 2** (eine unserer aktuellen Vollversionen auf Begleit-CD) sowie Roland Kochs **Komplettlösung zu Might and Magic 7** und Katja Kasliks **Komplettlösung zu Die Völker**. Einfach auf der CD Nr. 2 den Menüpunkt „Lösungen" aufrufen. Für die HTML-Oberfläche benötigen Sie einen framefähigen Webbrowser.



Top-Demo: Freespace 2

Auch Teil zwei der Space-Opera im Stil von „Wing Commander" wird heiße Raumschlachten bieten, neuerdings mit 3D-Beschleunigung. Unsere voll spielbare Demo umfaßt ganze fünf der 50 Aufträge in der Vollversion: ein Tutorial zum Erlernen der Steuerung, zwei Einspieler- und zwei Mehrspielermissionen.

GENRE: 3D-Raumschlachten
UMFANG: Tutorial, zwei Einspieler-, zwei Mehrspielermissionen
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 98 MB auf der HD



In Mission eins legen Sie sich mit diesem Großraumer an



In Mission zwei fliegen Sie Geleitschutz für zwei Transporter

Top-Demo: Shadowman

Test in dieser Ausgabe

Den Schattenmann Michael LeRoi verschlägt es hier in „Das Asyl", einen voll spielbaren Abschnitt des neuen 3D-Actionadventures zum US-Comic. Der enge Industriekomplex ist freilich für das Game insofern untypisch, als hier die sonst so zahlreich vertretenen Außenareale fehlen. Allgemeine Spieletips finden Sie übrigens beim Test ab Seite 56.

GENRE: 3D-Actionabenteuer
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Vor Spielstart das „D3DConfigUtility.exe" im Installationsverzeichnis aufrufen!
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 97 MB auf der HD



Kein Schatten ohne Licht: Es wird eine Direct3D-Karte benötigt

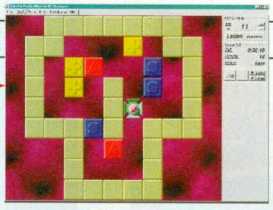


In der Vollversion sind die Außenareale weitaus umfangreicher

Shareware von Lesern

Sokofun Pro 1.2
Denksport inkl. Editor von Jan Reineke

Space Fighter
Shooter für zwei Spieler von Florian Leber





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

Abgespacete Abo-Prämien!



GRATIS:
Die neue Dimension der Echtzeitstrategie

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



Test in PCJ 8/99



Test in PCJ 7/99

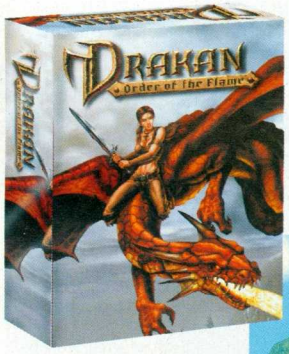
Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

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

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie die Aboverwaltung!







3D-Actionabenteuer

Test in PCJ 10/99

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 kioskü blichen 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!

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

DRIVER

Sie wollten sich nach unserem Mega-Preview in der vergangenen Ausgabe schon die Playstation-Umsetzung des **Gangster-Racers** zulegen? Nicht doch, im Oktober rollt das PC-Original an – mit schicken Effekten (u.a. Motion Blur), neuen Kamerawinkeln, zusätzlichen Vans und Pickups sowie überarbeiteten Fußgängern. Auch Tacho und Rückspiegel, Surroundsound oder Force-Feedback-Unterstützung werden Sie auf der Konsole nicht finden. Das gilt gleichfalls für den „Carnage"-Modus, in dem ein ganzer Stadtteil unter Zeitdruck zerstört werden soll. Und das alles bei gegenüber der PSX-Version reduziertem Schwierigkeitsgrad!

„Fußgänger zu erschrecken macht doch viel mehr Spaß, als sie zu überfahren!"



Reflections-Boß Martin Edmondson erklärt, warum die Passanten in Driver jedem Rammversuch ausweichen



GRAND PRIX WORLD

Sollte die Vollversion unserer August-Ausgabe Ihren Appetit auf **Formel 1-Management** nicht gestillt haben, dann starten Sie ab November doch für das Microprose-Team: Im Vergleich zum „F1 Manager Prof." verspricht der US-Publisher vereinfachtes Handling, 98er Daten, 20 fotorealistische TV-Monitore und eine FIA-Lizenz.



NEVERWINTER TALES

Noch bis Ende des Jahres basteln Bioware und Black Isle („Baldur's Gate") an ihrem **AD&D-Rollenspiel**. Den Schwerpunkt setzt Projektleiter Guido Henkel dabei weniger auf Solo-Quests als in den Online-Modus. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.



PANZER GENERAL 4: WESTERN ASSAULT

Nur noch wenige Wochen, dann erobert SSIs „Four-Star-Serie" wirklich die dritte Dimension: Im Gegensatz zum nur namentlich dreidimensionalen „Panzer General 3D" wird nun jede der über 200 historisch korrekt simulierten Einheiten als Polygonobjekt ausgeführt, die Landschaften scannt man von Originalkarten ab und berechnet Tiefenschärfe hinzu.
Diese Neuerungen erzwingen eine Großoffensive an der Technikfront: Ohne Grafikbeschleuniger mit zumindest 8 MB RAM bleibt der Panzer kalt. Heiß dagegen die **3D-Rundengefechte**, welche sich unser Trille mit SSI-Oberbefehlshaber Dan Cermak schon mal vorab geliefert hat – eine alte Genrereferenz im neuen Look steht bevor!



Wußten Sie übrigens

…daß Microprose das Aufbaustrategical **Civilization 2: Test of Time** in den USA bereits ausgeliefert hat? Die Lokalisierungsarbeiten dauern noch an, den Test der deutschen Version finden Sie daher im nächsten Heft.

…daß die Macher von „Powerslide" an einem neuen PS-Spektakel arbeiten? Ab Dezember schickt Ratbag in **Dirt Track Racing** satte 20 V8-Boliden auf rund zwei Dutzend schlammige Rundkurse.

…daß 3DO Ende Oktober den **Gulf War** ausruft? In der actionlastigen 3D-Panzersim soll man mit einem futuristischen Tank die Schergen eines fiktiven Diktators plätten.

…daß Mindscapes Echtzeitstrategical **Close Combat 4** ab November die Ardennenoffensive von 1944 nachstellt? Aus der Vogelperspektive kommandieren Schreibtischgeneräle dann rund 100 verschiedene 3D-Einheiten über True-Line-of-Sight-Terrain.

…daß Eidos und Squaresoft gemeinsam an einer (hoffentlich wieder hervorragend) lokalisierten PC-Version von **Final Fantasy 8** arbeiten? Im Dezember soll das Fernost-Rolli auf deutsche PCs kommen.

PANZER ELITE

WW2-Szenarien haben in Spielen aus deutscher Produktion Seltenheitswert, zu unrühmlich war unsere Rolle in dieser historischen Epoche. Doch nun wagt sich das Düsseldorfer Entwicklerteam Wings im Auftrag von Psygnosis an eine **Panzersim zum Zweiten Weltkrieg**, noch dazu eine höchst realistische: 16 Tankmodelle rattern durch Europa oder Nordafrika und vermitteln akkurates Fahrgefühl in abwechslungsreichem 3D-Gelände. Bis zur kommenden Ausgabe wird ein Test klären, ob das Missionsdesign ausreichend Winkelzüge für Genre-Veteranen sowie genug Bedienkomfort für Einsteiger bereithält.



RALLY CHAMPIONSHIP

Die Anzahl der Rennspiele unter den Neuerscheinungen hat zuletzt wieder ein bißchen nachgelassen, doch bei Ubi Soft gibt man weiter Vollgas: Für Oktober ist eine **Rallye-Simulation** angekündigt, deren Betaversion mit vielversprechenden Features aufwartet. Aufgefallen sind uns neben den 16 von den Bremsscheiben bis hin zum polierten Lack lizenzgetreu nachgebildeten Schotterboliden vor allem die komplett ausgestattete Werkstatt und die spannenden Turnier- bzw. Arademodi für Solisten sowie Multiplayer. Die fast schon fotorealistische Grafik war ebenfalls nicht zu übersehen. Jetzt sollte Entwickler Magnetic Fields für die endgültige Testversion bloß noch das vorläufig etwas diffizile Lenkrad-Handling in den Griff bekommen.



THANDOR

Mit „Command & Conquer 3" ist die **Echtzeitstrategie** noch längst nicht am Ende, will der deutsche Publisher Innonics doch diesen Herbst einen weiteren Höhepunkt des Genres veröffentlichen: Spektakuläre 3D-Optik, ein packendes SF-Szenario und rassige Netzwerkmodi sollen Aufmerksamkeit unter den Fans erregen. Bei einem ersten Probespielchen überzeugten Übersicht und Gegnerintelligenz, in Hannover scheint man also mit Begeisterung und Ernst bei der Sache zu sein.



DER JEDI-WETTBEWERB

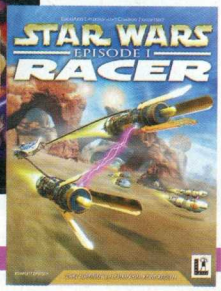
„Die dunkle Bedrohung" füllt nach wie vor unsere Kinos, und Lucas Arts hat den Krieg der Sterne auf den PC ausgeweitet. Hier und heute verlost THQ die aktuellen Games zur ersten Star-Wars-Episode – plus Lifestyle-Artikel für Fans.



HAUPTGEWINN

Ein exklusiver Episode-1-Aufsteller in Lebensgröße, dazu das 3D-Actionabenteuer „Die dunkle Bedrohung", das filmreife Pod-Rennen „Racer" sowie ein SW-Paket mit T-Shirt, Mauspad, Tasse, Poster, Kugelschreiber und Postkarte





2. UND 3. PREIS

Je einmal die Spiele „Racer" und „Die dunkle Bedrohung", dazu das SW-Paket mit T-Shirt, Mauspad, Tasse, Poster, Kugelschreiber und Postkarte

4. BIS 10. PREIS

Je ein SW-Paket aus T-Shirt, Mauspad, Tasse, Poster, Kuli und Postkarte

11. BIS 20. PREIS

Je ein Star-Wars-Poster sowie Kuli und Postkarte

Zur Teilnahme senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 8. Oktober (Einsendeschluß laut Poststempel) an nachfolgende Adresse. Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von THQ sind von der Teilnahme ausgeschlossen, ebenfalls ausgeschlossen ist der Rechtsweg. Die Macht sei mit allen anderen!

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

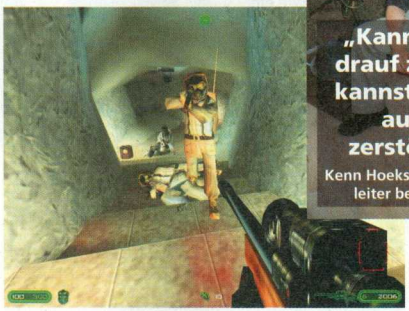
SOLDIER OF FORTUNE

Ursprünglich sollte Ravens Glücksritter seines hohen „Blutdrucks" wegen nicht nach Deutschland kommen, doch jetzt rechnet Publisher Activision bis Weihnachten mit einem Release des harten **Ego-shooters**: Für einheimische Söldner, die im Irak, dem Kosovo, in New York und an anderen Schauplätzen Geiseln befreien und Skins oder Aufständische meucheln wollen, ist nun eine entschärfte Fassung angekündigt.

Arme und Beine wird man also nicht abspalten, 26 (mit Helm, Weste und Schild zu wappnende) Körperteile aber separat aufs Korn nehmen dürfen. Das Gewehr mit IR- oder Zoomvisier, Blendgranaten und der Rest vom Waffenfest basieren auf real existierendem Material, auch die Animationen hinterließen bei einer ersten Präsentation einen sehr lebensnahen Eindruck. Kurzum: Neuer Zündstoff für die alte Diskussion um Gewalt in Computergames.



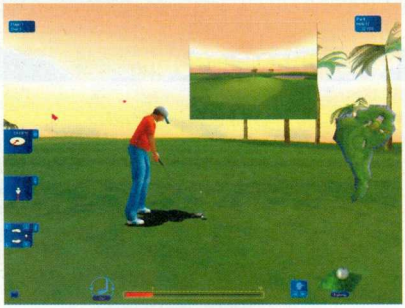
„Kannst du drauf zielen, kannst du es auch zerstören!
Kenn Hoekstra, Projektleiter bei Raven



ULTIMATE GOLF

Ab November wollen Ubi Soft und Vertex ein Hole-in-One gegen die führende **Golf-Simulation** „Links" schlagen – mit einer innovativen Echtzeitsteuerung jenseits des traditionellen Dreifachklicks: Per Analogstick statt mit der Maus verspricht der Hersteller ein „unglaubliches Schwunggefühl" auf drei Kursen in Florida, England und auf Hawaii. All die Bäume, Bunker und Gewässer der real existierenden Vorlagen werden polygonal nachgebildet, so daß der Betrachter den Flug des Balles aus frei wählbaren Perspektiven verfolgen kann.

Bleibt nur zu hoffen, daß es trotz des angekündigten Wetterrealismus nicht zu oft regnet – schon damit die per beigefügtem Editor selbst erstellten Schläger nicht naß werden…



SINISTAR UNLEASHED

Die für Oktober geplante Neuauflage hält sich an den 16 Jahre alten Ur-Shooter „Sinistar": In der von uns angespielten Beta werden wieder Asteroiden, Alien-Jäger und schließlich das titelgebende Mutterschiff abgelasert – jetzt natürlich im dreidimensionalen (Welt-)Raum. Wirklich neue Ideen sind uns zwar keine aufgefallen, dafür glänzen die 18 Levels in sechs Grafikwelten von den Extrawaffen bis hin zu den Explosionen mit toller Optik. Sofern zumindest ein P2/266 zur Verfügung steht.



Wußten Sie übrigens

…daß Eidos auf Basis der offiziellen **Olympia-Lizenz** Versoftungen der Sommerspiele 2000 und 2004 in Sydney bzw. Athen, sowie der Winterspiele 2002 in Salt Lake City plant?

…daß sich THQ mit Volition („Descent 3") zusammentut? Ergebnis der Kooperation ist das Iso-Rolli **Summoner**, das ab dem Frühjahr 2000 mit Fantasy-Szenario, viel Magie und epischen Schlachten auch Einsteiger begeistern soll.

…daß man bei Quicksilver („Starfleet") bis Weihnachten die Echtzeitstrategie **Invictus** vom Tisch haben will? Der Schwerpunkt im Konflikt griechischer Götter soll auf den Truppen, nicht im Management der Ressourcen liegen.

…daß der ältere der beiden McRae-Brüder ab Mitte 2000 im Cockpit von **Colin McRae Rally 2** Platz nimmt? Codemasters verspricht souveräne Rallye-Action, aktuelle Daten der WM '99 sowie deutlich verbesserte Optik.

…daß Swing im Oktober seinen **Riding Star** sattelt? Mit dem Hengst gilt es dann, auf je zehn 3D-Voxelparcours Turniere in den Disziplinen Dressur, Military und Springreiten zu gewinnen.

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Im Auftrag der „Tomb Raider" von Eidos kehrt Obervampir Kain, anno '97 Held in „Blood Omen", diesen Herbst auf den PC zurück. Dann allerdings als Bösewicht, den der Spieler als abtrünniger Unterweltler Raziel bekämpfen soll – mit Waffen und Sprungkraft in 3D-Gewölben, die Lara Crofts Einsatzgebiet verblüffend ähnlich sehen. Die Konsolenfachpresse jubelt bereits, auch im PC-Vorabmuster gefiel die Gruselatmosphäre des **Actionabenteuers**. Die lieblos von der Playstation konvertierte Grafik und die seltsame Steuerung sind allerdings vorläufig noch kein Grund zum Jubeln.



OUTLIVE

Das brasilianische Entwicklerteam Continuum ist noch ein unbeschriebenes Blatt, doch dank **futuristischer Echtzeitstrategie** im Stil von „Starcraft" soll südamerikanische Programmierkunst bald in aller Munde bzw. Laufwerke sein: Die Iso-Schlachten der zukünftigen Menschheit gegen Amok laufende Maschinenwesen möchten sich durch ein cleveres Ressourcensystem und intelligente Computergegner auszeichnen. Unter Berücksichtigung der Höhenstufen des Terrains dirigiert der PC die Einheiten teils selbständig, damit sich der Spieler auf taktische Winkelzüge konzentrieren kann. Abwarten und brasilianischen Kaffee trinken…



SPITZENSOUND ZU GEWINNEN!

Satte Bässe und klare Höhen machen ein Spiel erst zum Erlebnis – wovon sich die Gewinner dieses Wettbewerbs anhand der neuen Soundman-Serie umsonst überzeugen können. Aber auch im Laden bietet Logitech damit großen Klang zum relativ kleinen Preis. Und schickes Design obendrein!

1. BIS 3. PREIS



Logitech

Je ein „Soundman X2"-System mit kräftiger 40-Watt-Effektivleistung, bestehend aus hochwertigem Aktiv-Subwoofer mit Kopfhöreranschluß sowie zwei Satelliten-Hochtönern. Dazu gibt es das „MP3 Music Center" mit Player und 100 Titeln.

4. BIS 10. PREIS

Je einmal das 25 Watt starke System „Soundman X1", komplett mit Aktiv-Subwoofer, zwei Satelliten-Hochtönern und dem „MP3 Music Center".



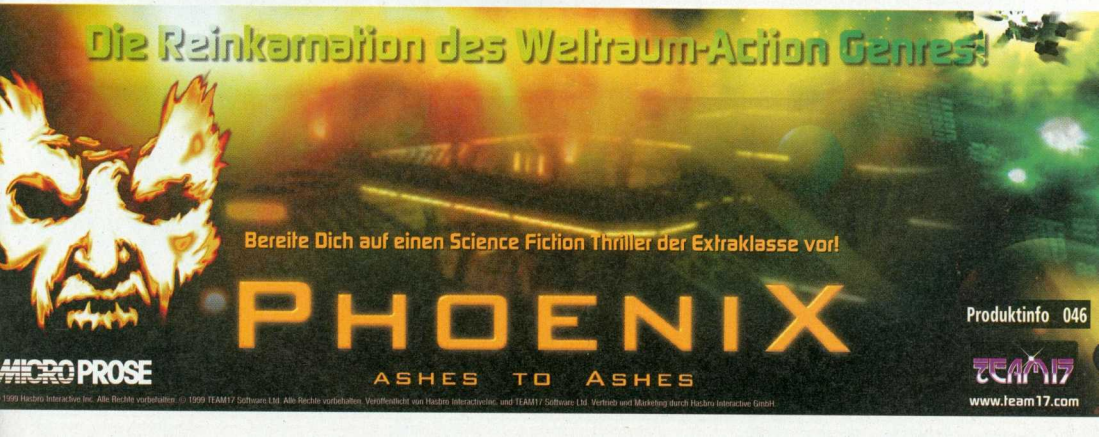
11. BIS 20. PREIS

Je einmal die zwei Boxen des „Soundman G1"-Systems, ebenfalls mit „MP3 Music Center".



Zur Teilnahme senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 8. Oktober (Einsendeschluß laut Poststempel) an nachstehende Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, auch die Mitarbeiter von Logitech und die Schergen des Joker Verlags dürfen nicht mitmachen. Allen anderen wünschen wir viel Glück für zukünftig tolle PC-Akustik!

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



TECHNOMAGE



Nachdem Sunflowers mit „Anno 1602" letztes Jahr einen Megaseller landen konnte, soll diese Weihnachten ein **Actionabenteuer mit Rolli-Elementen** im Stil von Nintendos „Zelda"-Serie die Kassen klingeln lassen. Anleihen beim Konsolen-Klassiker finden sich aber nur im Gameplay, denn hier knobelt und kämpft sich der Held in Echtzeit durch eine wunderschöne 3D-Welt. Die Grafik besticht durch aufwendige Rendersequenzen, liebevolle Details, superbe Lichteffekte, Tag-Nacht-Wechsel usw. Dazu wird es monumentalen Orchestersound und professionelle Sprachausgabe geben.
Der Inhalt erinnert schon eher an Fernost-Ware. Da sind kleinere Jump-and-Run-Einlagen zu bewältigen, eine Schar kunterbunter Monster zu besiegen und auch Nebenaufträge zu erledigen. Letztere erhält der Spieler von über 50 NPCs, die in Gesprächen zudem Licht ins anfängliche Dunkel der epischen Hintergrundstory bringen.

SKOUT



Daß deutsche Entwickler weiter auf dem Vormarsch sind, wollen Modern Games und Soft Enterprises („The Hidden Below") in wenigen Wochen beweisen – mit einem **3D-Egoshooter**, an den momentan letzte Hand angelegt wird. Gut so, denn trotz Testgenehmigung läßt das uns vorliegende Muster zwar echten Tiefgang vermuten, wegen seiner Bugs aber keinen endgültigen Eindruck zu: Selbst auf schnellen P2-Systemen ruckt die Grafik mit ihren weitläufigen Innen- und Außenwelten, tollen Lichteffekten und sehenswerten Animationen stellenweise noch so heftig, daß von Spielfluß keine Rede sein kann. Auch die Soundeffekte sind nicht vollständig enthalten, dito die Musikuntermalung.
Andererseits scheinen es die interessanten Missionen zwischen Sabotage und Geiselbefreiung, die abwechslungsreichen Waffen, intelligenten Gegner (der Rasse „Kybernoid") und die Begleitdrohne des Spielers wert zu sein, auf die finale Fassung zu warten. So erfahren Sie leider erst in der kommenden Ausgabe, welche taktischen Manöver gerade die besagte Drohne eröffnet, indem sie Wege freimacht, Feuerschutz gibt oder Passagiere transportiert.

SIEDLER 3: DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN



Noch im September lüftet Blue Byte das „Geheimnis der Amazonen": Die **zweite Mission-CD für „Die Siedler 3"** will den ersten Nachschub an Aufträgen insbesondere mit einem komplett neuen Volk überbieten. In einer von zwei neuen Kampagnen kämpfen dann Amazonen gegen die altbekannten Feinde, alternativ zieht der Spieler abwechselnd mit Römern, Ägyptern und Asiaten gegen die wehrhaften Digi-Damen in die Schlacht.
Hier die harten Fakten einer ersten Betaversion: rund 40 neue Gebäude, etwa 50 detailliert animierte Figuren. Die Amazonen-Priesterinnen beherrschen acht bisher nicht gekannte Zaubersprüche und haben eine flinke Diebin in ihren Reihen, um Gegner um Waffen und Gold erleichtern zu können. Auch der Missions-Editor wurde um die vierte Nation erweitert, ein neues Zeichentrickintro führt in die Story ein. Schlechte Nachrichten nur für Voyeure: Im Gegensatz zu ihren österreichischen Kolleginnen aus „Die Völker" treten die deutschen Amazonen mit Oberteil auf – und verlangen natürlich nach dem Siedler-3-Hauptprogramm.



Produktinfo 020

IM NETZ DER SPIELE

Am 31. Juli und 1. August versammelten sich in Hagen rund 650 Zocker, um **Deutschlands bisher größte Netzwerk-Party** abzufeiern: Multiplayer-Gefechte mit „Half-Life", „Descent 3" und ein paar indizierten 3D-Shootern ließen den Schweiß in Strömen fließen – zumal die Temperatur in der Halle ziemlich hoch war und das installierte LAN nicht immer ganz störungsfrei seinen Dienst verrichtete. Hübsche Schnappschüsse und ein Video vom insgesamt dennoch gelungenen Event findet man online unter www.gxp.de



Rund 650 zahlende Teilnehmer trafen sich in Hagen zu Multiplayer-Gefechten

PLAYGIRL VS. PLAYBOY

In England konnte Entwickler Core Design („Tomb Raider") Mitte Juli einen Prozeß gegen das arrivierte Herrenmagazin „Playboy" gewinnen: Das **Bikini-Foto des ehemaligen Lara Croft Modells Nell McAndrew am Cover** verstoße gegen gültige Copyrights und schädige den „guten Ruf" der Digi-Archäologin – weil es neben einem Logo von „Tomb Raider" prangte. Die Titelseiten mußten also überklebt bzw. neu gedruckt werden. Auch in Deutschland geht Publisher Eidos derzeit gegen den „Playboy" vor; der Ausgang des Rechtsstreits wird mit Spannung erwartet.



Die Centerfold-Karriere der Ex-Lara Nell McAndrew beim „Playboy" wurde gerichtlich gestoppt

SCHÄFERSTÜNDCHEN BEI EMPIRE

Anläßlich der für November geplanten Veröffentlichung des witzigen Cartoon-Strategicals „Sheep" startet der Hersteller einen deutschlandweiten **Talentwettbewerb**: Zeichnen Sie einen Mini-Comic (fünf Panels à 4 x 4 cm) mit oder ohne Text, und schicken Sie ihn bis 31.10. an Empire Interactive, c/o Koch Media, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg. Die fünf besten Einsendungen werden auf der Homepage veröffentlicht, außerdem gibt es eine **zweiwöchige Reise nach Schottland, zwei Spielepakete im Wert von 250,– und 500,– DM sowie T-Shirts zu gewinnen**.

Als kleinen Anhaltspunkt hier eine kurze Zusammenfassung des Spielinhalts: Vier charakterlich verschiedene und immer völlig überlastete Hirten hüten unter Anleitung des Spielers eine Schafherde. Doch weil die 16 Grafikwelten mit zahlreichen fiesen Fallen bestückt sind, sterben die Wollknäuel tausend witzige Tode.



MESSEN & TERMINE

Internationale Funkausstellung
Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik
28. August bis 5. September 1999 in Berlin
Info: www.ifa-berlin.de
Tel.: 030/30 380

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

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

Unterhaltungs-Software Form (USF)
Fachkongreß der deutschen Spieleentwickler
2. Oktober 1999 im Crowne Plaza Holiday Inn/Frankfurt
Info: www.usf.de

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

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

Radwar Party
Szene-Event des digitalen Underground
26. bis 28. Mai 2000 in der Festhalle Einsberg-Oberbruch
Info: www.radwar.com

ANNO 1602: DER NACHFOLGER

Vom Aufbaustrategical „Anno 1602" wurden seit April 1998 etwa 650.000 Stück verkauft, dazu rund 200.000 Add-ons – Sunflowers hat hier den deutschen Bestseller schlechthin gelandet! Wir haben uns bei Projektleiter Jürgen Reußwig nach einer Fortsetzung erkundigt.



Jürgen Reußwig, Managing Director und Projektleiter bei Sunflowers

?: *Anno 1999 wartet die Welt auf den Nachfolger zum Megaseller – wie wird er heißen, wann wird er kommen?*
JR: *Gemeinsam mit Max Design arbeiten wir zwar bereits seit Anfang des Jahres am Anno-Sequel, aber das Kind hat leider noch keinen Namen. Nach der Auswertung ungezählter Anregungen der Spieler müssen wir uns noch für eine historische Epoche entscheiden, deren speziellen Architekturstil wir wieder akkurat nachbilden wollen. Dazu läßt sich momentan nur sagen, daß es ganz sicher kein „Anno 500" oder gar „Anno 2001" werden wird – wir wollen die zeitliche Nähe zum Original wahren. Auf einen Releasetermin kann ich mich zu diesem frühen Zeitpunkt der Entwicklung natürlich noch nicht festlegen. Wir planen zwar für den Juli 2000, aber es kann auch Anfang August werden.*

?: *Welche Neuerungen darf die Fangemeinde erwarten?*
JR: *Nun, das Gameplay wird weiterhin auf den bewährten Pfeilern errichtet: Aufbau, Handel, Diplomatie und Kampf. Aber alles soll schöner, größer und komplexer werden, ohne daß der Wiedererkennungswert verloren geht. Und im Multiplayer-Modus werden dann wohl mehr als vier Strategen gegeneinander antreten können.*

?: *Neue Grafik also? 3D-Optik etwa, stufenloser Zoom und mehr Wuseleffekte?*
JR: *Höhere Auflösung und detailliertere Grafik ja, doch auf keinen Fall 3D. Deshalb wird es auch keinen stufenlosen Zoom, aber wohl mehr Zoomstufen geben. Auch ein Plus an Animationen ist geplant, dennoch soll der Wuselfaktor nicht im Vordergrund stehen – das überlassen wir gerne den „Siedlern". Zunächst müssen wir die Aufbaufunktionen auf deutlich größeren Landmassen mit Gebäuden der Stufen eins bis drei testen. Erst dann ist absehbar, wieviel Rechenleistung für Details übrigbleibt. Schließlich soll das Spiel nicht nur auf Highend-Systemen laufen!*

Fünf auf einen Streich!



Ab sofort mit Autostart Win 95/98

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®

NEU

Pepper Pack 2

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

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

EVP 29,95 DM

Interstate 76
Nur ein mysteriöser Brief bleibt Groove von seiner Schwester Jade, und es gibt nur ein Ziel: Rache!





Fire Fight
Ihre Mission ist es, bei Aufruhr die Befehle und Erlasse des Rates durchzusetzen.

Shanghai Grosse Momente
Faszinierende Puzzlespiele mit viel Aktion für alle Strategiefans.





Pitfall das Maya-Abenteuer
Das legendäre Dschungel-Spiel. Kämpfen Sie sich durch tiefe, dunkle Regenwälder, reißende Wasserfälle und Maya-Ruinen mit mysteriösen Gefahren.

Minigolf
Zahlreiche Bahnen, realistische Ballflugbahn, verschiedene Hindernisse.



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

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

Produktinfo 040


WIR WOLLEN TORE SEHEN!
ICH GLAUB', DAS IST UNSER NEUER MANAGER!
DER KOMMT MIR BEKANNT VOR!
JA, HAT JLOB ICK FRÜHER FÜR FORTUNA JESPIELT.
WIE SOLL ICH DAS DING INS REGAL KRIEGEN?
PÖH. SO EIN AUFSCHNEIDER.
WIESO AUSGERECHNET JETZT? WIR LAGEN DOCH VORNE!
UND ICH SAG' NOCH: BLEIB' AM MANN!
ABE' NIX KÖNNE MACHE...
WOW! DER HINTERLÄßT ABER 'NEN GANZ SCHÖNEN EINDRUCK!
ALSO, ICH FIND' DAS RICHTIG GROß!
UND WIE ERKLÄRE ICH DAS DEM PLATZWART?
SCHICK AUSSEHEN TUT ER JA...
DIE MEISTERSCHAF
IKARION
Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20
52064 Aachen
Tel: 0241- 470150,
Fax: 0241- 4701525
E-Mail: info@HattrickWins.de
www.HattrickWins.de
AUFSTELLUNG
SPIELSYSTEME
TRAINER
TAKTIK
SYSTEM
GEGNER
LIBERO
VFB MÖNCHENGLADBACH


FANCLUB POWER '99 grüßt den neuen Meister
HATTRICK! WINS
präsentiert von:
Sport Bild
SPITZENSPIEL HABEN SIE GESAGT...
SPIEL' IHN HOCH RÜBER UND DANN LANG REIN!
RED' DU NUR...
KÖNNTE DAS DIE NEUE ABSEITSFALLE SEIN?
UND ICH HABE LETZTE WOCHE DEN ANDEREN GEKAUFT. DIESEN DINGS...
ARMER IRRER!
SIE SCHAFFEN MIR AUGENBLICKLICH DIESES DING VOM PLATZ!
DU KANNST MICH MAL, BLINDSCHLEICHE...
R MICH SAH DAS NACH ABSEITS AUS...
ABER ER HAT NICHT GEPFIFFEN...
IST ENTSCHIEDEN
Sport Bild
Offensiv gespielt – hoch gewonnen!
4:0 Heim
gegen Frankfurt
INFO
TRIBÜNE
FLUTLICHT
Im Vertrieb über DTP Neuenhagen Tel.: 040-6950100
Produktinfo 007

Activate 99



„Früher beherrschte die KI nur eine einzige Waffe, das ist nun endgültig vorbei!"

Matt Candler, Producer von Battlezone 2



Über komfortable Pulldownmenüs werden Anweisungen an die Gefolgsleute erteilt



Trotz Handfeuerwaffen sind Infanteristen und Piloten leichte Beute für Wildtiere

Battlezone 2

Als Vollpreis- und Budgettitel verkaufte sich der hitgekrönte Vorgänger (PCJ 4/98, 87%) über 300.000mal, dazu kommen rund eine Million OEM-Versionen. Eine gute Basis für Teil zwei also, zumal dieses Action-Strategical auf den konsequenten Ausbau bewährter Qualitäten setzt.

Die Story knüpft an das Prequel an, verläßt jedoch bald unser Sonnensystem. Auf Seiten der menschlichen Streitkräfte erkundet der Solopilot fremdartige Planeten, die neben einer scheinbar feindseligen Alienrasse auch seltsame Tierformen sowie bizarre Eis- und Feuerlandschaften beherbergen können. Später splittet sich das in acht bis zehn actionlastige und zehn strategischere Missionen unterteilte Spiel in zwei separate Handlungsstränge auf, welche zu stark unterschiedlichen Aufgaben und Endsequenzen führen. Inhaltlich wurde die originelle Mischung aus Simulation und Taktik beibehalten. Nach wie vor befehligt man aus einem Kampffahrzeug heraus seine Untergebenen, errichtet Gebäude und baut neue Einheiten. Allerdings ist es dem Spieler jetzt möglich, diese Gebäude zu betreten, um die Produktion auf neu erfundene Waffensysteme umzustellen oder eine Übersichtskarte der Umgebung aufzurufen. Bloß nutzen die nun deutlich clevereren Computergegner solche Gelegenheiten nur allzu gern, um den verwundbaren Fußgänger zu eliminieren – wenn der nicht schon zuvor dem Appetit der örtlichen Fauna zum Opfer gefallen ist. Leichter tut man sich hier im Kooperationsmodus, wo bis zu acht Feldherren wahlweise als Piloten und/oder Basisbauer ihre an Erfahrung gewinnenden CPU-Teamgefährten befehligen.

Zuletzt noch eine gute Nachricht für Hobby-Designer: Der umfangreiche Missionseditor, der zur Erstellung benutzt wurde, soll noch vor dem Release erhältlich sein und zusammen mit einer spielbaren Demo einen Vorgeschmack auf die spannenden Alien-Kriege vermitteln.

Battlezone 2

HERSTELLER:	Pandemic/Activision
GENRE:	Action-Strategie
ERSCHEINT:	Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.pandemicstudios.com

Schnappschüsse



Mach mir den Elch: Nach zwei Tagen „Vampire"-Präsentation wurde Nihilistic-Präsident Ray Gresko zum Hirsch



Laisser faire: Während die deutschen Pressevertreter ununterbrochen Fragen stellten, entspannte sich die französische Delegation lieber auf den zahlreichen Futons



Fox-Sports-Manager Anthony Crouts (hinten) hatte gut lachen: Beim Testspiel mit „NHL 2000 Championship" zwang er Produktmanager Achim Kaspers (vorne) in die Knie

Alle Jahre wieder entführt Activision die europäische Fachpresse in entlegene Gebiete der britischen Inseln, um bereits einen Monat vor der ECTS das aktuelle Line-up zu präsentieren. Auf die neuesten Highlights trafen wir in den Highlands im schottischen Dundas Castle.



Je nach Zoomstufe werden die 1400 Polygone eines Soldaten auf bis zu 100 reduziert



Die Färbung der Einheitenmarkierung gibt den aktuellen Gesundheitszustand wieder



„Unser Spiel hat mehr Details, als irgendein derzeit erhältliches PC-System berechnen könnte!"

Projektleiter Greg Borrud über die Grafikleistung von Dark Reign 2

Dark Reign 2

Pünktlich zur Vorweihnachtszeit soll das Echtzeitstrategical mit der richtungsweisenden KI (PCJ 11/97, 88%) fortgesetzt werden. Diesmal sind es die Grafiker, die neue Dimensionen des Gameplays eröffnen – durch noch realistischere Sichtverhältnisse.

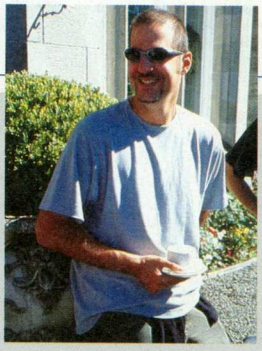
„True Line of Sight" war vor zwei Jahren eine der großen Innovationen des Vorgängers, jetzt hat die Technologie endlich gleichgezogen: Das hiesige 3D-Gelände basiert teilweise auf der Engine von „Battlezone 2" und vermittelt mit seinen Erhebungen auch visuell ein Gefühl für den eingeschränkten Horizont. Natürlich bei einem uneingeschränkten Effektfeuerwerk mit gleißenden Explosionen, Schlagschatten, Tag-Nacht-Wechseln sowie vielem mehr – die erste Generation der 3D-Strategiespiele sieht im Vergleich dazu tatsächlich alt aus!

Das gilt mithin auch für die inhaltlichen Finessen, lassen sich in den etwa 20 Missionen doch die unterschiedlichsten Land-, Luft- und Wassereinheiten (auch U-Boote) entwerfen. „Um den Spieler nicht zu verwirren", will sich das Entwicklerteam zwar auf 15 bis 20 verschiedene Units pro Partei beschränken, doch weisen diese dafür genau differenzierte Werte für Geländetauglichkeit und Nachtkampf auf. Ob man sich also für die „Jovian Detention Authority" oder die „Sprawlers" entscheidet, ist nicht zuletzt eine Frage des persönlichen Geschmacks: Während die JDA mit schwereren Panzern, Aufklärungsdrohnen sowie strategischen Airstrikes in den Krieg zieht, setzen die Rebellen verstärkt auf Psi-Krieger und Heiler. Vor Ort konnten wir uns auch schon von der intuitiven Bedienbarkeit des mitgelieferten Gelände-Editors überzeugen. Zusammen mit der freien Kameraführung sowie den überraschend intelligenten Computersoldaten dürfte er wohl eines der stärksten Argumente für Pandemics Beitrag zur großen Regalschlacht im diesjährigen Weihnachtsgeschäft sein.

Dark Reign 2

HERSTELLER:	Pandemic/Activision
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Dezember 1999
ONLINE-INFO:	www.pandemicstudios.com





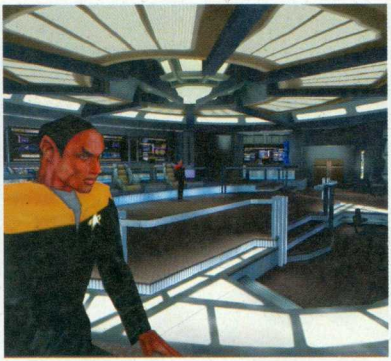
Gute Laune trotz Ärger: Pressesprecher Markus Wilding ging auf dem Flug nach Edinburgh seiner gesamten Ersatzgarderobe verlustig



Noch senkrecht dank Diät-Coke: Pandemic-Gründer Greg Borrud führte das amerikanische Team im Activision-internen Trinkwettbewerb an



„Sie haben zwar viele Waffen, sind aber letztlich nur ein einzelner Kadett – also beschützen Sie lieber die Crew!"
Christopher Foster, Spieldesigner



Auf der frei begehbaren Voyager-Brücke werden bekannte „Serientäter" wie der vulkanische Sicherheitschef Tuvok ihren Dienst verrichten



Die leistungsstarke Quake-3-Engine läßt selbst die kantigen Borg-Würfel lebendig erscheinen

Star Trek Voyager: Elite Force

Ein Egoshooter auf Basis des umstrittenen „Quake 3 Arena" im friedliebenden Trekker-Universum? Das erfordert zumindest Fingerspitzengefühl! Doch das kann man ja gerade den hiesigen Entwicklern, den heretischen Hexern von Raven Software, nicht abstreiten.

Nach dem Echtzeitstrategical „ST: Armada" sowie dem Actionadventure „ST: Hidden Evil" (vormals „ST: Insurrection") folgt nun also das erste Star-Trek-Game auf Basis der Voyager-Staffel. Die Hintergrundstory um eine Art intergalaktisches Bermudadreieck ermöglicht es dabei einem unbekannten Nachwuchskadetten (dem Spieler), neben der U.S.S. Voyager einige weitere Lokationen nach Lebensformen abzusuchen – was er da u.a. in einem Borg-Würfel und einem Klingonenschiff findet, dürfte freilich kaum allzu friedlich gestimmt sein…

Finden wird der Spieler natürlich auch Schlüssel und ähnliches, doch eine echte strategische Komponente soll das Szenario durch die den Seriendarstellern nachempfundene Schiffsbesatzung liefern. Wer es also beispielsweise bei einem Feuergefecht versäumt, seine Kameraden zu beschützen, darf damit rechnen, später ihre Aufgaben in verschiedenen Bereichen der weitgehend originalgetreu rekonstruierten Voyager übernehmen zu müssen. Insgesamt acht umfangreiche Missionen müssen in 46 Levelabschnitten absolviert werden, bevor sich das Schiff wieder auf den langen Heimweg zum Alpha-Quadranten machen kann.

Einen Umweg über den BPjS-Index wollen die Entwickler den Damen und Herren um Captain Janeway nicht auch noch zumuten, weshalb sie fast vollständig auf blutige Brutalitäten verzichten – im Gegenteil berücksichtigt die abschließende Leistungsbewertung jeder Mission sogar verschonte Gegner. Auch Holo-Deathmatches zwischen bekannten Seriengesichtern werden nicht zum Tode führen, die Voyager sollte im kommenden Frühjahr somit unbeschadet in die deutsche Spielgalaxis aufbrechen können. (mz)

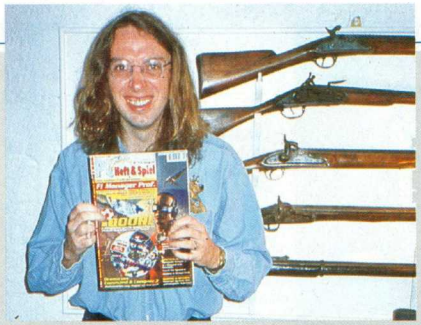
Star Trek Voyager: Elite Force

HERSTELLER:	Raven/Activision
GENRE:	3D-Egoshooter
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.eliteforce.net

Schnappschüsse



Die Journalisten wurden standesgemäß von einem eingeborenen Dudelsackbläser zum Essen geführt, wo bereits das schottische Nationalgericht, der Haggis, ihrer harrte



Passend: id-Designer Graeme Devine präsentierte „Quake 3 Arena" in der burgeigenen Waffenkammer

GNADENLOS GÜNSTIG:

Sparen Sie über 100,– DM

Portofreie Lieferung



GRATIS!



26.90 6.50 Jp 2000

CD-ROM 05295 1
CHECK UP 2000



39.90 10.00

CD-ROM 00242 8
LÖWENZAHN 3



39.90 10.00

CD-ROM 05359 5
ASTRO STAR 2000



26.90 6.50

CD-ROM 04692 0
POWERINFO & ROUTE



69.00 23.00

CD-ROM 00639 5
MAGIC DANCE MAKER



24.90 6.50

CD-ROM 04706 8
IQ TEST DE LUXE



39.00 10.00

CD-ROM 05546 7
E-MAIL ANIMATOR



44.90 11.50

CD-ROM 00899 5
WISO HOMEBANKING



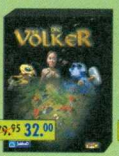
69.95 23.50

CD-ROM 50092 6
COMMAND & CONQUER 2



99.95 50.00

CD-ROM 50094 2
COMMAND & CONQUER 3



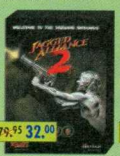
79.95 32.00

CD-ROM 57115 8
DIE VÖLKER



79.95 32.00

CD-ROM 50097 5
HEROES OF MIGHT & MAGIC III



79.95 32.00

CD-ROM 57116 6
JAGGED ALLIANCE 2



89.95 36.00

CD-ROM 57375 8
OUTCAST



49.95 12.50

CD-ROM 57372 5
RAN: DER FUSSBALLMANAGER



79.95 32.00

CD-ROM 57108 3
ROLLERCOASTER TYCOON



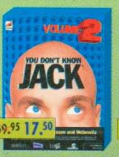
89.95 36.00

CD-ROM 57389 9
STAR WARS - EPISODE I



79.95 32.00

CD-ROM 57388 1
STAR WARS - EPISODE I



69.95 17.50

CD-ROM 57565 4
YOU DON'T KNOW JACK 2



79.95 32.00

CD-ROM 57086 1
CIVILIZATION: CALL TO POWER



79.95 32.00

CD-ROM 56581 2
DIE SIEDLER III



29.95 6.50

CD-ROM 56238 9
F1-RACING



89.95 36.00

CD-ROM 56887 3
SIM CITY 3000



79.95 32.00

CD-ROM 57066 3
STAR WARS "X-WING ALLIANCE"

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation



49.95 12.50

CD-ROM 57117 4
CRASH BANDICOOT 2 PLATINUM



99.00 49.50

CD-ROM 57350 1
RIDGE RACER TYPE 4



99.00 49.50

CD-ROM 57354 3
RUGRATS



99.00 49.50

CD-ROM 57120 8
CIVILIZATION II



49.95 12.50

CD-ROM 50089 2
FINAL FANTASY VII PLATINUM



99.00 49.50

CD-ROM 57078 8
NEED FOR SPEED IV
"BRENNENDER ASPHALT"



99.00 49.50

CD-ROM 57079 6
RACING SIMULATION 2



49.95 12.50

CD-ROM 56909
TOMB RAIDER II PLATINUM

Alle CD-ROMs USK 16 frei

Produktinfo 023

Nur Vorteile:

- **Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen!**
  Wir machen Ihnen das Kennenlernen so einfach wie möglich. Sie erhalten die 3 Artikel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 2.000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Infos rund um den Club und weiteren Angeboten sowie das praktische Mini-Radio – GRATIS!

- **Das Beste aus Buch, Musik, Video und CD ROM!**
  In jedem Katalog finden Sie alle wichtigen Titel aus den Bestseller-Listen und exklusive Deutschland-Premieren, die es nur im Club gibt! Natürlich gilt auch hier die 10-tägige Umtauschgarantie! Jetzt neu: Taschenbücher zu Mitnahmepreisen!

- **Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!**
  Nur im Club gibt es alle Bücher in hochwertiger Club-Ausstattung durchschnittlich 30% günstiger als die inhaltlich gleichen Verlagsausgaben - Titel der SPIEGEL-Bestsellerliste sind mind. 10,– DM günstiger! Sollten Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück – garantiert!

- **Einkaufen nach Lust und Laune!**
  Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Post, Telefon, Fax oder Online. Und wenn es mal ganz schnell gehen soll, nutzen Sie unseren 24-Stunden-Lieferservice, oder kommen Sie in eine der 300 Club-Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

DER CLUB
BERTELSMANN

Mein Vorteils-Spar-Geschenk-Coupon

Nur 1 JAHR Mitgliedschaft

Coupon bitte an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte die Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann bin. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel für 10 Tage zur Ansicht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung!** Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich Mitglied im Club Bertelsmann und kann alle Kundenvorteile nutzen. Diese Mitgliedschaft gilt zunächst für 1 Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich jeweils mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog einmal nicht dazu, wird mir der Club-Vorschlag des Quartals zugeschickt.
KAUF OHNE RISIKO: Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 05762/04865

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

oder bestellen Sie im Internet unter: www.sparangebot.de

Meine 3 Wunsch-CD-ROM's (Bitte Bestell-Nr. eintragen)

1 ☐☐☐☐☐☐☐☐
2 ☐☐☐☐☐☐☐☐
3 ☐☐☐☐☐☐☐☐

GRATIS!

Dieses Mini-Radio mit abnehmbaren Boxen dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden! Maße: ca. 24 x 10 cm



AUTOBAHN RASER II

Trotz zwiespältiger Kritiken beschleunigte „Autobahn Raser" letztes Jahr mit 180.000 Käufern von Null auf Charts. Damit das Sequel alle überzeugt, beauftragte der niederländische Entwickler Davilex ein deutsches Team – wir sprachen während einer ersten Probefahrt mit den Machern.



Die zwölf Autos im Fuhrpark sehen zwar aus wie MCC Smart, VW Beetle, Porsche 911 oder der brandneue Mercedes SLR, heißen aus lizenzrechtlichen Gründen aber anders

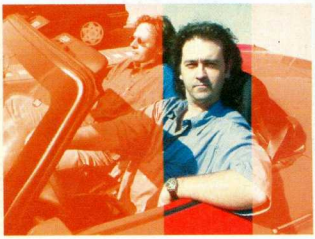


Beheimatet ist die deutsche Tochter in Mülheim an der Ruhr, wo Blue Byte seinen Sitz hat. Es sind denn auch ehemalige Blaubeißer, die dem kommenden PS-Spektakel Qualität und Tempo einimpfen: Ein Teil der Gründungsmannschaft hat seine Sporen bei den „Siedlern" verdient, einer der ehemaligen Grafiker des 3D-Hits „Incubation" ist für optisches Tuning zuständig. Was genau uns ab Oktober auf Deutschlands (und Österreichs) digitalen Highways erwartet, wollten wir von Projektleiter Michael Scholz und Chefgrafiker Bone Buddrus wissen.



„VW und Mercedes paßt es nicht, wenn man ihre Karossen am Bildschirm zu Schrott fährt!"

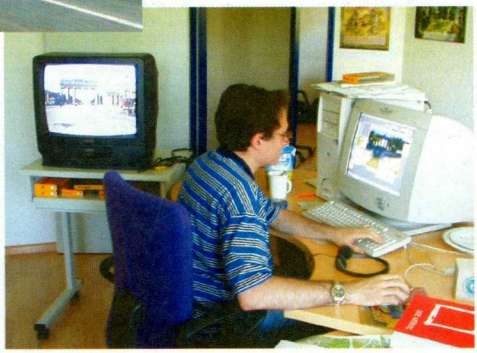
Chefgrafiker Bone Buddrus am Steuer eines geliehenen Fiat Barchetta, den er so schick fand, daß er ihn jetzt noch ins Spiel einbauen will.





?: Trotz einiger Mängel fand der Vorfahrer rund 180.000 Käufer – ein Zufallstreffer?

MS: *Wohl kaum. Autobahn Raser unterscheidet sich von allen gängigen Konkurrenzprodukten, denen ein echter Wiedererkennungswert fehlt. Bei uns findet sich der Spieler in seiner alltäglichen Umgebung wieder, wenn auch in einer überzeichneten Situation. So gesehen ist das*



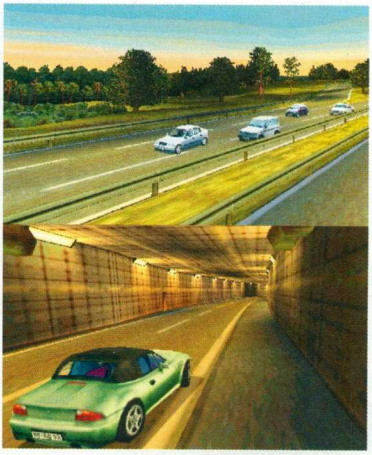
Basierend auf Videos und 12.000 Einzelbildern, werden in Handarbeit ausgesuchte Sehenswürdigkeiten in die Rundkurse gepackt

Fakten

* Rundkurse in Berlin, Hamburg, Dortmund, Frankfurt, München und Wien
* 3 sehr unterschiedliche Autobahnstrecken inkl. Abkürzungen
* Quickrace, Zeitfahren und Ligamodi bei Tag, Nacht und verschiedenen Witterungen
* Tuning an Motor, Bremsen, Reifen und Turbo möglich
* ab einem P166 MMX mit 32 MB RAM; Direct3D-Beschleuniger und Surroundsound empfohlen



Deutlich schöneres Gelände und schickere Autos mit Reflexionen auf den Lichtern sollen selbst einen P166 nicht ins Schleudern bringen



Praktische Vollbild- und Hinterbordkameras wird es geben, Cockpitperspektiven leider nicht

Game quasi ein digitales Gegenstück zu Reality-TV. Und das spricht eben ein viel breiteres Publikum an als bloß die Hardcore-Zocker.

?: *Nennt doch mal drei Gründe, warum man sein Geld in die Fortsetzung investieren sollte.*

BB: *Erstens wird dieser 3D-Racer preiswerter sein als jeder andere. Zweitens haben wir Grafik und Handling erheblich überarbeitet, drittens die Spieltiefe erhöht. So gibt es jetzt Abkürzungen, die Fahrer-KI ist besser, und die Polizei reagiert aggressiver auf zu forsches Tempo. Der Ligamodus ist eine echte Herausforderung, die nicht mehr innerhalb weniger Stunden bewältigt werden kann wie bei Teil eins. Außerdem haben wir das nervige Tanken durch Schnellreparaturen ersetzt.*

?: *Ein paar Worte zu den Spielmodi, bitte.*

MS: *Es gibt das Quickrace für zwischendurch sowie drei Ligen für Klein-, Mittel- und Oberklasseautos mit Wettfahrten gegen fünf Konkurrenzpiloten. Und natürlich auch gegnerloses Zeitfahren.*

?: *Aber die allseits beliebten Ghost-Rennen konnten wir ebensowenig entdecken wie Multiplayer-Modi.*

BB: *Nach unseren Informationen hat Sega auf Ghosts ein Copyright – und Lizenzproblemen wollen wir auf jeden Fall aus dem Weg gehen.*

?: *Bleiben denn dann die Originalnamen der Fahrzeuge erhalten?*



„Unser Game ist quasi digitales Reality-TV: überspitzt dargestellte Alltagssituationen"

Projektleiter Michael Scholz (im Vordergrund) beschreibt das Erfolgsrezept von Autobahn Raser

MS: *Nein, VW Golf, Mercedes A-Klasse und die übrigen Typen werden in der Verkaufsversion aber an ihrer typischen Karosserieform zu erkennen sein. Wir haben natürlich bei Mercedes und VW zwecks Lizenzierung angeklopft. Aber die Hersteller fahren momentan Imagekampagnen zur Sicherheit ihrer Autos, da paßt es nicht ins Konzept, wenn man die Schlitten am Bildschirm zu Schrott fährt und auch sonst die Straßenverkehrsordnung mit Füßen tritt. Außerdem haben sich unsere Kunden schon beim Vorgänger kaum über die verfremdeten Namen beklagt, fanden das sogar lustig.*

?: *Apropos lustig, worüber darf man als Autobahn Raser demnächst noch schmunzeln?*

MS: *Zum Beispiel über diese typischen Verkehrssicherheitsplakate am Straßenrand, hier mit umgekehrtem Motto: „Rasen statt reisen" etwa. Oder über ein im Programm verstecktes Polizeiauto, das der Spieler nach allen Regeln der Kunst in seine Einzelteile zerlegen darf. Den pinkelnden Gesetzeshüter werden wir dagegen wohl rausnehmen…*

BB: *Noch ist er drin, und da bleibt er auch!*

?: *Bone, was ist dem obersten Grafik-Architekten außer polizeilicher Notdurft denn noch wichtig? Gib unseren Lesern zum Abschluß doch einen kleinen Exkurs in Sachen digitalem Straßenbau.*

BB: *Also, erst mal muß man herausfinden, welche Sehenswürdigkeiten für eine Stadt typisch sind. Entscheidend für die richtige Stimmung ist aber auch die dort vorherrschende Grundfarbe, etwa Silber in Frankfurt oder Beige in München. Weil das beim Vorgänger nicht gepaßt hat, sind wir mit kompletter Kameraausstattung durch die Lande gezogen, haben Videos gedreht und insgesamt rund 12.000 Einzelbilder geschossen. Aus diesem Material entstehen jetzt in Handarbeit Texturen, Polygongebäude und Autos. An einer Strecke arbeitet ein Mann bis zu 50 Tage nonstop! (rl)*

1 Autobahn Raser 2

HERSTELLER:	Davilex/Koch Media
GENRE:	Arcade-Racing
ERSCHEINT:	Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.autobahnraser.de



6 Level mit 26 Missionen umfangreiche und gleichzeitig komfortable Steuerung
Ausgefeilte KI der *über 40 Charaktere*, die unterschiedlich und situationsabhängig agieren
beeindruckende Hintergrund-Animationen unterschiedliche Ansichten:
First Person, Third Person, Truppenkontrolle über zoombare Karte *Multiplayer Modus: bis zu 4 Spieler*
unterstützt *Force Feedback* alle Waffen weisen individuelle Merkmale auf

„Nie waren Einsätze
spannender, nie war 3D-Grafik schicker:
Die bisher beste 3D-Actionstrategie
im WW2-Szenario!“ (93%, PC Joker 9/99)

Actiongeladene Sabotageeinsätze“ (GameStar 9/99)

„Ein erstklassiges Taktikspiel.
Allein schon durch die fantastische Grafik
mit ihrer Detailverliebtheit läuft das Produkt ähnlich
gelagerten Titeln mühelos den Rang ab.“
(86%, Power Play 9/99)













H&D
HIDDEN & DANGEROUS

TAKE2Interactive ILLUSION TALONSOFT PC CD

Tips & Tricks unter 0190-87326836
Infogenie: DM 3,63/min

WWW.HIDDEN.DE

kicker Fussball MANAGER

Trotz seiner spielerischen Qualitäten konnte der Fußballmanager „Kurt" keine Massen ins PC-Stadion locken – mit der Bundi-Serie hatte Werner Krahe einst bessere Erfahrungen gemacht. Er erläuterte uns, warum das beim Nachfolger anders werden soll.



Schluß mit Konferenzschaltungen: Am geteilten Bildschirm werden bis zu vier Spieler ihre Begegnungen gleichzeitig verfolgen können



Die Abkehr vom Kurt'schen Comic-Stil wird bei den neuen Renderstadien besonders deutlich



„Command & Conquer 3 ist auch nicht mit einer 3D-Engine ausgestattet – und gerade das hat seine Vorteile!"
Werner Krahe und das Entwicklerteam von Heart-line bleiben den Spielszenen im traditionellen Iso-Look treu



Zugunsten der Übersichtlichkeit hat man dem Transfermarkt einen eigenen Screen spendiert

?: Von der Fachpresse wurde Kurt hofiert, vom Publikum aber kaum beachtet – woran lag's?
WK: *Die Mehrheit fand schon mal das Titelmaskottchen zu kindisch, die Comic-Elemente werden wir nun also weglassen. Dafür arbeiten wir beim Nachfolger mit dem bekannten Kicker-Magazin zusammen, was u.a. einen Titel mit Zugkraft am Massenmarkt ermöglicht.*

?: Wo liegen die inhaltlichen Unterschiede zum Vorgänger?
WK: *Zunächst bei vereinfachtem Handling. Die modern gestaltete Programmoberfläche bietet einerseits verständliche Textbuttons anstelle kryptischer Icons, andererseits haben wir etwa das Aufstellungsmenü und den Transfermarkt zugunsten der Übersicht getrennt.*
Entscheidend sind aber auch die vielen neuen Features. Vor den Begegnungen und in der Halbzeit darf man beispielsweise seine Jungs mit Zurufen wie „Die spielen wir an die Wand!" motivieren. Das Datenvolumen der Statistiken heben wir um satte 50 Prozent an, Jugendarbeit muß man wie den Aktienhandel nicht länger missen, und rund um die nun gerenderten Stadien lassen sich neuerdings Trainingsgelände, Sportschulen oder gar ein Flughafen plazieren. Bei Kurt oft bemängelt, aber kein Thema mehr ist zudem die Übertragungsdauer der Begegnungen – der Spieler kann sie frei bestimmen.

?: Die Konkurrenz setzt auf Spielszenen in zeitgemäßer 3D-Optik – steht Heartline mit dem Festhalten an Iso-Darstellung nicht von vornherein im Abseits?
WK: *Das glaube ich nicht, denn der Kicker Fußballmanager soll eben nicht für Highend-Rechner mit Grafikturbo reserviert sein. Die Übersicht ist doch in diesem Genre entscheidend, und packende Atmosphäre kann man auch ohne 3D-Szenen erzeugen. Gerade was den Realismus betrifft: Ein Trainer sitzt ja schließlich auf der Bank am Spielfeldrand und nicht im ran-Studio, kann sein Team also normalerweise nicht aus unterschiedlichen Kameraeinstellungen oder in Zeitlupe beobachten.*

?: Spaß am Bildschirm macht aber nicht bloß Realismus – wie sieht es für Multiplayer aus?
WK: *Über einen geteilten Bildschirm lassen sich die Begegnungen von bis zu vier Mitspielern gleichzeitig an einem Rechner darstellen. Optionen für Spiele über Netzwerk oder Internet werden wir ebenfalls offerieren – meines Wissens als erste im Genre!*

1 Kicker Fußballmanager

HERSTELLER:	Heart-line
GENRE:	Fußballmanagement
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.heart-line.de

HATTRICK! WINS

So eine Vorbereitungszeit würde sich mancher Bundesligist wünschen: Seit über vier Jahren bastelt Ikarion schon an diesem Fußballmanager! Wird sich das intensive Training auch spielerisch bezahlt machen?



Ein cleverer Zeitungsbaukasten soll treffsichere Bewertungen in der virtuellen Presse garantieren



Die Begegnungen werden wahlweise als echtzeitberechnete 3D-Simulation (ca. 4 Minuten) oder aus stilisierter Draufsicht (ca. 40 Sekunden) verfolgt

Eigentlich sollte es bloß eine aufpolierte Windows-Version des DOS-Vorgängers „Hattrick!" werden, mittlerweile arbeitet bereits das dritte Team an der Fertigstellung – vom ursprünglichen Vorhaben ist nur noch der Titel übriggeblieben. Denn angesichts qualitativ hochwertiger Genrekonkurrenz hat man in Aachen erkannt, daß mit Schnellschüssen auch im PC-Fußball nur selten Tore zu erzielen sind. Diesen Herbst sollen dem Spiel daher zeitgemäße Präsentation sowie einzigartige Features einen Platz an der Tabellenspitze sichern.

„Hier brauchen Sie nicht zu warten – hier dürfen Sie spielen!"
(Presseinfo)

Einer der wichtigsten Aktivposten dürften die in Echtzeit berechneten 3D-Begegnungen sein. Das Treiben der Schützlinge kann dabei nämlich nicht nur aus verschiedenen Kameraperspektiven verfolgt, sondern auch durch Zurufe unterstützt werden. Solcherart initiierte Änderungen der Spieltaktik bekommt der Coach am Monitor dann umgehend zu sehen. Sollte er indessen keine Geduld für die rund vierminütigen Übertragungen mit Kommentaren von Gerd Rubenbauer aufbringen, bietet sich eine Turbo-Alternative an: Auf stilisiertem Draufsichtrasen ist jede Schlacht binnen 40 Sekunden entschieden. Und wenn sich bis zu vier Manager vor einem Rechner versammeln, läßt sich wahlweise zwischen den Matches umschalten, oder man betrachtet sie hintereinander.

Es wird zwölf spezielle Szenarien geben, in denen der Spieler ein breites Spektrum an Aufgaben zu lösen hat – in Konkurrenz zu Computerteams, denen der Hersteller ausgefuchste Aufstellungen und Taktiken attestiert. Wie man sich geschlagen hat, ist nach jedem Spieltag in der Presse nachzulesen. Der Zeitungsbaukasten soll dabei die Partien anhand vieler Variablen kompetent bewerten. Und dann wären da noch die altbekannten Interviews: Die Wahl der Worte bleibt entscheidend, peinliche Rückfragen der CPU-Journalisten sind bei unüberlegten Antworten an der humorvollen Tagesordnung.

Die Komplexität soll man wie schon beim Vorgänger dank einer intuitiven Steuerung auch ohne intensives Handbuchstudium vom Anpfiff an im Griff haben. Dafür werden ein Mailsystem à la „Bundesliga 99" von EA, übersichtliche Menüs sowie die praktikable Steuerleiste sorgen. Warten wir's ab, denn schon in der nächsten Ausgabe kann Hattrick! Wins im Testspiel zeigen, ob Ikarion nach 1995 wieder eine Chance im Kampf um die Meisterschale hat.

Hattrick! Wins

HERSTELLER:	Ikarion
GENRE:	Fußballmanagement
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.hattrickwins.de



Vor zwei Ausgaben interviewten wir Ascarons Teamchef Holger Flöttmann, jetzt stand ein erstes Testspiel in Gütersloh am Programm: Der Schönling unter den PC-Managern präsentierte sich im feinsten Grafikzwirn!





Die gesamte Benutzeroberfläche präsentiert sich übersichtlich, hier das Taktikmenü



Bereits jetzt liefert die 3D-Engine beeindruckende Action am Digi-Rasen

In der Tat brauchen sich die 3D-Matches von Anstoß 3 nicht vor der Action-Konkurrenz zu verstecken: Die Motion-Capturing-Animationen zeigen viel Liebe zum Detail und einen ordentlichen Schuß Humor. So gibt es z.B. Torjubel mitsamt Kuß des Eherings à la Carsten Jancker, aber auch die wenig charmante Reaktion des Liverpooler Stürmerstars Robbie Fowler auf böse Fangesänge wurde verewigt. Wer gar nicht sehen mag, wie man eine Torlinie koksmäßig durch die Nase zieht, findet zudem einen gelungenen Textmodus, der das Geschehen auf dem Rasen trefflich kommentiert – ideal für Manager mit P90 oder Laptop.

Bereits im Beta-Stadium befindet sich auch der nochmals erweiterte Editor, dessen Leistungsfähigkeit Spieldesigner Gerald Köhler stolz präsentierte. Man wird das fertige Tool auf der Cover-CD unserer Jubiläumsausgabe finden, um den Fans bis zur Veröffentlichung des Hauptprogramms im November die Möglichkeit zu geben, sich vorab einen originalgetreuen Datensatz zu basteln. Entwicklungsleiter Bernd Almstedt ist ob der fehlenden Lizenz denn auch gar nicht unglücklich: „So mußten wir nicht mit den üblichen Einschränkungen arbeiten – die detaillierten Spielerinfos auf vier Bildschirmseiten, die auch das Privatleben und den Charakter der Kicker beleuchten, hätten sich anders wohl kaum verwirklichen lassen. Wer lizenziert schließlich auch die Affairen und Ausrutscher der Promis mit?"

Ein Trainingslager in Atlantis

Darüber hinaus weiß Ascaron um den Wert der Langzeitmotivation, haben manche Spieler den Vorgänger doch nachweislich über mehr als 250 Saisonen hinweg gezockt. Solche Ausdauer wird bald mit besonderen Schmankerln belohnt; darunter die Option, alle 1000 Jahre ein enorm effektives Trainingslager in Atlantis anberaumen zu dürfen. Auch der Bau zweier milliardenschwerer Arenen, die sich nicht per Editor erschummeln lassen, ist ein nettes Fernziel. Näher liegen Neuerungen wie z.B. Doping mit Todesfolge. Nicht einmal das Laden eines alten Spielstandes wird den virtuellen Sünder dann wiederbeleben können.

Auch und gerade Anstoß 3 hat also beste Chancen im Kampf des deutschstämmigen Managertrios um die Genremeisterschaft. Allerdings wollen hier langfristig auch die Teams von Software 2000, Infogrames und Empire mitmischen – genau wie Electronic Arts mit „Bundesliga 2000: Der Fußballmanager", das wir im nächsten Heft unter die Preview-Lupe nehmen. (st)

Anstoß 3

HERSTELLER:	Ikarion
GENRE:	Fußballmanagement
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.ascaron.com

Es gibt ein Online-Spiel, das spielen 320.000 Menschen.

Miteinander.

Ultima Online - tausende von Menschen sind schon da. Aus aller Welt, als Individuen. Sie leben miteinander,

Gegeneinander.

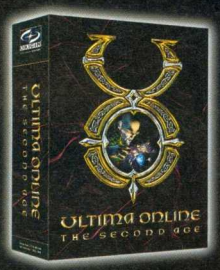
sie lieben, hassen und kämpfen. Sie beeinflussen Dein Spiel, Du beeinflusst ihr Spiel.

Gleichzeitig.

Ultima Online - das Online-Spiel, das niemals endet.

Endlos.

Die deutsche Version des weltweit erfolgreichsten Online-Spiels – jetzt überall, wo es Spiele gibt.



ULTIMA ONLINE
THE SECOND AGE

Tausende simultaner Mitspieler auf 16 Servern weltweit ✿ Abenteuer und Rollenspiel in Echtzeit ✿ Mit Auto-Translator für deutschsprachige Dialoge ✿ 3D-Animationen und dynamische Lichteffekte in 16-Bit-Farbe ✿ Schon jetzt über 320.000 begeisterte Gamer ✿ Jetzt in deutscher Version und mit Zugriff auf die europäischen Server

PC CD

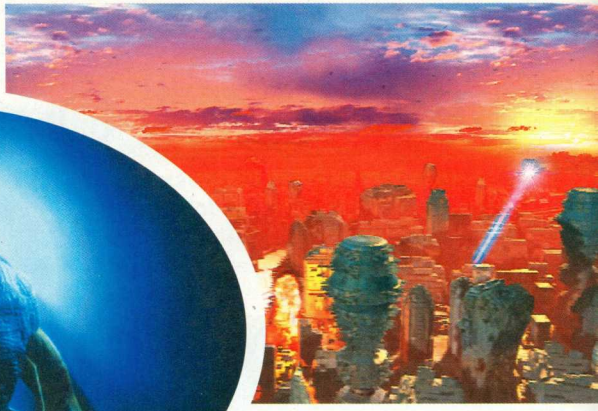
Produktinfo 021

WWW.OWO.COM · WWW.EA.COM · WWW.UO.EA-EUROPE.COM

ORIGIN

ELECTRONIC ARTS

© 1999 Electronic Arts, Origin Systems Inc., Ultima, das Ultima-Online-Logo, The Second Age, Are You With Us?, Lord British, Origin, das ORIGIN-Logo und We create worlds sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Übersetzungssoftware unter Lizenz von Systran Software. 1999 Systran Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SYSTRAN ist ein eingetragenes Warenzeichen von Systran Software, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. ORIGIN ist ein Unternehmen der Electronic Arts(tm)-Gruppe.





Mitte '97 startete Digital Reality von Ungarn aus einen galaktischen Feldzug im Stil des Klassikers „Master of Orion", Ende dieses Jahres wird er fortgeführt. Dem Joker gewährten die Entwickler vor Ort einen Blick in die (Sternen-)Karten.



Luxus für Lohnsklaven: In Stretchlimos ging es zum größten Kinocenter von Budapest...



...wo Rendersequenzen die Leinwand erzittern ließen, wie man sie bisher noch selten in einem Strategiespiel zu sehen bekam

Ein filmreifes Spiel

Am Flughafen von Budapest wartete eine Überraschung auf die Chauffeure von fünf herrschaftlichen Stretchlimousinen: Statt altem Hochadel nahmen junge Journalisten aus ganz Europa hinter den getönten Scheiben Platz – rein optisch hätte man ja so manchem, der da vergnügt in den Ledersitzen lümmelte, kaum ein Monatsticket für den Bus zugetraut. Der Troß bewegte sich vom Airport in Richtung City und kam vor dem größten Kinocenter der ungarischen Hauptstadt zum Stehen. Ein ungewöhnlicher Ort für die Präsentation eines PC-Games – und doch paßte er zum Konzept von Imperium Galactica 2 wie ein Maßanzug! Opulente Bilderfluten sollen nämlich das komplexe Gameplay für eine größere Zielgruppe attraktiv machen, als sie dem Vorgänger mit seinem Achtungserfolg am internationalen Markt beschieden war. Die verschachtelten Spielmodule werden von einer derart cineastisch inszenierten Story verknüpft, daß sich im Lichtspielhaus bald Star-Wars-Atmosphäre breitmachte: Über die Leinwand tobten Raumschlachten auf dem neuesten Stand der Rendertechnik; auf die Computermonitore warten mehr als 35 Minuten an Intro- und Zwischensequenzen auf Kino-Niveau. Beweisführung geglückt...

Moderner Dreikampf

Die schicken Digi-Movies dienen aber nicht nur eitlem Selbstzweck, sondern illustrieren prägnant die unterschiedliche Anatomie und Wesensart der drei Rassen des Games. In einer jeweils eigenen Solokampagne wird man etwa den „Shinari" beitreten können: geborenen Diplomaten, die geschicktes Taktieren und intrigante Winkelzüge offenen Auseinandersetzungen vorziehen. Im krassen Gegensatz dazu regeln die aggressiven „Kra'hen" ihre Konflikte lieber mit roher Waffengewalt. Die „Solarians" schließlich sind uns Menschen am ähnlichsten – mit allen damit verbundenen Stärken und Schwächen. Unter Multiplayern werden noch fünf weitere Spezies spielbar sein, wobei es in jedem Fall um die Suche nach vier Wissenskristallen geht. Diese liefern den Schlüssel zur Züchtung von unbesiegbaren Kriegern. Und wer die Formel für lebende Kampfmaschinen besitzt, kann ein galaktisches Imperium errichten, womit Titel und Spielziel gleichermaßen erläutert wären.
Der angehende Imperator startet mit einem Forschungsschiff, um den zufallsgenerierten Weltraum zu erkunden. Im Unter-

schied zum ersten Teil ist das All hier in echtem 3D gehalten, per Maus wird die Sicht nach Belieben gedreht und gezoomt. Die Radarreichweite der Schiffe ist durch Kriegsnebel begrenzt, nur bereits erkundete Areale geben Aufschluß über Gegneraktivitäten oder eventuelle Ressourcen. Wie jede der 150 zu erforschenden Technologien läßt sich das Radar aber mehrstufig verbessern. Das gilt auch für die sieben Schiffsklassen wie Kolonisationsraumer, schnelle Jäger oder mächtige Kreuzer, die man gemäß dem aktuellen Stand der Forschung mit Waffen, Antriebsaggregaten und auf den jeweiligen Einsatzzweck zugeschnittener Spezialausrüstung bestücken darf.
Besonderen Wert legt Chefdesigner Gábor Fehér auf die Bereiche Diplomatie und Spionage: „Imperium Galactica 2 bietet eine bisher nicht gekannte Optionsvielfalt bei Verhandlungen und Agententätigkeit." So lassen sich dem Geheimdienst Sabotage-, Agitations- oder Aufklärungsaufträge zuweisen. Dabei werden sich auch hier die Fähigkeiten der Einheiten mit wachsender Erfahrung verbessern, während gerade nicht benötigte Agenten ihre Talente im Training schulen können.



Projektleiter Gábor Fehér beim Probespiel

Sim Conquer

Auf den Planetenoberflächen ähnelt das Spielgeschehen einem Mix aus „Command & Conquer" und „Sim City": Die Basen werden nach und nach mit Gebäuden wie Kraftwerken, Forschungs- oder Spionagezentren sowie Fahrzeugfabriken und Raumhäfen ausgebaut. Kommt es zu einer Invasion, lassen sich die Laserpanzer und Raketenlafetten per Zugrahmen zu Gruppen zusammenfassen und kommandieren. Von einschlägiger Echtzeitstrategie trennt das Programm dennoch Welten, da man hier im Pausenmodus in aller Ruhe die Lage sondieren, seine Truppen befehligen oder auf per Waypoints gesetzte Routen schicken kann. In den ansprechend präsentierten Raumschlachten kommt ebenfalls dieser gut spielbare Mix aus Echtzeitaktionen und Abarbeitung von Befehlen im Rundenturnus zum Einsatz.
„Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei den Aufbau- und Strategieelementen, sie werden zu etwa 70 Prozent das Spielgeschehen bestimmen – die Action ist der Kontrolle jeglichen Spielaspektes untergeordnet", umreißt Gábor Fehér denn auch das Gameplay seiner Space-Opera. Und eine solche soll es werden, eben keine knochentrockene Buchhalterkost für Statistikfreaks. Präsentation und Probespiel machten jedenfalls Lust auf mehr, weshalb ich schon jetzt mit der Entrümpelung meiner Festplatte beginne: Im November wollen da die Daten von immerhin vier CD-ROMs untergebracht werden! (mt)



Am animierten Spionagescreen können Agenten instruiert und ausgebildet werden





Die Raumschlachten glänzen durch stufenlos zoombare Optik: Die bildschirmfüllende Darstellung der Raumschiffe sieht zwar toll aus, doch die taktische Ansicht ist besser spielbar



Auch auf Planetenoberflächen wird gekämpft, hier der Angriff auf die Feindbasis

Imperium Galactica 2

HERSTELLER:	Digital Reality/GT Interactive
GENRE:	Space-Strategie
ERSCHEINT:	November 1999
ONLINE-INFO:	www.gtinteractive.com

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Vor zwei Jahren stieß „Earth 2140" auf geteiltes Echo: Die Presse klagte über mangelnde Originalität, die Käufer freuten sich über Echtzeitstrategie zum Tiefstpreis. Kriegt Topware nun beide Fraktionen an einen Tisch?



Nur für 3D-Beschleuniger: Die Polygongrafik spart nicht mit Rauch, Nebel, Feuer und Explosionen

Während im Untertitel von „Command & Conquer 3" die tiberische Sonne aufgeht, wird der Stern hier kurz vor dem endgültigen Untergang stehen: Nach experimentellen Fehlschlägen droht der einstige Lebensspender die Erde zu grillen. Das liefert den beiden Kriegsparteien aus Teil eins den Grund für einen neuen Konflikt, denn für Eurasische Dynastie und United Civilized States stehen nicht ausreichend Fluchtschiffe zur Verfügung. Zumal auch noch die Lunar Corporation Plätze in Rettungsshuttles reservieren möchte…
Nunmehr also drei Fraktionen, das ergibt je 30 Missionen alter Genre-Schule: Scroll-, zoom- und drehbares Terrain muß vor Gefechten mit Gebäuden aller Art bepflastert werden, finanziert durch die örtlichen Ressourcen. Klar, daß dabei unterschiedliche Techniken zum Einsatz kommen. So sind die Mondbewohner auf Solarenergie angewiesen, können ihre im Orbit produzierten Gebäude aber beliebig in der Landschaft parken und verfügen über schnittige Wassergleiter. Die Eurasier huldigen der Atomkraft, graben Tunnels, errichten Brücken und ziehen in Panzern oder Helikoptern zu Felde. Bei der UCS ist man schließlich unter Tage sowie mit Robotern und Marine unterwegs.
Das Design der Einheiten wird jeweils dem Spieler obliegen, der einmal erforschte Chassis oder Waffensysteme in beliebiger Kombination produzieren darf. Interessant ist diese Option in Zusammenhang mit dem arg wechselhaften Wetter, das passendes Equipment auch für Schneefall und strömenden Regen erfordert – Tag-Nacht-Wechsel werden zudem Angriffe im Schutz der Dunkelheit ermöglichen. Weitere Taktiken bringt das variable Gelände ins Spiel, denn Hügel können abgetragen, Wälder durch Beschuß abgeholzt, Gräben ausgehoben und Wälle errichtet werden.

Echtzeitstrategie für Tüftler und Ästheten

Entsprechend gut gefiel uns die spielbare Betaversion, welche bereits mit deutschen Rückmeldungen, knackigen Stereogeräuschen und situationsbedingter Begleitmusik glänzte. Insbesondere optisch hebt sich Earth 2150 von der neuen Großoffensive seitens der Westwood-Designer ab, denn statt altbackenem Iso-Look wartet hier effektreiche 3D-Polygongrafik auf die Besitzer von Beschleunigerkarten. Alles Weitere nach einem ausführlichen Test im nächsten Heft… (rf)



Bei nächtlichen Überraschungsangriffen können die selbst entworfenen Einheiten ihre Scheinwerfer abschalten



Neu: drei Parteien, unterschiedlichste Klimazonen und veränderliches Terrain

Earth 2150

HERSTELLER:	Topware
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.earth2150.com

FALCON 4.0

Der derzeit beste Flugsimulator!

GameStar Falcon 4.0 92%

PLATIN PLAYER 90%

90%

9/10

88%

95%

89%

90%

9/10

Computer Bild Qualitäts-Sieger





DIE BESTEN UND MEISTVERKAUFTEN MILITÄRISCHEN FLUGSIMULATIONEN 98/99

EUROPEAN AIR WAR





EAW: Die ultimative Luftkampf-Simulation des 2. Weltkrieges!

GOLD PLAYER 84 %

86 %

85 %

92 %

8.5/10

8/10

90 %

84%

HASBRO Interactive

Produktinfo 016

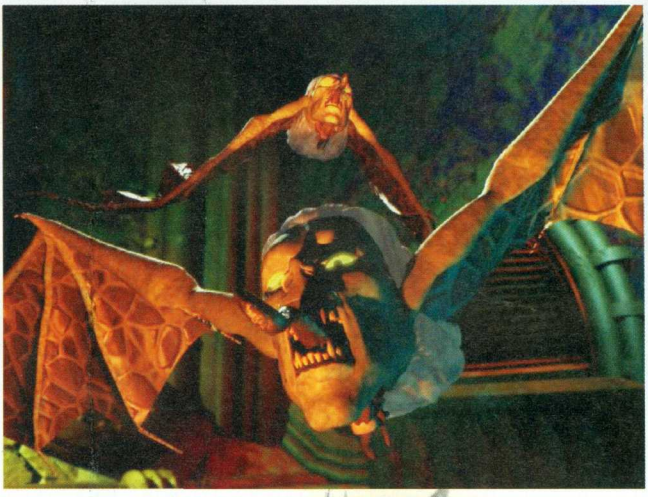
MICROPROSE

www.microprose.de

©1999 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. MicroProse ist eine Tochter von Hasbro Interactive. MICROPROSE, FALCON und EUROPEAN AIR WAR sind Warenzeichen von Hasbro Interactive. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

PLANESCAPE TORMENT

Die Technik von Black Isle/Interplay („Baldur's Gate"), das Gameplay vom deutschen Rollenspielurgestein Guido Henkel („Das Schwarze Auge") und die Regeln des Traditionssystems AD&D – sehen so die Abenteuer des nächsten Jahrtausends aus?



Das Renderintro zum etwas anderen Abenteuer

Mag das Regelwerk auch dasselbe wie in „Baldur's Gate" sein, das hiesige Spieluniversum ist ungleich abgefahrener: Statt des eher konservativen Fantasy-Szenarios der „Forgotten Realms" ist mit den Outer Planes ein „Multiversum" der Schauplatz, in dem buchstäblich alles möglich ist. Hier versetzt der Glaube wahrhaft Berge, hier gelten physikalische Gesetze nur vorübergehend, hier verweigern ängstliche Waffen schon mal den Gehorsam – und hier wird man sich unter den abstrusen Geschöpfen der Hauptstadt Sigil wiederfinden, einer Drehscheibe zwischen den Welten, „Planes" genannt.

Zum skurrilsten aller AD&D-Szenarien paßt die Ausgangssituation wie der Deckel auf den Sarg: Ihr Charakter erwacht als lebendiger Leichnam auf einem blutbesudelten Seziertisch in der Leichenhalle von Sigil. Ringsum liegen halb geöffnete Tote; das Schlachthaus macht sehr schnell deutlich, warum man die Herrscherin hierzulande „The Lady of Pain" nennt. Und im Verlauf des Spiels werden Sie immer wieder sterben, um immer wieder in dieser anheimelnden Atmosphäre ins Leben zurückzukehren – nur eben um einige Erfahrungen reicher. Darunter gewiß auch die, daß Planescape Torment es bloß an wenigen speziellen Punkten erlaubt, einen Speicherstand anzulegen.

Die deutsch-amerikanische Rollenspielfreundschaft beginnt im Leichenhaus!

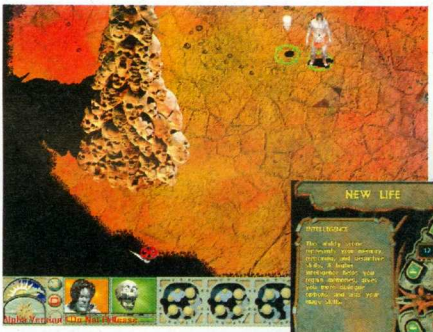


Hohe B-Note: prachtvoll gerenderter Iso-Look mit fein animierten Charakteren

Bereits die wiederholten Besuche bei einer besonders schaurigen Version von Agentin Scullys bevorzugtem Arbeitsplatz machen klar, daß man hier nach knuffigen Trollen und eleganten Einhörnern vergeblich Ausschau hält. Statt dessen werden Gorehounds reichlich Futter finden, wie man für das Abenteuer überhaupt einen starken Magen sowie rabenschwarzen Humor mitbringen sollte. So steht dem heldenhaften Zombie bei der Suche nach der eigenen Identität (der Hauptaufgabe) zunächst nur ein



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, gespeichert wird nur an speziellen Punkten



Strategisches Erbe: „Fog of War" versperrt die Sicht auf noch nicht erkundete Kartenteile



Der Charakterscreen ist gegenüber klassischen AD&D-Rollenspielen abgespeckt

schwatzhafter Totenschädel zur Seite; später kann die Party auf bis zu sechs Mitstreiter erweitert werden. Erste Hinweise auf Ihr Schicksal erhalten Sie dann von einem weiblichen Geist. Das sphärische Wesen wird Sie in Multiple-choice-Dialogen so mancher Untat beschuldigen, Ihre Antworten sollten wohlüberlegt sein: Jedes Statement Ihrerseits mag dem gesamten Spielverlauf eine ganz neue Wendung geben.

Zu diesem Zeitpunkt sind aber schon die ersten Echtzeitkämpfe mit den ortsansässigen Klosterbrüdern ausgetragen. Diese wissen schnüffelnde Wiedergänger nämlich gar nicht zu schätzen, sie scheinen von der Sklavenexistenz der Untoten zu profitieren. Der Kämpfer im Spieler profitiert seinerseits von Heiltränken und anderen Nützlichkeiten, die er beim Durchwühlen von Schränken oder Regalen findet. Da die Gegner immer härter werden, lassen sich oft benötigte Gegenstände über Shortcuts auch ohne Aufrufen des Inventar- und Ausrüstungsscreens fix erreichen. Das führt zu Erfolgen, die wiederum zu verbesserten Werten für die Partymitglieder führen – ein klassisches Rollenspiel eben.

Um auch Genreneulinge für das Abenteuer begeistern zu können, wird die Anzahl der Skills und Fähigkeiten allerdings überschaubar bleiben; auf echte Charaktergenerierung muß man verzichten. Auch das Magiesystem für Angriffs- und Verteidigungszauber soll denkbar einfach zu handhaben sein, trotzdem verspricht Produzent Guido Henkel eine hohe Wiederspielbarkeit. Halten müssen dieses Versprechen dann hochgradig flexible NPCs und eine vielschichtige Storyline, die immer neue Möglichkeiten und Herausforderungen offeriert.

Die verbesserte Grafikengine aus „Baldur's Gate" bietet einen quasi gezoomten Iso-Blick auf wunderschön gerenderte Örtlichkeiten. Die Charaktere sind hier etwa doppelt so groß wie in Black Isles Vorzeigerolli. Hübsche Menüs und animierte Charakterporträts tun ein übriges, um die Vorfreude auf Weihnachten zu steigern: Mit Planescape Torment erwartet uns diesen Winter das bisher stimmungsvollste Iso-Abenteuer. Und vermutlich auch das originellste Rollenspiel der letzten Jahre! (mt)

Produzent Guido Henkel zu ...



der morbiden Atmosphäre: „Wir wollten dem Tod ein Schnippchen schlagen und haben die klassische Spielkonstellation daher einfach umgedreht – hier geht es mit dem Ableben des Protagonisten los, anstatt damit zu enden! Daraus ergeben sich auch ganz neue Möglichkeiten, können unsterbliche Spieler die Risiken des Abenteuers doch anders kalkulieren."

Charakterentwicklung: „In Torment wird der Spieler an die wahre Bedeutung der Charakterwerte behutsam herangeführt. Am Anfang stehen ihm nur Grundfähigkeiten zur Verfügung, weitere Fertigkeiten werden sich dann direkt aus seinem Verhalten herleiten. Das ermöglicht ganz nebenbei größte Handlungsfreiheit."

Unterschieden zu anderen Rollenspielen: „Ständig auf der Jagd nach mehr Gold, besseren Rüstungen oder Waffen zu sein, um letztlich die Welt zu retten, ist doch langweilig. Diesmal wird kein Bösewicht gejagt, das Schicksal des Hauptcharakters steht im Mittelpunkt. In so vielfältigen Welten wie den Planes gibt es eben mehr Schattierungen als Gut und Böse, Schwarz und Weiß."

Planescape Torment

HERSTELLER:	Black Isle/Interplay
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.planescape-torment.com

Ich hasse Schwarzfahrer!*



* Johann S. (ehemals notorischer Schwarzfahrer, jetzt Verkehrsunternehmer)

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

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

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

DER VERKEHRS GIGANT



JoWooD Productions

www.jowood.com

www.verkehrsgigant.com

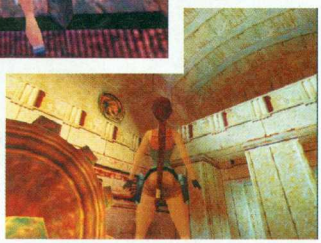
Während sich im Testteil die Lara-Konkurrenten gegenseitig auf die Füße treten, kündigt Eidos für das vierte Actionabenteuer der Grabräuberin eine spielerische Offenbarung an. Doch Skepsis ist unter Journalisten eine Berufskrankheit – also fühlten wir dem Entwicklungschef auf den Zahn.

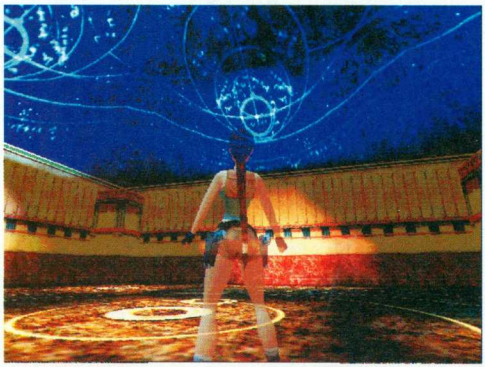


TOMB RAIDER
DIE LETZTE OFFENBARUNG



Erhöhte Rätseldichte: Ab November trifft der Spieler auf anspruchsvollere Puzzles, deren Lösung auch die Kombination von Fundstücken erfordern wird





Um die ägyptische Gottheit Set wieder in ihren Sarkophag zu zwingen, muß Lara Sternenkonstellationen lesen lernen

Als Chefentwickler und Mitglied der Führungsetage beim Eidos-Label Core Design bestimmt Adrian Smith seit Start der Arbeiten am ersten „Tomb Raider" anno 1995 Lara Crofts Werdegang entscheidend mit. Auch die wenigen Innovationen in Teil drei der Saga fallen damit in seine Verantwortung – genau wie die Aufgabe, seine Referenzheroine für das kommende Jahrtausend fit zu machen.

?: *Die Story war ein Schwachpunkt aller bisherigen Spiele der Reihe, Titel wie „Half-Life" oder „Shadowman" sind einfach spannender. Was wollen Sie da verbessern?*
AS: *Tatsächlich mußte man in TR 3 wohl zu lange Wege zurücklegen, um Informationen oder Gegenstände zu entdecken. Dadurch geriet die ja durchaus vorhandene Story ins Hintertreffen. Da sich Laras viertes Abenteuer aber im wesentlichen an einem Ort abspielen wird, müssen wir uns nicht länger*

„Ob es je einen Nacktcheat gab? Naja, vielleicht..."



Entwicklungsleiter Adrian Smith zum niemals verstummenden Gerücht, Lara würde sich ihrer Kaki-Shorts nicht bloß entledigen, um in „Tomb Raider 2" zu duschen

Level für Level fadenscheinige Gründe aus den Fingern saugen, warum die Gute hierhin und anschließend dorthin reist. Wir konzentrieren uns auf eine um so dichtere Handlung in Ägypten.

?: *Wie wird das technisch realisiert?*
AS: *Teile der Geschichte werden über FM-Videos eingebunden, andere über in den Spielverlauf eingebettete Sequenzen aus der Game-Engine. Jedenfalls wird es keine Unterbrechungen des Abenteuers durch Nachladen mehr geben. Dazu gehören auch kleinere, übersichtliche Schauplätze, die wir geschmeidig miteinander verknüpfen. Bei gleichem Gesamtumfang wird der Spieler also weit weniger langweilige Laufarbeit leisten müssen.*

Lara und das Geheimnis der Pharaonen

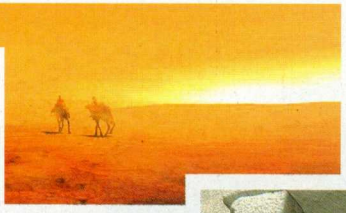


Kleines Detail, große Wirkung: Wenn sich Lara in ihrem vierten Abenteuer per Maus umsieht, wird ihr Körper transparent und steht so dem Blick auf Fallen etc. nicht mehr im Weg

Kennen Sie den Streifen „Die Mumie"? Dann kennen Sie auch die Handlung von „Tomb Raider 4" zumindest in Grundzügen: Die PC-Archäologin Lara Croft wird sich diesmal ganz auf den ägyptischen Tempel des Set konzentrieren. Als sie hier ein geheimnisvolles Amulett einsackt, befreit sie damit nämlich den üblen Gott, der umgehend nach der Weltherrschaft strebt. Jetzt können nur noch die richtige Sternenkonstellation, eine aufwendige Zeremonie und ein cleverer Spieler die Erde retten…

Unterstützung wird man durch Kartenteile sowie abrufbare Hinweise zur Lösung der Puzzles erhalten. Auch sonst trimmt Eidos das alte Erfolgsrezept auf neue Instant-Spielbarkeit: Ein überarbeitetes Inventar soll die komplexeren Knobeleien erleichtern, neue Waffen den Kampf gegen Feinde. Neben dem bewährten Pistolenpaar, Granaten, einem Gewehr oder der Uzi wird Lara z.B. einen Bogen mit Zoomvisier finden, um ihre Feinde gezielt auf Distanz halten zu können. Last, not least frönt auch Ms. Croft bald dem virtuellen Modesport Seilschwingen – was Männer wie Tarzan oder „Prince of Persia 3D" (Test im nächsten Heft) können, das kann die Polygonprinzessin schon lange!





Rendervideos und Moviesequenzen aus der 3D-Engine sollen in das Gameplay eingebettet, Unterbrechungen durch Ladepausen vermieden werden



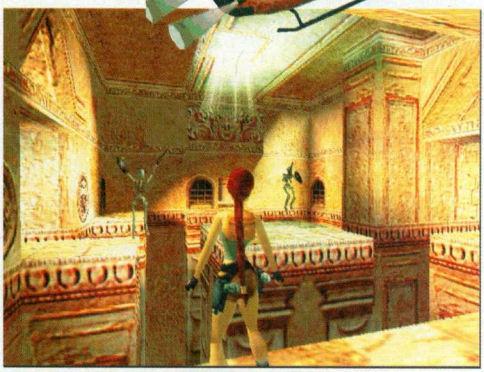
?: *Ein weiterer Kritikpunkt an Tomb Raider 3 war der hohe Schwierigkeitsgrad. Muß Lara wieder tausend Tode sterben, an denen der Spieler nicht immer die Schuld trägt?*
AS: *Ja, die vielen plötzlichen Tode waren frustrierend. Doch wollen wir das Gameplay noch rätsellastiger machen und dem Spieler gleichzeitig mehr Feedback aus der Umgebung bieten – etwa in Form deutlicher Warnungen vor Attacken. Außerdem bereiten wir ein neues Kampfsystem vor: Man wird nun selbst wählen können, welcher Gegner aufs Korn genommen werden soll. Die Abkehr von der starren Zielautomatik hat den Vorteil, daß die vermeintlich gefährlichsten Kontrahenten schon aus der Distanz ausgeschaltet werden können. Es wird auch weniger Angreifer geben, dafür sind sie cleverer. Sie verfolgen Lara über das gesamte Gelände und haben teilweise sogar vergleichbare Sprung- und Bewegungstechniken wie die Heldin drauf. Man wird sich also schon Gedanken machen müssen, bevor man zum Angriff übergeht.*

„Zugegeben, Tomb Raider 3 war wahrscheinlich zu unübersichtlich und zu frustrierend"

Für Laras viertes Abenteuer gelobt Adrian Smith übersichtlicheres Gelände, einen gesenkten Schwierigkeitsgrad sowie mehr Rätsel und Story-Elemente

?: *Auf welche Gegner müssen wir uns einstellen?*
AS: *Menschen werden kaum noch auftauchen. Durch das mythologische Ägyptenszenario haben unsere Designer ja freie Bahn, sich die wüstesten Götter und Kreaturen auszudenken.*

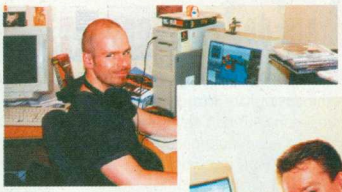
?: *Wird Lara ein Kompagnon zur Seite stehen, ähnlich wie Nettie dem „Shadowman"?*



Die Gegnerdichte wird reduziert, dafür der IQ zumindest der menschenähnlichen Angreifer erhöht. Bei Verfolgungsjagden machen sie dann auch vor Toren oder Schluchten nicht mehr halt

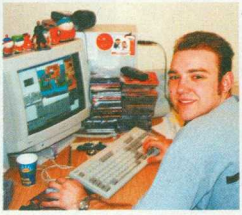
„Ich wünsche mir mehr Atmosphäre, die Geschichte soll sich durch die Levels dynamisch weiterentwickeln!"

Grafiker Peter Duncan zur nahtlosen Einbindung von Rendervideos und Sequenzen aus der 3D-Engine in das Gameplay



„Wir wollen die Spieler nicht länger durch tausend Tode entnerven!"

Leveldesigner Jamie Morton, der die Spieler mit Vorwarnungen auf seine gefinkelten Fallen aufmerksam machen will



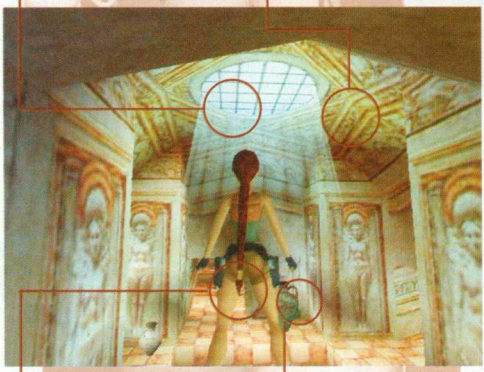


„Playstation-Zockern soll das Wasser im Mund zusammenlaufen, wenn sie die PC-Version sehen!"

Programmierer Richard Flower, der mit Bump-Mapping und Multipass-Rendering eine optisch eigenständige PC-Fassung schaffen will

Die neue Grafikengine kommt mit bewegtem, punktförmigem und buntem Licht deutlich besser zurecht als die der Vorgänger

Durch Reflection-Mapping sehen die Materialien natürlicher aus, indem die Texturen Licht unterschiedlich reflektieren



Durch die sogenannte „Single Skin"-Technik wirken Laras Rundungen weiblicher, die häßlichen Polygonkanten an Gelenken, Po und Pferdeschwanz sind passé

Mit runden Strukturen will man weg vom alten Block-Look, hin zu einer realistischeren Grafikumgebung

AS: *Laras alter Freund Jean-Yves ist damit wohl am ehesten vergleichbar, er bekommt mehrere Auftritte und wird Unterstützung leisten.*

?: Sie arbeiten mit einer neuen Grafikengine. Was sind die Vorteile?

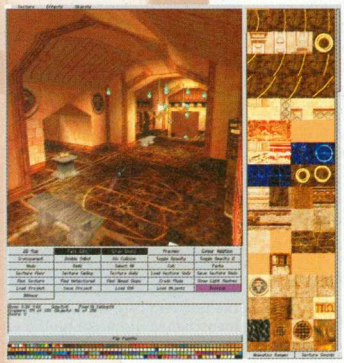
AS: *Insbesondere erlaubt die höhere Polygondichte ein organischeres Geländedesign. Außerdem verwaltet die Engine deutlich mehr Objekte, mit denen Lara dann auch umgehen kann. Für mehr Realismus und optische Spannung soll zudem das neue Environment Mapping sorgen. Damit reflektieren Gegenstände Licht je nach Material unterschiedlich, was einen viel natürlicheren Look ergibt.*

?: Mal eine persönliche Frage. Ist es nicht ein bißchen frustrierend, wenn man Monate und Jahre in die Entwicklung eines Spiels investiert, und dann ist in den Medien immer nur die Rede von Superstar Lara Croft?

AS: *Irgendwie schon. Andererseits wäre Lara wohl nie so populär geworden, hätten wir ihr nicht die erforderlichen Qualitäten mit auf den Weg gegeben. Und oft legen sich Leute ein TR-Game überhaupt nur zu, weil sie irgendwo irgendwas von Lara Croft gehört haben. So gesehen haben wir ja dann auch wieder gewonnen.*

?: Können Sie abschließend das Gerücht bestätigen, daß es Nackt-Cheats für TR-Spiele gibt?

AS: *Naja, vielleicht gibt es so was ja wirklich. Bloß leider kann ich mich nicht erinnern, wie der Digi-Strip funktioniert…*



Links entsteht das 3D-Gelände, rechts der Bewegungseditor, wo Lara Croft gerade am schwingenden Seil trainiert



TR: Die letzte Offenbarung

HERSTELLER:	Eidos
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	November 1999
ONLINE-INFO:	www.tombraider.de

Stellengesuch

Zimmermädchen sucht Job in erfolgreischem Hotel Amour.
Meine 'obbies sind Sonne, Strand und 'eiße Näschte!
Isch putze und 'elfe Dir, Dein 'otel aufzubauen. 'ast du Lust misch kennenzulernen?

Bitte nur ernstgemeinte Angebote.
Chiffre: **Biing! 2 – Ab Mitte September im Handel.**



Produktinfo 033

Biing! 2 – Die prickelnde Erotik-Wirtschaftssimulation ... *und es hat Biing! gemacht.*

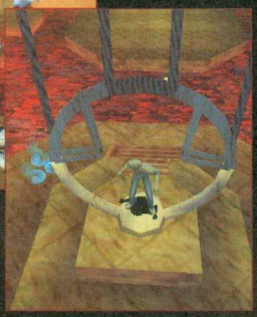
VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
© reLINE Software. Developed by reLINE Software. Published by Magic Bytes. Manufactured and distributed by **THQ**. All rights reserved.
http://www.thq.de

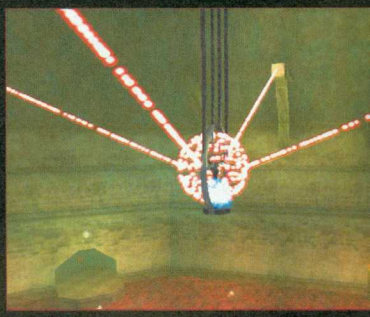


Shadow Man

Acclaim steht im Ruf, oft nur halbherzige Konsolenkonvertierungen zu liefern. Vergessen Sie's: Diese Versoftung eines US-Comics ist originär für den PC entwickelt – und eines der besten 3D-Actionabenteuer seit „Tomb Raider 3"!

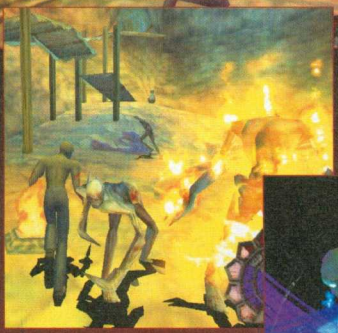






Nahtlos in die Game-Engine eingebundene Movie-Sequenzen: Hier erhält Shadowman eines der drei „Gads", also Arm- und Rückentätowierungen, mit deren Hilfe er über Lava laufen, Wasserfälle erklettern und Feuer unbeschadet berühren kann





Mike LeRoi ist ein wahrhaft tragischer Held: Sein kleiner Bruder Luke wurde das Opfer von fünf Serienkillern, die Satan persönlich zu den Vorboten der Apokalypse auserkoren hat. Die Mörder errichten Portale vom Jenseits ins Diesseits und öffnen so den Schergen der Finsternis ein Tor in unsere Welt. Mike wiederum soll dies verhindern, zumal ihn die Shadow-Maske auf der Brust zum Wanderer zwischen der Welt der Lebenden und dem Reich der Toten macht. Mit Unterstützung eines Voodookults wird er zum Rächer beider Sphären. All das erfährt der Spieler aus dem Intro, am gegnerlosen Trainingsparcours und während eines in die Game-Engine eingebundenen Dialogs mit Voodoopriesterin Nettie. Anschließend darf Shadowman in diffus beleuchteten Schluchten erst mal seine unbegrenzt munitionierte Shadowgun an asthmatisch keuchenden Untoten ausprobieren. Auf grell erleuchteten Altaren finden sich bald Flammenwerfer und eine Feuerlanze, später weitere 12 Waffen mit klangvollen Namen: „Asson", „Baton" oder „Marteau" heißen auch real existierende Instrumente, die in Voodoozeremonien Verwen-





Vier Beispiele für die hübschen Grafikeffekte: oben vergehen Untote als Strahlenbündel Oder im Flammenbad, mittig wird eine dunkle Seele erlöst, rechts tritt eine zielverfolgende Marteau-Waffe in Aktion

Shadowman vs. Drakan: Order of the Flame

Hier kämpft der Titelheld gegen eine Handvoll Todesflügler – besucht er die Station (viel) später erneut, haben die Biester Verstärkung geholt

Das Multifunktionsdisplay vereint Anzeigen für Lebensenergie und Luftvorrat (beim Tauchen) sowie ein Voodoo-Meter: Es entscheidet, welche Tore Shadowman öffnen und wie weit er seine Waffe aufpowern kann



Beide Hände lassen sich separat mit Waffen oder Gegenständen bestücken; muß Shadowman schwimmen oder klettern, werden die Tools einfach auf Tastendruck weggesteckt

Der Asson-Flammenwerfer im Einsatz; weitere 13 Waffen finden sich im Spielverlauf

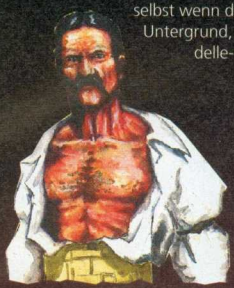








dung finden. Ihre Wirkung ist entsprechend spektakulär – wenn Zombies, Todesflügler und andere Geistwesen in einem Flammenmeer vergehen, bleibt kein Auge trocken. Auf echte Splattereffekte verzichtet das Programm zwar, allzu jungen Spielern könnte die digitale Horrorshow aber dennoch Alpträume bescheren. Denn selbst wenn der Protagonist wirkliche Welten wie den Londoner Untergrund, die Sümpfe von Louisiana oder das texanische Gardelle-Gefängnis heimsucht, haben geköpfte Zombies und



„Das Messer huldige dem blutigen Ritual, der weinenden Wunde und ihren trauernden Seelen"

Jack the Ripper, einer der fünf satanischen Vorboten der Apocalypse, gegen die Shadowman kämpft

Kettensägenkiller ihre Auftritte. Natürlich sind das eher kurze Engagements, da auch weltliche Wummen wie Schrotflinte, zwei MPs oder die mehrläufige „Violator" (eine schnellfeuernde Nailgun) ihre Wirkung nicht verfehlen.

Überirdische Intelligenz darf man sich freilich von den Angreifern aus Dies- und Jenseits nicht erwarten. Verfolgungsjagden ihrerseits finden häufig schon vor simplen Toren ein unrühmliches Ende, auf Beschuß reagieren die Monster meist so träge, wie man das aus zahllosen Zombie-Filmen kennt. Kanonenfutter im herkömmlichen Sinne stellen die hiesigen Feinde dennoch nicht dar, dazu wechseln sie viel zu häufig ihre Taktik. Das Gameplay ist somit nicht einfach, aber fair: Attacken kündigen sich in der Regel durch verräterische Geräusche an, der unverschuldete Heldentod bleibt die Ausnahme von der Regel.

Ebenso gelungen wie die Kämpfe sind die Geschicklichkeitstests. Egal, ob man unter Zeitdruck am Seil hängend fliegende Angreifer abwehrt oder sich mit Salti, Duck- und Sprungkombinationen durch einen Industriekomplex voller Bröckelbrücken, Lavapools und Schwinghämmern schlägt, das Laufen und Klettern macht hier einfach Spaß. Je-



Zunächst unbewaffnet beginnt Mike sein Lauf-, Sprung- und Klettertraining in den Sümpfen von Louisiana. Gegen Ende stattet ihn Voodoopriesterin Nettie mit der Shadowgun aus und schickt ihn in die Welt der Toten.

denfalls meistens, denn ganz ohne Längen kommt auch Shadowman nicht aus. So wie der Spieler nicht ohne gesunde Beobachtungsgabe und etwas Hirnschmalz auskommt, wenn es um das Öffnen versperrter Tore, die Manipulation an Maschinen und die Bewältigung weiterer Knobeleien geht.

Eine wichtige Rolle im Spiel fällt auch einem Teddybären zu, dem Vermächtnis des gemeuchelten Bruders. Das Plüschtier fungiert nämlich sozusagen als Teleporter zwischen den Sphären. Per Teddy-Expreß kann sich Shadowman, wann immer er will, an bereits besuchte Plätze beamen, um etwa zwischenzeitlich aufgeklaubte Schlüssel einzusetzen. So öffnen sich u.a. zuvor noch fest verrammelte Geheimkammern und geben ihre Schätze preis: Energieriegel, Patronen, Waffen, Kletter-Booster, Unverwundbarkeitssymbole oder sogenannte „Govi". Bei letzteren handelt es sich um Behälter mit gefangenen Seelen, von denen insgesamt 120 zu entdecken sind. Sie sind es auch, von denen der Ausgang der ganzen Geschichte abhängt – mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden.

Dem Teddy zum Trotz fällt beim Wechsel zwischen den vier realen und elf surrealen Welten auch mäßig spannende Laufarbeit an. Seltsam dabei ist, daß manche Rechner



„Mein Reich habe ich über die Welt gebracht, die blutige Säuberung ist nahe!"

Legion alias Satan gibt sich siegessicher

eine ganze Welt im Nu in den Speicher schlürfen, während sich eventuell sogar schnellere Systeme dafür bis zu einer halben Minute Ladezeit genehmigen. Ärgerlich auch, daß die Quicksave-Funktion binnen Zehntelsekunden ihre Arbeit verrichtet, ein entsprechendes Load-Pendant aber fehlt – zum Laden eines Spielstands muß umständlich das Optionsmenü bemüht werden. Gut gefällt dafür die im Zweifelsfall zugunsten des Spielers wertende Kollisionsabfrage. Dito die Möglichkeit, Movies bzw. Dialoge aus einem Extramenü heraus jederzeit wieder betrachten zu können. Oder die intelligente Kameraführung: Über den gesamten Test hinweg war die Perspektive stets optimal; auf Kommando können vorbestimmte Positionen rund um den Protagonisten angeschwenkt werden. Per Maus allerdings erst in Shadowman 2.



.In dunklen Schluchten und einem verwinkelten Industriekomplex meuchelt Shadowman Untote und findet das „Asyl": eine morbide Kathedrale des Todes, das Tor zu den insgesamt sechs Endgegnern.



Sehr abwechslungsreich sind die weitläufigen Bluttempel der Loa, wo ein Mix aus Jump & Run und blankem Horror (wenn versteinerte Hexen plötzlich zu Leben erwachen) wartet.



Mit der Fackel im Anschlag hetzt einer von Satans Serienkillern Shadowman durch einen klaustrophobischen, von Schreien erfüllten New Yorker Altbau. Hier fährt der Held Aufzug, andernorts mit Seilbahn, Zug oder auf beweglichen Plattformen.

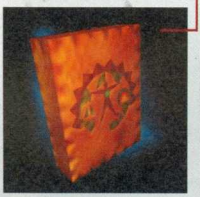


Untote fallen in die reale Welt ein: Dem Finale nahe, tritt Shadowman im texanischen Gardelle-Gefängnis Wächterzombies und einem Hubschrauber entgegen. Auf das Autozieling ist auch hier Verlaß...

Was den Hauptdarsteller selbst betrifft, ist Mike LeRoi nicht ganz so beweglich und auch nicht so grazil animiert wie Lara Croft. Einen Teil seiner Widersacher könnte man sogar als ungelenk bezeichnen. Doch Mikes realistisch im Wind wehende Jacke, die Umgebung absuchende Scheinwerfer, manch exquisite 32 Bit-Textur, bombastische Explosionen und Waffeneffekte sowie viele weitere Details versöhnen selbst anspruchsvolle Augenmenschen. Und die synchronisierten Dialoge gefallen sogar besser als im US-Original, wie das Ohr hier insgesamt mitißt: Allein für das herzschlagähnliche Wummern in der Nähe dunkler Seelen oder die ehrfurchtgebietend vertonte Movie-Inszenierung des Bluttempels lohnt die Anschaffung eines Subwoofers! Getoppt wird die schaurige Geräuschkulisse noch von der Musik. Von Beethovens stiller Mondscheinsonate im Intro über wechselnde Ambientrhythmen bis hin zu hämmernden Beats während der Fights mit Endgegnern reicht das außergewöhnliche Klangfundament des Grusicals.
In der Summe ergibt sich ein unkonventionell düsteres, nicht immer leichtes, aber äußerst spannendes Actionabenteuer. Um die Qualitäten von Shadowman wirklich würdigen zu können, genügt kurzes Anspielen allerdings nicht: Man muß sich auf das Game einlassen, dann wird es einen packen – und garantiert nicht mehr so schnell loslassen! (rl)

Was das Handbuch verschweigt







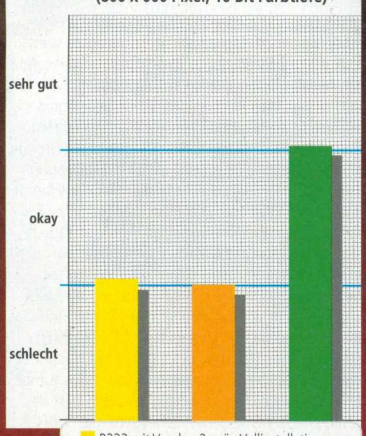


* Durch Kreislaufen und „Strafen" lassen sich einzelne Angreifer gut ausmanövrieren.
* Gehen Sie nach gewonnenem Kampf an keinem Gefäß vorbei, ohne es aufzuschießen und Heiltränke oder sonstige Nützlichkeiten aufzunehmen.
* Die Visier-Funktion taugt eher zum Blick über senkrechte Klippen. Haben Sie dort die wichtigen Seelen oder andere bemerkenswerte Gegenstände entdeckt, kehren Sie per **Teddybär-Teleporter** zu Nettie zurück und holen sich Rat.
* Gute Tips zu Waffenfunktionen oder zur Bedeutung der rätselhaften Voodoosymbole finden Sie auch im **Buch der Prophezeiung**. Beachten Sie, daß einige Voodoowaffen eine Zweitfunktion als Teleporter oder Schlüssel haben.
* Beobachten Sie Shadowmans Kopf: Guckt er auffällig in eine Richtung, dann gibt es dort auch was zu sehen – **Cadeaux** vielleicht, von denen 100 Stück, am Altar geopfert, die Physis stärken.
* Plazieren Sie Kalebasse-Bomben auf **Bodenornamenten**, wie man sie bei der Kapelle in Louisiana findet, um Geheimgänge zu öffnen.

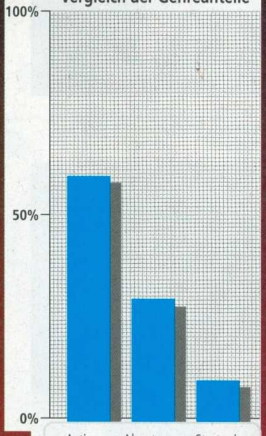
Siehe auch Begleit-CD



Leistungscheck
(800 x 600 Pixel, 16 Bit Farbtiefe)



Gameplay
Vergleich der Genreanteile



Shadowman
(Acclaim)

Düster-stimmungsvolles 3D-Actionabenteuer mit Gänsehautgarantie

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

88%



Grafik	83%
Sound	93%
Steuerung	85%
Motivation	89%

Datenträger	1 CD, ab 20 MB (700 MB empfohlen) auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1600 x 1200 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	3D-Sound, Lautstärke von Musik und Sound-FX regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Stick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.shadowman.de





Lara Croft bekommt eine neue Konkurrentin: Rynn ist eine Fantasy-Amazone vom Schlage einer „Xena" in einem 3D-Actionabenteuer im Stil von „Tomb Raider". Was ihr an Popularität zur Eidos-Queen fehlt, macht sie durch einen feuerspeienden Drachen als Reittier wett.



Der Grund allen Übels: Navros



Intro und Zwischensequenzen werden in Echtzeit direkt aus der Game-Engine berechnet



Am Rücken des Drachen wird Drakan zum Action-Flugi

Dragonheart läßt grüßen

Die in Echtzeit berechnete Vorgeschichte entführt den Spieler in die titelgebende Welt Drakan, wo sich Menschen und Drachen viele Jahrhunderte lang erbitterte Kämpfe lieferten. Irgendwann verliert aber auch der längste Krieg seinen Reiz, und aus einer zunächst kleinen Friedensbewegung erwuchs eine dauerhafte Freundschaft der ungleichen Rassen. Das ging so weit, daß sich die edelsten Abkömmlinge der beiden Geschlechter im Herzen vereinigten – wer den Film „Dragonheart" mit Dennis Quaid gesehen hat, weiß, wie so was geht. Man weiß aber auch, daß der schönste Frieden nicht hält, wenn es einem bösen Zauberer nicht gefällt... Drakans magischer Schurke hört auf den Namen Navros, holte die Ork-ähnlichen Wartocks ins Land und eignete sich die Macht der Drachen an. Ein frühes Opfer dieses Aufstandes war der Bruder unserer Heldin Rynn, den ein Wartock verschleppt hat. Als die Amazone auch noch ihr Heimatdorf verwüstet vorfindet, ist endgültig Schluß mit lustig: Rynn macht sich auf die Suche nach dem mächtigen Lindwurm Arokh, um nach der „Vereinigung" mit seiner Hilfe ihre Welt samt Bruder aus Navros' Klauen zu befreien.

Ein Drachen läßt's krachen

Zu Beginn ihres Abenteuers ist die anmutig animierte Lederlady nur mit einem Schwert bewaffnet, doch auch in Drakan liegt das Glück des Kämpfers wortwörtlich auf dem Boden: Durch simples Drüberlaufen lassen sich knapp 50 Items aufsammeln, darunter Speere, Rüstungen oder Schilde, diverse Zaubertränke sowie sieben magische Sprüche von der Feuerwand bis zur Heilung. Um die Sache schwieriger und vielleicht auch etwas realistischer zu machen, ist aber nicht unendlich Platz im Inventar. Auswahl tut also not, außerdem nutzen sich die Waffen mit der Zeit ab und zerbrechen schließlich. Aber es gibt ja noch einen anderen Weg, mit den rund 20 Gegnertypen vom Wartock über Skelettdrachen bis hin zu Riesenwächtern fertig zu werden: Auf Knopfdruck kann Rynn ihren treuen Lindwurm herbeipfeifen, der sie rittlings durch den Abschnitt bringt. Am Rücken des Schuppenträgers verwandelt sich das herkömmliche Actionadventure in einen phantastischen Drachenflugsimulator im Stil von Segas „Panzer Dragoon". Weil die Bewegungen des Feuerspeiers so echt wirken, ist das Fluggefühl dabei wirklich toll. Das Biest schlägt beim Aufstieg mächtig mit den Flügeln, gleitet sanft durch die Berge und hat irre Manöver drauf, um auftauchende Feinde zu grillen. Denn auch in luftiger Höhe ist man hier vor Angreifern nicht sicher – allerdings auch nicht vor den Feuerbällen, Blitzen und vier weiteren Kampftechniken Arokhs, der in seiner Begeisterung schon mal losspuckt, wenn Frauchen im Wege steht. Auch daß das gelegentlich etwas tumbe Vieh Feindfeuer nicht selbständig ausweicht, ist der ohnehin knapp bemessenen Lebensenergie der Heldin kaum zuträglich. Wird der Seelenverwandte verletzt, bekommt das nämlich auch Rynn zu spüren.

Technisch perfektes Mittelalter

Per pedes oder Drachenexpreß geht es durch ein Dutzend mittelalterlicher Fantasy-Szenarien, die nahtlos miteinander verknüpft sind. Weitläufige Cañons werden ebenso bereist wie schneebedeckte Bergketten oder tropische Gefilde. An Innenräumen fehlt es dem Spiel ebenfalls nicht, wobei die Übergänge vom Freigelände auch hier stets fließend verlaufen. Die Grafik setzt dabei auf eine „Heckperspektive" à la „Tomb Raider" und reizt den zwingend benötigten Direct3D-Beschleuniger rigoros aus: Die intelligente Kameraführung geizt nicht mit Details, verschiedensten Wettereffekten, Lensflares, Explosionen, physikalisch korrekt berechneten Partikeln und was der modernen Optik-Gimmicks mehr sind. Butterweiche Animationen der Akteure sind die Regel, Clippingfehler, Gott sei-Dank, die Ausnahme.
Okay, die Mimik der Hauptdarstellerin ist unbeweglich, doch ihr Körperbau in mehr als einer Hinsicht sehenswert. So haben die Designer Rynn ein Skelett spendiert, es mit Texturen überzogen und dann via Motion Capturing in Bewegung versetzt. Das Ergebnis ist bis hin zu den in Echtzeit berechneten Schatten ein Hingucker! Zum Hinhören gibt es bedrohlich-klassische Musik, wuchtige Soundeffekte sowie hervorragende deutsche Sprachausgabe in Dolby Surround.



Im begrenzten Inventar beanspruchen die Fundstücke unterschiedlich viel Platz

Abenteuer und Action

Technisch kann das Programm die in vielen Ankündigungen aufgebauten Erwartungen also schon mal einlösen, und auch das Gameplay überzeugt. Wenn die Drachenreiterin gerade keinen Drachen reitet, dann läuft, hüpft oder schwimmt sie elegant durch das Gelände, erwehrt sich ihrer Haut mit waffenabhängig sehr unterschiedlichen Techniken, hantiert mit Kisten und Fässern oder plaudert mit gut 25 Zufallsbekanntschaften. Daß deren deutsch gesprochene Hinweise nicht untertitelt werden können, ist nur für Unaufmerksame ein Wermutstropfen. Noch



Die tollen Lichteffekte kommen besonders bei den Luftkämpfen gut zur Geltung

PC-Heroinen aus Fleisch und Blut



Daß Frauenpower am Computer hip ist, weiß seit „Tomb Raider" jedes Kind – daß reale Gegenstücke das Geschäft beleben, hat Ms. Croft ebenfalls vorgemacht. Wird das geplante Lara-Movie nun mit dem Eidos-Model **Nell McAndrew** in der Titelrolle gedreht oder nicht? Eine Spekulation, die selbst in der Tagespresse Beachtung findet. Bei CDV klärte mittlerweile ein großer Wettbe-

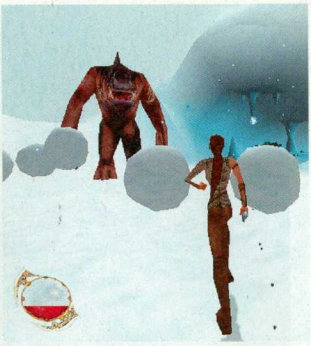


werb, daß Natascha Romano am nächsten an die Idealmaße des „Wet Attack"-Busenwunders **Lula** herankommt. Und auch **Rynn** ist mittlerweile auf Messen oder ähnlichem in Fleisch und Blut zu bewundern. Von zahllosen unbekannten Schönheiten in der Rolle von „Leeloo" aus „Das fünfte Element" oder anderen Digi-Heldinnen gar nicht geredet…





Sieben magische Sprüche zaubern Effekte wie diese Feuerwand auf den Bildschirm



Nicht nur in der Eiswelt lauern Gegner gewaltigen Ausmaßes

dazu einer, den die jederzeit verfügbare Automap, auf der gelöste und zu lösende Missionen eingetragen sind, wieder wettmacht. Orientierungslosigkeit ist demnach in Drakan kein Thema, die Steuerung zumindest anfangs schon. Doch eine gewisse Einarbeitungszeit ist eben der Preis, den man für vielfältige Manöver via Keyboard, Joystick oder Maus (klappt am besten) zu bezahlen hat. Außerdem sollte man nicht allzu zimperlich sein, wenn Rynn zur Sache kommt: Abgetrennte Körperteile und umherspritzendes Monsterblut lassen das Spiel für jüngere Abenteurer eher ungeeignet erscheinen, können jedoch stufenweise abgeschaltet werden. Das gilt auch für bis zu acht Drachendompteure, die sich im Internet und Netzwerk oder zu zweit per Nullmodemkabel die Feuerbälle um die Ohren spucken dürfen.

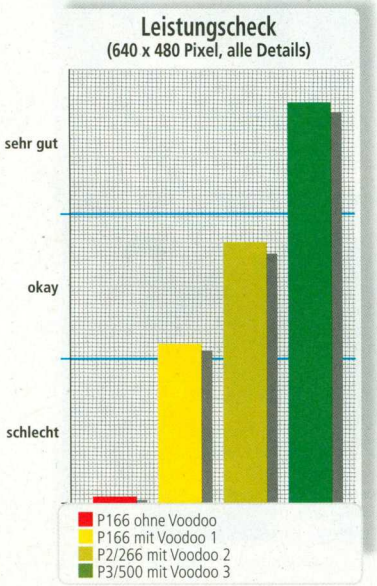


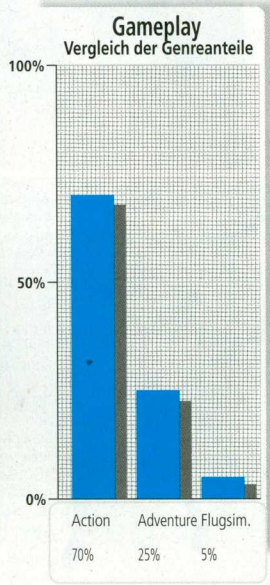
Solche Gewaltszenen können per Software graduell entschärft werden

Mehr als ein Lara-Klon

...ist Rynn somit allemal, auch wenn Drakan natürlich grundsätzlich dasselbe Genre bedient. Aber da könnte man ebensogut Michelangelo vorwerfen, er habe beim Bepinseln der Sixtinischen Kapelle von den Wandmalereien der Höhlenmenschen abgekupfert. Nicht zuletzt auch wegen der originellen Drachenritte kann die Psygnosis-Amazone der Marketing-Queen aus „Tomb Raider" nicht nur das Wasser, sondern auch die Hand zur Ablöse reichen. Dieses Spiel ist moderner und besser – ob es auch erfolgreicher ist, wird wohl vom Ideenreichtum der Werbeplaner abhängen. (pk)







Drakan: Order of the Flame
(Surreal Software/Psygnosis)

Quasi „Tomb Raider" für Drachenreiterinnen

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

87%



Grafik	87%
Sound	85%
Steuerung	80%
Motivation	89%

Datenträger	1 CD, 125, 320 oder 340 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel in Truecolor, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar, Direct3D-Sound, EAX und A3D werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Joypad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler per Nullmodemkabel, bis zu 8 in Deathmatches via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.drakan-game.com

Meinungsverschiedenheiten

Richy: Ich pfeif auf Hüpf-Emanzen – Acclaims Shadowman ist für mich der Überraschungshit der Sommer-Saison! Der ganze mythologische Background und die düstere Atmosphäre sind

„Für mich der Überraschungshit der Sommer-Saison!"
Chefredakteur Richy nach dem Test von Shadowman



einfach klasse. Gegen so viel Originalität ist Rynn doch bloß ein Abziehbild. Sieht aus wie Lara und spielt sich auch so.

Paul: Allein für diese Aussage sollte ich dir schon Arokh auf den Hals hetzen! Auf dem Rücken dieses Drachen erforsche ich das weite Außengelände und röste nebenher ganz gelassen ein paar Gegner. Inzwischen kriegt dein Shadowman in engen Korridoren Platzangst – das sieht man ja in der Demo dieser Ausgabe!

Richy: Der klaustrophobische Industrieabschnitt ist eher untypisch, mir haben die weitläufigen Abschnitte viel besser gefallen. Bis man da die wichtigsten Nuancen der Story und die vielen Details für sich entdeckt, das dauert halt seine Zeit! Und das ist natürlich nix für dich: Ein paar nette Optikeffekte und Rynns Rundungen, schon hängt dir die Zunge aus dem Hals.

Paul: Ach, du stehst eher auf Männer? Und wer bei Drakan an der Oberfläche kratzt, fällt ja auch nicht ins Leere: Ein tolles Fantasyambiente, logische Puzzles, böse Zauberer und eine charmante Heldin – das weckt den Ritter in mir!

Richy: Dich möchte ich gerne mal in einer Rüstung sehen...

Paul: Ja, und dann grunzen Rynns Gegner nicht dauernd wie Shadowmans Widersacher. Klingt ja wie am Schlachthof! Wenn man die Angriffstaktiken so anschaut, denkt man auch unwillkürlich an Vieh – doofe Rudel rasen auf den Helden zu, der oft wenig heldenhaft den Rückwärtsgang einlegen muß.

Richy: Quatsch, die Angreifer legen später zu, ständig muß ich meine Taktik anpassen. Außerdem stehen Kämpfe bei Shadowman sowieso längst nicht so stark im Mittelpunkt wie in Drakan. Wo ich übrigens die ersten paar Orks ohne nennenswerte Gegenwehr überrennen konnte.

„Nur Drakan weckt den Ritter in mir!"
Redakteur Paul nach dem Test von Drakan



Paul: Anfängerglück?

Richie: Du mußt es ja wissen. Jedenfalls laß ich jetzt die Jalousien runter, zünde den 20-Zöller, schmeiß den dicken Subwoofer an und bin erst mal nicht mehr zu sprechen.

Jack (guckt zur Tür rein): He, habe gerade die Beta von „Prince of Persia 3D" installiert. Tolles Orient-Ambiente!

Richy & Paul: Nicht du auch noch. Schieß in den Wind!

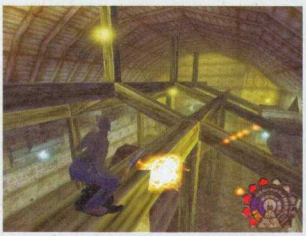
3D-Dreikampf

Drakan	Shadowman	Tomb Raider 3
* fließende Übergänge von Innen- und Außenwelten * bestechend gutaussehende Heldin * Partnerdrache greift Gegner selbständig an	* nonlineares Leveldesign, das zum Mitdenken anregt * packende Atmosphäre, fast wie „Half-Life" * faires Gameplay, kaum unverschuldete Heldentode	* riesiges Gelände, stundenlange Erkundungen * hübsche Heldin, nur schon etwas betagt * Lara Croft ist und bleibt die beweglichste Heroine
* steife Mimik, leblose Charaktere * beim Drachenflug geringe Sichtweite * vom Drachen abgesehen, kaum neue Ideen	* kein Quickload, umständliche Wiederbelebung nach dem Heldentod * Die morbide Atmosphäre ist nicht jedermanns Geschmack * mitunter schwer durchschaubare Puzzles	* seit „Tomb Raider 1" nahezu unverändertes Gameplay * Die Movieszenen wirken aufgesetzt * Unfaire Situationen enden häufig mit dem Tod der Heldin

PRO KONTRA



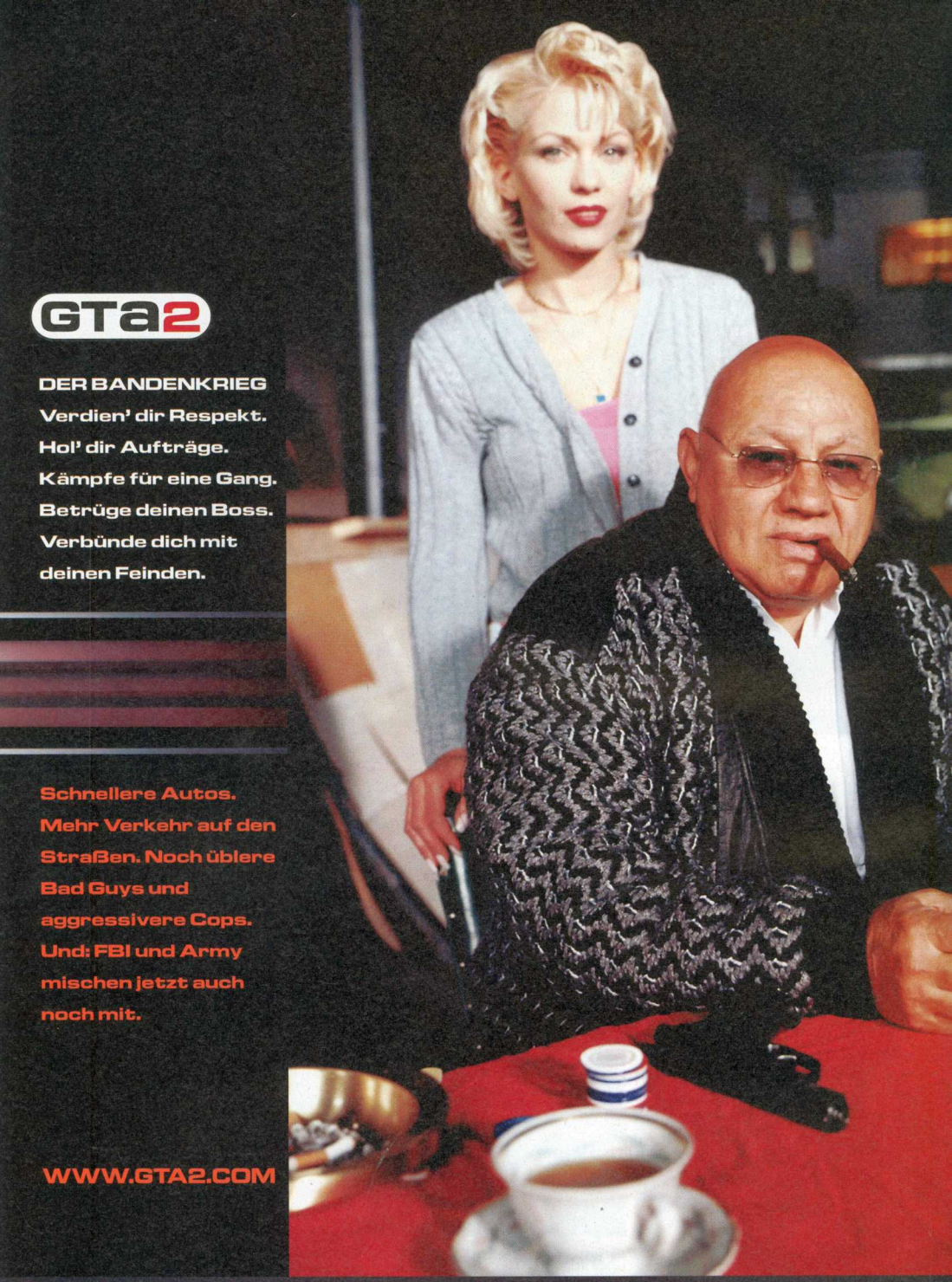
Die Flugsequenzen sind ein Highlight von Drakan, allerdings sind die Luftkämpfe teils recht schwer



Die justierbare Kamera ist immer auf Höhe des Geschehens, sollte sich aber per Maus besser kontrollieren lassen



Im weitläufigen Gelände kann Lara Croft fast alles erklettern und erkunden, erleidet aber viele unverschuldete Tode



Produktinfo 005

PlayStation

PC CD

GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.
Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty,
on Kosmo Records, Release: 25.10.1999



Grand Theft Auto Is Back.

GTa2

RESPECT IS EVERYTHING.



KOSMO RECORDS

TAKE2Interactive

System Shock 2

Anno 1994 schockte Looking Glass alle Action- und Rollenspieler mit einem 3D-Mix für beide Fraktionen, jetzt soll der alte Kult neu aufleben: Ist intelligenter High-Tech-Grusel noch gefragt, kann das Spiel mit Half-Life & Co. mithalten?

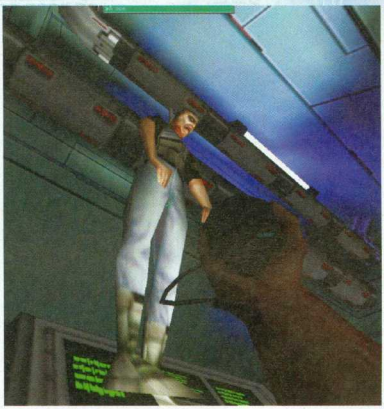
Wir sind die Roboter

Rund 40 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils erwacht der Spieler ohne Erinnerungsvermögen an Bord des Raumers „Von Braun" – als mit Cyberimplantaten gespickte Mischung aus Mensch und Maschine. Via Voice-Mail fordert ihn eine weibliche Stimme auf, sich in Deck vier einzufinden. Doch schon die ersten Schritte machen klar, daß dieses Schiff nicht ungestraft in einen unerforschten Raumsektor vorgedrungen ist: Überall finden sich Leichen von Besatzungsmitgliedern, die noch lebenden Kameraden haben Parasiten in aggressive Monster verwandelt…

Erste (Kampf-)Handlungen

Nach dem rasanten Intro in Spielgrafik schleust ein Instrukteur den verwirrten Rekruten per Sprachausgabe durch ein kleinschrittiges Tutorial. Danach ist zumindest steuerungstechnisch alles klar, wer noch Fragen zur durchdachten Bedienung hat, kann sich an gefinkelte Online-Hilfen wenden.

Für die Identität am Bildschirm stehen drei Charakterklassen zur Wahl, repräsentiert von den Truppengattungen Marine, Navy und Geheimdienst. Erstere zeichnet sich durch Körper- und Kampfkraft aus, Waffenskills sind hier von Beginn an gut entwickelt. Als Geheimdienstler baut man dagegen vor allem auf eine Palette von 35 PSI-Fähigkeiten, in etwa dem Magiesystem von Fantasy-Rollis vergleichbar. In sechs Stufen ausbaubar, kann man so Gegenstände durch die Luft schweben lassen, Kontrolle über Feinde erlangen oder Gegnern Hitpoints „stehlen", die dann dem eigenen Gesundheitskonto gutgeschrieben werden. Der Navy-Kämpe stellt schließlich eine ausgewogene Mischung beider Extreme dar, ohne besondere Stärken oder Schwächen.



Von Sinnen auf der „Von Braun": Wurmähnliche Parasiten haben die Mannschaft befallen und teils in den Selbstmord getrieben



Von Hackern und Mutanten

In einer Inventarleiste können je nach technischen Fähigkeiten 14 Geschoß- und Energiewaffen modifiziert oder aufgefundene Artefakte analysiert werden. Die fünf Grundattribute Stärke, Widerstandsfähigkeit, PSI-Kräfte, Agilität und eben technische Fertigkeiten werden über Bonuspunkte nach Bedarf aufgestockt. Diese gibt es für die Erledigung von handlungsabhängigen Einzelmissionen (verteilt über zehn Levels), zu denen per E-Mail immer wieder aktualisierte Hinweise eintrudeln. Alle Skills haben direkten Einfluß auf das Gameplay. Erforscht



Die Laserklinge am Hals scheint selbst dem irrsten Mutanten Respekt einzuflößen

man also etwa anhand eines Organs die Physis eines toten Gegners, steigt der erzielbare Schaden um 25 Prozent pro Treffer. Waffen erhalten je nach Ausbaustufe eine größere Durchschlagskraft, Ladekapazität oder Zielgenauigkeit. Und wer seine Hacker-Fähigkeiten vernachlässigt, wird an den Zahlenkombinationen von Türen oder Safes scheitern – viele Medi-Kits, Spezialmunition oder Upgrades bleiben dann unzugänglich.

Ein diebisches Vergnügen

Die Parallelen zum „Meisterdieb" kommen nicht von ungefähr: gleicher Produzent, gleiche Grafikengine. Letztere mag nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand sein, liefert aber für ein Rollenspiel sehr ansehnliche Bilder – System Shock 2 ist hübscher anzusehen als etwa „Might and Magic 7", jedoch optisch längst nicht so opulent wie das auch nicht mehr ganz taufrische „Unreal". Dieses kosmetische Manko machen aber Substanz und unnachahmliche Atmosphäre wett.
Auch die am Vorgänger orientierten Soundeffekte und die akzentuiert eingesetzte Musik garantieren ein Dejavu-Erlebnis der gruseligen Art: Shock-Veteranen freuen sich über den hohen Wiedererkennungswert mitsamt zahlreichen Verbesserungen in Technik und Gameplay, Neulinge erwartet Gänsehaut jenseits der spielerischen Einfallslosigkeit eines herkömmlichen Egoshooters. Und alle gemeinsam versorgt EA bis zum nächsten Heft mit einer aufwendig lokalisierten Fassung. (mt)



Die Grafik ist eher zweckmäßig detailliert als opulent

Keine Einbahnstraßen

Dankenswerterweise offeriert das Programm immer einen alternativen Lösungsweg und paßt sich der individuellen Vorgehensweise tatsächlich an. Wer ganz auf die klassische Shooter-Manier setzt, wird sich allerdings schwer tun: Munition ist eher spärlich gesät. Besser ist es, im Stil von „Dark Project" auch mal den Schleichgang einzulegen, sich an die zahlreichen Sicherheitskameras anzupirschen und sie blitzschnell auszuschalten. Wird nämlich Alarm ausgelöst, stürmen oft ganze Scharen von Wachen auf den Spieler ein. Unter dem Strich verlangen 20 Typen von Mutanten, Robotern und Selbstschußanlagen nach unterschiedlicher Vorgehensweise und Munitionstypen.



Hinter keinem Tor sitzt der Zonk: drei verschiedene Charaktere für drei verschiedene Spielertypen

Ganz persönlich

...hat mich System Shock 2 von der ersten Minute an gefesselt. Die Rollenspielelemente wurden konsequent ausgebaut, ich hatte immer das Gefühl, Teil eines lebendigen Szenarios zu sein. Eine ähnlich dichte Atmosphäre vermittelt aus der Egoperspektive allenfalls „Half-Life" – jedoch zum Preis von deutlich geringerer Komplexität. Es wäre also wirklich schade, würde dieser PC-Schocker wegen der angegrauten Präsentation keine Fans unter der neuen Spielergeneration finden: Die gelungene Steuerung macht den Einstieg in den modernisierten Klassiker leicht, die Gesamtqualität stimmt.



Trille

System Shock 2

(Irrational Games/Looking Glass/Electronic Arts)

Schön schauerlicher Mix aus 3D-Rolli und Egoshooter

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

85%



Grafik	75%
Sound	88%
Steuerung	86%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, 200 bis 500 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger mit 4 MB RAM wird benötigt
Sound	EAX-3D-Sound, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via LAN oder Internet im kooperativen Modus
Online-Info	www.shock2.com



Nach „Final Fantasy 7" kam diesen Sommer „Silver" zu Hit-Würden, jetzt bringt auch Delphine Software ein 3D-Actionadventure mit Rolli-Elementen auf den Markt. Wer hat Lust auf ein weiteres Abenteuer nach diesem Schnittmuster?



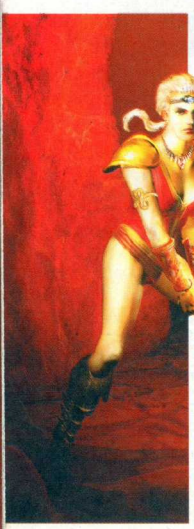
In Städten macht man Geschäfte oder ein Nickerchen

Um dem Gestaltwandler Drack mit sieben magischen Kristallen die schmutzigen Drachenklauen zu stutzen, müssen Helden her: Bis zu zwei wählt der Spieler zu Beginn aus den vier Charakterklassen Krieger, Amazone, Dieb und Priester. Die Retter der Fantasy-Nation schickt man dann über einen Trainingsparcours und versorgt sie in Shops mit Ausrüstung und Proviant für die gefahrvolle Suche nach den Klunkern.

Gesucht wird hier aber auch im Auftrag der vielen Nichtspielercharaktere, die in automatisch ablaufenden Dialogen von Land und Leuten berichten. Dabei kommen Kämpfe nicht zu kurz, denn Dörfer wollen beschützt und düstere Grotten um Feinde und Schatzkisten erleichtert werden. In den Echtzeitgefechten mit Rattenmenschen, Golems und anderen Monstrositäten kommen neben etlichen (sich abnützenden) Waffen wie Schwertern oder Bögen auch über 20 Zaubersprüche zum Einsatz. Heilung, Teleportation usw. sind in mehreren Ausbaustufen erlernbar und gehen auf Kosten des Manavorrats. Für Regeneration sind Schläfchen und Imbisse unabdingbar.

Kämpfen ist Silber, Reden ist Gold

Die Steuerung via Maus und Tastatur ist simpel, das Heldeninventar etwas knapp bemessen und die frei schwenk- wie zoombare Direct3D-Grafik sehenswert: Selbst Gebäude und Bäume werden lieber rechtzeitig transparent, ehe sie den Blick auf die schönen Licht- und Wettereffekte blockieren. Zwischensequenzen gibt es gerendert und im Look des Spiels, lediglich die steifen Animationen und die nicht änderbare Auflösung trüben die tolle Optik. Auch die Akustik weiß dank altertümlicher Musikbegleitung, mondäner Soundeffekte und komplett deutscher Sprachausgabe samt Untertiteln zu gefallen. Weitere Pluspunkte gehen an die spannende Storyline, die logischen Rätsel und den Multiplayer-Modus: Im Internet oder Netzwerk dürfen bis zu vier Spieler um Erfahrungspunkte, Charakteraufstiege und letztlich den Sieg über Drack kämpfen. (pk)



Für die Echtzeitkämpfe steht optional eine Automatik zur Verfügung





Freie Sicht für freie Helden: Hindernisse in der schwenk- und zoombaren 3D-Grafik werden bei Annäherung durchsichtig

Darkstone
(Delphine Software/Electronic Arts)

3D-Actionabenteuer für Rollenspieler

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

79%



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

Datenträger	1 CD, 140, 400 und 600 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Grafikbeschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.delphinesoft.com

Ein Strategiespektakel der dritten Dimension

HOMEWORLD

www.stornfels.de

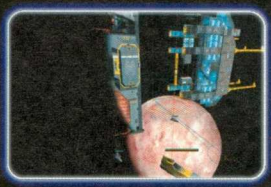
„Der wissende Geist beherrscht auch die Sterne."
über Galileo Galilei 1564-1642



„Zu Recht darf sich HOMEWORLD das dreidimensionalste Strategical aller Zeiten nennen." PC GAMES



„Was sich im HOMEWORLD vor Ihren Augen abspielt ist wirklich beeindruckend." GAMESTAR



„HOMEWORLD transportiert das beliebte Spielprinzip der Echtzeitstrategie geschickt in die dritte Dimension und sollte daher zahlreiche Anhänger finden." HITTIP.MOV

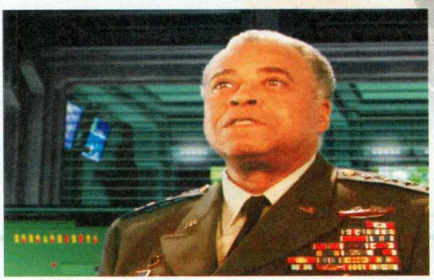
SIERRA™

www.homeworld-das-spiel.de

1999 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc.
Sierra ist Teil der Havas Interactive Gruppe

Allen Verzögerungen und personellen Wechseln bei Westwood zum Trotz, darf die tiberische Sonne nicht auf x-beliebige Echtzeitstrategie scheinen: Die zahllosen Fans erwarten hier nicht weniger als den Höhepunkt des gesamten Genres. Ob das inzwischen (hoffentlich) fertige Spiel diesem Anspruch genügen kann, klärt unser großer Vorabtest.







Im Intro kehrt Nods Oberbruder Kane von den Toten zurück, doch bald greifen mit den „Vergessenen" neue Gegner in den alten Konflikt mit der GDI ein

Alte Wunden, neue Feinde

Nachdem der Vorgänger die „Alarmstufe Rot" in einer alternativen Vergangenheit zu Zeiten des Zweiten Weltkrieges ausrief, schließt die Story nun an die Geschehnisse des ersten Teils an. 20 Jahre nach dem Konflikt zwischen der Global Defence Initiative (GDI) und der Bruderschaft von Nod steht es um Mutter Erde schlechter den je: Die ungehemmte Verbreitung des energiereichen Minerals Tiberium hat weltweit für Strahlungskrankheiten und Mutationen gesorgt. Die GDI begegnet dieser Entwicklung mit der Evakuierung ganzer Landstriche und Forschungsstationen im Weltraum, wo Wissenschaftler fieberhaft nach einer Lösung suchen. Die in Splittergruppen zerfallende Nod-Bruderschaft ist derweil unter die Erdoberfläche geflüchtet. Doch dann taucht unvermutet ihr charismatischer Führer Kane wieder auf, um erneut die Weltherrschaft für seine Anhänger zu reklamieren…

Damit aber nicht genug, denn mit den „Vergessenen" greift eine dritte Partei in den frisch entflammten Kampf ein. Diese ehemaligen Soldaten und verbitterten Strahlenopfer können allerdings nicht vom Spieler kommandiert werden. Vielmehr kommen in bestimmten Missionen ihre speziellen Fähigkeiten zum Zuge, oder sie werden zum Ziel von Angriffs- bzw. Verteidigungsaufträgen – in Erinnerung an „Dune 2000" mag man sie als die Fremen des hiesigen Szenarios bezeichnen.

Wer bin ich?

Neben der Möglichkeit, im Netzwerk gegen bis zu acht Gleichgesinnte anzutreten, und den zufällig generierten Schlachtfeldern der Schnellstartoption ist auf Seiten von Nod oder GDI wieder je eine Kampagne mit 25 Einsätzen zu bewältigen. Allerdings ist der Spieler dabei kein namenloser Krieger mehr, der sich innerhalb des Storymodus in der Militärhierarchie nach oben dienen muß. Statt dessen steigt man für die GDI nun gleich als Commander McNeil (in den toll gemachten Zwischensequenzen dargestellt von dem aus Filmen wie „Terminator" und „Aliens" bekannten Akteur Michael Biehn) in den Konflikt ein. Die Identifikationsfigur unter Nod-Flagge ist Anton Slavik, den der Schauspieler Frank Zagarino recht ansprechend mimt. Die Missionsbriefings wurden gleichermaßen aufgewertet, indem Darsteller vor Renderkulissen und umfangreichen Studiobauten agieren. Tatsächlich erhält das Game so eine neue Qualität in Sachen Motivation.





Aufwendige Zwischensequenzen mit Identifikationsfiguren für den Spieler halten die Motivation auf Kurs: oben GDI-Commander McNeil (Michael Biehn), unten Nod-Führer Anton Slavik

Klassisches Gameplay

Soviel vorweg: Das bewährte Gameplay wurde um neue strategische Varianten angereichert, blieb aber in seinen Grundzügen unangetastet. Ehe man an Schlachten denken kann, sind also mittels mobilem Bauhof wieder Kraftwerke, Silos und Raffinerien für die Tiberium-Ernte sowie Waffenfabriken und Kasernen zu errichten. Letztere produzieren mittlerweile bis zu fünf Einheiten in Folge, was durchaus ein Fortschritt ist. Für die Verteidigung der Basis lassen sich Wachtürme mit vier verschiedenen Aufsätzen, Laserkanonen und -zäune, Elektrowaffen sowie Betonmauern samt Toren ordern. Auch Spezialgebäude wie Werkstätten, Radarstationen oder Techzentren sollten nicht fehlen, denn sie bringen Upgrades und damit etwa Tarnanlagen, Raketenrampen, Abwurfkapseln oder raumgestützte EMP-Werfer. Alle Gebäude müssen wie gehabt in unmittelbarer Nachbarschaft zu bereits errichteten Anlagen in die scrollbare Iso-Landschaft gesetzt werden, lassen sich aber auch wieder vom Stromnetz nehmen, falls die Energieversorgung mal knapp werden sollte.
Die eigentlichen Missionsziele sind dabei abwechslungsreich, bauen perfekt aufeinander auf und stellen den Spieler vor dramatische Entscheidungen. Wer zum Beispiel zügig das gegnerische Hauptquartier einebnet, hat dem Feind einen Schlag versetzt, der noch im folgenden Einsatz Wirkung zeigt. Natürlich bergen frühe Angriffe aber auch das Risiko hoher Verluste in den eigenen Reihen. Zudem werden im Verlauf der Kampagnen längst überfällige Fragen aufgeworfen und geklärt. Darunter die nach der Herkunft des Tiberiums, Kanes Vergangenheit und dem Schicksal von Alien-Schiffen, deren Wracks zu entdecken sind.





Rasante Zwischensequenzen aus der Renderwerkstatt treiben die Story der beiden Kampagnen voran



Missionsdesign in Perfektion: Einer der ersten Aufträge für Nod-Führer ist die Übernahme eines Radiosenders von einer Splittergruppe

Welche Truppe darf's sein?

Hierzulande werden die Soldaten auf dem Schlachtfeld erneut von Cyborgs vertreten, um nicht auch noch mit der BPjS Krieg führen zu müssen. Aus den GDI-Kasernen marschieren daher u.a. leichte Robo-Infantristen und Grenadiere, außerdem gibt es eine MG-Einheit, die per Raketenrucksack unterwegs ist. Die Bruderschaft hält mit Raketenwerfern und einer Truppengattung, die sich auf Tiberiumfeldern selbständig regeneriert, dagegen – für gewöhnliche Fußgänger ist derlei Terrain pures Gift. In späteren Spielphasen kann zudem eine gepanzerte Kommandoversion produziert werden.

Aus dem Fuhrpark beider Fraktionen wurden die Wasserfahrzeuge ausgemustert und auf Seiten der GDI durch einen amphibischen Truppentransporter, einen Antigrav-Raketenwerfer sowie zwei große Roboter ersetzt. Die Speerspitzen dieser Armee stellen dann der mit Schallkanone ausgestattete „Disruptor" und der nur als Einzelstück produzierbare Kampfgeher „Mammut MKII" dar. Die Alternativen sind altbekannte Nod-Mods, Tarnpanzer und ein Kriegsbuggy. Davon abgesehen ist man hier schon storytechnisch auf subterrane Technik fixiert: Sowohl die feuerspuckende „Teufelszunge" als auch der Truppentransporter können sich unterirdisch fortbewegen. Beladen mit den für beide Parteien verfügbaren Ingenieuren, läßt sich so eine Basis im Handumdrehen erobern – es sei denn, der Gegner hätte zuvor Betonplatten verlegt oder wird von einem mobilen Horchposten gewarnt.

Beweglich ist auch die feuerstarke Artillerie der Nod, muß vor Inbetriebnahme jedoch im Boden verankert werden. Der kleine Schlachtpanzer richtet weniger Schaden an, kann sich dafür aber bis zur Turmspitze einbuddeln, um so ein schlechteres Ziel abzugeben. Für den Luftkrieg steht zudem noch ein Gleiter außerirdischer Herkunft zur Verfügung, dem die GDI mit zwei verbesserten Varianten ihres Orca-Helikopters begegnet. Obendrein haben die Entwickler der zukünftigen Weltpolizei den aus „Dune 2000" entliehenen Flugtransporter „Carryall" spendiert. Zu guter Letzt gibt es hüben wie drüben noch je eine Spezialeinheit: Der „Ghoststalker" sammelt als GDI-Spion Informationen in den Reihen des Feindes, der „Fahrzeugdieb" reißt sich in Nod-Diensten Vehikel aller Art unter den Nagel.



Die mobile Sensoreinheit mag teuer sein, ist aber unentbehrlich zum Entdecken subterraner Aktivitäten



Über die Randleiste rechts im Bild lassen sich pro Seite wieder rund 16 Gebäude und ebenso viele Einheiten erschaffen



Ionenstürme, Tauwetter oder simpler Beschuß sorgen für teilweise strategisch wichtige Änderungen im Terrain

Steuer frei!

Daß Einheiten via Maus markiert und per Hotkey zu jederzeit wieder aufrufbaren Kampfgruppen gebündelt werden können, ist eine Binsenweisheit des Genres. In C&C 3 wird dabei neuerdings der Zielort jeder Einheit mit einem Strich quer durch die Landschaft visualisiert. Anfänglich sorgt das zwar für Verwirrung, entpuppt sich jedoch bald als wertvolle Spielhilfe. Denn es können nun Waypoints völlig frei plaziert und von jedem beliebigen Truppenteil genutzt werden. Eine weitere Neuheit hat sich Westwood beim Blizzard-Konkurrenten „Starcraft" abgeguckt: Der Produktionsausstoß von Kasernen und Fahrzeugfabriken läßt sich an immer wieder neu bestimmbaren Sammelpunkten konzentrieren.

Ansonsten hat Command and Conquer ja nicht umsonst die Standards für Steuerung von Echtzeitstrategie gesetzt: Maus und Zugrahmen leisten hervorragende Dienste im Tiberium-Konflikt, wenige Hot-Keys genügen für Zeitersparnis – etwa, wenn man schnell zur Basis zurückblenden oder die nächste Einheit markieren möchte. Kampferfahrung der Untergebenen macht sich zudem durch mehr Tempo, erhöhte Schußkraft oder verstärkte Panzerung bezahlt, was den Einsatz von Sanitätern und (auf Nod-Seite sogar mobilen) Werkstätten zum taktischen Element erhebt.

Echtzeitstrategie im Vergleich









	C&C 3: Operation Tiberian Sun	C&C 2: Alarmstufe Rot	Starcraft	Earth 2150
Hersteller	Westwood	Westwood	Blizzard	Topware
Umfang	2 Parteien/Kampagnen mit je 25 Missionen	2 Parteien/Kampagnen mit je 14 Missionen	3 Parteien/Kampagnen mit je 10 Missionen	3 Parteien/Kampagnen mit je 30 Missionen
Grafik	2D-Isografik mit Voxel-Einheiten in 640 x 480 Pixeln	2D-Isografik in 320 x 200 oder 640 x 480 Pixeln	2D-Isografik in 640 x 480 Pixeln	3D-Vektorgrafik in 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixeln
Multiplayer	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 4 via Internet, maximal 8 im Netzwerk	2 Spieler über (Null-) Modem, bis zu 8 im Netzwerk	2 Spieler über (Null-) Modem, bis zu 8 via LAN oder Internet	2 Spieler über (Null-) Modem, bis zu 8 via LAN oder Internet
Missionseditor	Zufallsgenerator	nein	ja	ja
Erscheinungstermin	bereits erhältlich	bereits erhältlich	bereits erhältlich	ab September 1999





Über Sammelpunkte können „Frischlinge" jetzt direkt aus der Fabrik ins Schlachtfeld beordert werden; der schmale Balken gibt den Zustand des Gebäudes wieder

Pro & Kontra

* Neue Einheiten ermöglichen neue Taktiken
* Dritte Partei greift computergesteuert in Konflikt ein
* herausragendes Missionsdesign
* Gelände und Wetter gut integriert
* praktisches Waypointsystem
* perfektionierte Steuerung
* aufwendige Zwischensequenzen

* kaum echte Innovationen
* kein True-Line-of-Sight
* veraltete Iso-Grafik ohne Zoomfunktion

Umgebung und Wetter

...spielen eine wichtigere Rolle den je. So können Brücken zerstört und neuerdings von Ingenieuren wieder errichtet werden. In Winterszenarien sind gefrorene Gewässer befahrbar, doch bei Tauwetter warnen Knackgeräusche vor der drohenden Bruchgefahr – auch Feindbeschuß kann zu gefährlichen Rissen im Eis führen. Und Ionenstürme mögen zwar nie länger als drei Minuten andauern, doch legen sie während dieser Zeit praktisch das gesamte High-Tech-Kriegsgerät wie Schwebepanzer oder Laserbatterien lahm. Schlußendlich gibt es noch Asteroidenhagel, die einerseits zufällig Tiberium über das Terrain verstreuen, andererseits tiefe Löcher in die Umgebung reißen.

Landschaftliche Umgestaltung durch Beschuß (es entstehen kleine Krater, Bäume fangen Feuer) ist an der Tagesordnung, die taktische Nutzung des Geländes sollte es ebenso sein: Bergauf kommen die Einheiten langsamer voran, bergab kullern Handgranaten. True-Line-of-Sight hat C&C 3 allerdings nicht zu bieten, weshalb man auf Anhöhen auch keinen besseren Überblick auf die bis zur Erkundung abgedunkelte Karte hat als in der Ebene. Das ist eigentlich nicht mehr ganz zeitgemäß und somit ein bißchen schade, wird aber von den nunmehr sehr realistisch über kleinste Bodenunebenheiten rumpelnden Voxel-Einheiten zumindest optisch wettgemacht.



Die zerklüftete Landschaft ist wieder bis zu Erkundung abgedunkelt, Kriegsnebel kann lediglich bei Multiplayer-Schlachten zugeschaltet werden



Wohin des Wegs: Neuerdings zeigen Striche das über Waypoints definierte Reiseziel jeder Einheit

Kleines C&C-Lexikon

Die Global Defence Initiative (GDI) ist ein militärischer Staatenbund, dessen Existenzberechtigung theoretisch in der Sicherung des Weltfriedens liegt – praktisch geht es ihm um die Bekämpfung der Nod-Bruderschaft.

Die Bruderschaft von Nod hat sich unter der Führung ihres Oberbefehlshabers Kane über Jahre hinweg zu einer starken Armee entwickelt. Kane kämpfte bereits an der Seite Stalins und verschwand einst auf mysteriöse Weise während der vermeintlich finalen Schlacht gegen die GDI. Seine Leiche wurde nie gefunden, jetzt scheint er wieder aktiv zu sein.

Tiberium wurde gegen Ende des 20. Jahrhunderts erstmals am Fluß Tiber gefunden – daher auch der Name dieses Minerals, das sich seither über den gesamten Globus ausgebreitet hat. Die „Tiberium-Blume" verwandelt praktisch alle im Boden vorkommenden Mineralien in hochenergetische Kristalle, die mit Förderfahrzeugen eingebracht werden können. Neben dem grünen Tiberium hat sich neuerdings eine blaue Abart entwickelt, die bei Beschuß explodiert.

Intelligente Technik

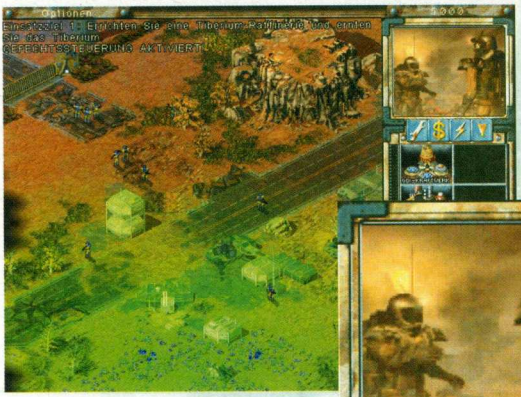
Beeindruckend, wie sehr die Cleverneß der CPU-Gegner gegenüber den Vorgängerprogrammen zulegen konnte. Da trottet kein Stoßtrupp mehr stur ins Sperrfeuer, dafür bläst Commander Computer oft genug zielsicher zur Attacke auf den schwächsten Punkt der Spielerbasis. Und Kanonen oder Panzer nehmen stets den gefährlichsten Angreifer zuerst ins Visier. Lediglich die KI der Sammler ließ im Test zu wünschen übrig: Vor einem Engpaß verharrten gleich drei Maschinen, bis sie von Hand umgeparkt wurden.

Spielbarkeit ist hier also das große Zauberwort, dem sich auch die Präsentation zu beugen hat: Die Auflösung liegt unabänderlich bei 640 x 480 Pixel, die Grafik kann weder gezoomt noch rotiert werden. Dafür ist verlorene Übersicht nie ein Thema, außerdem versöhnen Effekte wie Rauch, Explosionen und Tag-Nacht-Wechsel ein bißchen mit der altbackenen Darstellung. Die deutschen Rückmeldungen und Kampfinfos, die Geräusche und die Begleitmusik tragen ebenfalls zur martialischen Atmosphäre bei. Nicht zu vergessen, daß dank der etwas spartanischen Präsentation auch kleinere Systeme zum Zuge kommen: Ein P166 mit 32 MB RAM genügt vollauf, die 3D-Karte kann man (im Regal) stecken lassen.



In den 50 Missionen der beiden Kampagnen kommen verschiedenste Untergründe und ein paar Lichteffekte zum Einsatz – ein P166 ohne 3D-Beschleuniger genügt







Kommen während eines Einsatzes neue Befehle herein, wird die Karte zugunsten einer kleinen Animation ausgeblendet

Schlußappell

Das Fazit fällt leicht: Mit Command & Conquer hat die Echtzeitstrategie klassischen Zuschnitts ihren Siegeszug einst begonnen, mit Command & Conquer erreicht das Genre jetzt seinen Zenit. Doch auch wenn neue Taktiken die alte Begeisterung wieder entfachen, wird der bereits angedachte Teil vier der Saga mit den herkömmlichen Stilmitteln wohl nicht mehr auskommen – denn die reizt Operation Tiberian Sun bis an die Grenzen aus. (rf)

Warum keine Endnote?

Wenn Sie diesen Artikel lesen, sollte das Spiel bereits in den Läden stehen. Dennoch schickte Publisher Electronic Arts der Presse keine Testmuster, sondern lud nach Duisburg ein, wo Journalisten das Programm vor Ort in Augenschein nehmen konnten – zwar hatten wir genug Zeit für die Recherche harter Fakten, aber zu wenig, um endgültig ein Urteil über die Langzeitmotivation abgeben zu können. Das reichen wir in der kommenden Ausgabe nach; bis dahin gilt aber: Fans des Genres können mit dem Erwerb kaum einen Fehler machen.

Ganz persönlich

Seit dem 4. August existiert die Goldmaster; jene Version also, die zur Duplikation ins Kopierwerk und dann weiter in den Handel wandert. Addiert man noch eine Woche zum Ziehen von Testkopien und den Versand, hätte uns ein Muster immer noch weit vor Mitte August und damit dem Redaktionsschluß dieser Ausgabe erreicht. Wir hätten den wichtigsten Strategietitel des Jahres durchspielen und eine fundierte Gesamtnote vergeben können. Statt dessen ließ man die gesamte deutsche Spielepresse in Duisburg antreten, wo naturgemäß nur für begrenzte Zeit Rechner zur Verfügung standen – warum, wenn das Spiel doch bereits am 26. August offiziell veröffentlicht werden soll? Als Mittel gegen Piraterie hat die dubiose Praxis versagt: Raubkopien waren schon eine Woche davor im Umlauf.



Richy

So ärgerlich die Begleitumstände dieses Tests sind, so erfreulich war ein Spielerlebnis in Duisburg: Kaum hatte ich meine Basis mit den wichtigsten Gebäuden ausgestattet, schon marschierte der Feind mit seinen Kampfrobotern ein – es war dies freilich kein CPU-Kommandant, sondern Brett Sperry, der Westwood-Boß höchstpersönlich! In der kurzen Zeit konnte mein prominenter Gegenspieler sein HQ natürlich kaum gesichert haben, weshalb meine wenigen Fußsoldaten in Begleitung eines Ingenieurs leichtes Spiel damit hatten, dessen Kraftwerk zu besetzen. Eilends errichtete Laserstellungen und eine Kaserne für zusätzliche Ingenieure ließen dem verblüfften Westwälder keine Chancen im Multiplayer-Krieg: Nach genau 8 Minuten und 46 Sekunden hatte der Joker über den Hersteller triumphiert!



Jack

Command & Conquer 3
(Westwood/Electronic Arts)

Klassische Echtzeitstrategie in Perfektion: der Höhepunkt eines Genres!

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

?



Grafik	70%
Sound	76%
Steuerung	89%
Motivation	?

Datenträger	2 CDs, Speicherbedarf der Verkaufsversion noch offen
System	ab einem P166 mit 32 MB und Win 95/98
Grafik	Iso-Grafik in 640 x 480 Pixeln, gerenderte Zwischensequenzen
Sound	deutsche Sprachausgabe, Effekte und Begleitmusik getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 über Internet, maximal 8 im Netzwerk
Online-Info	www.westwood.com

DARKSTONE

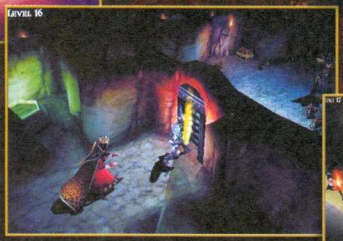
Tauchen Sie ein in die Welt von Darkstone und sagen Sie Ihrem früheren Ich Lebewohl ...





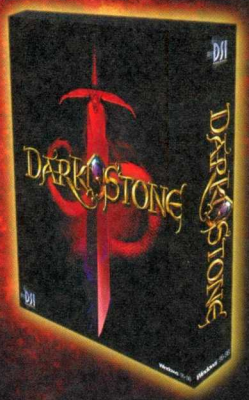








- *Freuen Sie sich auf dieses actiongeladene Rollenspiel. Erleben Sie faszinierende Abenteuer in einer komplett in 3D gehaltenen Phantasiewelt voller Helden.*
- *Die neueste 3D-Technologie mit intuitiver, benutzerfreundlicher Oberfläche macht dieses Spiel außerordentlich leicht spielbar.*
- *Steuern Sie 2 der 8 verfügbaren Charaktere gleichzeitig.*
- *Atemberaubende Grafik und Spezialeffekte in Echtzeit.*
- *Mehrspieler-Modus für bis zu 4 Spieler über LAN oder Internet.*
- *22 einzigartige Missionen mit 32 Levels. Zur Entwicklung Ihrer Charaktere stehen. Ihnen über 30 magische Zauber und 20 Fähigkeiten zur Verfügung.*
- *Eine zufällige Levelauswahl garantiert grenzenloses Spielvergnügen.*
- *Mehrere Kamerawinkel mit Zoom und 360°-Rotation.*





CD-ROM PC Windows 95/98

Delphine Software International, das Delphine-Software-International-Logo, Darkstone und das Darkstone-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Delphine Software International. ©1999. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Microsoft in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

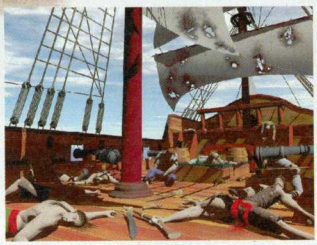
Distribué par ELECTRONIC ARTS

DSI Delphine Software International

www.delphinesoft.com

Unter schwarzer Flagge

Im Kielwasser des Klassikers „Pirates" lief schon so manches Game auf Grund; zuletzt „Der Korsar" unter Infogrames-Flagge. Ob die Freibeuter von Hothouse und Eidos wohl genug Wind in den Segeln haben, um die Fans um ihre Dublonen zu erleichtern?





Renderintro und Zwischensequenzen sind die grafischen Highlights des Spiels

Anno 1625 geht es los, dann haben PC-Piraten bis zu 100 Jahre Zeit, um sich in karibischen Gewässern einen Namen zu machen. Landratten dürfen sich erst an einem Tutorial versuchen, ehe sie ihre Karriere starten: Mit einer flinken, aber zunächst dürftig ausgestatteten Karavelle können 70 Häfen angesteuert und 14 Güter wie Tabak oder Getreide transportiert bzw. verschachert werden. Doch richtig Freude kommt natürlich erst auf, wenn die Enterhaken gezückt werden…

Meldet der Ausguck ein Segel am Horizont, dürfen die Kanonen geladen und eine Flagge von England, Spanien oder drei weiteren Nationen aufgezogen werden – mit Totenkopfwimpel am Mast wird man kaum auf Schußweite an seine Beute herankommen. Auf einer scrollenden Iso-Karte gilt es nun, den gegnerischen Pott auszumanövrieren und ihm ein paar Breitseiten mit einem halben Dutzend Munitionsarten zu verpassen.

Rum und Ruhm auf sechs Millionen Quadratmeilen Karibik

Sollten die Männer anschließend nicht in Enterlaune sein, sorgt ein Feuer am eigenen Kahn schnell für einen Motivationsschub. Der Kampfverlauf wird aber bloß als simples Zahlenspiel präsentiert, an dessen Ende man die überlebenden Feinde entweder kielholen läßt oder samt Schiff in die eigenen Reihen übernimmt.

Grafisch geben jene Echtzeitschlachten mehr her, in denen man Hafenanlagen stürmt, um sie zu plündern, niederzubrennen oder mit einem eigenen Gouverneur zu besetzen. Musik und Rückmeldungen sorgen dabei für passende Akustik, eine eingängige Maussteuerung sorgt für Komfort an Bord. Hätten die Designer jetzt noch für mehr frische Ideen gesorgt, wäre das Urteil wohl enthusiastischer ausgefallen. So aber hat die Welt nur eine weitere Variante der 1987 von Sid Meier ersonnenen Spielidee mehr – wenn auch eine recht komplexe. (rf)



Anno 1625: 100 Jahre Handel und Händel auf sechs Millionen Quadratmeilen Iso-Karibik stehen bevor

Städte und Häfen werden in Manier von Echtzeitstrategie erobert

Unter schwarzer Flagge
(Hothouse/Eidos)

Solide, aber einfallsarm: Ein illegitimer Sproß von Sid Meiers großem Klassiker „Pirates!"

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

67%



Grafik	62%
Sound	70%
Steuerung	75%
Motivation	64%

Datenträger	1 CD, 590 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
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.eidos.com

Plug & Surf



USB – So schnell waren Sie noch nie online!

Mit den neuen USB-Modems und USB-ISDN-Adaptern von ELSA kommen Sie schneller ins Internet als je zuvor. Just Plug & Surf! Der Rechner muß nicht mal ausgeschaltet werden. So machen Internet, Homebanking, Faxen und E-Mail erst richtig Spaß.

- Plug & Surf – einfach einstecken und loslegen
- Hot Plugging – Installation auch bei laufendem Rechner
- Flexibler Einsatz, da Betrieb an allen USB-fähigen PCs möglich
- Automatische Erkennung und Konfiguration unter Windows® 98
- Sie haben die Wahl: 56k-Modem oder ISDN-Adapter



ELSA MicroLink™ 56k USB	**199,– DM***
ELSA MicroLink™ ISDN USB	**199,– DM***

*unverbindliche Preisempfehlung

Im neuen ELSA-Design-Gehäuse:
56k-Modem: ***ELSA MicroLink™ 56k USB***
ISDN-Adapter: ***ELSA MicroLink™ ISDN USB***

Demnächst im gut sortierten Computer-Fachhandel und bei:

SATURN · MediaMarkt · KARSTADT · RED ZAC · VOBIS · ProMarkt

ELSA

www.elsa.de

ELSA AG · **Sonnenweg 11** · **D-52070 Aachen** · **Service-Hotline** +49-(0)241-606-5117 · **Service-Faxline** +49-(0)241-606-5199

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

Produktinfo 014



Erst im Januar eroberten Rundenstrategen am PC das „Chaos Gate", schon schwingen SSI und Mindscape erneut den digitalen Kriegshammer im Brettspieluniversum von Games Workshop. Für den Kopf gibt es ausgeklügelte Gegner-KI, für die Augen wieder altbackene Sechseck-Isometrie.





Ein kurzes Renderintro stimmt auf den Kampf gegen imperiale Truppen und biomechanische Tyraniden ein

Der Hammer für Fans

Ferne Zukunft, wenig taktische Auswahl: In den 24 Missionen der Kampagne zieht man für die menschenähnlichen Eldar in den Krieg gegen imperiale Truppen und die biomechanischen Tyraniden – wer dem Feind unter die Arme greifen möchte, kann dies nur in 40 Einzelszenarien tun. Drei Schwierigkeitsgrade und ebenso viele Banner stehen eingangs zur Wahl. Dann werden sogenannte Glory-Punkte gegen Truppenteile (52 verfügbare Einheiten) getauscht, die sich fortan mit bis zu 38 verschiedenen Feind-Typen herumschlagen.

Nach einem kurzen Briefing geht es an die dreifach zoombare Iso-Front, wo im Rundenrhythmus Aktionspunkte vergeben werden: Zwischen Angriff und Rückzug darf es den Soldaten, Panzern, PSI-Kriegern usw. nicht an strategischen Winkelzügen fehlen, weil die Programmroutinen des Klassikers „Panzer General 3D" hochkarätige CPU-Widersacher stellen. Besonderes Augenmerk sollte gegnerischen Tempeln, Städten und Forts gelten, da deren Einnahme mit Waffen-Upgrades oder zusätzlichen Einheiten belohnt wird. Siegern winken zudem weitere Glory-Punkte für frische Truppenteile, Verlierer müssen den jeweiligen Auftrag wiederholen.

Kriegsnebel ist am Bildschirm nicht zu sehen, dennoch können sich die ziemlich groß gerenderten Feinde darin verstecken. Überhaupt ist die schwach animierte Grafik im Konflikt von übermorgen eher von gestern, auch die wenigen Soundeffekte im Spiel und die Sprachausgabe während des Briefings sind allenfalls Durchschnitt. Dafür gefallen die abschaltbare Begleitmusik und das relativ komplexe Gameplay der Kriegsriten ganz gut. Fazit: solide Dutzendware für Fans des Warhammer-Szenarios. (rf)



Zwischen den Schlachten der Kampagne investiert man Siegpunkte in neue Einheiten



Das Iso-Schlachtfeld läßt sich scrollen und dreifach zoomen, ist allerdings kaum animiert

Warhammer 40.000: Rites of War
(SSI/Mindscape)

Iso-Strategie von der Stange mit sehr hoher Feind-KI

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

72%



Grafik	67%
Sound	69%
Steuerung	73%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 540 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Iso-Pixel
Sound	Sprachausgabe im Briefing, Soundeffekte und Musikbegleitung getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.ssionline.com

In dunklen Zeiten braucht es wahre Helden!

www.stormfels.de

RAYMOND E. FEIST'S

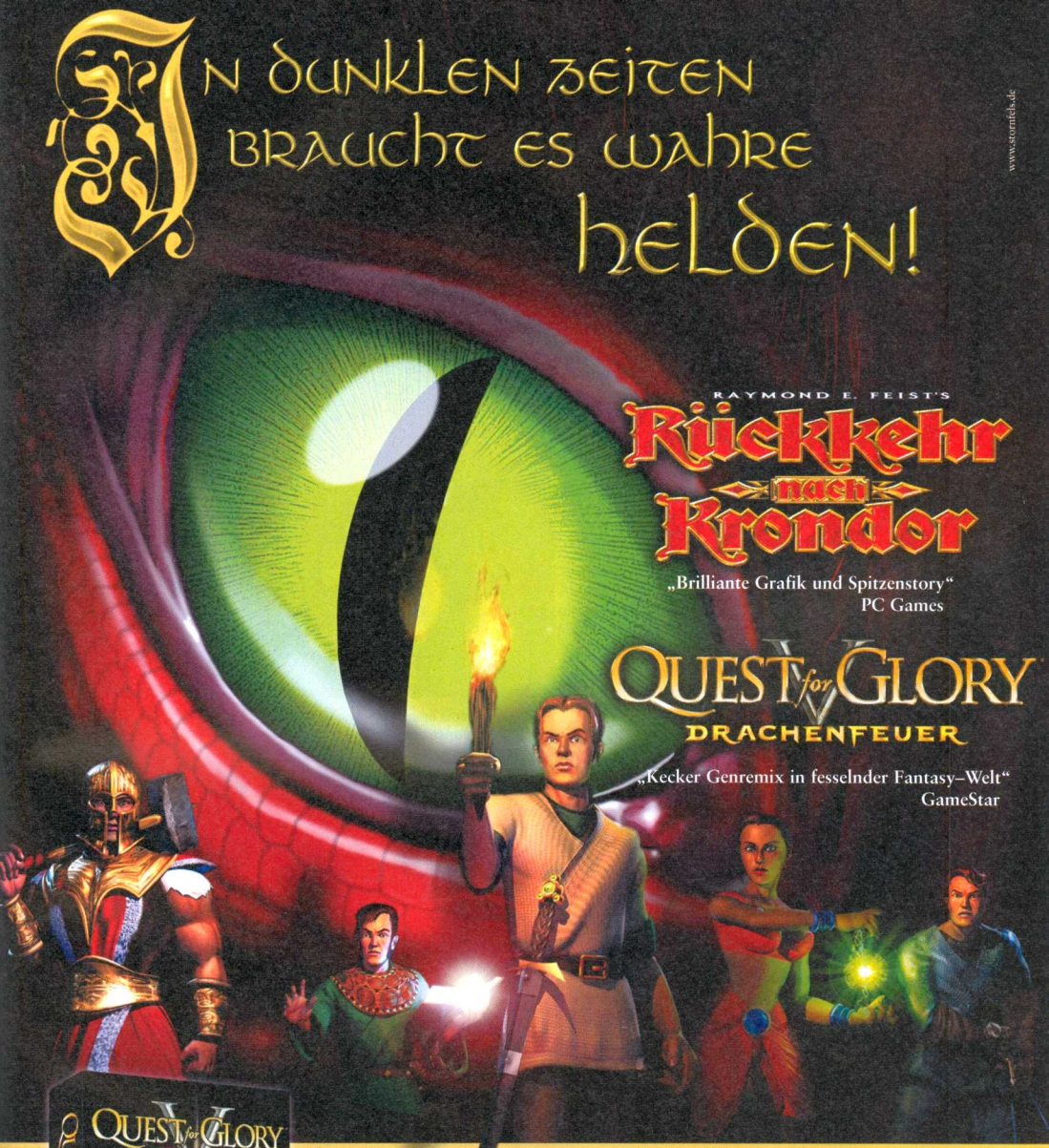
Rückkehr nach Krondor

„Brilliante Grafik und Spitzenstory"
PC Games

Quest for Glory V

DRACHENFEUER

„Kecker Genremix in fesselnder Fantasy-Welt"
GameStar





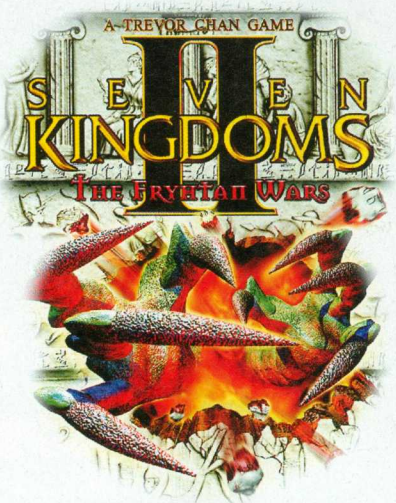
Es gilt sieben Riten der Macht zu bestehen, hunderte Rätsel zu lösen, dutzende Schurken zu besiegen, ein Heiligtum wiederzufinden, einen Drachen zu töten und zwei Königreiche zu retten.

Sind Sie Held genug für zwei Rollenspiel-Abenteuer?

SIERRA™

www.sierra.de

Produktinfo 027



Typische Hongkong-Action ist nicht das Ding der Entwickler von Enlight, trotz ihres Sitzes in der asiatischen Handelsmetropole: 1997 war es Spieltiefe, welche die sieben Königreiche von gängiger Echtzeitstrategie abhob. Das Sequel soll nun auch Einsteigern gefallen.



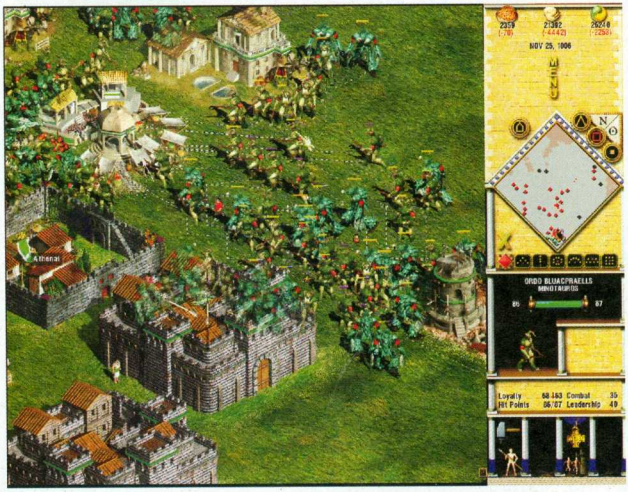
Ein Fryhtan-Nest in voller Blüte, das „monströse" Gegenstück zu einer Menschenstadt



Ungeachtet der Begeisterung seitens der Fachpresse war der Vorgänger kein Erfolg am Massenmarkt – die Optionsfülle erwies sich als zu verwirrend für Gelegenheitsstrategen. Jetzt hat man daher die Wahl: Auf Seiten der Menschen wartet ein noch ausgefeilterer Mix aus Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie, während sich Einsteiger unter den „Fryhtan" wohlfühlen. Die bizarren Monster stillen ihren Blutdurst nämlich bevorzugt auf dem Schlachtfeld, mit Ressourcenmanagement und Handel haben sie wenig am Hut.

Cineastische Zwischensequenzen oder gar mondänen 3D-Schick darf man aber nicht erwarten, die alte Isografik wurde lediglich um eine höhere Auflösung, hübschere Animationen und transparente Gebäude (damit dahinterstehende Einheiten sichtbar werden) bereichert. Dafür stehen statt sieben nun gleich zwölf menschliche Völker zur Wahl, alle mit unterschiedlich gewichteten Talenten in Kampf, Diplomatie, Handel, Forschung und Spionage. Dazu kommen sieben Fryhtan-Stämme, von denen einige (Flug-) Insekten und andere Tiere in die Schlacht schicken können oder besonders firm im Umgang mit Magie sind.

Das „Civilization" der Echtzeitstrategie



No Rush-Hour: Keine Beschränkung der Truppenstärke, doch hohe Unterhaltskosten für militärische Einheiten verhindern simples Überrennen des Gegners

Die Entscheidung für Mensch oder Monster ist aber nur die erste in einer Reihe von Auswahlmöglichkeiten. Der Schwierigkeitsgrad wurde für die Kampagne mit per Zufallsgenerator immer neu berechneten Einsätzen und Karten fünffach abgestuft, für die neun vorgegebenen Szenarien gar siebenfach. Zusätzlich lassen sich Gegneraggressivität, Ressourcenreichtum, die Komplexität des Wirtschaftsmodells und vieles mehr vom Spieler bestimmen. Im Verbund mit dem simpel zu handhabenden Missionseditor steht Wiederspielbarkeit also wirklich außer Frage.

Mag der Einstieg erleichtert sein, Seven Kingdoms macht auch im zweiten Anlauf erst richtig Spaß, wenn man Lust und Zeit

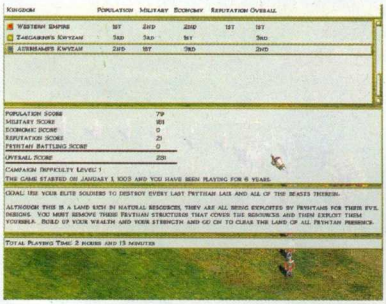
hat, sich auf die vielfältigen Möglichkeiten des Programms einzulassen. Ein Tutorial erklärt zwar über acht Levels hinweg alle grundlegenden Funktionen, doch trotz grundsätzlich durchdachter Steuerung ist nahezu jede Taste des Keyboards mit einem Shortcut belegt. Immerhin hilft die Option, auch im Pausenmodus Befehle eingeben zu können, ungebührliche Hektik zu vermeiden. Unkonventionell wird das Gameplay durch seine Betonung von Diplomatie und Spionage. Einerseits sind da Handels- und Kriegsbündnisse für den Erfolg unabdingbar, andererseits mag ein Agent im feindlichen Lager zum General oder





Ähnlich wie in „Command & Conquer 3" visualisieren Linien die per Waypoints gesetzten Routen der Einheiten

sogar Regenten ernannt werden. Das verspricht Erfolgserlebnisse, wie man sie sonst nur unter Multiplayern kennt. Ähnliches läßt sich auch von der Gegner-KI behaupten, die schon in niedrigen Schwierigkeitsgraden den Vollbluttaktiker fordert. Um so ärgerlicher, daß die eigenen Truppen zwar komplizierten Formationsbefehlen folgen, sich aber trotz Waypointsystem manchmal bereits durch Baumgruppen vom vorgegebenen Pfad abbringen lassen. Fazit: Seven Kingdoms 2 bemüht sich um Nachschub an der Käuferfront, doch der muß sich dann auch um ein komplexes Game bemühen. So komplex, daß es selbst den Freunden von Aufbaustrategie weitaus mehr zu bieten hat, als diese gemeinhin von dem Etikett „Echtzeit" erwarten dürfen. (mt)



Die Monster suchen sich für Angriffe den schwächsten Opponenten aus; die Statistiken zu militärischer und wirtschaftlicher Stärke sollten darum oft gecheckt werden

Mit göttlicher Unterstützung

In Tempeln kann jedes menschliche Volk (Monster sind Atheisten) für individuelle Wunderkräfte beten – hier eine Auswahl.



Baal Hammon (Karthager): erzeugt Erdbeben in ausgesuchter Region



Isis(Ägypter): vergrößert die Population um 15 Bürger pro Stadt



Mars (Römer): steigert die Führungsqualitäten für Generäle um 30 Punkte



Amaterasu (Japaner): exekutiert alle Spione im ausgesuchten Gebiet

Seven Kingdoms 2
(Enlight)

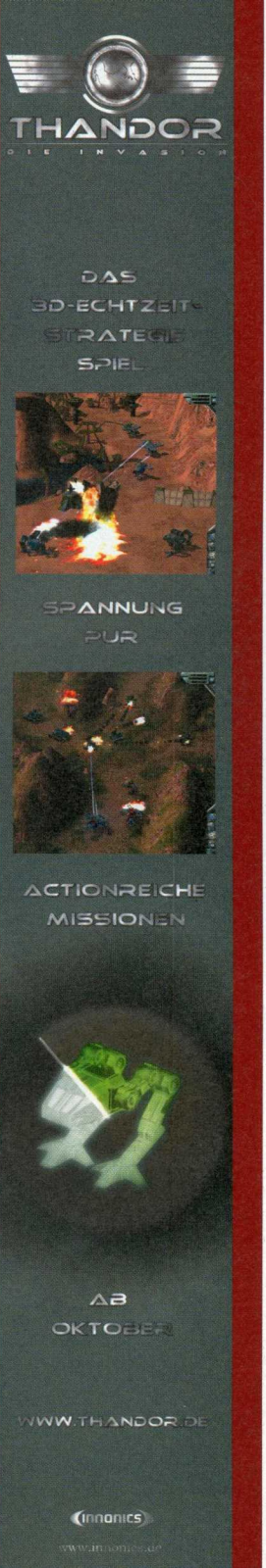
Echtzeitstrategie mit überragender Spieltiefe

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 bzw. 7 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

79%

Grafik	*67%*
Sound	*72%*
Steuerung	*74%*
Motivation	*83%*

Datenträger	1 CD, 163 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel
Sound	12 Audiotracks, Effektlautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 7 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.sevenkingdoms2.com

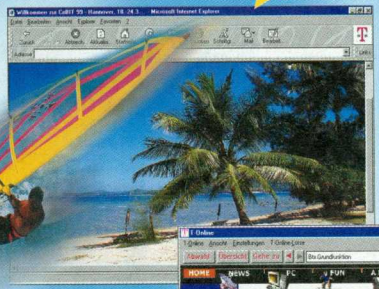


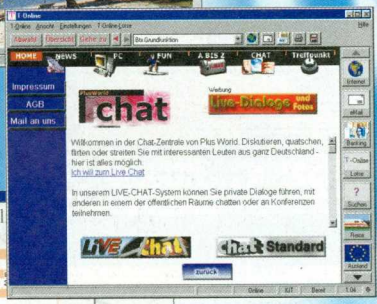
T-Online

Internet-Spitzenreiter in Europa!

20 Online-Stunden
im Wert von 72,– DM von 1&1 im ersten Monat[2].

- ★ Mehr als **3,3 Mio. T-Online Kunden** sind überzeugt.
- ★ Surfen Sie jetzt für **nur 3 Pfennig** im Internet **plus 3 Pfennig Verbindungsentgelt** – jeweils pro Minute und rund um die Uhr!
- ★ Im Grundpreis von 8,– DM sind Monat für Monat bereits **2 Online-Stunden[1]** enthalten.
- ★ 1&1 stellt Ihnen im ersten Monat sogar **noch 20 zusätzliche Online-Stunden[2]** zur Verfügung! Ansonsten fallen lediglich 6 Pf pro Verbindungsaufbau zu T-Online an.
  Ab Software 2.0 und bei Einwahl über die Deutsche Telekom AG sind alle Voraussetzungen dafür erfüllt.
- ★ Online-Banking: Jetzt mit **Internet (HBCI)- und euro-fähiger** Banking-Software.
- ★ **10 MB** Speicherplatz für die **Homepage.**
- ★ Highspeed – mit ISDN bis zu 64 kbit/s und jetzt auch **bis zu 56K** per Modem.
- ★ **E-Mail** – elektronische Post in alle Welt, sekundenschnell und supergünstig.
- ★ **Einwahl** aus rund 150 Ländern **weltweit.**
  (beim internationalen Zugang gelten besondere Preise)

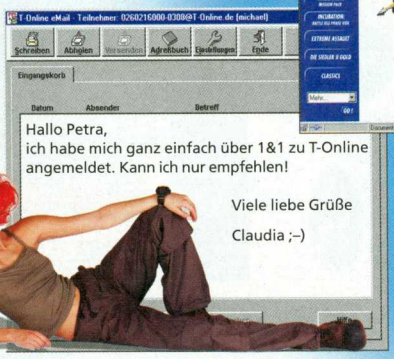












1 Bei Nutzung sind 3,60 DM Nutzungsentgelt und 3,60 DM Verbindungsentgelt enthalten.

2 Bei Nutzung sind 36,– DM Nutzungsentgelt und 36,– DM Verbindungsentgelt enthalten.

Mit 1&1 zu T-Online:

1&1

Jetzt bei T-Online einsteigen!

Zwei Wege führen zum Ziel:

1.

Anmeldung über die Heft-CD:

Online anmelden und für 10,– DM Freieinheiten kassieren!

Alle, die schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich jetzt sofort zu T-Online anmelden. Einfach die Heft-CD einlegen und losstarten! Die neuste T-Online Software erhalten Sie nach Ihrer Anmeldung gratis per Post.

Und das Beste ist:
10 Tage lang keine Grundgebühr zahlen!



2.

Anmeldung per Coupon, Fax oder Telefon

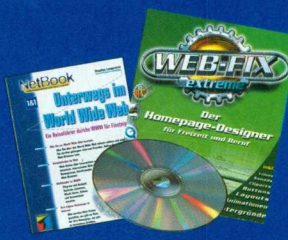
Offline anmelden und Software absahnen!

Sie erhalten exklusiv bei 1&1 das große Start-Paket:

Inklusive: die neueste Version der T-Online Software 2.0x

Inklusive: NetBook, das nützliche Buch mit vielen Tips und Tricks für clevere Surfer

Inklusive: WebFix – das tolle Programm zur Erstellung Ihrer eigenen Homepage



Und falls Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es am besten bei 1&1 gleich mit – zum absoluten Knallerpreis!

PC go! 5/99 KAUFTIP



CONEXANT A Heritage of ROCKWELL Technologies

powered by ELSA

56 k Modem inkl. T-Online Anmeldung

111,–

1&1 SpeedMaster 56k pro – das superschnelle Profi-Modem mit dem neuen ITU-Standard V.90, integriertem Flash-ROM. Highspeed Downloads mit bis zu 56.000 bit/s (V.90 oder K56flex). Fax-Funktion: Senden und Empfangen mit bis zu 14.400 bit/s. Anrufbeantworterfunktion (Voice). Wahlverfahren: Mehrfrequenzwahlverfahren (MFV) Best.-Nr. 5210 (für Windows).
24 Monate Garantie!

T-Online mit ISDN erleben: Special ISDN-Angebote finden Sie unter www.easyisdn.de

K1199001

Bestell-Hotline 01 80-5 00 00 26 (24 Pf/ Min.)

Bitte unbedingt die Kennziffer angeben: 002 109 L

T-Online Bestellcoupon – schnell per Fax 0 26 02/96 -16 11 oder Post versenden!

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an.**

Bitte senden Sie mir das 1&1 Start-Paket bestehend aus T-Online Software, WebFix und NetBook versandkostenfrei zu. Bestell-Nr. 5208

☐ **Zusätzlich bestelle ich das Highspeed-Modem 1&1 SpeedMaster 56k pro für nur 111,– DM** (Best.-Nr. 5210)

... und Zubehör:

☐ Verlängerungskabel (5m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)

☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

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

☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Die T-Online Software, das NetBook und WebFix sind versandkostenfrei.

Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Bei Nutzung des Tarifes T-Online eco entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste folgende Kosten: 8,– DM/Monat für die Zugangsberechtigung inklusive 2 Online-Stunden (bei Nutzung sind 3,60 DM Nutzungsentgelt und 3,60 DM Verbindungsentgelt enthalten). Die Nutzung ab der 3. Stunde kostet pro Minute 0,03 DM Nutzungs- und 0,03 DM Verbindungsentgelt. Hinzu kommen 0,06 DM pro Verbindungsaufbau zu T-Online (auch während der ersten 2 Online-Stunden). Der Tarif T-Online eco gilt ab Software 2.0 und bei Einwahl über die Deutsche Telekom AG. Im ersten Monat stellt mir die 1&1 Telekommunikation GmbH zu den o. g. Bedingungen 20 Online-Stunden zusätzlich zur Verfügung (bei Nutzung sind 36,– DM Nutzungsentgelt und 36,– DM Verbindungsentgelt enthalten). Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Telekommunikation GmbH mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie die Preisliste der Deutschen Telekom Online Service GmbH. Diese können unter 01 80/5 00 00 26 (24 Pf/Min.) abgerufen werden. T-Online bietet einen weiteren Tarif an, über den ich mich unter der o. g. Rufnummer informieren kann.

☒ _____
Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

1&1

1&1 Telekommunikation GmbH
Verlagskooperationen
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur
http://www.online.de

Deutsche Telekom Leistung

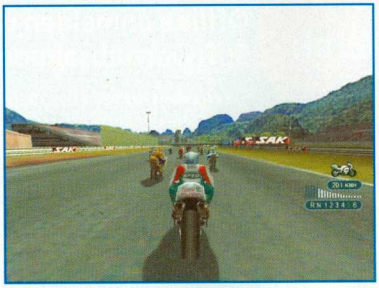
Produktinfo 004

Kennziffer: 002 109L

Verlagskooperation PC Joker

Castrol HONDA WORLD SUPERBIKE TEAM SUPERBIKE 2000

Mit den „Castrol Honda Superbike World Champions" fuhr Interactive Entertainment letzten Sommer 70 Prozentpunkte in der Joker-Wertung ein, jetzt hat man nochmals am Ventil für den Spielspaß geschraubt.



Für Strecken und Maschinen mußten die Designer ihre Phantasie bemühen, lediglich die titelgebende Honda wurde lizenziert



Die wechselnden Wetterverhältnisse machen sich auch im Fahrverhalten bemerkbar



Ein Fall für Rudelraser: Zwei Spieler können sich einen Bildschirm teilen, bis zu sechs im Netzwerk gegeneinander antreten

Intro überflüssig: Der Spieler wird direkt auf den Startbildschirm losgelassen, wo er sich zwischen Übungslauf, Qualifikation und Rennen auf 20 Strecken (darunter so exotische Stadtkurse wie Monaco oder North Allerton) entscheiden darf. Auch an Lizenzkosten wurde gespart, denn bis auf den titelgebenden Flitzer treten hier nur Phantasiemodelle an. Genau wie die Strecken wurden sie aber real existierenden Vorlagen nachempfunden.

Keine Einschränkungen bei den Optionen: Es gibt sechs Schwierigkeitsgrade; Rundenzahl, Schadensmodell und Wetter sind variabel. In der Werkstatt dürfen noch Reifenmischung, Spurversatz, Übersetzung und die Schaltung bestimmt werden, ehe man den anstehenden Lauf aus der Helmkamera oder einer von drei Außenperspektiven verfolgen kann. Chromeffekte, Lensflares und Qualm aus dem 3D-Turbo sowie schön animierte Fahrer auf ordentlich texturierten Maschinen erfreuen dabei das Auge; satter, aber nicht gänzlich realistischer Sound das Ohr. Dank anwählbaren Hilfen für Brems- und Ideallinie weiß die Steuerung schon via Keyboard zu überzeugen, mit (Force Feedback-)Stick oder Lenkrad klappt es noch mal so gut. Ein Splitscreen garantiert zwei Spielern heiße Duelle vor einem Monitor, was will man eigentlich mehr? Originalität vielleicht – aber für den schnellen Pistenritt zwischendurch erweist sich die neue Digi-Honda als recht sattelfest. (rf)

Keine Mark für die Werbung?

Ganz persönlich

Die Honda kommt Gelegenheitsfahrern entgegen: Schnörkelloser Spielspaß bei ausreichend Optionen, aber eben kein Simulationsanspruch. Da paßt auch die Lizenzierung von nur einem Gerät ins Bild, denn der angepeilten Zielgruppe dürften die eingängige Steuerung und der geteilte Bildschirm ohnehin wichtiger sein. Realos sind mit GP 500 auf der Nebenseite somit besser bedient, doch das Genre neu erfunden hat auch der Rennstall von Microprose nicht.



Jack

Castrol Honda Superbike 2000
(Interactive Entertainment)

Optionsreiche Motorradrennen nach bewährtem Schema

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 6 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

74%



Grafik	77%
Sound	69%
Steuerung	78%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 70 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
Sound	Musik nur in den Menüs, Soundeffekte regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am Splitscreen, bis zu 6 im LAN
Online-Info	www.swing-games.de

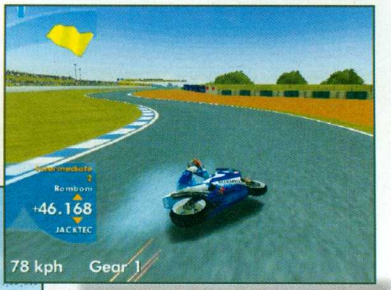
In der 500cc-Klasse sollten sich Fahrer mit Hang zum Realismus wohler fühlen als auf der Arcade-Honda: Microprose hat keine Lizenzkosten gescheut, um eine richtige Simulation auf die Räder zu stellen.

Bereits die rasant geschnittenen Rennvideos im Intro machen Lust auf einen digitalen Grand Prix. Hierfür stehen dann 16 offizielle Teams sowie fünf reale Maschinen (Yamaha YZR 500, Honda NSR 500V, Modenas KR3, Suzuki RGV 500 und MuZ) bereit. Die Feuerstühle können in der Werkstatt nachgebessert und im Optionsmenü mit Fahrhilfen – vom Automatikgetriebe über einen Bremsassistenten bis zur eingeblendeten Ideallinie – versehen werden. Training und Qualifikation sind für die 14 vorhandenen Rundkurse optional, neben der WM werden auch Einzelläufe und Ghost-Fahrten gegen die eigene Bestleistung offeriert. Unterwegs sorgen zehn Kameraperspektiven sowie Einblendungen von Namen und Position für Übersicht, sogar ein Display zur Bodenhaftung läßt sich aufrufen. Die Polygonoptik ist dabei recht schön geraten, besteht aber auf einem 3D-Beschleuniger als Sozius – die höheren Auflösungen sind obendrein für leistungsstarke Rechner reserviert. Per Tastatur und Pad klappt die Steuerung noch am besten, via Lenkrad oder Joystick tut sich der gut animierte Polygon-Pilot mit extremen Kurvenlagen schwer. Und die Unterschiede zwischen den drei Realitätsstufen von „Arcade" bis „Simulation" werden wohl nur Profis wortwörtlich erfahren. Aber für die ist das Programm trotz eher dünnem Surren der hochtourigen Motoren wohl auch gedacht. (rf)

Realismus um jeden Preis?



Virtueller Realismus: Die 14 Kurse und 16 Teams mit fünf verschiedenen Motorrädern wurden lizenzgetreu nachgebildet



Drei Schwierigkeitsgrade, aber alle für Profis: Bereits im Arcade-Modus verzeiht das Programm kaum Fahrfehler



Wenige Sound-, dafür um so mehr Grafikeffekte – leider kein Regen

GP 500
(Microprose)

Realistische Rennsimulation für Kenner und Könner

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

76%



Grafik	79%
Sound	62%
Steuerung	71%
Motivation	76%

Datenträger	1 CD, 123 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigung via Glide oder Direct3D erforderlich
Sound	Musik nur in den Menüs, Soundeffekte regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.microprose.de

Ganz persönlich

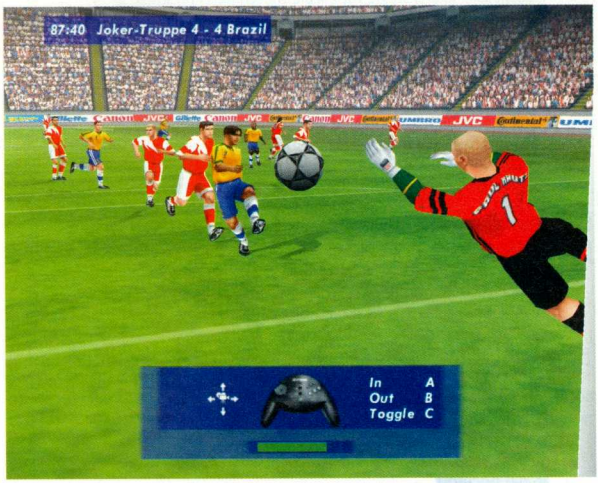
Anderes Spiel, andere Sitten: Während ich bei Castrol Honda Superbike ruckzuck den Bogen raus hatte, brauchte es auf den Originalmaschinen von GP 500 schon tüchtig Einarbeitungszeit, um vorne im Feld mitfahren zu können. Wird hier eine Kurve im Ansatz falsch anvisiert, folgt unweigerlich der Sturz. Beachtlich viel Realismus also – schade bloß, daß er selbst im Arcade-Modus nicht durch freie Fahrt für freie Raser abgefedert wird.



Trille

Microsoft Fußball INTERNATIONAL 2000

Vor drei Jahren haben sich die „Striker" von Rage Software vom Fußball verabschiedet, jetzt war die Zeit reif für ein Comeback: Können die Engländer im Microsoft-Trikot an alte Erfolge im PC-Stadion anschließen?



Dank Editor kein Problem: Paul Kautz rettet gegen Brasilien

Der Name mag neu sein (Originaltitel: „Ruud Gullit Striker"), das Konzept ist es nicht: Spätestens nach zehn Minuten soll jeder Amateur vor dem Monitor seine Jungs voll im Griff haben! Infolgedessen ist es möglich, mit nur zwei Buttons, denen abhängig von der Spielsituation verschiedene Aktionen zugeordnet werden, schnelle Erfolge zu erzielen. Wer gerne selbst entscheiden möchte, ob seine Bälle flach, hoch oder gezielt getreten werden, darf freilich auch die komplette, im Stil von „FIFA Soccer" gehaltene Padbelegung nutzen.

Auf dem bei Regen, Schnee und/oder Flutlicht bespielbaren Rasen der acht Stadien machen die per Motion-Capturing animierten Kicker zunächst eine gute Figur – daß die „Bundesliga Stars 2000" noch einen Tick besser aussehen, kann man vom Tabellenführer erwarten. Schlimmer sind die hiesigen Schwächen in der KI: Das Spiel ohne Ball ist unprofessionell (gelegentlich bedrängen fünf Verteidiger einen Stürmer) und die Kollisionsabfrage unpräzise – zudem pfeifen die Schiedsrichter gerne bei laufendem Angriff zur Halbzeit.

Rasenteppich mit kleinen Fehlern

Daß die Bolzerei für maximal acht Teilnehmer dennoch ihren Reiz hat, liegt an den acht Spielmodi (Freundschaftsmatch, Liga, diverse Länder-Cups, klassische Begegnungen) und einem Editor, mit dem sich die 80 vorhandenen Nationalteams komfortabel nachbessern oder ganz neue erstellen lassen. Kein Meilenstein also, aber doch Action-Fußball auf internationalem Niveau. (mz)



Besonders bei Fallrückziehern zeigt sich die ungenaue Kollisionsabfrage



Freistoßmauern lassen sich von Hand positionieren

Fußball International 2000
(Rage/Microsoft)

Variantenreicher Digi-Kick, jedoch ohne Tiefgang

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 69,– DM

71%



Grafik	74%
Sound	68%
Steuerung	76%
Motivation	69%

Datenträger	1 CD, 15, 126 oder 445 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
Sound	deutsche Kommentare, Lautstärke regelbar
Eingabe	Gamepad, Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	4 Spieler gleichzeitig an einem PC, bis zu 8 nacheinander
Online-Info	www.microsoft.com

Ganz persönlich

Sehr englisch, dieser PC-Fußball: Kick and Rush in Reinkultur. Und dann noch Schiris, die jede Blutgrätsche von vorne durchgehen lassen, bei einer seitlichen Attacke aber stets auf Freistoß entscheiden – und mir für das Tackling von hinten prinzipiell einen bunten Karton unter die Nase halten. Das muß man mögen, genau wie die simple Steuerung. Ich persönlich erwarte von einer ernstzunehmenden Sportsim heutzutage aber etwas mehr, sorry.



Markus

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...





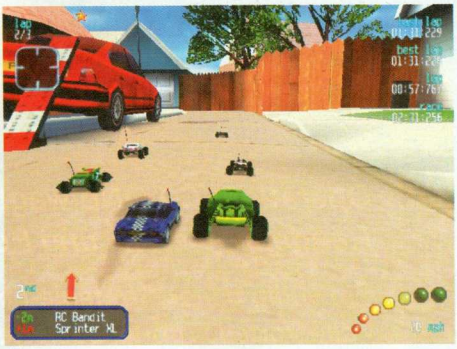


Weitere Informationen unter www.vxsoftware.de oder www.magicbytes.com
Magic Bytes, Immelstraße 38, 33335 Gütersloh, Tel (05241) 701871, Fax (05241) 701875
developed by Virtual X-citement, © 1999 all Rights reserved

MAGIC BYTES

RE-VOLT

Für Arcade- oder Simulationsmodus stellt Acclaim hier 29 ferngesteuerte Vehikel zur Verfügung (darunter sogar ein UFO); mit einem davon geht man die fünf Spielmodi mit ihren 16 Rundkursen an. Gerast wird durch Supermarkt, Vorstadt, Museum oder den Botanischen Garten, wobei Sammelextras wie Elektrokanone, Kleinstrakete und Ölspur der Konkurrenz das Leben schwer machen können.
Aus drei Blickwinkeln bietet die Grafik allerlei Spezialeffekte von den unentbehrlichen Explosionen über Rauch bis hin zu spiegelnden Fußböden. Aus den Boxen kommen derweil (abschaltbare) Begleitmusik und Umgebungsgeräusche. Die Steuerung klappt über Tastatur oder Pad anstandslos, doch Lenkrad oder Joystick sind den Bonsai-Boliden kaum gewachsen. Unter dem Strich ein ganz nettes (und schweres) Game also, aber keine Re-Volution im überlaufenen Rennspielgenre.



Re-Volt
(Acclaim)

Drollige RC-Raserei in 3D

URTEIL: 74%

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

System-konfiguration: ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 1 MB auf der HD

LEGO RACERS

Kinder ans Steuer: Am Bildschirm werden hier Bauklotz-Flitzer samt Piloten aus diversen Einzelteilen zusammengesteckt, um dann auf zwölf Kursen gegen bis zu fünf trickreiche CPU-Kontrahenten oder am Splitscreen gegen das Modell eines Mitspielers anzutreten.
Die vier Modi wie Zeitrennen und Meisterschaft kommen im typischen Lego-Look daher, also mit Piratenschiff oder Raumbasis als Strecken und Sam Grant oder Rob'n'Hood als Grinsegegnern. Trotz erforderlichem Direct3D-Beschleuniger fehlt es der Grafik etwas an Details, nicht aber an Perspektiven (drei sind anwählbar) und Tempo. Nette Musik, witzige Sounds, eine gute Steuerung via Tastatur oder Joypad sowie fünf aufrüstbare Sammelboni (etwa Schutzschilde oder Kanonenkugeln) sorgen für unterhaltsamen Zeitvertreib bei jung und alt.



Lego Racers
(Lego Media/High Voltage Software)

„Kinderwagen" für „Steckrüben"

URTEIL: 64%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 59,– DM

System-konfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

SEGA RALLY 2

Lange war er angekündigt, nun ist der Spielhallenraser zumindest auf US-PCs gelandet. Die vier Rundkurse des Vorgängermodells wurden dabei auf 16 erweitert, der Fuhrpark aus anfänglich acht originalen Rallyefahrzeugen läßt sich durch Siege in zehn Mini-Meisterschaften aufstocken. Zeitfahrten, Duelle am Splitscreen sowie ein Netzwerkrennen für bis zu vier Piloten gibt es obendrein wieder.
Auch die Grafiker haben ihre Hausaufgaben gemacht. Dank vorausgesetztem Direct3D-Beschleuniger flutschen die schön ausgeleuchteten Strecken flüssig unter den detailliert modellierten Karossen hinweg. Schade bloß, daß weder Maus noch Pads oder Lenkräder korrekt unterstützt werden – gerade wo die Automatenvorlage für ihr geniales Force Feedback bekannt ist: Aber man kann wohl nicht alles haben…



Sega Rally 2
(Sega)

PC-Adaption des Spielhallenhits

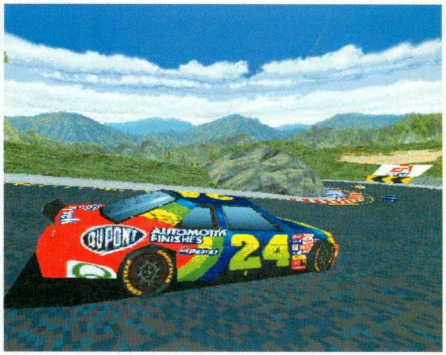
URTEIL: 70%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

System-konfiguration: ab einem P200 mit 32 MB RAM, 90, 190 oder 650 MB auf der HD, Direct3D-Beschleuniger sowie Win 95/98

NASCAR ROAD RACING

Fernab vom üblichen Highspeedoval sollen sich NASCAR-Piloten hier an 13 Rundkursen in den USA und Japan versuchen. Zur Wahl stehen 26 originale Fahrzeuge und Piloten der amerikanischen Rennserie; Spoiler, Schaltung und Tankinhalt können vom Spieler der jeweiligen Strecke angepaßt werden. Es folgen (optional) Qualifikation, Rennen und... Enttäuschung.
Mögen die Steuerung via Tastatur oder (Force Feedback-)Lenker und der satte Motorsound nebst abschaltbarer Musikbegleitung noch überzeugen, die lieblose Grafik kann es auf keinen Fall: Ohne die Spur einer 3D-Beschleunigung ruckeln texturierte Fahrzeuge in vier Kameraperspektiven über kaum ausstaffierte Strecken; Reifenspuren sind so ziemlich die einzigen Spezialeffekte. Wer hier ins Cockpit klettert, sollte daher nicht anspruchsvoll sein.



NASCAR Road Racing
(Electronic Arts)

Unspektakuläre NASCAR-Variante

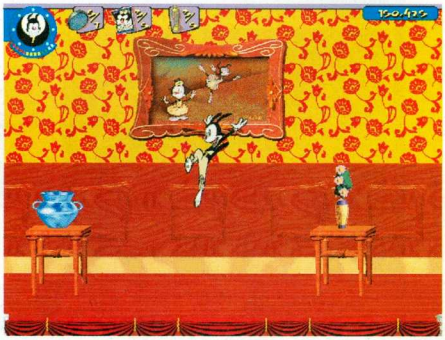
URTEIL: 58%

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

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 130 MB auf der HD

ANIMANIACS GIGANTIC ADVENTURE

Yakko, Wakko und Dot machen sich in diesem klassischen Jump'n'Run nacheinander auf die Suche nach Filmrollen und Oscars der Warner Brothers. Untermalt von witzigen Soundeffekten, passender Musik und sporadischen Videosequenzen toben die Animaniacs durch elf in mehreren Ebenen scrollende 2D-Welten, deren steriles und farbarmes Design nicht recht zu den verrückten Cartoon-Charakteren passen will. Auch die ruckhaften Animationen entsprechen nicht dem hohen Standard der TV-Serie.
Dafür gibt's Standardgameplay: Je nach Spielfigur werden Gegner mit Amboß oder Baseballschläger bekämpft, während Herzen etc. neue Energie, Unverwundbarkeit usw. bringen. Die Steuerung via Tastatur oder Joypad ist akzeptabel, an einem PC oder per Internet können sich bis zu vier Spieler mit diesem Importtitel vergnügen.



Animaniacs Gigantic Adventure
(Southpeak Interactive)

Etwas sterile PC-Plattform(en) für Cartoon-Stars

URTEIL: 62%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

ATARI COLLECTION 2

Wer erinnert sich nicht gern der Zeiten, als der „Paperboy" noch seine Zeitungen in diagonal scrollenden Vorstädten verteilte, in „Marble Madness" zwei zerbrechliche Murmeln um die Wette kullerten und die Monstergeneratoren von „Gauntlet" auf Hochtouren liefen? Doch hält die Realität der Erinnerung ja leider selten stand...
Außer den erwähnten 8 Bit-Klassikern finden sich noch drei weitere Automatenhits der 80er auf der CD: das Skateboardspektakel „720°", der Panzer-Shooter „Vindicators" sowie das apokalyptische Car-Combat-Game „Road Blasters". Alle zeigen sie eindrucksvoll, wie der Zahn der Zeit gerade an Computergames nagt – die simplen Spielideen wissen heute nicht mehr zu fesseln, piepsende Sounds und VGA-Optik tun ein übriges. Ein Sextett von zweifelhaft historischem Wert.



Atari Collection 2
(Midway/GT Interactive)

Arcade-Sixpack für Nostalgiker

URTEIL: 36%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 50,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P100 mit 16 MB RAM, 1, 67 oder 283 MB auf der HD und Win 95/98

DARK SECRETS OF AFRICA

Archäologe Howard Hawk ist anno 1874 auf der Suche nach Relikten wie dem Schwert Gilgameschs. Die Expedition zum Schwarzen Kontinent umfaßt 48 Missionen und wird mit gefundenen Edelsteinen finanziert. Immerhin benötigt er ja Nahrung, Wasser, Verbandszeug, Fackeln sowie bis zu fünf Begleiter als Träger, Arbeiter oder Söldner.
Per Maus dirigiert man den Trupp durch scrollendes Iso-Gelände wie Sumpf, Dschungel oder Wüste. Mit Fallen und Monstern gespickte Tempel muß der Forscher allerdings ohne seine Tagelöhner erkunden – mangels Multiplayer-Option sind auch keine menschlichen Kollegen verfügbar. Dafür gibt es Musik, Geräusche sowie deutsche Sprachausgabe zu hören und Rendersequenzen zu sehen. 16 Zaubersprüche und Rollenspielelemente machen dieses Abenteuer interessant: Indy meets Diablo.



Dark Secrets of Africa
(New Generation Software/ Magic Bytes/THQ)

Unterhaltsame Iso-Expeditionen

URTEIL: 71%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 600 MB auf der HD

BATTLE OF BRITAIN

Die Luftschlacht um England anno 1940/41 mal nicht in einem Flugsimulator, sondern als Rundenstrategie: Akkurat nachgebildete Einheiten müssen mit der Maus auf einer zoom- und scrollbaren 2D-Karte des historischen Luftraums plaziert und ihre Routen geplant werden. Die Gefechte um militärische oder zivile Ziele dürfen dabei den gesamten Krieg, einen Monat, eine Woche oder auch nur einen Tag umfassen.
Otto Normalkommandant dürfte freilich bereits nach zehn Minuten die Nase voll haben, denn hier tut sich wenig – kaum Animationen, kaum Begleitsounds, bloß bei kriegswichtigen Ereignissen mal ein Videoschnipsel. Hardcore-Strategen indessen werden mit den geliebten Statistiken geradezu zugeschüttet und können auch gegen einen Kumpel per E-Mail spielen. Alles in allem eine staubtrockene Angelegenheit.



Battle of Britain
(Take 2/Talonsoft)

Rundenstrategie für ewig Gestrige

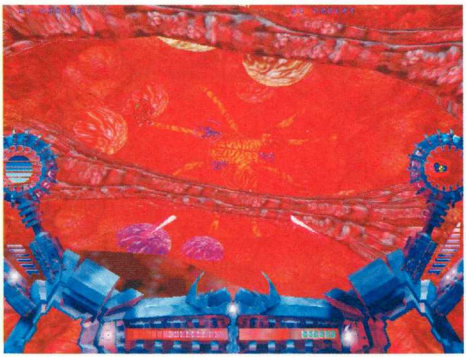
URTEIL: 49%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Hardcore-Strategen
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P166) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

DEAD RECKONING

Wenn sich Außerirdische langweilen… zwingen sie entführte Menschen, um das Schicksal ihrer Welt zu spielen! In 15 Arenen finden diese Deathmatches zwischen je drei Erdlingen und einer Troika aus 25 Aliens statt. Dabei flitzt man in acht Schiffen durch eine Art abgespecktes „Descent 3" und läßt Laser, Raketen oder Sammelextras wie Smartbombs sprechen.
Multiplayer-Action für Solisten also, das hört sich nicht nur wegen der Techno-Begleitung und markerschütternder Soundeffekte ganz gut an. Dank Direct3D-Unterstützung für bunte Lichter und hübsche Texturen sieht es auch ganz gut aus, im Softwaremodus noch passabel. Nur erweist sich die Steuerung via Tastatur, Maus oder Stick als zu umständlich. Und die bis zu acht Teilnehmer per Internet oder Netzwerk finden ja reichlich Top-Games am Markt.



Dead Reckoning
(Software Exclusiv/ Piranha Interactive)

Deathmatches (auch) für Solisten

URTEIL: 66%

USK-Freigabe:	ab12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 110 MB auf der HD

① 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h
Sa 9-16 h
② 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

Game It!

99,99 (Inkl. Versand)

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

1. Age of Empire 2* 79,99
2. +dto. & Dashboard 149,99
3. Baldur's Gate 69,99
4. +dto. offizielles Add-On 29,99
5. +beides zusammen: 94,99
6. Chroniken d. schw. Mondes 74,99
7. Diablo 2* 74,99
8. Drakan 69,99
9. Jagged Alliance 2 59,99
10. Kurt 29,99
11. Lego Racers* 74,99
12. Panzer General 4 69,99
13. Pharao (=Caesar 4)* 74,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
Ch. an Tagen vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 24 Stunden bei Ihnen. Bestelle: Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Irrtümmer und Druckfehler.

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

Preise Stand 13.8.99 *= *noch nicht verfügbar am 13.8.*
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!

5th Element 24,99
7th Guest 12,99
A-Train 4,99
Abe's Odysee 24,99
Addiction Pinball 19,99
Airline Tycoon 24,99
Airline Tycoon Add On* 24,99
Akte Europa 29,99
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
Army Men 24,99
Art of War Vol. 1 29,99
Art of War Addon* 29,99
Asteroids 24,99
Atlantis 24,99 P
Attack of Saucerman 29,99
Autobahn Total* 17,99 N
Babylon 5 Info 19,99
Baphomets Fluch 19,99
Baphomets Fluch 2 19,99
Battle isle 2 + Data 22,99
Battle isle 3 24,99
Battle Zone 24,99
bto. Levels 19,99
Betrayal in Antara 19,99
Birthright 19,99
Bleifuss 2 24,99
Bleifuß Fun 19,99
Bleifuß Rally 19,99
Brettspiele 24,99
Bundesliga Man. Gold 14,99
Bundesliga M.Ch.Pack 29,99
C-64 Spiele 29,99
Carmageddon (USK 12) 24,99
Catz 3 24,99
Caesar 1 14,99
Civilization 2 24,99
Civil War General 2 19,99
Colin McRae Rally Classic* 24,99 N
Creature Shock 19,99
Creatures 2 19,99
Dark Reign 19,99
Dark Reign Mission 9,99
Der Industriegigant 24,99
Descent-Freespace: The Great War 29,99 N
Destruction Derby 2 27,99
Diablo 29,99
Deathtrap Dungeon 19,99
Diablo 24,99
Diablo: Hellfire 24,99
Diablo: Diablo!. Tricks 24,99
Die by the Sword 24,99
Die by the Sword Mission 19,99
Die Fugger 2 19,99
Die große Schlacht je 29,99
: Anderthen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail)
Die Kosmicks* 29,99
Die Siedler 2 Gold 24,99
Die Siedler 2 Mission 29,99
Siedler 2: Die Besiedlung 24,99
Dogz 2 29,99
Dracula 19,99
Dragon Lore 19,99
Dune 12,99
Dungeon Keeper Gold 29,99
Dynasty General 24,99
Earthworm Jim 19,99
Eastern Front 29,99
Elisabeth 1 Classic 24,99
Excessive Speed 14,99
Expert Pool 29,99
Extreme Assault 24,99
F1 Grand Prix 2 24,99
F1 Manager profess. 14,99
F 22 Raptor 29,99
Fantasy General 19,99
Fields of Fire 24,99
Flottenmanöver 24,99
Floyd 19,99
G.Police 34,99
Gex 3D 29,99
Glover* 24,99
Gold Games 3 29,99 P
Grand Prix Manager 2 24,99
Hanse 1480 29,99
Heart of Darkness 24,99
Heretic 29,99
Heroes of M&M 2 29,99
Hexen 2 Portal Praevus 29,99
Holiday Island 24,99
Imperialismus 9,99
Imperium Galactica 19,99
Incubation 24,99
Incubation Mission 29,99
Indiana Jones 3+4 29,99
Interstate 76 19,99
Interstate 76 Nitro 24,99 P
Jagged Alliance 2 24,99
J.War 29,99
Kartenspiele 14,99
King's Quest 7 29,99
Knights & Merchants 24,99 P
Kurt 29,99 P
Leisure S. Larry 7 29,99
Lands of Lore 2* 29,99
Lemmings Gold 24,99
Little Big Adventure 1 19,99
Little Big Adventure 2 29,99
Lode Runner Classic 29,99
Luftwaffe Commander 24,99
M1 Tank Platoon 2 24,99
Mana 19,99
Master of Orion 2 19,99
Mayday 29,99
Maxx 1 9,99
M.A.X. 2 19,99 P
MDK 19,99
Mechwarrior 2 19,99
Mech 2 Mercenaries 19,99
Monopoly 19,99
Monopoly Star Wars 32,99
Monster Truck M.2 29,99
Monster 1 29,99
Motorcross Madness 29,99
Moving Puzzle's je 19,99
Nascar 2 + Track Pack 19,99
Need 4 Speed 2 SE 29,99
Nihilist 9,99
Outpost 1+2 19,99
Pandemonium 2 24,99
Panzer Commander 24,99
Pax Imperia 19,99
Perry Rhodan 24,99
Phantasmagoria 1 27,99
Phantasmagoria 2 (ein Index) 29,99
Pinball Classics Vol. 1 29,99
Pinball Classics Vol. 2 29,99
Pizza Connection 19,99
POD 19,99

Unreal Tournement* 69,99
Quake 3* 74,99
Sofort bestellen = Sichere Lieferung

Police Quest SWAT 29,99
Privateer 2: Darkening 24,99
Rainbow 6 Mission Pack 29,99
Pro Pinball: Big Race USA 24,99 P
Rally Racing 14,99
Red Baron 2 Classic 24,99
Resident Evil 1 24,99
Risiko Winsit 29,99
Risiko II Classic 29,99
Robo Rumble 14,99
Settlers 2 Gold 29,99
Sens. World of Soccer 19,99
Seven Kingdoms 19,99
Shadow of Dragonmage 24,99
Shanghai Dynasty 24,99
Sid Meiers Gettysburg 24,99
Silent Hunter Comm. Ed. 9,99
Sim Ant 14,99
Sim Copter 19,99
Sim City Classic 9,99
Sim Farm 14,99
Sim Isle 19,99
Sim Tower 19,99

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

Alpha Centauri	79,99
C&C 3*	99,99
C&C 3 engl.*	a.A.
C&C 3+Dashboard*	149,99
Dungeon Keeper 2	89,99
Sim City 3000	89,99

Speed Busters 24,99
Theme Hospital 24,99 N
Tonka Werkstatt* 24,99 N
Total Annih. Add-On 29,99
Total Annih. Add-On 29,99
Touring Car Championship* 24,99
Transport Tycoon World Ed. 29,99 P
Trivial Pursuit 24,99
Trophy Bass 3 19,99

D-Info 99 29,99

Ultima Race Pro 19,99
Uprising Classic 19,99
Wall Street Trader 24,99
War in the Gulf 9,99
War 2020 19,99
Wargasm 34,99
Warhammer 2 29,99
Warhammer Collection 34,99
Warlords 3 19,99
Wing Commander 4 19,99
Wing Commander 5 29,99
Worms United 19,99
Worms 2 24,99
X-Com - Apocalypse 24,99
2 + Expansion Set 24,99
Yoda Stories 24,99
Zork-Grand Inquisitor 24,99

CD ROM

500cc Grand Prix	39,99
Abe's Exodus	64,99
Abomination*	a.A.
ACM 1918*	69,99
Action Hall of Fame	69,99
Adventure Hall of Fame	44,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	69,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age: Aufstieg Roms	34,99
Age of Empire 2*	**79,99 N**
dto. + Dashboard	**149,99 N**
Alarm für Cobra 2	29,99
Alien v. Predator	74,99
Alien vs. Predator e.	49,99
Alpha Centauri siehe Sonderfeld	
Amerzone*	74,99
Anno 1602 Königsedition	74,99 N
dto: Neue Inseln	29,99
dto: im Namen d. Königs	29,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoss 2	29,99
Apache*	74,99
Army Men 2	74,99
Art of War 2+	69,99
Asse der Tiefe	39,99
Autobahn Raser	29,99
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	69,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
Beides zusammen	94,99
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	29,99
Battle of Britain	69,99

F 16/Mig 29 Bundle	72,99
F18*	64,99 N
Falcon 4.0	54,99
Fallout 2	34,99 P
Family collection	74,99
Fifa Soccer 99	84,99
Fifa 2000*	74,99 N
Fighting Force 2*	a.A.
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	77,99
Flanker 2.0*	69,99
Fleet Command	69,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Force 21*	64,99
Formel 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Fritz 5	69,99
Future Cop	49,99
Gabriel Night 1+2+Lösung	34,99
Galactic	74,99
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99
Game Gallery	69,99
Gangsters	69,99
Gib Gummi Compilation	44,99
Golf Pro	54,99 N
Grand Prix Legends	34,99
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	34,99
Grand Theft Auto Special	69,99
Grand Theft Auto 2*	74,99
Grim Fandango	69,99
Gut gegen Nordsee	42,99
Half-Life dt.	79,99
Half Life Levels	19,99
Hattrick Wins*	69,99
Hazard*	64,99 N
Heavy Gear 2	59,99
Hellcopter	59,99

NFL Blitz*	79,99
NHL 2000*	79,99
N.I.C.E.	49,99
N.I.C.E. 2 Tune Up	24,99
Nightlong	74,99
North vs. South	74,99
NOX	74,99
Official Formula One Racing	74,99
Outcast	79,99
Outlaws	74,99
Panzerelite*	64,99 P
Panzer General 4*	69,99
PC Action Archiv 98	24,99
PC Games Archiv 98	24,99
PC Games Cheats 3	24,99
PC Games Collection	44,99
PR: Die verbotene Stadt	24,99
Pharao, Grab des	64,99
Pharao = Caesar 4*	74,99 N
Pizza Syndicate	69,99
Planscape Torment*	64,99 N
Play the Games Vol. 1	24,99
Play the Games Vol. 2+	64,99 N
Player Manager 99*	64,99
Police Quest: Swat 2	69,99
Populus: The 3rd	79,99
Mission neu	29,99
Powerboat 2*	64,99 N
Premier Manager 99	74,99
Pro 18 Golf	79,99
Quake 3*	74,99
Quest for Glory 5*	74,99
Rage of Mage 2	79,99
Red Baron Tycoon 2	74,99
RR Tycoon 2 Mission	34,99
Rainbow Six Gold	29,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Tom C.	34,99
Rally Championship 99	74,99

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

Battle Zone 2*	74,99 N
Bleifuß 2 Jagerpack	44,99
Bleifuß	29,99
Bleifuß Compilation	39,99
Braveheart	69,99
Brockhaus-Text & Bild 114	99,99
Bundesliga Manager 2000*	74,99
Bundesliga Stars 2000*	89,99
Caesar 3	74,99
Caesar Gold	34,99
Carmageddon 2	69,99
Cart Precision Racing	74,99
Castrol Honda Superbike 2000*	69,99
Catan - die erste Insel	39,99
Civ: Call to Power	**74,99**
Civ 2 Multiplayer	39,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ 2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2 Test of Time	24,99
Civilisation 2: Test of*	**59,99 N**
Close Combat 3	89,99
Commandos 3 Gold	74,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commanche 3*	74,99
dto.: zu Auftrag d. Ehre	54,99
C&C 3* siehe Sonderfeld	
C & C 2 Megabox	59,99
Chronicles of the Monde	74,99
Comm 2: Dark Conf.*	74,99
Cosmopolitan: My Style	34,99
Creatures 2	29,99
Daikatana*	69,99
Dark Colony	69,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Project	69,99
Descent 2	69,99
Descent 3	69,99
Descent Freespace 2*	74,99 N
Delta Force	74,99
Der Korsar	61,99
Der Trainer 2*	44,99 N
Der Verkehrsingant*	a.A.
Die Große Schlacht: Chickamunga	69,99
Diablo + Mission	74,99
Diablo 2*	74,99 N
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	34,99
dto. Mission 2*	64,99
dto. Suchung	69,99
Die Volker	69,99
Discworld Noir	69,99
Dungeon Arena	69,99 P
Drakan*	69,99 P
Dune 2000	69,99
DSF 98/99 Saison Edition	34,99
DSF Golf*	44,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2 - Sieh's Info	
Earth 2150*	**54,99 P**
East front 2*	69,99
Elder Scrolls: Red Guard**	74,99
Eliminator	69,99
Emergency	34,99
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99
European Air War	54,99
Evercuest 2	109,99
Expendable	64,99
F1 Racing Sim 2	29,99
F1 Racing Sim. 2 Addon	29,99

Heroes of M&M 3	69,99
Hidden & Dangerous	69,99
Homeworld	69,99
Hugo 7 Jungle Island	49,99
Hugo Gold	39,99
Hugo XL	44,99
Incoming	44,99

Geheimtip des Monats:

Anno 1602 Königsedition* 59,99
1. Volksmund
2. Mission neue Inseln
3. eine völlig neue Mission
4. alte Missionsnamen
... und das in einer Box!!!
Wer's jetzt nicht holt ist selbst schuld!!

Imperialismus 2	74,99 N
Indiana Jones 5*	69,99 N
Interstate 82*	69,99
Jagged Alliance 2	59,99
Jazz Jus Version	69,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	39,99
Jazz Jack R. Mission	24,99
Jedi Knight + Mission	64,99
Jedi Alliance	14,99
John Madden NFL 2000*	74,99
Judgement Force*	79,99
Kampf um Rom	74,99
KKND 2 - Krossfire	69,99
Land der Hoffnung	24,99
Landis	74,99
Lands of Lore 3	69,99
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99 N
Lego Racers*	74,99 N
Leisure S. Larry Casino	49,99
Le Mans 24	69,99
Links '99 dt.	74,99
Live Wire*	74,99
Lord of Magic + Data	64,99
dto. Legends of Urak	32,99
Lords of Realms 2+Siege P	52,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Magic: Die Sammelkarte	69,99
hierzu: Spells of	34,99
Magic: Duel of Planes	54,99
Mankind	74,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3	69,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99
Midway Arcade*	64,99
MIG Alley	74,99
Might & Magic 1 – 6	49,99
Might & Magic 7*	74,99
Mission Impossible*	74,99
Monkey Island 1+2	29,99
Monkey Island 3	39,99
Moto Racer 2	69,99
Myst Special (1+2)	44,99
Myst 3 (Riven) DVD	74,99
Myth 2	69,99
Nascar 99	74,99
Nations: Fighter Command	64,99 N
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 4	74,99
Newman Haas Racing	69,99

Rayman Gold	34,99
Rebellion	69,99
Reich	69,99
Rent-a-Hero	39,99
Republik	69,99
Requiem	69,99
Revenant*	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Rouge Spear	34,99
Roland Garros: Tennis 99	74,99
Roller Coaster Tycoon	69,99
Ruckkehr nach Krondor	69,99
Rugrats	
Abenteuerpaisk	34,99
Creche Studio	34,99
Rugrats Printshop	34,99
Rugrats Extreme Racing	34,99
SIGA – Age of Vikings	69,99
Santarium	69,99
Schach Company*	69,99
Shadow of the Empire	34,99
Shogo	69,99
Silent Hunter 2*	69,99
Silver	69,99
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Sim City 3000 Addon ab	19,99
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Skout*	69,99 N
Slave Zero*	69,99
Southpark	69,99
Spielelösung: Cheats	24,99
Spielelösung 1 / 2 je	29,99
Sports Car GT	69,99
Sports 97 Bundle	69,99
Squad Commander	69,99
Star Craft	34,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege	69,99
Star Trek	
Birth of Federation	69,99
Captain's Chair	69,99
Klingon Honor Guard	64,99
New Worlds	64,99
Next Gen, Final Unity	64,99 N
Star Fleet Command*	64,99 N
Star Wars:	
Rebellion (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	24,99
Finds	24,99
Dunkle Bedrohung	69,99
Racer	69,99
Squope Squadron	69,99
Streetwars	24,99
Supreme World Champ.	74,99
System-Shock 2*	74,99
Swing Plus	69,99
Techno Mage*	64,99
Weltkriegen in Deutschland	69,99
Silturian Defence	69,99
Thrust - Twist & Turn	69,99
TIPS & TRICKS	24,99
Titanic	69,99
TOCA 2	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 3 Add on	24,99
Tomb Raider 3	69,99
Tonka Joe's Rennbahn	57,99 N
Tonca Werkstatt	69,99
Tonka Rescue	69,99
Topwords	34,99
Total Annihations: Kingsdoms	74,99
Trespasser	74,99

Turok*	69,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
UEFA Manager 2000*	69,99
Ultima Ascension*	74,99
Ultima Online	74,99
Unreal Mission Pack	69,99
Unreal Tournement	69,99
Unreal Tournement US*	74,99
Unter schwarzer Flagge*	74,99
Uprising 2	74,99
Urban Chaos*	a.A.
Verrat, d. verb. Stadt	74,99
Viper Racing 2 50 PS	74,99
Wall Street Tycoon*	64,99
Warcraft 2 +Mission	69,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100*	74,99
Western Front	69,99
Wet Attack	69,99
Wizardry Compilation	37,99
World War 2 Fighters	74,99
Worms: Armageddon	69,99
X–Beyond the Frontier	69,99
X-Com 3	69,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	69,99
X-Wing Alliance	69,99
X.A.R.G.*	69,99

You don't know Jack 2 29,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	74,99
Flight unlimited 3*	74,99
Flyff	69,99 P
F/A 18	64,99
Jf Airline Simulator 2*	154,99
Jf Airline Simulator 2 Scen. Des.	29,99
Jf F/A-18	69,99
Jf Flight Shop	24,99
Jf Flight Sim Planer	49,99
Jf Luftwaffe Collection*	44,99
Szenery	
Bavaria	34,99
German Airports	34,99
German Airports 3	69,99
Mallorca*	69,99

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

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von BMG Ufa/Club Live, Tim 7, Ravensburger, Thola, Cornelson, Oliver Muffin, Terzio, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste Zubehör anfordern

Verbal Commander	**89,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	169,99
F 16 Fighter Stick	169,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	69,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	69,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Gravis Gamepad Pro	39,99
Gamepad Pro (auch USB)	49,99
Grip System	39,99
Joy Pilot	49,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1.0	104,99
Precision Pro 2.0	164,99
Force Feedback 2	209,99
Force Feedback Wheel	239,99
Saitek	
Dashboard	99,99
Cyborg Digital Pad	39,99
Cyborg 3D Digital Stick	129,99
dto.–*zu Flugsimulatoren, Jagdflugzeugsteuerknüppel, auch als USB!*	
R4 Racing Wheel	129,99
Logitech	
R4 Force Feedb. Wheel	229,99
100% Microsoft-kompatibel	
Thrustmaster	
Charger Lenkrad	89,99
Force Feedback Wheel	229,99
Formel 1 Sprint Wheel	129,99
Nascar Super Sport	**149,99**
Formula 1 Lenkrad	169,99
F3 Formel 1 Lenkrad	244,99
Premier Pad	29,99
Top Gun Joystick	119,99

Speicherbausteine
PS/2 + SDRAMs günstig! Tagespreise!
nur Markenware!

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD Creative Labs

SB 128 PCI	**99,99**
SB Live (Value PCI)	**149,99**
dto. + 4 Point Surround	239,99
SB Live PCI	329,99
Guillemot	
Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix (TNT Vanta)	249,99
Xentor 32	349,99
Xentor 64	429,99
Maxi ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99

Action Figuren

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

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

LÄDEN

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

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

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

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

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

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

Szenery
Bavaria 34,99
German Airports 34,99
German Airports 3 69,99
Mallorca* 69,99

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

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

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

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

16761 Hennigsdorf
JE Games
Hauptstr. 4- 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/392030
(gegenüber Discoffee New York)

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/92280 neu!

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Hauptstr. 3 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 – 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
Fischer der Bösszeit 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/35283522

89231 Neu-Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

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

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

95028 Hof
Bgm.-Lu – 09281/141490

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

50.000 BATTLEMECHS

www.battletech3025.com

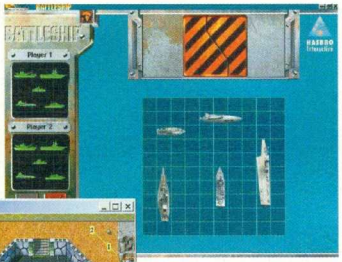


Mit **Multiplayer Battletech: 3025** will die Kesmai Corporation im kommenden Frühjahr Online-Geschichte schreiben, soll es doch das bis dato größte Multiplayergame im Internet werden. Mehr als 50.000 Piloten riesiger Kampfroboter dürfen da gleichzeitig zu Gefechten um die Kontrolle über die „Inner Sphere" antreten. Fünf Clans werden zur Wahl stehen – und jeder Spieler will irgendwann ein Anführer werden…
Je nach Ausgang der 3D-Echtzeitschlachten (zu sehen aus einer Egoperspektive) gewinnen oder verlieren die einzelnen Herrscherhäuser also Land und werden siegreiche Kämpen mit Beförderung sowie neuen Mech-Modellen belohnt. Klingt interessant? Dann bewerben Sie sich doch unter obiger Adresse für den Beta-Test!

KLASSIKER VIA E-MAIL

www.email-games.de

Im Oktober startet Hasbro Interactive die **E-Mail Games**; eine fürs erste sechsteilige Reihe mit Multiplayer-Highlights der Firmengeschichte: „Cluedo", „Trivial Pursuit", „X-Com", „Flottenmanöver" (Schiffe versenken), „Soccer" und „Classic Games" (Schach, Backgammon etc.) werden für je 24,95 Mark feilgeboten und um eine E-Mail-Option bereichert. Nach jedem Zug kann der Spielstand also via Netz zum Hasbro-Server geschickt werden, wo man ihn auswertet und an den bzw. die Kontrahenten weiterleitet. Dabei genügt jeweils ein Originalprogramm; alle anderen Spieler einer Partie kommen via kostenlosem Klient zum Zuge.



Schiffe versenken, eines der ersten sechs E-Mail Games

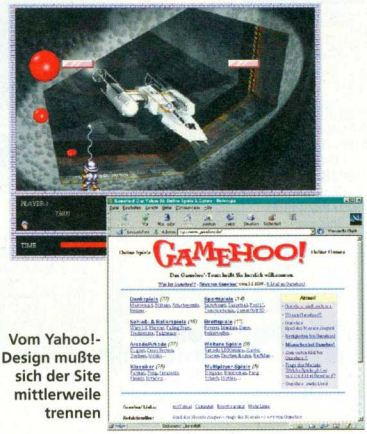


Nur 25 Mark, nur für Mehrspieler: Die E-Mail-Variante von X-Com

NEUES SPIELER-DORADO

www.gamehoo.de

Über 100 Java-Spiele von „Dame" bis „Pong" haben die Macher von **Gamehoo!** auf ihrem Server gesammelt – fein säuberlich nach Kategorien sortiert und mit Wertungen für jedes einzelne Game. Eine Woche nach dem Start wurde der Site jedoch in **OnlineSpiele.org** umbenannt – die Macher hatten sich nicht nur beim Namen, auch beim Site-Design allzu sehr von der bekannten Suchmaschine inspirieren lassen. Kein Wunder, daß Yahoo! Einspruch erhob, betreibt man doch unter games.yahoo.com eine eigene Online-Spielesammlung.



Vom Yahoo!-Design mußte sich der Site mittlerweile trennen

Wußten Sie übrigens

…daß es nicht immer Netscape Navigator oder Microsoft Internet Explorer sein muß? Unter der Adresse www.netcaptor.com finden Sie einen **Alternativ-Browser mit allen wesentlichen Plug-ins**.

…daß es im Internet unter omega.gamenation.com rund **100 Extras für „Need for Speed 4"** (und die Prequels) gibt? Auf den Gratis-Download warten u.a. Autos, Strecken und Editoren.

…daß der kostenlose E-Maildienst von **Fireball (www.firemail.de) jetzt auch Faxe** entgegennimmt? Eingänge können jederzeit herunter geladen und ausgedruckt werden; die Rechnung zahlt der Versender über eine 01805-Nummer.

…daß Sie Ihren Rechner unter www.tomorrow.de/antivirus/ **online auf Viren checken** können? Vorteil: Der Scanner wird vom Hersteller Trendmicro immer auf dem neuesten Stand gehalten. Nachteil: Das Programm ist nicht laufend aktiv.



WWW.PINGTHIS.DE

Die ganze Welt der Onlinespiele

Produktinfo 024

EINE PRODUKTION VON
www.gamesmania.de

GAMES MANIA™
Das Spielemagazin im Netz

Unter www.gamesmania.de gibt's haufenweise Tests und Tips, Previews und News, Charts, Diskussionen und noch viel mehr.

SPONSORED BY
NetPlayer
lieber online als allein
WWW.NETPLAYER.DE

SHADOWBANE

www.shadowbane.com

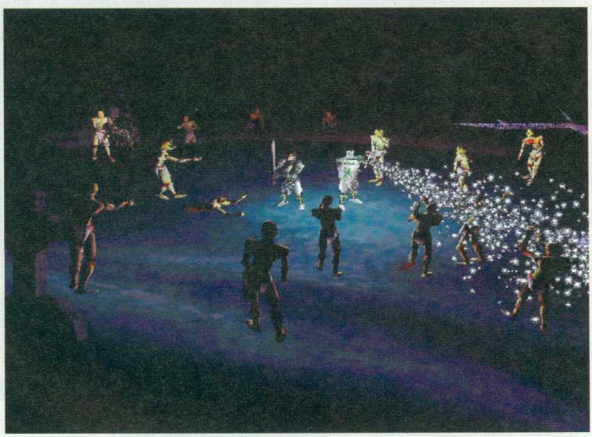
Rechts ein Online-Rollenspiel, links ein Online-Rollenspiel – und das nicht nur auf diesen Seiten: Langsam wird es eng am Markt für das gesamte Genre! Kein Grund für die Entwickler von Wolfpack, ihrer Fantasy Zügel anzulegen.

Auch die Geschichte dieser virtuellen Welt dient genrekonform lediglich zur Festlegung der Rahmenbedingungen: Einst ein Paradies, jetzt Schauplatz von Chaos und Verwüstung – das kennt man. Doch das amerikanische Wolfsrudel hat genug Jahre Erfahrung im Programmieren von MUDs (die „Multi-User-Dungeons" sind die textbasierten Ahnherren des modernen Online-Rollenspiels) gesammelt, um zu wissen, was neueste Technik mit innovativen Details für ein solches Game bedeutet. Und soziale Interaktion aus der Egoperspektive in echtem 3D ist ja nach wie vor nicht alltäglich!

Es kommt noch besser: In ein sich ständig weiterentwickelndes Universum sollen hier immer neue Welten mit unterschiedlichen physikalischen und gesellschaftlichen Bedingungen integriert werden. Ist ein Zauberer in der einen Welt erfolglos, mag er also in einer anderen sehr mächtig sein. Auch werden Charaktere in ihrer Entwicklung nicht durch eine Maximalstufe limitiert, sondern sollen in höhere Existenzformen aufsteigen können. Dazu wird sich ein ausgeklügeltes Gildensystem gesellen, das politische Systeme und soziale Kontrollfunktionen repräsentiert.

3D-Welten für Fortgeschrittene

Kurzum, Shadowbane strebt den Mittelweg zwischen Playerkiller-Freiheit à la „Ultima Online" und dem restriktiven Konzept von „Everquest" an. Ein interessanter Ansatz in der zunehmend uninteressanteren Masse ähnlicher Spiele! (mt)



Die 3D-Egografik von Shadowbane unterstützt Hardwarebeschleunigung

Zwei Fragen an Wolfpack-Gründer Josef Hall



?: ***Eine Frage spaltet die Online-Gemeinde: Wird es erlaubt sein, Mitspieler zu töten?***
JH: *Es wird mit Sicherheit möglich und in Fällen von Gildenkriegen oder Territorialstreitereien sogar ausdrücklich erwünscht sein. Doch simples Playerkilling soll es nicht geben.*

?: ***Ist Wolfbane näher an UO oder an Everquest?***
JH: *Der Vergleich hinkt. Obwohl beide Titel für sich genommen beeindruckend sind, wurden sie doch eher für den Solospieler entworfen – die Interaktion wirkt aufgesetzt. Wir fühlen uns eher dafür verantwortlich, daß das Genre endlich seinen Kinderschuhen entwächst!*



Solche Dörfer sind erst der Anfang, später soll man skurrile Welten mit eigenen Gesetzmäßigkeiten entdecken

Shadowbane

HERSTELLER:	Wolfpack
GENRE:	Online-Rollenspiel
ERSCHEINT:	Mitte 2000
ONLINE-INFO:	www.shadowbane.com

Shadowbane wird als Vollpreisspiel zum Kauf angeboten werden, darüber hinaus sind monatliche Beiträge um die 10 Dollar im Gespräch. Für Angaben zur erforderlichen Hardware ist es noch zu früh.

THE 4TH COMING

www.iplay.de



Gut 300.000 Rollenspieler haben sich bereits für „Ultima Online" entschieden, das läßt die Konkurrenz nicht ruhen: iPlay hat eine brandneue Fantasy-Welt im Internet geschaffen – für wen lohnt der Ein- bzw. Umstieg?

Drei Zeitalter lang bekämpfen sich nun schon zwei Götter mit ihren Schöpfungen. Nach Zwergen und Elfen mischen im vierten Kriegsäon nun auch Menschen mit. Allerdings nur solche mit Geduld, denn rund 50 Megabyte an Programmdaten wollen hier aus dem Internet gezogen und installiert werden. Hat man sich dann noch mit Namen und Adresse für die Gratiswoche angemeldet, kann es losgehen – das Formular für längere Teilnahme folgt per Post.

Die Charaktererschaffung erweist sich dann als Glücksspiel, da das Alter ego aus vier Fragen/Antworten und acht ausgewürfelten Eigenschaften geschmiedet wird. Anschließend findet man sich in einer scrollenden Iso-Welt wieder und macht erst mal Jagd auf Ratten, Zombies oder Skelette. Die so gesammelten Erfahrungspunkte dürfen in ca. 30 Skills investiert werden, die Geist und Körper beleben.

Sonst aber wenig Optionen und noch weniger Neues in Althea: Mit anderen Spielern wird per Tastatur kommuniziert, mit NPCs über Schlüsselwörter. Die Grafik ist nur schwach animiert, besser gefallen die abschaltbare Musik und die Soundeffekte. Böse Zungen mögen also durchaus von der AOK-Variante von „Ultima Online" reden, Schmeichler von einem ganz netten Multiplayer-Rolli für Neulinge. Daß der Server in Deutschland hier Tempovorteile bringt, wird aber niemand bestreiten wollen. (rf)



Althea besteht aus über 30.000 Iso-Bildschirmen im schwach animierten UO-Look

Ultima Online in der AOK-Version



Wer im Kampf stirbt, wird mit weniger Erfahrungspunkten in einem Tempel wiedergeboren, der „Ghost-Modus" von UO fehlt



Häufig arg klein geratene Items machen das Inventory-Handling zum Geduldsspiel

Gratismonate gefällig?

Kein Problem, denn hier können Sie eine von **10 Programm-CDs mit Frei-Accounts für acht Wochen Spielzeit gewinnen!** Schicken Sie uns einfach bis zum 8.10.99 eine Postkarte oder E-Mail mit einem originellen Grund, warum gerade Sie Glück haben sollten. Kein Rechtsweg, aber viele gedrückte Daumen!

Einsendeadresse
Joker Verlag
„4th Coming"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
gewinn@pcjoker.de

The 4th Coming
(iPlay)

Online-Rolli für Einsteiger

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: Download und 1 Spielwoche gratis, danach Tarife zwischen 10 und 60 Mark pro Monat

64%



Grafik	*61%*
Sound	*66%*
Steuerung	*68%*
Motivation	*63%*

Datenträger	50 MB Download, 150 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Iso-Pixel
Sound	Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	Menüs deutsch, Gespräche mit NPCs englisch
Multiplayer	bis zu 100 pro Server
Online-Info	www.iplay.de

NEU IM BUDGETREGAL



Green Pepper Best Entertainment

Im September wirft Novitas wieder einen ganzen Schwung neuer alter Spiele auf den Markt. Für **jeweils 12,95 DM** gibt es das knuddelige **Little Big Adventure** (PCJ 1/95, 83%), das gruselige Western-Abenteuer **Alone in the Dark 3** (PCJ 2/95, 73%), das noch gruseligere **Dark Seed 2** (PCJ 1/96, 74% – als Vollversion mit Ausgabe 2/99 erhältlich) sowie **Prisoner of Ice** (PCJ 8/95, 80%) als weiteres Adventure. Mehr Hektik versprechen die von Hülsbeck-Sounds untermalte Höhlenballerei **Tunnel B1** (PCJ 2/97, 70% – ebenfalls Vollversion der Ausgabe 2/99), der Fadenkreuz-Shooter **Solar Crusade** (PCJ 11/96, 52%) und der Spielzeugkrieg **Gearheads** (PCJ 8/96, 52%).

Der Pepper Pack 3 für **29,95 DM** enthält gleich fünf Titel. Highlight ist die kultige Actionstrategie **Battlezone** (PCJ 4/98, 87%), doch auch die Mechschlacht **Heavy Gear** (PCJ 1/98, 73%) und der klassische Cartoon-Plattformer **Earthworm Jim** (PCJ 3/96, 82%) sind noch immer einen Blick wert. Quasi als Dreingabe liegen der Eurobox noch die 97er-Flipperei **Pinball** (nicht getestet) sowie der Uralt-Racer **Stunt Driver** aus der Prä-Joker-Ära bei.



Empire

Neuestes Mitglied der Hammerpreis-Reihe für **29,95 DM** ist Pro Pinball: **Big Race USA** (PCJ 1/99, 80%), das aktuelle Nonplusultra für Fans der schnellen Silberkugel. Außerdem hat Empire den empfohlenen Verkaufspreis für die nicht nur optisch sehr ansprechende Heli-Simulation **Apache Havoc** (PCJ 2/99, 82%) bereits ein halbes Jahr nach Release auf **49,95 DM** gesenkt.

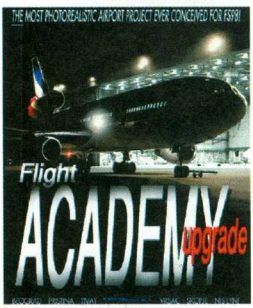
FÜR FANS



Dungeon Keeper 2 Special Edition

Wer sich gar nicht an dem roten Bösewicht sattsehen kann, findet hier für **99,95 DM** neben dem aktuellen Strategieknaller (PCJ 8/99, 83%) aus dem Hause Electronic Arts eine rund 20cm hohe und sehr detaillierte Horny-Figur in der wahrhaft monströsen Packung.

NEUE ADD-ONS



MS Flight Simulator '98

Angehenden Verkehrspiloten bietet Ubi Softs **Flight Academy** für **69,95 DM** ein umfangreiches Trainingsprogramm. Mit einem Fliegerquartett aus Cessna 310, ATR 42, DC 10 und Boeing 737 dürfen die unterschiedlichsten Szenarien bewältigt werden. Für den besonderen Kick sorgen äußerst detaillierte Flugplätze sowie dichtes Schneetreiben als Novum im FS-Szenario!



Rayman

Während Ubi Softs Strahlemann noch immer auf seinen 3D-Auftritt wartet, können ihn Besitzer des Hauptprogramms bzw. der eigenständigen Erweiterung „Rayman's World" durch die 60 neuen Levels von **Rayman For Ever** jagen. Für **19,95 DM** warten außerdem noch drei kleine Bonusspielchen auf der CD.

ZUM KOSTENLOSEN DOWNLOAD



Add-on-Missionen für Cybermercs

Auch wenn das Action-Rollenspiel (PCJ 8/99, 38%) nicht gerade ein Hit war, der zugehörige Kundenservice Lomax Software kann sich sehen lassen: Bis Jahresende werden die 15 Solomissionen des Hauptprogramms um weitere 11 Einsätze aufgestockt. Die ersten der zwischen 2 und 10 MB großen (selbst extrahierenden) Dateien lassen sich schon jetzt unter www.lomax-online.com aus dem Netz ziehen.

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




PANDEMONIUM 2
Der Joker und ich im 3D-Plattformwunderland

JACK




COMMAND & CONQUER 3
Was sonst?

MANFRED




SEVEN KINGDOMS 2
Das „Civilization" der Echtzeitstrategie!

MARKUS




SEGA RALLY 2
Ich mochte das Game schon in der Spielhalle

PAUL




DRAKAN
Mein chinesisches Sternzeichen ist der Drache

RICHY




SHADOWMAN
Das beste Spiel seit „Half-Life"!

STEFFEN




RE-VOLT
Für dieses Spielzeug ist man nie zu alt

TRILLE




SYSTEM SHOCK 2
Spieltiefe im Format des Marianengrabens!

Nicht neu, aber immer aktuell: Wer uns eine Auflistung seiner derzeitigen Lieblingsspiele schickt, hilft bei der Gestaltung der Lesercharts und kann mit etwas Glück auch diesen Monat wieder eines von drei Top-Progis (Wunschgewinne werden gerne berücksichtigt) abgreifen. Die Nennungen sollten nach Single-, Multiplayer- und Onlinegames sortiert sein und weder indizierte, noch bisher unveröffentlichte Titel enthalten. Die Verkaufscharts werden von uns erhoben, also bitte keine diesbezüglichen Vorschläge. Bei der Verlosung ist der Rechtsweg ausgeschlossen – ein Treffer übrigens auch, falls uns keine lesbare Absendeadresse vorliegt. Ansonsten: Viel Glück!

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

Die Gewinne







LESERCHARTS



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

VERKAUFSCHARTS



1.	(–)	**DUNGEON KEEPER 2**
2.	(1)	NEED FOR SPEED 4
3.	(–)	OUTCAST
4.	(–)	X – BEYOND THE FRONTIER
5.	(2)	JAGGED ALLIANCE 2
6.	(–)	UNREAL MISSION
7.	(–)	HIDDEN & DANGEROUS
8.	(4)	MECHWARRIOR 3
9.	(3)	DIE VÖLKER
10.	(–)	DISCWORLD NOIR

MULTIPLAYER



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

ONLINE



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

Auf den Spuren großer Spiele und Designer

HELDEN VON GESTERN, LEGENDEN VON HEUTE



Der Trendsetter: Nach wie vor erstaunlich, was die Programmierer in den 80er Jahren aus den 8 Bit eines C-64 kitzelten

Früher war alles besser: Das Wetter, der Fußball und vor allem die Computerspiele. Trotzdem kennt man heute nur noch wenige der großen Namen aus den innovativen Goldgräberzeiten der digitalen Ära – wir wollten mal wissen, was aus Ex-Promis wie Alexej Pajitnov oder Steve Meretzky geworden ist.

Gute, alte Zeit

Kaum zu glauben, aber wahr: Es ist erst gut 20 Jahre her, daß Computer ausschließlich für Rechenaufgaben benutzt wurden – die wenigen Simpel-Spielchen jener Tage hatten findige Köpfe nur so zum Spaß in ihrer Freizeit programmiert. Mit Geräten wie dem „Atari 400" oder „Sinclair Spectrum" schickte sich das neue Medium an, nach den Büros auch die Wohnzimmer zu erobern. PCs gab es erst in den Visionen der IBM-Entwickler, auch 8 Bit-Rechner wie der Commodore C-64 waren noch Zukunftsmusik. Doch mit Grafik und Sound kam auch das Interesse an virtueller Unterhaltung…

Die Unschuld jener Tage ist im Zeitalter von Marketing-Geschöpfen wie Lara Croft kaum noch vorstellbar: Wer ein Spiel entwickeln wollte, brauchte weder Millionen noch ein 100 Mann starkes Team; eine gute Idee und Kenntnisse in der (mittlerweile längst verpönten) Maschinensprache Assembler genügten. All dem und der Beschränkung auf den limitierten Speicherplatz von Diskette sowie maximal 64 KB RAM zum Trotz, entstanden jedoch kleine Meisterwerke, die teils bis heute wenig ihrer Faszination eingebüßt haben – der aktuelle Trend zu modernisierten Remakes alter Klassiker beweist es. Ohne *Lode Runner* hätte es das geniale „Pandemonium 2" auf unserer Begleit-CD wohl nie gegeben, ohne *Elite* kein „X – Beyond the Frontier" und ohne das so überaus erfolgreiche *Tetris* erst gar kein Interesse seitens der Großindustrie an Computergames.



David Braben hat erst Ende 1998 die 3D-Action „V 2000" abgeliefert, doch sein „Elite" begründete bereits 1984 am BBC Micro das Genre der Space-Operas

Hönig der Klötze: Alexej Pajitnov



Der Russe Alexej Pajitnov entwickelte 1987 zusammen mit Vadim Gerasimov aus einem mathematischen Experiment heraus den Urvater aller Puzzlegames: „Tetris".



?: Herr Pajitnov, nach Eigenkopien wie „Hatris" ist es still um Sie geworden. Was haben Sie die letzten fünf Jahre über getan?

AP: *Ich bin in die USA gezogen und habe Spiele für verschiedene Firmen entwickelt. Etwa 1995 „Knight Moves" für Spectrum Holobyte (heute Hasbro Interactive/Microprose) und 1996 das „Microsoft Entertainment Pack: The Puzzle Collection".*

?: Und woran arbeiten Sie gerade?

AP: *Natürlich bleibe ich dem Puzzle-Genre treu, „Pandora's Box" sollte dieser Tage veröffentlicht werden. Eine weitere Knobelei entwickle ich gerade für Microsoft, doch die ist noch streng geheim.*

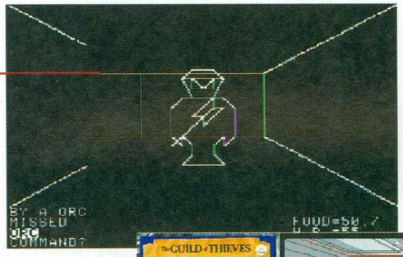
?: Was ist Ihr Lieblingsspiel?

AP: *Zu meinen absoluten Favoriten gehören selbstverständlich „Tetris" und „Minesweeper". Aber auch „Civilization" habe ich sehr gerne gespielt.*

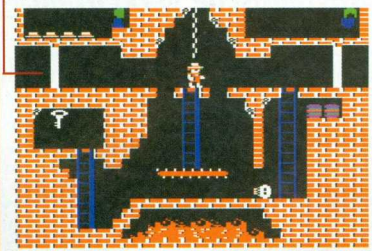
Die Ahnengalerie

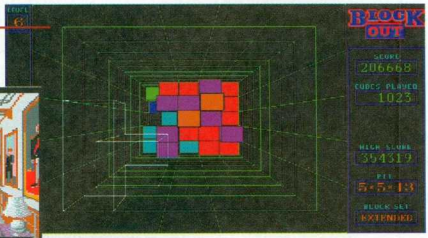
Tatsächlich basieren viele Hit-Games unserer Tage also mehr oder minder direkt auf mitunter jahrzehntealten Konzepten. So hüpft Lara Croft im Grunde durch dieselben Szenarien, die anno 1982 schon Max Montezuma in **Montezuma's Revenge** (den 3D-Nachfolger von 1998 lieferten wir als Vollversion mit Ausgabe 6/99) besprang – zwar ohne Shorts und Polygonbrüste, aber mit sehr ähnlichem Aufbau. *Lemmings* (1992, DMA Design), längst selbst ein Klassiker, spann nur das Konzept des 14 Jahre alten 64er-Titels *Whistler's Brother* weiter. Und die zahllosen Nachahmer von *Tetris* brauchen kaum erwähnt zu werden, hielten sich Spiele wie „Wordtris" oder das dreidimensionale **Block Out** doch relativ nah am Original.

Das gilt im weitesten Sinne auch für die Grafikadventures von Lucas Arts, die bereits im Jahr 1986 mit *Labyrinth* einen Meilenstein des Genres setzten. Und selbst *Grim Fandango*, ihre witzige 3D-Reise ins Reich der Toten, wäre ohne die Vorarbeit früherer Spiele wie **Guild of Thieves** von Magnetic Scrolls oder Infocoms *Leather Goddesses of Phobos* nicht möglich gewesen. Doch am Rollenspielsektor findet sich das vielleicht beste Bei-Spiel für den „ewigen Kreis": Schon 1979 legte Richard Garriott mit **Akalabeth** den Grundstein für seine erfolgreiche „Ultima"-Serie, die zur Jahrtausendwende mit „Ultima: Ascension" ihren neunten Teil feiern kann!









In memoriam



Viele der realen Computerhelden und -heldinnen von einst haben sich aus der Spielebranche zurückgezogen, manche arbeiten im Anwendungsbereich. Einige davon wollen wir in diesem Artikel zumindest mit namentlicher Erwähnung ehren: **Anita Sinclair** („Guild of Thieves", Magnetic Scrolls), **Carol Shaw** („River Raid", Activision), **Jeff Minter** („Revenge of the Mutant Camels", Llamasoft), **Stavros Fasoulas** („Delta", Thalamus) sowie **Brian Moriarty** („Loom", Lucasfilm Games). Insbesondere sei noch auf die zwischenzeitlich verstorbene **Dani Bunten** (hieß bis zu ihrer Geschlechtsumwandlung Dan Bunten) verwiesen, deren originelle Games wie die Wirtschaftssim „M.U.L.E." sie in den Herzen der Spieler weiterleben läßt.

Pate des Parsers: Steve Meretzky



Steve Meretzky war einer der kreativen Köpfe bei Infocom, in den 80er Jahren weltberühmt für brillante Textadventures. Auf sein Konto geht u.a. die Romanadaption „Per Anhalter durch die Galaxis", die er 1985 zusammen mit dem Autor Douglas Adams entwickelte.



?: Mr. Meretzky, machen Sie immer noch Spiele?
SM: *Nicht mehr so direkt wie früher. Nachdem ich mit Titeln wie „Hodj 'n' Podj" oder dem Adventure „Space Bar" wegen Vertriebsfehlern ziemlich baden ging, entwickle ich nun bei der Firma GameFX neue Spieltechnologien. Was am Ende daraus wird, ist aber noch längst nicht spruchreif.*

?: Waren die Zeiten also früher doch besser?
SM: *Vor der Flut an 3D-Shootern auf alle Fälle – ich würde diesem Genre keine Träne nachweinen, wenn es sich endlich totlaufen würde! Games wie „Starcraft" oder „Age of Empires" entsprechen aber halt auch viel eher meinem persönlichen Geschmack.*

?: Wir dachten, Sie bevorzugen Adventures?
SM: *Sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Ich erinnere mich etwa an mein Infocom-Game „Planetfall" mit dem geschwätzigen Roboter Floyd. So viel Feedback, wie wir damals von den Spielern bekamen, das gibt es doch heute kaum noch.*

Entwicklungsland Germany

Aus England kamen neue Spielideen, aus den USA und trotz eisernem Vorhang sogar aus Rußland – bloß Deutschland galt lange als Entertainment-Wüste. Julian Eggebrecht von der kürzlich nach Kalifornien umgezogenen Entwicklertruppe Factor 5 (zuletzt mit *Star Wars: Rogue Squadron* für Lucas Arts erfolgreich) erklärt sich das so: „Von deutscher Seite herrschte immer Skepsis gegenüber Computerspielen, der hiesige Horizont ist diesbezüglich sehr eingeschränkt. Wir arbeiten deshalb auch schon lange nicht mehr mit einheimischen Publishern zusammen".

Doch Ausnahmen bestätigten die Regel. So landete etwa Manfred Trenz mit dem Actiongame *Turrican* (1990, Rainbow Arts) einen international gefeierten Hit (diese Weihnachten folgt *Turrican 3D*), und Volker Wertichs innovatives Aufbaustrategical *Die Siedler* (1994, Blue Byte) wird ja nach wie vor mit Nachfolgern geadelt. Überhaupt haben sich die Zeiten für deutsche Spieleproduzenten zum Positiven gewandelt, wie Bestseller vom *Bundesliga Manager* (1988, Software 2000) über *Anstoß* (1994, Ascaron) bis hin zum genialen *Anno 1602* (1998, Sunflowers) recht eindrucksvoll belegen.



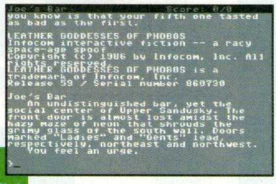
Erste Kämpfe um Marktanteile: 1987 mußte Rainbow Arts „Great Giana Sisters" vom Markt nehmen, weil Nintendo aufgrund von Ähnlichkeiten zu „Super Mario Bros." einen Gerichtsbeschluß erwirken konnte



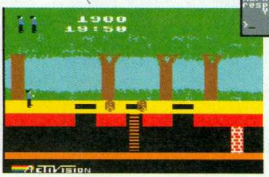
Leider noch ohne modernisierte Neuauflage: „Alter ego" simulierte 1985 am C-64 ein komplettes Menschenleben in Form von Multiple-choice-Fragen

Nostalgische Verklärung

...ist zum guten Schluß gewiß kein Instrument, um dem heutigen Markt gerecht zu werden: Computerspiele gelten nicht mehr als Ersatzbefriedigung pickeliger Stubenhocker, sehen immer realistischer aus und bieten ausgefeiltes Gameplay. Andererseits fordert der Massenmarkt seinen Preis. Innovationen waren einst an der Tagesordnung, mittlerweile sind sie ein seltenes Gut. Aber es gibt sie noch – so wie es die alten Designer-Legenden noch gibt. Warum also nicht einmal den alten „Brotkasten" aus dem Keller holen und einen kleinen Trip in vergangene Spielwelten wagen? Hinterher mag man um so froher sein, im Hier und Jetzt zu leben! Oder auch nicht... (pk)







Die Textadventures von Infocom kamen als „spielbare Bücher" viele Jahre lang ohne Grafik aus – zuletzt verstanden die Parser knapp 2000 Wörter!

David Cranes „Pitfall" auf dem Atari VCS war eines der ersten Jump'n'Runs überhaupt und bekam 1995 von Activision einen würdigen Nachfolger

Links zum Thema

www.emucamp/c64/ bietet jede Menge Emulatoren, Software, Screenshots und mehr zu C64-Klassikern.

www.c64gg.com ist ebenfalls Commodores altem „Brotkasten" gewidmet, aber nicht ganz so umfangreich.

www.avweb.net/infocom/ hält Komplettlösungen sowie Hintergrundinfos zu den alten Textadventures von Infocom bereit.

Auf **www.c64.com** gibt es neben allerlei Informationen über Commodores „Brotkasten" auch jede Menge Spiele zum Download.

Unter **videogames.org/Designers** wartet eine gigantische Informationsliste über die alten Programmierer.

www.c64gg.com/People/Hubbard_Rob.html bietet eine Riesenauswahl der Songs von Rob Hubbard – der C64-Musiklegende schlechthin...

Sensible Software: Jon Hare



Zusammen mit Chris Yates gründete Jon Hare 1985 Sensible Software und bescherte der Welt ungewöhnliche Spiele wie „Wizball" (1987, Ocean) oder das legendäre Shoot 'em up Construction Kit „S.E.U.C.K.".



?: Sensible Software war ja in den letzten fünf Jahren nicht ganz untätig...

JH: *Ja, doch einige Projekte sind leider nie über das Anfangsstadium hinweggekommen – „Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll" etwa oder auch „Sensible Soccer 2000". Mittlerweile entwickle ich daher als freier Mitarbeiter für Codemasters neue Spiele.*

?: Von der Kultfigur zum „Lohnsklaven", ist das nicht ein herber Abstieg?

JH: *Ach, inzwischen habe ich meine dritte Tochter bekommen, jede Menge Fußball gespielt und ganz schön zugenommen. Nebenbei widme ich mich der Musik und überlege, ganz aus der Spielebranche auszusteigen. Mir ist langfristig ein glückliches Privatleben einfach wichtiger als beruflicher Erfolg. Und das mit Sensible Software während der goldenen Jahre verdiente Geld sollte mir das doch ermöglichen.*

?: Wenn Sie die Chance hätten, noch mal ganz von vorne anzufangen – was würden Sie anders machen?

JH: *Wahrscheinlich gar nichts. Ich hatte viel Glück in dieser Branche, habe viel erreicht. Und das macht mich stolz. Der Markt hat sich sehr gut entwickelt, ich mag nur nicht, daß kreative Köpfe heutzutage aufgrund von Marketingüberlegungen keine Chance mehr bekommen, sich zu beweisen. Das war früher halt anders.*



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

MEHR GRAFIKPOWER

...versprechen die finnischen Entwickler von Bitboy Oy (www.bitboys.fi) den Käufern von Beschleunigern mit ihrem Chip „Glaze 3D". Die Daten lesen sich beeindruckend: 1.200 Millionen Texel soll die sinnig **Glaze 3D 1200** getaufte Karte ab Beginn des nächsten Jahres pro Sekunde ausspucken können, ein zweites High-end-Modell verspricht gar den doppelten Wert.

Das Leistungsplus verdankt man einer „Embedded RAM" genannten Technologie, welche Rendereinheit und Framebuffer in einem einzigen Chip vereint. Das ermöglicht eine Bandbreite von satten 512 Bit, doch wie viele Polygone pro Sekunde das kommende 3D-Wunder tatsächlich berechnen kann, bleibt bis zum Praxistest abzuwarten. Die maximale Auflösung steht aber bereits fest; 2048 x 1536 Pixel in 32 Bit Farbtiefe sollen es sein.

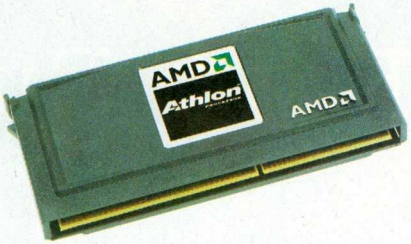


Glaze 3D in Aktion: Diese Westernstadt ist keine Renderstudie, sondern in Echtzeit berechnet!

AMD AUF DER ÜBERHOLSPUR

Rivale AMD (www.amd.com/germany/) will den Platzhirsch Intel mit einem von Grund auf neu entwickelten Prozessor ausbremsen. Unter dem Codenamen K7 reifte der **AMD Athlon** (griechisch für „Kampfpreis"!) heran und sagt nun in ersten Benchmarks dem Pentium 3 den Kampf an: Bei gleicher Taktfrequenz ist er mit seinem 128 KB großen L1-Cache (on-Chip) und einem 512 KB großen L2-Cache (extern) um bis zu 10 Prozent schneller!

Selbst im Fließkommabereich, einer traditionellen Schwachstelle der AMD-CPUs, liegt der Athlon vorn. Dabei werden anfänglich Modelle mit Taktraten zwischen 500 und 650 MHz angeboten, später soll der Athlon die „Schallmauer" von einem Gigahertz brechen. Dazu werden aber spezielle Motherboards erforderlich sein, denn der Prozessorbus ähnelt dem Slot 1 von Intel nur äußerlich.



EXTREME NEIGUNGEN

Nomen est omen: **WingMan Gamepad Extreme** nennt Logitech (www.logitech.de) das neue Topmodell seiner Gamepad-Reihe. Für 99,– DM erhält man da neben zehn Tasten und dem obligaten Acht-Wege-Steuerkreuz einen präzisen Bewegungssensor, der Manöver über die Neigung des Geräts ermöglicht. Diese Funktion kann auf Knopfdruck an- und abgeschaltet werden, um etwa unkontrollierte Cursorbewegungen in Menüs zu vermeiden. Totgang und Empfindlichkeit werden über die mitgelieferte Software eingestellt.

Zum Lieferumfang gehören ein Gameport/USB-Adapter, die OEM-Version von „Star Wars: Rogue Squadron" sowie ein Jahr Herstellergarantie. Kein übles Angebot für geneigte Interessenten...



Wußten Sie übrigens

...daß Guillemot im Herbst **PC-Lenkräder mit Ferrari-Logo** auf den Markt bringt? Auch beim Design hatte Modena ein Wörtchen mitzureden.

...daß die neue **T-Buffering Technologie von 3Dfx** verbesserte Kantenglättung, Bewegungs- und Tiefenunschärfe bei 3D-Grafik bringen soll? Noch verrät der Hersteller aber nicht, ob die für Herbst angekündigten Voodoo-4-Modelle dieses Feature bereits enthalten.

...daß VIA Technologies die **PC-Prozessorenabteilung von Cyrix gekauft** hat? National Semiconductor hatte den Chiphersteller ja im Juli 1997 übernommen und jetzt mit dem Teilverkauf einen Erlös von 167 Millionen Dollar erzielt.

...daß die **neue Version der Elsa 3D Revelator** keine hauseigene Grafikkarte mehr voraussetzt? Auch Besitzer von 3D-Turbos Marke Diamond und Creative Labs mit Riva TNT/2/Ultra-Chipsatz kommen mit der Brille zu Preisen ab 129,– DM nun in den (Spiel-)Genuß räumlichen Sehens.

The new generation of excellent GameWare!

Mit digitaler Kontrolle jedes Spiel bewältigen

SV-253 MorayPad Digital

BUTTONS
Acht programmierbare Funktionstasten für maximalen Spielkomfort

GRIFFIG
Besonders ergonomische Form für ermüdungsfreies Spielen

SV-286 Cyclone Digital

NEU!

USB-/GAMEPORT
durch den USB-Adapter ergeben sich neue Möglichkeiten unter Windows®98

USB

TWIST
Ändern der Spielerperspektive in aufregenden Spielsituationen

THROTTLE
Präzise Schubkontrolle - ideal für Rennspiele und Flugsimulatoren

INTERACT®

Produktinfo 022

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

Neben den Hammerhead Gamepads bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

Die dritte Dimension des Klangs
3D-SOUNDKARTEN IM VERGLEICH

Für eine neue Soundkarte kann man derzeit zwischen 19 und 1.500 Mark ausgeben – doch warum sollte man, wenn der alte Blaster doch klaglos tönt? Wir haben vier aktuelle Raumklangmodelle auf gute Gründe hin getestet.



Vier oder fünf optimal angeordnete Boxen und eine 3D-Soundkarte machen PC-Games auch akustisch zum Genuß

Grafik ist nicht alles

Eine 3D-Beschleunigerkarte hat inzwischen so ziemlich jeder passionierte PC-Spieler im Rechner, doch die technischen Fortschritte im Audiobereich sind an vielen unbemerkt vorübergezogen. Eine Schande, da Besitzer moderner 3D-Soundboards nie wieder auf die damit verbundene Aufwertung des Spielerlebnisses verzichten würden: Wummernde Bässe, deutlich ortbar durch den Raum zischende Kampfgleiter oder plötzliche Schritte im Rücken bei „Half-Life" machen PC-Games erst zu Spiel-Filmen.

Zwei Konzepte

...streiten derzeit um die Gunst der Kunden: Die Enviremental Audio Extensions (EAX) von Creative Labs und die von Aureal entwickelte A3D-Technik stehen beide für Echtzeitpositionsberechnung von Tonquellen im Raum. Dolby-Surround-Varianten dagegen sind nur für nicht interaktive Sequenzen geeignet, hier beschränken sich die Effekte auf vorberechnete Szenen. DirectSound 3D, eine Komponente aus Microsofts Softwarepaket DirectX, wird zwar von allen vorgestellten Karten unterstützt, die meisten Programmierer setzen aber auf direkte Anpassung an EAX oder A3D. Spiele wie „Dark Project" oder „Half- Life" unterstützen sogar beide Technologien; Informationen zu kompatiblen Titeln gibt es im Internet unter www.creative.com und www.a3d.com.
Bei beiden Systemen nimmt der Soundkartenchip der CPU die Tonmeisterarbeit ab und positioniert bis zu 32 Streams, also voneinander unabhängige Toninformationen, physikalisch korrekt im Raum. Ganz ohne Leistungsverlust verläuft die Aktivierung der dritten Klangdimension aber nicht, unterhalb von Prozessoren wie P2, Celeron oder AMD-K6 sollte man zugunsten hoher Framerates besser darauf verzichten.



Dolby Surround unterstützt Raumklang nur in vorberechneten Zwischensequenzen wie hier aus Wing Commander Prophecy



Abhörtechnik vom Feinsten: das Desktop Theatre 5.1 von Creative Labs

Wichtige Extras

Ohne entsprechende Boxen ist natürlich die beste Soundkarte wenig wert. Vier oder fünf gute Lautsprecher, am besten kombiniert mit einem Subwoofer, bilden ein sogenanntes „Four- bzw. Five-Point-Surround-System" (kurz FPS-System) und halfen uns beim Test die Leistungsunterschiede der Modelle herauszufiltern. Als Basis diente ein P2/266 mit 64 MB RAM, Win 98, einer Elsa Erazor 3-Grafikkarte und dem FPS2000 Digital 4.1-Boxenset von Creative Labs.

SOUND BLASTER LIVE!

Creatives EAX-Surroundkarte gab zwar erst nach mehrmaliger Installation Lebenszeichen von sich, aber die waren nicht von schlechten Eltern: CD-Audiotracks und Digi-Effekte machten tüchtig Druck. Rauschfreie Wiedergabe, digitale Ein- und Ausgänge sowie Din-MIDI-Anschlüsse und ein auf bis zu 32 MB ausbaubares Sample-RAM sind Leckerbissen für PC-Musiker, doch auch und gerade bei Spielen wie „Half-Life" oder „Unreal" war der Raumeindruck sehr gut. Geräusche ließen sich über vier Lautsprecher immer präzise orten, wobei zahlreiche Einstellmöglichkeiten halfen, den Klang mit Effekten zu versehen und der Hörumgebung anzupassen. Die MIDI-Ausgabe ließ allerdings zu wünschen übrig, gerade Streicher und Bläser kamen etwas quäkig.
Die Ausstattung ist Spitze, neben dem verständlichen deutschen Handbuch finden sich Kabel für alle denkbaren analogen und digitalen Spielpartner (CD-Player, Mini-Disk usw.), ein Mikro sowie ein umfangreiches Softwarepaket inklusive einer Vollversion von „Unreal" in der Box. Für Spieler ohne musikalische Ader ist die Live! in der „Value"-Version interessanter, wo der Verzicht auf digitale Anschlüsse mit einem Preis von lediglich 149 Mark belohnt wird.



3D-Sound: ●●◖
MIDI-Klang: ●◖
Lieferumfang: ●●●
Installation: ●

Preis: 399,– DM oder 149,– DM als abgespeckte Value-Version
Online-Info: www.soundblaster.com

* sehr guter 3D-Sound mit 4 Boxen
* Vollversion für Spieler und Musiker geeignet
* bis zu 32 MB Sample-RAM
* umfangreiche Einstell- und Effektmöglichkeiten

* Installationsprobleme
* in der Vollversion teuer

Technik-Info

3D-System	EAX 2.0
Soundchip	EMU 10K1-ECF
Bus	PCI
Hardware-Midistimmen	64
Max. Samplingrate	48 kHz
Sample-RAM	bis zu 32 MB

DIAMOND MONSTERSOUND MX 300

Das Monster unter den Soundkarten gab sich erfreulich zahm, der erste Hörtest konnte nach problemloser Installation direkt beginnen. Auch hier wurden Musik und Effekte klar und unverzerrt wiedergegeben. Die A3D-Surround-Technik sorgt, gespeist von entsprechend kompatibler Software, darüber hinaus schon mit nur zwei Lautsprechern für räumliche Akustik. Allerdings sollte der Spieler nicht allzu zappelig sein, denn der Effekt ist hier auf einen relativ kleinen Hörbereich beschränkt. Bei Verwendung von vier Lautsprechern zeigt A3D 2.0 dann deutlich die Verbesserungen gegenüber der Vorgängerversion: Jetzt kommen die Geräusche auch präzise ortbar von hinten, sogar Entfernungen und die Positionierung in der Höhe des Raumes sind auszumachen – besonders beeindruckend etwa bei „Descent 3".
Begrenzt sind bei diesem Modell jedoch die Möglichkeiten, Klänge nach eigenem Gusto zu verändern. Die MIDI-Ausgabe ist ohne große Schwächen guter Durchschnitt, was die MX 300 insgesamt zu einem unkomplizierten 3D-Spielpartner macht. Die Ausstattung indes könnte reichhaltiger sein: Keinerlei Kabel, nur das Nötigste an Software und ein Handbuch lediglich auf CD liegen unter dem Klassenstandard.



3D-Sound: ●●◖
MIDI-Klang: ●●
Lieferumfang: ●
Installation: ●●●

Preis: 159,– DM

Online-Info: www.diamondmm.com

* ausgezeichneter 3D-Klang mit 4 Lautsprechern
* guter 3D-Eindruck bereits mit 2 Boxen
* günstiger Preis

* kein Digitalausgang
* magere Ausstattung

Technik-Info

3D-System	A3D 2.0
Soundchip	Aureal Vortex 2
Bus	PCI
Hardware-Midistimmen	64
Max. Samplingrate	48 kHz
Sample-RAM	nein

TERRATEC XLERATE PRO

Auch der Nettetaler Soundkartenspezialist Terratec setzt auf Aureals A3D-Technik. Ohne Schwierigkeiten nahm die Xlerate Pro ihre Arbeit im Testrechner auf, wobei besonders die hohe Qualität des Digital/Analog-Wandlers beeindruckte: Störungsfreie Wiedergabe und absolute Rauschfreiheit prädestinieren das Board für den Umgang mit MP3-Files. Zumal der digitale Ausgang verlustfreie Überspielungen auf Minidisc- oder DAT-Rekorder ermöglicht.
Fein aufgelöst in den Höhen und druckvoll im Baß setzt die Xlerate Pro das Spielgeschehen stets präzise in Szene, A3D-typisch zur Not auch mit nur zwei Boxen. Wavetracing ermöglicht hier bis zu 64 unterschiedliche Reflexionen, um die Schalleigenschaften verschiedener Materialien und Räume zu simulieren. Die übersichtliche Benutzeroberfläche bietet in Verbindung mit dem Effektprozessor dann zusätzlich zahlreiche Möglichkeiten der Anpassung und Manipulation von Klängen. Die Midi-Ausgabe war zwar auch hier nicht ganz perfekt, gehörte aber zum Besten im Testfeld; eigene Samples können verwendet werden. Weil es zum günstigen Preis auch noch ein deutsches Handbuch, Kabel sowie umfangreiche Soundsoftware gibt, gewinnt dieses Modell den Vergleich.



3D-Sound: ● ● ◐
MIDI-Klang: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ● ◐

Preis: 179,– DM

Online-Info: www.terratec.de

* ausgezeichneter 3D-Klang mit 4 Boxen
* guter 3D-Eindruck bereits mit 2 Lautsprechern
* Effektprozessor mit Wavetracing für 64 spezielle Schallreflexionen
* durch Digitalausgang für MP3-Nutzer gut geeignet
* bester MIDI-Klang im Test
* günstiger Preis

Technik-Info

3D-System	A3D 2.0
Soundchip	Aureal Vortex 2
Bus	PCI
Hardware-Midistimmen	32
Max. Samplingrate	48 kHz
Sample-RAM	4 MB

TERRATEC SOUNDSYSTEM DMX

Mit digitalen Ein- und Ausgängen bestückt, wendet sich das Soundsystem DMX ebenso an Spieler wie an Leute, die ihren PC auch für Musikbearbeitung oder Harddiskrecording nutzen wollen. Auch hier sorgen Rauschfreiheit und hohe Wiedergabetreue für saubere Ergebnisse – allerdings erst nach einigen Installationsproblemen. So wollte die Karte keinen Ton von sich geben, bis wir ein Treiberupdate unter Windows 98 vorgenommen hatten.
Die DMX kann 3D-Sound sowohl über die A3D-Engine als auch per EAX wiedergeben, wenn auch jeweils nur in der Version 1.0. Der Anschluß von zwei Lautsprecherpaaren wird damit zu einer bloß theoretischen Möglichkeit, da die Tiefeninformationen nicht dynamisch und Entfernung oder Annäherung eines hinter dem Spieler lauernden Feindes nicht hörbar sind. Zwar ist ein Treiberupdate für „echtes 3D" angekündigt, doch wir können nur den gegenwärtigen Entwicklungsstand bewerten – und der war dann doch etwas enttäuschend. Immerhin tönte der Midi-Bereich zufriedenstellend, doch verliert dieser Standard ja zunehmend an Bedeutung. Last, not least liegen der Karte neben Kabeln und einem 82seitigen deutschen Handbuch noch diverse Musiktools bei.



3D-Sound: ●
MIDI-Klang: ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ●

Preis: 279,– DM

Online-Info: www.terratec.de

* räumlicher Eindruck auch mit 2 Lautsprechern
* digitale Ein- und Ausgänge
* kompatibel zu A3D und EAX

* A3D und EAX nur bis Version 1.0
* gegenwärtig kein „echtes 3D" mit 4 Boxen
* problematische Installation
* relativ hoher Preis

Technik-Info

3D-System	EAX 1.0 bzw. A3D 1.0
Soundchip	ESS
Bus	PCI
Hardware-Midistimmen	64
Max. Samplingrate	48 kHz
Sample-RAM	nein

NEU!
Neue Seiten!
Neuer Look!

DM 4,– Lit 5.500,– FF 18,– S 30,– sfr 4,–
skr 32,– dkr 22,– Pta 500,– Fmk 23,– ifr 98,–
Dr 1100,– hfl 5,– SIT 700,– Y 09117
Nr. 9
September 1999

...en! Neuer Look!

POPCORN

Extra STAR ANHÄNGER
Mit 55 Star-Motiven

10 POSTER
MEGA-FORMAT

Oli.P
Nina Bott
Echt!
Britney Spears
Star Wars
Star Wars
Gil
The Kelly Family
The Offspring
Die Ärzte

Exklusiv Sasha öffnet sein Herz!

Macht-kampf bei BSB
NICK LEIDET!

Neuer TV-Start
Buffy heiratet!!

Top Secret
Stars und ihre Geheimnisse!

Jar Jar Binks
Der irre Typ aus Star Wars

4 390911 704002 09

Produktinfo 015

Starke Nummer! Jetzt im Handel!

Golfkrieg

Ich frage mich, wie Ihr „Links Extreme" mit 77 Prozent bewerten konntet, wo doch eines Eurer gefürchteten Fragezeichen angebracht gewesen wäre: Ein linksextremer Titel ist klar ein Fall für den Staatsanwalt. Hinzu kommt der höchst bedenkliche Ansatz, mit den Elementen eines anarchistischen Shooters den elitär-etablierten Golfsport infiltrieren zu wollen – höchste Indizierungsgefahr!
Martin Krügel, Adresse liegt der Redaktion vor

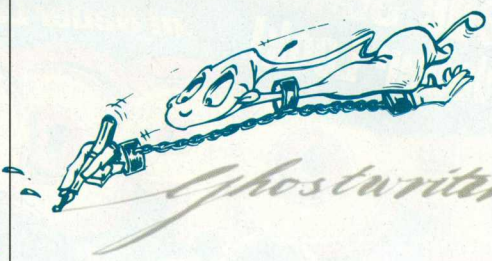
Wenn hier was indiziert wird, dann Dein Brief: Wenn der (Golf-) Krieg als elitär-etablierter Sport verharmlost wird, muß die BPjS doch einschreiten!

Tester im Test

Hallo, Ihr genialen Redakteure! Die Anrede ist kein bißchen ironisch gemeint, ehrlich. Wir sind vom Verband der unabhängigen Spielemagazin-Tester (VduST) und knöpfen uns heute mal Eure Ausgabe 8/99 vor. Vorneweg ein großer Pluspunkt: Euer Mag ist sehr redaktionsnah, im Gegensatz zu den bisher von uns getesteten Magazinen.
Das Cover: Ganz okay, kurz gesagt.
Das Editorial: Euer Chef hat anscheinend große Probleme mit seinem Privatleben – Brigitta will sich von ihm scheiden lassen?! Na, hoffentlich wird sich dieser Streß in nächster Zeit legen, so daß Herr Labiner seinen Ehefrust nicht an Euch Schergen auslassen muß – und das Mag nicht darunter leidet!
Interview zu C&C 3: Woher habt Ihr eigentlich diese emotionsgeladenen Paßfotos von Eric Yeo?!
Test von SW Episode 1, Meinungsbox: Hat Michael ausnahmsweise mal keine häuslichen Probleme, oder warum guckt er so selbstsicher?
Test von Outcast, Meinungsbox: Ist Richy eigentlich schon aus der Pubertät? Ja?! Warum erinnert mich das Bild dann so sehr an meinen zwölften Geburtstag?
Psychopathisch gute Anzeige für Schnupperabo: Wie oft habt Ihr Paul geschlagen, damit er sich da mit Schweinsnase auf die Wiese legt? Oder ist das gar nicht Paul Kautz, sondern nur jemand, der gerade ein (Mini-)Abo bei Euch bestellt hat?
Test von SW Racer, Meinungsbox: Schlagt Ihr eigentlich jeden Redakteur, oder was habt Ihr hier mit Richy gemacht, daß er sich diesen Helm aufsetzt? Oder habt Ihr etwa Euren 386er mit EGA-Karte einfach kräftig aufgerüstet, um tatsächlich mal eine (schlechte) Fotomontage herzustellen?
Online Guide, Quake Arena: Gut, besser, Paul(aner)
Leserbrief „An die Waffen": Hat Jack eigentlich nichts Besseres zu tun, als sich Korkengewehre zu bauen und schlaflose Online-Nächte mit „Everquest" zu verbringen? Warum vermöbelt er statt dessen nicht die anderen Redakteure?
Im großen und ganzen ist der PC Joker jedenfalls prima, und es



Schweinisch gelegen, schlecht montiert: Paul und Richy im Banne des Layouts



Um mal eine Frage zu beantworten, die noch gar niemand gestellt hat: Doch, ab der Jubiläumsausgabe führen auch wir mit etwas Verspätung die neue Rechtschreibung ein! Nur einer von vielen Gründen, das nächste Heft zu kaufen – nur eine von vielen Informationen auf den folgenden drei Seiten...

wäre echt nett, wenn dieser Brief durch Eure Zensur käme. In diesem Sinne: Bevor wir fallen, fall'n wir lieber auf! Briefbomben bitte an cyber-flo@t-online.de und wishmaster@unicum.de
Florian Münch

Freut mich, daß der Joker „redaktionsnah" ist – was immer das genau bedeuten mag. Schön zu wissen auch, daß für den Test eines Spielemagazins in erster Linie Fotos der Redakteure herangezogen werden. Da können wir uns ja in Zukunft viel (Schreib-)Arbeit ersparen und uns ganz (wie offenbar gewünscht) auf das gegenseitige Vermöbeln konzentrieren! Dabei hat bei Paul noch die Androhung einer Notschlachtung durch Michaels Eheberater genügt, während Richy bereits mit vorgehaltenem Laserschwert von Cheflayouter Darth Karl zur Fotomontage gezwungen werden mußte...

Kritik hoch drei

Hi Ghost, jetzt muß ich doch mal ein wenig zu Eurem Heft loswerden:
1. Ihr habt zwei neue, informative Kästen bei Euren Tests – toll! Allerdings wirkt der „Leistungscheck" für mich wie bei der Konkurrenz geklaut, außerdem fehlt mir Information, was Ihr unter „schlecht", „okay" und „sehr gut" versteht.
2. Im Test von „Need for Speed 4" habt Ihr geschrieben, daß eine Direct3D-Karte Voraussetzung sei. Das stimmt nicht! Es gibt auch hier einen Softwaremodus, allerdings sollte man dafür einen verflixt schnellen Rechner haben.
3. Zu dem Tool „IERemove", erwähnt im Leserbrief „Mehr Internet, weniger Explorer" in PCJ 8/99, möchte ich anmerken, daß Win 98 nach einer solchen Behandlung in der Tat schneller und stabiler läuft. Leider können dann aber die Dateiendungen und versteckten Dateien nicht mehr sichtbar gemacht werden, weil diese Option nicht mehr existiert. Außerdem wurde vergessen zu erwähnen, wo man dieses Tool findet: im Internet unter www.98lite.net
Holger Frydrych, E-Mail: H.Frydrych@gmx.de

1. *Wenn Kollegen einen vernünftigen Service anbieten, kann das doch für uns kein Grund sein, dies nicht zu tun! Und ohne patzig werden zu wollen: Unter schlecht, okay und sehr gut verstehen wir schlecht, okay und sehr gut.*
2. *Der Softwaremodus von NFS 4 war im Pressetestmuster nicht, in der Verkaufsversion dann aber sehr wohl enthalten. Wir bitten um Nachsicht.*

3. *In Sachen „IERemove" noch eine Ergänzung: Man kann die Ordneroptionen nach Aufrufen des Tools zwar nicht mehr ändern, hat man dies jedoch schon vorher getan, werden die gewählten Einstellungen (versteckte Dateien, Dateiendungen) übernommen.*

Statt Gespräch

Das Heft ist in letzter Zeit ja sehr gut geworden, was aber echt nervt, ist das Stadtgespräch. Ihr solltet diese Seite lieber „Statt Information & Unterhaltung" übertiteln: Was 14 verpickelte Nerds da so über Raubkopien und BPjS zu sagen haben, interessiert doch niemanden! Abgesehen davon, daß die Antworten in keiner Weise repräsentativ sind, ringen sie mir meist nicht einmal ein müdes Lächeln ab.
Nutzt den Platz im Heft also besser für ein Tagebuch Eurer Redaktionstöle, oder zeigt auf der Seite noch mal Pauls Schweinenase in anderen Perspektiven. Eine Bastelanleitung für Korkengewehre wäre ebenfalls sinnvoller – oder vielleicht gar eine zusätzliche Testseite?
Anonym, E-Mail: trimmel@yahoo.de

Schön wäre gewesen, Du wärst mit gutem Beispiel vorangegangen und hättest ein paar interessante Themenvorschläge für Umfragen geliefert statt zugegeben witziger Polemik. Aber ein bißchen können wir Dir dennoch entgegenkommen – indem wir für unsere Gesprächspartner zukünftig immer ein Fläschchen Clearasil dabeihaben.

Augen auf beim Brillenkauf

Hallo, liebe PC-Joker Redaktion, ich möchte mich bei Ihnen beschweren! Auf Ihren Test über 3D-Brillen hin, in welchem Sie die „Elsa 3D-Revelator" vorgestellt und über den grünen Klee gelobt haben, habe ich mir von ASUS das Modell „VR-100G" gekauft – es wird ja wohl kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Brillen geben. Als ich das Teil bekommen hatte, mußte ich jedoch feststellen, daß man die Brille maximal 30 Minuten am Stück benutzen darf, da sie sonst zu bleibenden Schäden führt. Eine Unverschämtheit, daß Sie das nicht in Ihrem Test erwähnen!
Durch Ihr Gelobe der Brille bin ich 66 Mark für nichts und wieder nichts losgeworden, denn ein Großteil meiner Games läßt sich nicht mit dem Gerät spielen: „Midtown Madness" startet nicht einmal, „Extreme-G" weist etliche Grafikfehler auf! Ich möchte gerne wissen, wieso Sie es nicht für nötig halten, so etwas in den Test zu schreiben?!
Christian Riedel, E-Mail: cr2000@gmx.de

Ganz ehrlich: Bei der Lektüre dieser Zeilen dachte ich zunächst, daß ich 'ne Brille brauche! Wenn Ihnen die Probefahrt im Porsche gefallen hat, dann kaufen Sie einen Trabant? Und wenn etwa „Need for Speed 4" einen Hit im Test erhält, ist das für Sie Grund genug, „LKW Raser" zu erwerben – weil es ja wohl kaum Unterschiede zwischen einzelnen Rennspielen geben wird?!
Natürlich galten die Aussagen samt und sonders nur für die „Elsa 3D-Revelator", zumal in der Testeinleitung ja noch explizit auf die Schwächen bisheriger 3D-Brillen hingewiesen wurde. Es wurde auch lobend herausgestellt, daß mit dem Elsa-Modell eben „so gut wie keine unangenehmen Nebenwirkungen" auftreten. Trille hat das Ding über eine Stunde am Stück getragen und ist nicht blinder geworden, als er es ohnehin schon ist. Übrigens: Die Brille (diese eine!) funktioniert nicht nur mit praktisch jedem Direct3D-Game, sondern zwischenzeitlich auch mit praktisch jeder Grafikkarte mit Riva TNT/2/Ultra Chipsatz; die Beschränkung auf einen Hersteller ist also passé.

Intelligentes Knäcke

Ich werde mein Abo bei Euch kündigen, und zwar aus folgenden Gründen:
1. Die Demos auf Euren Begleit-CDs sind mir einfach nicht aktuell genug. Wenn ich im Internet auf eine Demo stieß, die mir gefiel, aber zu groß zum Downloaden war, beschloß ich oft, auf den PC Joker zu warten. Bis jetzt waren die erhofften Demos jedoch selten dabei.
2. Wie mir scheint, zeigt man beim Joker kein Interesse an echten Strategiespielen. Die Reviews von „Fighting Steel" oder „Force 21" waren lächerlich! So ist FS neben den uralten „Burning Steel"-Titeln das einzige Schiffsstrategiespiel – und alles, was es von Euch dazu gibt, ist eine Seite ohne Inhalt. Das Review von „Force 21" war ebenfalls ein Witz! Mit keinem Wort erwähnt Ihr Kampfpanzer, die ihre Stellung befestigen, Schützenpanzer, die sich tarnen, Artillerie, die man sogar bewegen, und Minen, welche man selbst verlegen kann. Könnte das daran liegen, daß Ihr vor lauter Actionstrategie wie „TA:Kingdoms" und anderen C&C-Klonen keinen Sinn mehr für echte Taktik habt? „Force 21" müßte man eigentlich Strategie-Simulation nennen, so realistisch ist das Spiel!
3. Eure Vollversionen sind oft unter aller Sau: Statt einem guten „N.I.C.E." mit Trackpack gab's ein bescheidenes „S.C.A.R.S.". Das Spiel kann noch so neu sein, wenn es Müll ist, hilft das alles nix! Aber auch Spiele wie der „F1-Manager" sind für die meisten nur dritte Wahl. Dazu kommt jetzt noch die verdammte Sauerei mit „Ubik"! Seid Ihr zu unflexibel, um die zusätzlichen CDs im Heft unterzubringen? Daß Ihr ein gutes Strategiespiel mit RPG-Teil gegen einen öden 3D-Slayer wie „Asghan" tauscht, nur weil da „neu" draufstehen kann, ist mehr als bescheiden. Und dann diese absolut bescheuerte Ausrede: „...da Ubik nicht auf zwei CD-ROMs untergebracht werden konnte." Wenn Ihr so ein simples Problem nicht lösen könnt, müßt Ihr echt den IQ von Knäckebrot haben!
Jörg Schwalb, E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor

1. *Bei etlichen der in Deinem Schreiben aufgelisteten Demos mußten wir explizit auf die deutsche Version warten: Als Presseorgan können wir nicht agieren wie ein privater Internet-Nutzer – Demos müssen von den deutschen Vertrieben freigegeben werden, ehe man sie rund 200.000mal über die Kioske verbreitet! Bei einigen Titeln spielte aber auch der Redaktionsschluß eine Rolle, schließlich müssen die CDs noch vor dem Heft dupliziert werden.*
2. *Schade, daß Dir die Tests zu den Spielen „Fighting Steel" und „Force 21" nicht gefallen haben, ein Witz waren sie keineswegs. Ein Witz wäre es vielmehr, würden wir in Rezensionen aus dem Strategiegenre so alltägliche Features wie das Verschieben von Artillerie oder das Verlegen von Minen groß berücksichtigen. Mir scheint fast, Du hast seit dem uralten „Burning Steel" keine Erfahrungen mehr gesammelt...*

Leser fragen Hersteller

Nur ein Traum?

Bis vor ein paar Wochen war auf der offiziellen Homepage von Ubi Soft etwas über einen Nachfolger zu „Pod" zu lesen. Jetzt ist die Seite nicht mehr vorhanden, aber mich würde doch interessieren, was daraus geworden ist: Kommt der neue 3D-Racer? Und wenn, wann?
Tobias Thieme, E-Mail: master_ o_ p@gmx.de

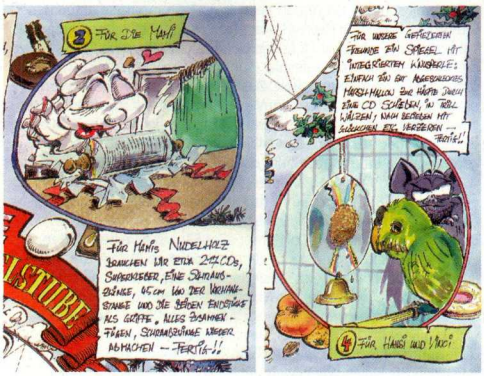
Tatsächlich gibt es die fragliche Page nach wie vor, und zwar auf den US-Seiten von www.ubisoft.com. Dort findet sich auch immer noch die Ankündigung zu „Pod 2". Das war's dann aber auch, denn mehr wird es nach dem momentanen Stand der Dinge wohl selbst in Zukunft nicht geben. Uns liegen jedenfalls keine Informationen darüber vor, daß mit der Entwicklung oder auch nur Planung von „Pod 2" begonnen wurde. Allerdings hoffe ich ganz persönlich ebenfalls auf eine Wiedergeburt, wie sie anderen schon leicht vergessenen Spieleklassikern auch widerfahren ist. Vorläufig ist „Pod 2" jedoch nur als Wunschtraum zu bezeichnen!
Ralf Wirsing, PR-Manager Ubi Soft



3. *Wenn der effektreiche 3D-Racer „S.C.A.R.S." Müll, der komplexe „F1-Manager" dritte Wahl und das starke 3D-Actionabenteuer „Asghan" ein öder Slayer ist, dann gehen unsere Ansichten wohl zu weit auseinander, um vernünftig diskutieren zu können. Bei durchschnittlich über 20 lizenzierten Vollversionen pro Jahr kann es eben manchmal Probleme geben – uns ist das erst zweimal passiert. Dein Knäckebrot-Kompliment geben wir gerne an Dich zurück, denn die extrem kostenintensive Aufbringung von drei CD-ROMs bei einem Preis von 8,90 DM mit dem Argument von mangelnder Flexibilität zu verlangen, das ist wirklich lächerlich.*

CD-Sondermüll

Ich bin mittlerweile seit Jahren treuer Leser und Abonnent Eures wirklich hervorragenden Magazins, trage mich aber nun ernsthaft mit dem Gedanken, mein Abo zu kündigen. Einziger Grund: Obwohl es das Mag mittlerweile endlich wieder ohne die obligatorischen CDs gibt, kann man es bislang in dieser Form nicht abonnieren. Ich verstehe einfach nicht, warum!
Klar, Ihr müßt das Angebot so gestalten, daß es die breite Masse anspricht. Es sind auf den Begleit-CDs also Spiele aller Genres und Arten vertreten, so daß für jeden einzelnen eben nur ab und an das genau Richtige dabei sein kann. Ich lege aber ohnehin mehr Wert auf die redaktionellen Inhalte, weshalb ich nun ein Problem habe: Als umweltbewußter Mensch möchte ich mich nicht mit Sondermüll (und das sind CD-ROMs bekanntlich) belasten. Entsprechend gehen mir auch die unvermeidlichen Werbescheiben von AOL oder Compuserve, welche ich beinahe wöchentlich aus meinem Briefkasten fische, furchtbar auf den Zeiger! Ich sehe daher beim besten Willen nicht ein, wieso ich auch noch Eure CDs entsorgen und außerdem mehr Geld fürs Abo zahlen soll!



Ich hatte bereits letzte Weihnachten gute Ideen für CD-Recycling!

Wenn da Eurerseits wirklich nichts zu machen ist, sehe ich mich – wider Willen, denn Euer Mag hat nach wie vor unzweifelhaft die besten Spielbesprechungen und Kritiken auf dem Markt – gezwungen, mich zumindest abomäßig von Euch zu trennen und mir nur noch gelegentlich das „Heft und Spiel" am Kiosk zu holen. Natürlich wäre es mir wesentlich lieber, wenn Ihr Eure Marktstrategie noch einmal überdenken könntet…
Thomas Berger, E-Mail: Kirilo.tb@t-online.de

So ungern wir einen Abonnenten verlieren (Brigitta und Michael bekommen dann immer diesen kollektiven Weinkrampf), zumindest vorläufig bleibt PC Joker ohne Beilagscheiben, was es ist: eine Ergänzung zu PC Joker Heft & Spiel, die es Neueinsteigern preiswert ermöglichen soll, das Heft kennenzulernen, ohne die sprichwörtliche Katze im Sack kaufen zu müssen. Wie wäre es, wenn Du die nicht gewünschten CDs einfach verschenkst? Wie Du ja selbst schreibst, werden sich andere Leute gewiß über tolle Vollversionen, aktuelle Demos und feine Goodies freuen – warum also nicht mal eine gute Tat statt einer bösen? Denn Abo-Kündigungen sind laut unserem Herausgeber das Böse schlechthin!

Noch mal mit Musik

Als ich heute morgen zum Briefkasten ging, grinste mich aus dem kleinen Schlitz schon die Aufschrift PC Joker an. Ich nahm das Heft und studierte das Cover. „Erotische Spiele" stand ganz dick in der Mitte. Meine Blicke schweiften nach links oben, wo ich „Asghan" las. Ohne mir etwas dabei zu denken, schaute ich mir die nette Tussi rechts an. Dann fing mein Hirn endlich an zu schalten: *Asghan* – das Spiel, das ich mir vor sechs Monaten unbedingt kaufen wollte, ist nun auf der Joker-CD! Nur mit aller Mühe konnte ich einen Freudentanz auf dem Innenhof unterdrücken. Schließlich habe ich die Demo zum Drachentöter auf der Begleit-CD von Ausgabe 1/99 gezählte 14mal euphorisch durchgespielt, und jetzt erhalte ich die Vollversion für schlappe 8,90 DM!
Bei den aktuellen Demos wird man dagegen unweigerlich an das Sommerloch erinnert: Außer „Drakan" und „Outcast" nicht viel Neues, und die beiden Star-Wars-Games sind doof. Ich zähle mich ja auch zu den Fans der Filme, die Spiele gefallen mir jedoch überhaupt nicht. Um noch mal auf die Begleit-CD(s) zurückzukommen: Ich vermisse eine Hintergrundmusik während der Benutzung des Joker-Starters. Kann man Euch seine selbst gemachten Songs schicken, etwa MID- und WAV-Dateien?
Sebastian Simon, E-Mail: Looser@otelo-online.de

Endlich freut sich mal einer: Wir dachten schon, das viele Geld für die Lizenz eines brandaktuellen 3D-Actionabenteuers im Stil der guten alten Lara Croft wäre zum Fenster hinausgeworfen! Nicht zum Fenster rausgeschmissen sind jedenfalls Songs, die man uns schickt. Gerne veröffentlichen wir selbst gemachte (und unbedingt GEMA-freie) Stücke auf den Begleit-CDs, gelegentlich auch als Hintergrundmusik für den Installer.

Kurz und gut

Mein kurzes Statement zu Heft 9/99: Super-Vollversion, Super-Beiträge. Laßt Euch bloß nicht von ein paar ständigen Nörglern beeinflussen, Ihr seid einfach die Besten auf dem Markt. Macht weiter so!
Mathias Haase, E-Mail: matty_wr@arcormail.de

Danke für dieses aufmunternde Schlußwort.

Auf Kriegsfuß mit der Rechtschreibreform

Macht nix, ich nehme gerne auch Anregungen, Fragen, Lob oder Kritik, wenn der Schrieb nach den alten Regeln formuliert wurde. Weil das auch vielen Lesern so ergeht, gibt es monatlich diese Seiten. Sollte Ihr „Füllstoff" dagegen gar keiner sein (weil eher privater Natur), dürfen Sie gegen die Beilage von RÜCK-PORTO – aus dem Ausland bitte in Form Internationaler Antwortscheine – mit einer persönlichen Antwort meiner Schergen rechnen. Bei Abdruck wahre ich auf Wunsch auch gerne die Anonymität, andernfalls werden Anschrift bzw. E-Mail-Adresse zwecks Leser/Leserkommunikation veröffentlicht.

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
Tel.:08106/899601



Christiane Schober
Verkauf/Beratung



Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition, Aboverwaltung



Regine Nellissen

ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601

MARKETING/ VERTRIEB



Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Shadowman", Acclaim
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 Mausaste 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.)

alle Tests ab Heft 10/98 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**
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%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
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%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gyst: 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%
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%
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%
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
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%
Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
Fly! Solo	9/99	Simulation	70%
Fly! Multi	9/99	Simulation	74%
Force 21	9/99	Strategie	69%
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%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
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 and Dangerous	**9/99**	**Strategie**	**93%**
Hugo XL	9/99	Action	22%
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%
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 Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 99	**3/99**	**Sport**	**87%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Lode Runner 2	12/98	Action	37%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
Luftwaffe Commander	3/99	Simulation	70%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%**
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Metro-Police	1/99	Action	61%
Midtown Madness	**7/99**	**Sport**	**86%**
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
MiG Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
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%
Ottos Ottifanten	10/98	Genremix	37%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
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 99	3/99	Simulation	52%
Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
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%
Recoil	2/99	Action	69%
Red Baron 3D	1/99	Online	gut
Redguard	2/99	Abenteuer	76%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%
Requiem	4/99	Action	?
Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%
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%**
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%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Snowmobile Racing	3/99	Sport	38%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Sonic R	12/98	Sport	70%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	68%
Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Spearhead	11/98	Simulation	74%
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spellcross	12/98	Strategie	42%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
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
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 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%
Total Annihilation: Kingdoms	9/99	Strategie	76%
Trespasser	1/99	Action	70%
Tunguska	2/99	Genremix	80%
Turok 2	**2/99**	**Action**	**90%**
Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	9/99	Action	71%
Unreal Tournament	9/99	Online	?
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%
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 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%**
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%

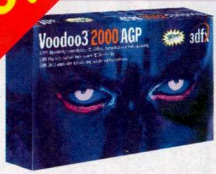
GHOST-ACTIVITIES



SONDERPREISE EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

Super!

3D-Beschleuniger



VOODOO 3 2000
Die 2D/3D-Karte für höchste Ansprüche: Mit 3Dfx-Voodoo-3-Chipsatz, 16 MB RAM und 300 MHz ist dieses AGP-Modell auch für die Spiele von morgen bestens geeignet!
Empf. VK 299,– DM

hier nur **249,–** € 127,32

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,–** € 9,72

Peripherie

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,–** € 28,12

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,–** € 28,12

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMP. 1998
F1-Racing mit prima Handling, Direct3D-Unterstützung und Multiplayer-Optionen (79% in PCJ 8/98)
Empf. VK 59,– DM

hier nur **29,–** € 14,83



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!

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

Super!

DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1999"

nur **10,–** € 5,12

je **29,–** € 14,83

SUPER SOUNDTRACK von CHRIS HÜLSBECK
Tunnel B1 und Extreme Assault Longplay-Audio-CDs

EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!





im Sparset **49,–** € 25,06

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

5 Stück **4,50** € 2,30

Für Ihre individuelle CD-Sammlung

JEWEL-CASES



(ohne CD)

Hülle passend für jeweils eine CD

10 Stück im Sparset **8,–** € 4,09

15,– € 7,67



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,–** € 5,12

7,– € 3,58

JOKER- MAUSPAD



Der Klassiker!

Alle Preisangaben in DM und Euro

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...



PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 **nur noch** 5,- / € 2,56

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 ?



Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
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	4,35
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
7/98	Talisman (ADV)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90	4,55
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90	4,55
9/99	Asghan (ACT)	8,90	4,55

PREISHIT DES MONATS

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

Achtung Sammler!
Jetzt oder nie!

PC Joker-Jahrgang 95/96
Restbestände aus 95/96

7 Hefte im Paket: u.a. Lösungshilfen zu

- Command + Conquer
- Warcraft 2
- Talisman
- King's Quest 7
- Der Reeder
- Mechwarrior 2
- Battle Isle 3



nur 10,- / € 5,12

Achtung! Angebot nur bis 5. Oktober gültig. Nur solange der Vorrat reicht.

LOW BUDGET

ran -Trainer, -Soccer, -Trainer 2



ran
Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewel-Case **nur** 5,- / € 2,56

Die Höhlenwelt Saga



JOKER HIT COLLECTION
Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case **nur** 5,- / € 2,56

Der Reeder



Der Reeder

Wirtschaftssimulation der Extraklasse auf CD-ROM

im Jewel-Case **nur** 5,- / € 2,56

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 und Euro



DUNGEON KEEPER 2



Komplettlösung

Dungeon Keeper 2

Tips & Strategien

Hidden and Dangerous

Tricks & Cheats

BRAVEHEART





Lösungshilfen auf CD

Die Völker
Dungeon Keeper 2
Might and Magic 7

Braveheart
Dungeon Keeper 2
Quake 3 Arena
Streetwars

Komplettlösung: Dungeon Keeper 2

Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) wurde spontan von der dunklen Seite befallen – dabei hat er nicht nur zahlreiche eiserne Jungfrauen, sondern auch diese Komplettlösung zum neuesten Abenteuer der Ochsenfrösche geschaffen – hier stark gekürzt. Die vollständige Version treibt auf unserer CD ihr Unwesen…

Mission 1: Kriegsschrei

Tragen Sie im Norden alles Erdreich bis zu den Felsen ab. Wenn das Gold abgebaut wurde, kommen dort eine 3x3 Hühnerfarm und 15 Schlafplätze hinein. Beim Portal warten Sie solange, bis die Zwerge angreifen. Danach können Sie weiter nach Norden graben und Fürst Antonius problemlos töten.

Mission 2: Verzauberung

Im Süden bauen Sie eine 4x4 Bibliothek mit 6 Schlafplätzen. Während Sie Gold abbauen, graben Sie sich nach Osten durch, wo ein großer Schlafraum mit 5x4 Trainingsraum und 3x3 Hühnerfarm entsteht. Mit den angreifenden Zwergen werden Ihre Geschöpfe fertig, während Ihre Imps den Weg nach Norden erkunden und die letzten markierten Wände entfernen.

Mission 3: Habgier

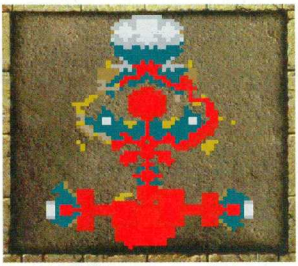
Ein 8x7 großer Raum im Süden reicht für Hühnerfarm, Betten und 6x4 Trainingsgelände. Im Westen bietet eine 7x4 Werkstatt Schlaf- und Arbeitsplätze für sechs Trolle.

Während Sie nun über das Portal nach Norden vordringen, bauen die Trolle elf Wächterfallen, die Sie zwischen Dungeonherz und Portal abstellen. Entfernen Sie einige Wände, so daß die Kanonen freies Schußfeld haben. Machen Sie sich nun an die Goldadern im Norden heran, um den Grafen von Ihren Kanonen wegputzen zu lassen.

Mission 4: Scharfschützen

Der zentrale Raum wird nach Süden erweitert, um Trainings- Schlaf- und Schatzraum samt einer 3x3 Hühnerfarm aufzunehmen. Im Westen entsteht eine Werkstatt, im Osten eine Bücherei. Stellen Sie in beiden Räumen sofort vier Wächterfallen auf, und sichern Sie Ihren Eingang, indem Sie sechs Wächterfallen um das Portal stellen. Im Norden entdecken Sie einen Wachraum und bauen zu beiden Seiten Schlafplätze, Hühnchen und Schatzfelder auf. Ebenso verfahren Sie mit den beiden Wachräumen westlich der Werkstatt und östlich der Bibliothek. Haben Sie das zweite Portal im Norden erobert, graben sich Ihre Imps durch die nordöstliche Goldader zur Festung. Um den Zwerg auszuschalten, gehen Sie mit einer beliebigen Schwarzelfe in Symbiose, positionieren sich in gebührendem Abstand, aktivieren den Scharfschützenmodus und drücken ab. Suchen Sie sich im Symbiosemodus nun eine Gruppe zusammen, um die Kanonen auszuschalten und das Tor einzubrechen. Die Imps räumen die überschüssigen Mauern weg und positionieren danach mindestens zehn Wächterfallen vor dem Eingang der Burg. Indem Sie versuchen, Mauern vom Festungseingang zu entfernen, locken Sie Ludwig von Schattenwald hervor.





Der Scharfschützenmodus erlaubt gezielte Blattschüsse

Mission 5: Angst

Da im Süden und Norden mit Widerstand zu rechnen ist, erweitern Sie Ihr Dungeonherz zunächst um drei Felder nach Süden und bauen dann alles Erdreich westlich ab. In den entstandenen großen Raum kommen zunächst sechs Schlafplätze. Über das Portal lassen Sie Ihre Geschöpfe einen Durchgang nach Norden schaffen und finden im Nordosten ein Geheimlevel-Extra. Im Osten davon befindet sich der Zugang zu Graf Konstantins Burg, den Sie im Moment aber noch

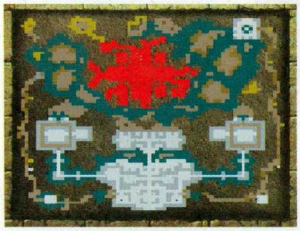
meiden. Plazieren Sie trotzdem zwölf Wächterfallen auf der kleinen Halbinsel. Im großen Raum entstehen eine 5x4 Werkstatt, weitere Schlafplätze und eine Hühnerfarm. Sobald mind. sechs Goblins eingezogen sind, graben Sie Richtung Süden zum südöstlich gelegenen Kerker. Bevor Sie jedoch ganz nach Süden durchbrechen, schaffen Sie dort einen 4x4 Raum, in dem Sie vier Wächterkanonen plazieren. Nachdem Sie den Kerker erobert haben, lassen Sie die Gefangenen verhungern, um Skelettkrieger zu erhalten. Diese zerschlagen nun die Angstfallen am Burgeingang.



Wer in Mission 5 aufpaßt, kann hier in einen Geheimlevel gelangen

Mission 6a: Angriff

Sobald eine Heldengruppe in Ihren Dungeon eindringt, hetzen Sie möglichst viele Ihrer Geschöpfe auf die Angreifer. Achten Sie ganz genau auf die Gesundheit Ihrer Kämpfer und heilen Sie rasch, denn Sie haben kein Portal in dieser Mission! Um Sie bei Kräften zu halten, geben Sie ihnen Hühnchen. Effektiver ist es aber, gegnerische Geschöpfe in die Folterkammer zu stecken und sie mit Magie zu heilen. Außerdem finden Sie drei neue Geschöpfe, wenn Sie von der Schatzkammer aus in die nordwestliche Goldader graben. Im Norden gibt es reichlich Goldadern, und im Osten und Westen entdecken Sie geheime Wege in den Süden, die direkt zu Ritter Eisenhelm führen.



Skelette sind hier von besonderem Nutzen

Mission 6b: Hinterhalt

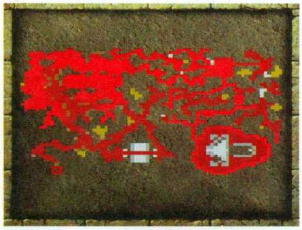
Zwischen Ihnen und Ihrem Ziel im Nordwesten liegt ein verzweigtes Labyrinth. Der direkte Weg verläuft Richtung Norden. Es ist jedoch besser, sich vom Kerker nach Westen vorzugraben, den Steg zu nehmen und die noch neutralen Geschöpfe zu befreien. Damit Ihre Imps nicht verlorengehen, bauen Sie vor dem Durchbruch eine 3x5 Schleuse mit zwei Holztüren – eine zum Dungeon, eine für den Ausgang. Danach schließen Sie beide Türen ab, fangen alle Ausreißer ein und setzen alle Kämpfer in die Schleuse. Jetzt öffnen Sie die Tür nach außen, gehen mit dem stärksten Troll in Symbiose und bilden mit den anderen eine Gruppe. Dringen Sie zum Westlabyrinth vor und säubern Sie es von Helden. Danach befördern Sie Ihre Gruppe zum Dungeon zurück und lassen die Imps laufen. Graben Sie sich zu den gefangenen Trollen im eroberten Labyrinthabschnitt sowie zu der Goldader im Südwesten durch. Wenn Sie sich ganz durch die Goldader durchgegraben haben, bauen Sie von dort einen Steg gerade nach Westen. Wenn Sie das Erdreich am Ende entfernen, finden Sie einen wertvollen Level-up. Graben Sie links vom mittleren Steg, um zwei weitere Level-ups und einen magischen Gegenstand zu finden. Nachdem Ihre Geschöpfe um drei Erfahrungsstufen reicher sind, ist der zweite Teil des Labyrinths an der Reihe, in dem sich ein Portal befindet – bilden Sie wieder eine Gruppe und säubern Sie diesen Abschnitt. Nehmen Sie als Symbiosepartner einen starken Magier, und heilen Sie verletzte Geschöpfe aus sicherem Abstand während des Kampfes. Dieser Bereich ist besser bewacht, und nach den ersten Siegen beenden Sie die Symbiose und gehen wie gewohnt vor. Erobern Sie anschließend das Portal im nordwestlichen Teil und nehmen den letzten Labyrinthabschnitt ein. Passen Sie nach dem Einschlagen des Festungstores auf, daß der Chef nicht an Ihren Truppen vorbeirennt und ins Heldentor flieht!



Im Hinterhalt geht es vor allem um Schnelligkeit

Mission 7: Höhlen

Bauen Sie im Süden des Herzens eine kleine Werkstatt und Betten mit ein paar Hühnerställen. Erweitern Sie diesen Raum nach Westen, und stellen Sie ein paar Wächterkanonen auf, die in die große Hühnerfarm schießen können. Nachdem die ersten Riesen besiegt wurden und der alte Dungeon Ihnen gehört, bauen Sie einen Trainingsraum und ein Gefängnis hinein. Entfernen Sie nun alle Zwischenwände der eroberten Räume, und schauen Sie sich mit dem neuen Zauber „Böser Blick" im Osten um. In der Zwischenzeit graben Ihre Imps südlich des zweiten Portals nach Gold und finden dort ein Geheimlevel-Extra. Setzen Sie jedem Riesen eine Horde Salamander vor die Nase. Die Wege durch das Labyrinth im Osten müssen teilweise mit Holzbrücken aufgefüllt werden. Die erbeuteten Wachräume verkaufen Sie und werfen auftauchende Schwarzelfen sogleich wieder ins Portal zurück. Den Baron finden Sie schließlich ganz im Südosten auf seiner Insel. Sie müssen vorsichtig sein, denn diese Burg ist sehr gut geschützt! Vor dem eigentlichen Angriff schwächen Sie zuerst Sigmunds Truppe, indem Sie einige Wächterfallen günstig postieren, Feinde herauslocken und einzeln abschießen.



Der Baron versteckt sich in einer sehr gut bewachten Burg

Mission 8: Nachspiel

Erobern Sie zuerst den Schlafraum sowie die Hühnerfarm, und lassen Sie das stärker bewachte Ostportal noch in Ruhe. Setzen Sie vorerst auch keinesfalls das Brückenstück zum Portal ein, und verkaufen Sie unbedingt 4x4 Felder des Schlafraums! Am Rande des Herzens stellen Sie dafür noch zwei Betten auf. Achten Sie am Anfang genau darauf, daß Ihren wenigen Geschöpfen nichts geschieht! Bauen Sie eine Steinbrücke nach Westen und zerstören Sie das Tor, hinter dem Stufe-2-Helden warten. Gehen Sie danach in Symbiose mit einem Salamander, bilden eine Gruppe mit den anderen Salamandern und zerstören alle vier West-Tore, ohne den großen Raum zu betreten. Die über Holzbrücken zugängliche Schatzkammer und den eroberten kleinen Wachraum verkaufen Sie sofort. Bauen Sie nun im Schlafraum einen 3x4 Kerker, in dem von nun an Skelette entstehen. Erschaffen Sie ein paar Imps, die nun problemlos die Goldader im Osten abbauen können. Da Sie genug Gold haben, bauen Sie in die ehemalige Schatzkammer eine Werkstatt und postieren zwei Wächterkanonen, wo zuvor der Wachraum war. Nachdem die Wächterfallen die ersten Feinde getötet haben, greifen Sie den großen Raum mit allen Salamandern und eisernen Jungfrauen an. Bauen Sie unbedingt Holzbrücken unter die im Wasser liegenden Feinde, damit sie von Ihren Imps in den Kerker geschleppt werden können! Haben Sie dann den Trai-

ningsraum und das Kasino eingenommen, können Sie mit Skelettunterstützung das Portal erobern. Errichten Sie nicht mehr als vier weitere Schlafplätze, um Ihre Truppe möglichst klein zu halten. Bevor Sie sich Stück für Stück nach Norden vorarbeiten und Ihren Dungeon ausbauen, stellen Sie den Hebel des Kasinos aber vorerst auf das Dollarzeichen und verschließen den Trainingsraum mit einer Holztür – sonst ist Ihr Gold schnell verbraucht!





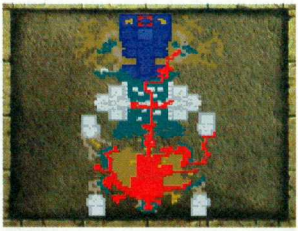
Kasinos heben die Laune Ihrer Monster – besonders bei Jackpots

Mission 9: Überfall

Stechen Sie die Edelsteinader gleich östlich neben der Schatzkammer an. Sobald der Goldvorrat 20.000 Einheiten übersteigt, deaktivieren Sie den Abbau, damit sich die Imps um wichtigere Dinge kümmern können. Entfernen Sie alle Zwischenwände rund um den Hühnerhof, und bauen Sie westlich einen 5x5 Trainingsraum. Es ist jetzt sehr wichtig, einen schmalen Gang zu bauen, der vom Trainingsraum nach Westen und dann zum mittleren Wachposten führt! Vom Trainingsraum aus postieren Sie eine verstärkte Tür, zwei Wächterkanonen und mind. sechs Gasfallen in den Gang. Noch bevor Sie zum mittleren Posten durchbrechen, errichten Sie eine lange Holzbrücke Richtung Westen, bis Sie zu beiden Seiten des Flusses einige Felder Erdreich und Gold abbauen können. Dort stellen Sie je drei von Gasfallen geschützte Wächterfallen hin. Von der Mitte des eroberten Wachpostens aus, räumen Sie nun alle Inselwände nach Westen hin weg, erweitern den Wachraum auf 4x5 und stellen noch zwei Schatz- und Hühnchen-Einheiten auf freie Felder. Bis auf die Schwarzelfen, zwei Trolle und die Teufler werfen Sie jetzt alle vorhandenen Geschöpfe ins Portal zurück, um mehr Schwarzelfen zu bekommen. Fürst Voss rennt schließlich wie besessen los und wird von den Schwarzelfen in den eigens für ihn vorbereiteten Gang getrieben.

Mission 10: Zerschlagung

Sie haben nur knappe 44 Minuten für diese Aufgabe, denn danach wird Ronins Armee zu Besuch kommen! Als erstes brauchen Sie jede Menge Gold. Graben Sie daher von der Mitte des Herzens solange nach Norden, bis Goldadern auftauchen. Drei Felder davor graben Sie einen Tunnel nach Osten, wo eine Edelsteinader zu finden ist. Erweitern Sie den zentralen Raum um fünf Felder zu allen Seiten und graben in dieser Breite vier Reihen weiter nach Norden. Rechts und links vom Herzen entstehen je ein 3x5 Schlafraum und eine 3x3 Hühnerfarm. In den riesigen Raum kommen noch ein zentraler 5x5 Trainingsplatz und ein 5x5 Kerker. Graben Sie sich nun nach Norden zum zweiten Portal durch. Falls erforderlich, entfernen Sie dann die letzte Wand zum See und bauen eine Brücke quer durch die feindlichen Linien. In der Mitte kommen Sie zuerst nicht weiter und vergrößern Ihr Brückenstück entlang der feindlichen Brücke um zwei Reihen. Kurz darauf erobern Ihre Imps ein Brückenstück – unterstützen Sie sie zur Not mit schlagkräftigen Trupps. Sobald ein Brückenstück erobert wurde, ziehen Sie sich sofort zurück und lassen Ihre Kämpfer ausruhen. Jetzt können Sie Ihre Brücke problemlos an den feindlichen Dungeon heranbringen und die Geschöpfe direkt hinübertragen.



In dieser Mission haben Sie nur eine knappe Dreiviertelstunde Zeit!

Um zu Mission 12 zu gelangen, gibt es an dieser Stelle drei Möglichkeiten – normal (11a), schwer (11b) und verdammt schwer (11c). Alle 11er-Missionen haben die gleiche Karte, doch der Spieler wechselt den Bereich und die Taktik.

Mission 11a: Blutbad (südlich)

In der leichtesten der drei 11er-Missionen haben Sie genügend Platz. Der blaue Keeper wird bald versuchen, direkt zu Ihrem Dungeonherz zu graben. Höchstwahrscheinlich kommt er durch die rechte untere Ecke des Herzens. Um das zu verhindern, graben Sie genau in dieser Ecke DREI Felder nach Osten und stellen an das Ende eine Gas-/Angstfalle. Natürlich brauchen Sie dazu eine 5x5 Werkstatt rechts neben dem Portal. Links vom Portal reicht eine kleine Bücherei zum Forschen aus. Westlich des Herzens graben Sie einen fünf Felder breiten Raum bis zu den Felsen und stellen Schlafplätze, Hühnerfarm sowie 5x5 Trainingsraum hinein. Unterhalb des Herzens entsteht ein 5x5 Kerker. Graben Sie gerade nach Norden am Fels entlang zum noch freien Portal. Gleichzeitig buddeln Ihre Imps südlich von der Mitte des Herzens, bis Sie auf eine Goldader stoßen. Beim Abbau des Goldes finden Sie nicht nur ein Level-up-Extra, sondern kommen auch zu einer Stelle, an der nur ein schmaler Durchgang im Fels ist. Bevor Sie hier weitergraben und zu den Blauen durchstoßen, stellen Sie eine Kombination aus Stachelfalle, Angstfalle und Wächterkanone in den Durchgang. Daneben plazieren Sie einen kleinen Wachraum und einige Betten. Vom zweiten, inzwischen eroberten Portal ziehen Sie einen Gang zum Westportal des violetten Keepers. Graben Sie sich aber nicht ganz durch, sondern lassen noch ein Wandstück stehen und plazieren eine Angstfalle davor. Wenn alle Fallen stehen, brechen Sie im Süden durch die Goldader und vernichten den blauen Keeper. Warten Sie unbedingt so lange, bis genügend Mana vorhanden ist. Gleich nach der Zerstörung des feindlichen Herzens nehmen Sie sich die gelben und grünen Keeper vor. Greifen Sie durch den Gang östlich des blauen Portals an, und setzen Sie die Versammlungsfahne in 2-3 Schritten auf das feindliche Herz, lassen diese aber stets eine Weile an einem Ort stehen – Ihr Mana steigt trotzdem! Graben Sie nun vom östlichsten, ehemals gelben Raum aus nach rechts oben, um eine unerschöpfliche Edelsteinader zu finden. Jetzt können Sie durch den schon vorbereiteten Gang in das violette Westportal eindringen und den letzten Gegner zerschlagen.



Das Blutbad ist relativ langwierig

Mission 11b: Massaker (in der Mitte)

Da Sie hauptsächlich von Fels umgeben sind, besteht der wichtigste Schritt zunächst darin, Ihre Ausgänge mit Fallen zu sichern und damit für den Gegner unpassierbar zu machen. Errichten Sie daher im mittleren

westlichen Raum eine 3x3 Werkstatt, und schicken Sie den bald auftauchenden Troll an die Arbeit. Der Ausgang östlich vom Portal hat bei der Absicherung oberste Priorität! Beeilen Sie sich und graben Sie schnell bis zur Goldader, ohne sie jedoch anzutasten. Stellen Sie je eine Angst- und Wächterfalle vor das Gold – später kommt vor die Angstfalle noch eine Gasfalle. Jetzt haben Sie etwas mehr Zeit und bauen unterhalb des Portals einen 4x4 Schlafraum, links davon 3x3 Hühnerfarm, rechts Schatzkammer. Erweitern Sie nun die Werkstatt auf 4x4 und graben sich links davon bis zu der schmalen Stelle in die Goldader. Genau in den Durchgang kommt eine Gasfalle, geschützt von einer Angstfalle. Nachdem Sie den nordöstlichen Eingang aufgegraben und mit Angst-/Wächterfalle geschützt haben, müssen Sie noch Ihren nordwestlichsten Raum absichern. Im Spielverlauf wird der blaue Keeper eventuell versuchen, durch die linke obere Ecke dieses Raumes zu kommen. Stellen Sie für diesen Fall zwei Angst- und Wächterfallen in die Ecke. Bauen Sie nun links vom Herzen einen 5x5 Trainingsraum, und befreien Sie eine eiserne Jungfrau, indem Sie das Gold im Südwesten abbauen und zwei Steinbrücken in die entstehende Lücke setzen. Um jede Menge Skelette zu bekommen, entsteht in diesem Raum ein 4x5 Kerker. Nach dem Sieg über das blaue Keeperherz graben Sie sich zum noch freien Portal im Norden durch. Vom gelben und grünen Keeper dürfte inzwischen nur noch einer übrig sein. Während sich Ihre Kämpfer zurückziehen, erzeugen Sie noch einige Imps, die ganz im Osten einen Tunnel zum kleinen Lavasee im Süden graben. Auf der Strecke finden Sie eine Edelsteinader und einen Salamander. Bauen Sie nun direkt an die feindliche Dungeonherz-Mauer eine Brücke und verbreitern sie so, daß eine Plattform davor entsteht. Wenn sich Ihre Imps durch die Wand gegraben haben, lassen Sie Ihre Armee vor das violette Herz fallen und erledigen den Rest.



Das Massaker ist schon schwieriger zu meistern

Mission 11c: Gemetzel (nördlich)

Vernichten Sie gleich zu Beginn den gelben Keeper. Brechen Sie rasch durch eine noch unbefestigte Mauer zum ganz links liegenden gelben Schlafraum. Schon während dieser Eroberung graben sich Ihre Imps am westlichen Lavaseerand entlang zum blauen Herzen. Das öffnet die Flanke der Blauen für die violette Partei, und mit etwas Glück entbrennen dort bald heftige Kämpfe. Zur Unterstützung dieses Effektes schlagen Sie eine Brücke zwischen Blau und Violett und lassen diese in feindliche Hände fallen. Verkaufen Sie aber das Verbindungsstück zu Ihrer Seite, nachdem Sie an feindliches Gebiet herangebaut haben. Sichern Sie alle Übergänge durch Kombinationen von Gas + Angst oder Wächter + Angst, denn Stahltüren halten nicht lange. Beim Kampf gegen den schwachen gelben Keeper greifen Sie nur ein, um sparsam zu heilen oder einen Kämpfer umzusetzen. Erzeugen Sie vor allem genügend Imps, die auf der östlichen Insel rasch einen Werkstattraum aushöhlen und mit Widersachern auf die Nerven gehen. Nach dem ersten Sieg graben Sie sich durch die Bücherei zu dem östlich liegenden Lavasee. Dort befreien Sie einen Salamander – Ihren wichtigsten Kämpfer! Beim Anlegen dieses Ganges entdecken Sie kurz hinter der Bibliothek eine Edelsteinader. Sobald die ersten Trolle eintreffen, geben Sie ihnen direkt an der Werkstatt eigene Betten und schicken sie an die Arbeit, um neben den Indyfallen auch schnell Wächterfallen zu basteln. Erobern Sie nun das violette Portal sowie die angrenzenden Räume. Statt die Stahltüren direkt zu zerstören, lassen Sie Ihre Imps die angrenzenden Wände weghauen. Unterstützen Sie die Kleinen mit Brücken und dem Salamander. Verjagen Sie Feindimps mit

Age of Empire DV 42,90 Delta Force DA 78,90 Gorky 17 * I.V.
- Gold Edition DV 76,90 Der Karsar DV 72,90 Gothic * I.V.
- Expansion Pack DV 41,90 Der Verkehrsgigant * DV 76,90 Grand Theft Auto 2 * DV 77,90
- neue Epoche 1+2 DA 34,90 Descent 3 DV 71,90 GTA DV 65,90
Age of Empires 2 * DV I.V. Descent 3 US 75,90 Grim Fandango DV 73,90
Airline Simulator 2 DA 159,90 Deus Ex * I.V. Halflife -deutsch DV 78,90
Aliens vs. Predator DV 72,90 Diablo 2 * DV 78,90 - Game o.t.year Edition DV 84,90
Aliens vs. Predator EV 83,90 Diablo 2 * EV I.V. - Opposing Force * DV I.V.
Alpha Centauri DV 76,90 Die Siedler 3 DV 69,90 - Opposing Force * EV I.V.
Amen * EV I.V. - Geh. der Amazonen * DV 46,90 - Halftime DV 24,90
Anarchonox * I.V. - Mission-CD DV 27,90 - Life/2 DA 21,90
Anno 1602 DV 71,90 Die Völker DV 75,90 Hattrick Wins * DV 72,90
- Im Namen d.Königs DV 31,90 Discworld Noir DV 76,90 Heavy Gear 2 DV 78,90
- neue Insel, n. Abent. DV 33,90 Dominant Species DA 62,90 Hell-Copter DA 62,90
Anstoss 2 Gold Edition DV 59,90 Drakan * DV 77,90 Heroes o.Might+Magic 3 DV 74,90
Anstoss 3 * DV 76,90 Hidden & Dangerous DV 73,90
Art of War Vol. 2 * DA 75,90 Homeworld * DV 73,90

Duke Nukem Forever* 79.90
- DN4E Level CD 39.90
Max Payne i.V.



.. the Chosen 49.90
- Nightmare Levels 39.90
- Double Pack 79.90
Daikatana i.V.

Attack o.t.Soucerman * DV 35,90 Indiana Jones 5 * DV I.V.
Autobahn Raser 2 * I.V. Indiana Jones 5 * DV I.V. Interstate '82 * DV 78,90
Baldurs Gate DV 54,90 Drakan * EV 73,90 Jagged Alliance 2 DV 72,90
Baldurs Gate EV 75,90 Driver * DV 89,90 Jagged Alliance 2 EV 75,90
- Baldurians Bibliothe DV 25,90 DSF Football '99 * DV 51,90 Jedi Knight + Mission DA 61,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90 DSF Mega Pack * DA 47,90 K.O. Boxing DA 63,90
- Tales o.t. Sword Coast EV 45,90 Dune 2000 DV 74,90 Knights+Merch.-AddOn * DV 28,90
- Tales o.t. Sword Coast US 59,90 Dune 2000 -AddOn DV 22,90 Lamentation Sword DV 54,90
Battle of Britain DV 74,90 Dungeon Keeper 2 DV 82,90 Lander * DV 57,90
Battleground * DA 79,90 Dungeon Keeper 2 EV 85,90 Lands of Lore 3 DV 75,90
Battlezone 2 * DV 78,90 - Horny Figur ca.20 cm 21,90 Le Mans 24 * DV 72,90
Bling 2 * DV 71,90 Earth 2150 * 72,90 Legacy of Kain Soul Re.* DV 82,90
Blade * DV 72,90 East Front 2 * DA 79,90 LKW-Raser -Hard Truck DV 49,90
Braveheart * DV 84,90 Enemy Zero * DV 67,90 Loose Cannon * I.V.
Bundesliga 2000 * DV 72,90 European Air War DV 59,90 Lula Inside DV 29,90
Bundesliga Stars 2000 * DV 82,90 Everquest US 119,90 Madden NFL 2000 * DA 72,90

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIAN SUN **DV 88.90**
EV 89.90

Carmageddon 2 EV 54,90 Expendable DV 67,90 Max Payne * I.V.
Castrol N.Superb.2000 * DV 77,90 Falcon 4.0 DV 62,90 Mechwarrior 3 DV 71,90
Caton -Die erste Insel * DV 76,90 Fallout 2 DV 39,90 Mechwarrior 3 EV 89,90
Championship Man. 3 DV 77,90 Fallout 2 US 86,90 Messiah * I.V.
Chranniken d. s.Mondes DA 77,90 Fifa 2000 * DV 81,90 Midtown Madness DV 72,90
Civ. 2 -Test of Time * DV 67,90 Fighting Steel DV 78,90 MIG Alley DA 74,90
Civilization Call to Power DV 76,90 Final Fantasy 8 * DV I.V. Might + Magic 7 EV 79,90
Close Combat 3 US 98,90 Flanker 2.0 * DA 77,90 Might + Magic 7 * DV 75,90
Colin McRae Rally DV 74,90 Fleet Command DV 73,90 Mission Impossible * DV 75,90
Commandos DV 79,90 Flight Simulator 2000 * DV I.V. Nations * DA 78,90
- Im Auftrag der Ehre DV 59,90 Flight Simulator 98 DV 95,90 NBA Live 2000 * DV 76,90
Corum 2 * DV 57,90 Flight Unlimited 3 * DV 72,90 Need for Speed 4 DV 75,90
Cramagnon * DV 72,90 Fly ! DV 75,90 NHL 2000 * DV 76,90
Daikatana * EV I.V. Force 21 DA 71,90 NHL 2000 * US I.V.
Dark Reign 2 * DV 78,90 Freespace 2 * DV 73,90 Nice 2 + TuneUp DV 69,90
Dark Secrets of Afrika * DV 73,90 F5 -Europa 1 Pro DV 87,90 Nice 2 -Tune Up DV 26,90
Darkstone * DV 74,90 Gabriel Knight 3 * DV I.V. Nox * I.V.
Deer Hunter 2 EV 52,90 Giants * 73,90 Off Road Challenge * 68,90

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

LOW BUDGET

Airline Tycoon First Class * 29,90
Alone in the Dark 3 12,90
Bephomets Fluch 2 21,90
C+C 1 -Megabox 23,90
C+C 2 -Megabox 63,90
Colin McRae Rally 28,90
Conflict: Freespace 35,90
Silent Threat Mission 53,90
Days of Othinon 36,90
Diablo + Hellfire 39,90
Die Siedler 2 Gold Edition 27,90
Die Versuchung 44,90
Dungeon Keeper Gold 36,90
Eastern Front (Empire) 29,90
F1 Manager Professional 29,90
Game, Net & Match 28,90
Grand Prix Legends 39,90
Grand Theft Auto 15,90
GTA London 28,90
Heroes of Might + Magic 2 35,90
Hexen 2 26,90
Indiana Jones 3 + 4 21,90
Lands of Lore 2 39,90
Lands of Magic 25,90
M1 Tank Platoon 2 27,90
MAHA 21,90
Master of Orion 12,90
Mechcommander 39,90
Monkey Island 3 42,90
Outlaws 37,90
Privateer 2 29,90
Rage of Mages 45,90
Rainbow Six 41,90
Resident Evil 1 27,90
Shogo 46,90
Sim Copter 19,90
Starcraft -Broodwar 33,90
Starcraft -Expansion 42,90
Silent Hill 89,90
Typhoon Filter 83,90
V-Rally 2 89,90
WWF Attitude * 79,90

SPEZIALHARDWARE auf ANFRAGE

DreamCast 499.-

TOP TITEL

Age of Empire 2 * I.V.
Airline Tyc.1.Class 29,90
Anstoss 3 * 76,90
Bundesliga Stars * 82,90
Diablo 2 * 78,90
Siedl.3 Amazonen* 46,90
Drakan engl.* 73,90
Driver * 89,90
Homeworld * 73,90
Indiana Jones 5 * I.V.
Might & Magic 7 * 75,90
NHL 2000 US I.V.
Panzer Elite * 85,90
Revolt 74,90
Shadow Company * 75,90
Soldier of Fortune* 78,90
System Shock 2 * 76,90
SystemShock2 US* 86,90
TriplePlayB.2000* 82,90

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4,98
Katalog KOSTENLOS!
PlayStation 245.-

Dino Crisis (Japan) 139,90
Driver 85,90
Legacy of Kain S.R.* 89,90
Resident Evil 3 * I.V.
Silent Hill 89,90
Typhoon Filter 83,90
V-Rally 2 89,90
WWF Attitude * 79,90

SPEZIALHARDWARE auf ANFRAGE

DreamCast 499.-

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro 42,90
Sidewinder Gamepad -Precision Pro 125,00
Thrustmaster F1 Sprint W. 119,00
- Super Sport Lenkrad 159,00
Saitek Cyborg 3D Dig Stick 85,90
WingMan Force 219,00
Diamond Viper 550 PCI-TV 199,00
- Monster 2 12MB 219,00
STB 3dfx 3 AGP +TV out 325,00
MaxiGamer Xentor AGP 32 459,00
Elsa Erazor 3 Revi 2 AGP 399,00
Soundblaster 64 PCI 55,90
Soundblaster live Value 139,00
CD - Rohlinge ab 2,25
CD - Rohlinge 700 MB 3,99

sonstiges..

ADDY Lernsoftware je DV 67,90
D-Info 99 DV 35,90
Klick Tel' 99 DV 24,90
Lego Racers DV 80,90
Norton Antivirus 5.0 DV 85,90
PC Games Cheat 3 DV 27,90
Playmobil, Alex.. DV 55,90
Rugrats je DV 39,90

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

Sammlungen

Adv. Hall of Fame DV 55,90
Game Gallery DV 58,90
Gold Games 3 DV 32,90
Larry's Collection DA 41,90
PC Games Gd.1 DV 49,90
Play The Games 1 DV 65,90
Play The Games 2 * DV 64,90
War Pack DV 29,90

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

Official F 1 Racing DV 84,90 Star Trek - New Worlds * 73,90
Outcast DV 79,90 - Secret o.Vulcan Fury * I.V.
Outcast EV 74,90 - Starfleet Command * 73,90
Panzer Elite * DV 85,90 - Starship Creator DA 43,90
Panzer General 4 * DV 76,90 - Voyager * DV 78,90
Pharao * DV 78,90 - Birth of Federation DV 74,90
Pizza Syndicate DV 75,90 Star Wars: Force Commander * I.V.
Planescape Torment * DA 73,90 - Gungan * DA I.V.
Player Manager 99 * DA 66,90 - X-Wing Alliance DV 74,90
Prey * I.V. - Episode I Dunkle Bed. DV 68,90
Prince of Persia 3D * DV 77,90 - Episode I -Racer DV 65,90
Quest for Glory 5 DV 78,90 Starcraft DV 81,90

QUAKE 3 79.90
MORTYR 79.90
HALF-LIFE
In Vorbereitung: OPPOSING FORCE



Unreal Tournament 71.90
Prey, Messiah, Resident Evil 3, Skout, Amen, Max Payne, Team Fortress 2,

Racing Simulation 2 DV 54,90 Starcraft-Broodwar DV 36,90
Rage of Mages 2 DA 84,90 Starlancer * I.V.
Railroad Tycoon 2 DV 74,90 Street Wars DV 76,90
- 2nd Century DV 39,90 Swing Plus DA 39,90
Rainbow Six GOLD DA 62,90 System Shock 2 * DV 76,90
Rally Champ. '99 * DV 75,90 Tanktics * DA 71,90
Rayman 2 * DV 73,90 Team Fortress 2 * I.V.
Rebel Moon Revolution * DA 66,90 The Sims * I.V.
Red Baron 3D DV 49,90 Theme Park World * DV I.V.
Red Guard * DV 69,90 TOCA 2 DV 74,90
Republic * DV 75,90 Tomb Raider 4 * DV I.V.
Requiem DA 73,90 Total Annihil.-Kingdoms DV 77,90
Resident Evil 3 * I.V. Total Annihil.-Kingdoms EV 79,90
Revolt * DA 74,90 Triple Play Baseb.2000 * US 82,90
Road to Moscow * DV 74,90 Turok 2 EV 79,90
Rogue Spear * DA 77,90 Twisted Metal 2 * I.V.
Roller Coaster Tycoon DV 66,90 Ultima 9 -Ascension * DV 76,90
Rückkehr nach Krondor DV 72,90 Ultima Onl.Second Age DV 77,90
Saboteur * I.V. Unreal EV 39,90
Sanitarium DV 69,90 - Return to Na Pali 32,90
Shadow Company * DA 75,90 Unreal -Tournament * EV 71,90
Shadowman * DV 74,90 Vampire :Plogge * DA 82,90
Shadowman * DV 76,90 Urban Chaos * I.V.
Shadowman * EV I.V. Vampire * 78,90
Shogun * DV 72,90 Viper Racing DV 45,90
Silver DV 77,90 Wall Street Tycoon * DA 73,90
Sim City 3000 DV 82,90 Warhammer 40..Rites * DV 77,90
Skout * 69,90 Warzone 2100 DV 79,90
Slava Zero * DV 72,90 WCW Nitro EV 59,90
Soldier of Fortune * DA 78,90 Wet Attack DV 85,90
Soldier of Fortune * EV I.V. Wheel of Time * I.V.
Soulbringer * DV 74,90 Wizardry 8 * I.V.
Spellcross * I.V. World War II GI EV 59,90
Star Trek: Armada * DA 78,90 Worms: Armageddon DV 61,90
- Insurrection * DV 78,90 X-Beyond the Frontier DV 73,90
- Klingon Academy * I.V. You don't know Jack 2 DV 69,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

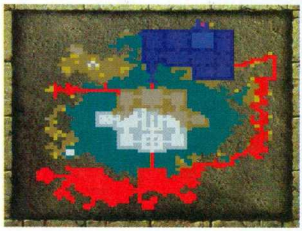
Wächterkanonen, schaffen Sie genügend Betten für neue Rekruten, und kämpfen Sie solange an den zwei Hauptfronten, bis der violette Keeper im Staub liegt. Dieser geballten Macht kann der Grüne kaum etwas entgegensetzen, wenn Sie über das Portal im Nordwesten einfallen.



An das Gemetzel sollten sich nur erfahrene Keeper heranwagen

Mission 12: Aasgeier

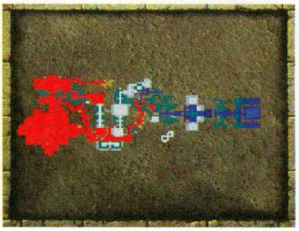
Auch hier haben Sie kein Portal und wenig Gold. Mit einem dunklen Friedhof und vielen Feinden ist das aber kein Problem. Bauen Sie zuerst das Erdreich westlich und südlich des Herzens ab. Dafür bekommen Sie einige versteckte Skelette. Bauen Sie einen 4x4 Schlafplatz, und arbeiten Sie sich nach Osten weiter, wo Sie einen Friedhof entdecken. Erweitern Sie diesen um fünf Felder nach Süden, und stellen Sie direkt rechts daneben einen 4x4 Trainingsraum. Weiter östlich finden Sie noch weitere Skelette und Gold. Sorgen Sie unbedingt für möglichst viele Imps, und graben Sie nicht zuviel Erdreich auf einmal um, damit die Toten auch auf dem Friedhof landen und nicht verrotten. Wenn wenigstens sechs Vampire aus den Gräbern gestiegen sind, bilden Sie eine Symbiose mit dem stärksten Vampir und mit den anderen Blutsaugern und zwei Skeletten eine Gruppe. Während Sie nun die mittlere Festung erobern, lassen Sie die anderen Skelette im Dungeon zurück. Säubern Sie aber nur die Räume, und ignorieren Sie die Kanonen zur Hauptfestung, während Sie die Vampire zum Ausruhen wieder in die Särge schicken. Sobald alle wieder bei Kräften sind und die Imps die Insel eingenommen haben, können Sie den feindlichen Keeper angreifen. Dabei können Sie entweder frontal durch den Haupteingang stoßen, oder Sie graben im Osten der Karte einen langen Gang um die Festung herum und kommen durch die Hintertür. Den Gang und weitere Skelette finden Sie, wenn Sie das Erdreich nordöstlich Ihres Dungeons abbauen. Mehr Skelettunterstützung und einen besonderen Gegenstand gibt es, wenn Sie im Nordwesten der Karte buddeln.



Hier kommen erstmals die Vampire zum Zuge

Mission 13: Konvertiten

Anfangs haben Sie nur leere Räume und sechs schwache Goblins. Vom Herzen aus belegen Sie die Räume folgendermaßen: **Nord = 4x5 Training, Nordost = Schlaf, Ost = 3x5 Hühner, Südost = Schlaf, Süd = 3x5 Folter, Südwest = Bibliothek, West = 3x3 Kerker, Nordwest = Schlafraum**. Versprengte Goldadern finden Sie, wenn Sie jeweils gerade vom Westraum nach Westen, vom Südraum nach Süden, vom Nordwestraum nach Norden und vom Nordostraum nach Norden graben. Graben Sie keinen Ausgang nach draußen, sondern setzen Sie die Goblins in den Trainingsraum. Es dauert nicht lange, und einige Helden graben automatisch Tunnel in Ihren Dungeon. Kein Problem, denn die Goblins sind inzwischen alle auf Stufe vier. Betäuben Sie jeden Feind mit einem Donnerschlag. Stecken Sie die Gefangenen in die Folterkammer und heilen Sie sie. Unter den Angreifern befindet sich ein Zauberer, der zuallererst bekehrt werden sollte. Außerhalb des Dungeons finden Sie Gold, mit dem Sie die Folterkammer auf volle Raumgröße und den Kerker auf 3x4 ausbauen. Nun greifen Sie das Portal im Norden an, nutzen den Donnerschlag und stecken alle gefangenen Priester in die Folterkammer. Den bekehrten Magier lassen Sie aber im Dungeon, damit er den neuen Zauber „Gehirnwäsche" erforscht. Geben Sie den verschiedenen Rassen eigene Schlafbereiche, um Reibereien zu vermeiden. Wenn Sie in der rechten oberen Ecke des Portalraumes nach Osten graben, stoßen Sie auf eine Edelsteinader und können Ihren Dungeon jetzt ausbauen. Erweitern Sie auf jeden Fall den Hühnerraum um drei Reihen nach Osten. Brechen Sie nun durch die Stahltür östlich Ihres Dungeons und überwältigen die Helden in diesem Gang. Lassen Sie bei der Eroberung aber unbedingt die Mönche aus dem Spiel! Zerstören Sie jetzt nur noch die Stahltür weiter im Osten, und ignorieren Sie die Holztüren. Sodann ziehen Sie sich in den Dungeon zurück und kümmern sich um die einfallenden Heldentrupps, um Ihren Bestand an Mönchen zu vergrößern. Kurz darauf läßt Keeper Maleus seine Vampirhorden los. Setzen Sie die Versammlungsfahne in die Mitte des Hühnerraums, und erwarten Sie den Feind. Wie gewohnt benutzen Sie den Donnerschlag, wenden die Gehirnwäsche bei starken feindlichen Mönchen an und stecken jeden Gefangenen sofort in die Folterkammer. Nach der langen und heftigen Schlacht warten Sie noch, bis es im übrigen Gebiet relativ ruhig ist, setzen die Versammlungsfahne auf das feindliche Dungeonherz und befördern Ihre Geschöpfe dann so nah wie möglich zu Maleus. Ignorieren Sie die unterwegs aufgestöberte „Kanoneninsel", und heilen Sie nur Ihre Geschöpfe.

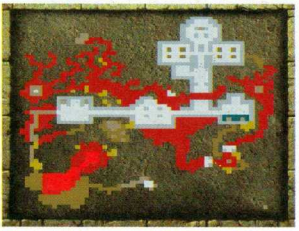


Die Vampire sind in dieser Mission zu bevorzugen

Mission 14: Ernteeinsatz

Ab dieser Mission können Sie den allseits beliebten Horny herbeirufen – vorausgesetzt, Sie haben je 100.000 Mana dafür übrig! Erweitern Sie Ihr Herz nach Westen bis zum Fels, und stellen Sie eine 3x3 Hühnerfarm umringt von Betten hinein. Während Sie mit Brücken die Goldadern um das Portal abbauen, entstehen im Süden ein 5x4 Trainingsraum und im Osten eine 3x3 Werkstatt. Bei der Werkstatt ist eine Stelle im Fels, an der Sie weiter nach Westen graben könnten – tun Sie's nicht! Nehmen Sie nur drei Felder weg, und stellen Sie eine Angstfalle hinein. Wenn Goblins durch das Portal kommen, befördern Sie sie gleich wieder zurück, um Salamander zu bekommen. Der einzige Weg führt über den Schlafraum nach Norden, wo der erste Raum mit einer magischen Tür gesichert ist. Schnappen Sie sich in Symbiose einige Salamander, und brechen Sie die Tür entzwei. Nicht magische Türen lassen Sie von





Endlich: Horny kommt zum Einsatz!

den Imps wegschaffen, indem Sie die Nebenwände weggraben. Dort ist ein Tor, aus dem von nun an Helden angreifen. Sobald eine Feindgruppe auftaucht, sammeln Sie alle Imps ein und halten die Kerlchen bis zum Ende des Kampfes fest. Den Feind erwarten Sie im Dungeon. Anfangs müssen Sie noch genauer auf Ihre Geschöpfe achten, aber wenn Sie den zweiten Raum in der Mitte der Karte erobert haben, dort eine Wand nach Norden weghauen und eine Brücke nach Westen ziehen, entdecken Sie zwei Level-ups. Bevor Sie sich die Mühe machen, müssen die drei Kanonen neben dem Festungseingang und die magische Tür im Osten eliminiert werden. Hinter der Tür stecken zwei weitere Manaquellen. Jetzt ist die Stunde von Horny gekommen, den Sie so nahe wie möglich an den Festungseingang plazieren und dann das Weite suchen.

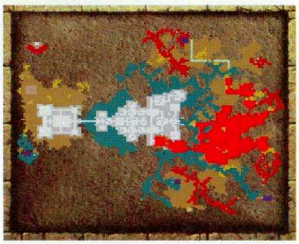
Um zu Mission 16 zu gelangen, gibt es an dieser Stelle die beiden Möglichkeiten (15a) und (15b)

Mission 15a: Sturm

Vier Portale gibt es hier zu entdecken, von denen allerdings nur das nördliche unbewacht ist. Die Portale haben Sie auch dringend nötig, denn die Festung im Westen, zu deren Mitte Sie müssen, ist mit starken Helden vollgestopft. Solange Sie den Feind nicht provozieren, können Sie jedoch ungestört Ihren Dungeon ausbauen und dann die Portale erobern. Zuerst graben Sie von der linken unteren Ecke des Herzens einen geraden Tunnel nach Westen, bis Sie eine Edelsteinader finden. Nun basteln Sie rechts vom Herzen eine 4x4 Bücherei, links daneben einen großen 5x1 Raum, nach Süden einen 5x6 Trainingsraum, zentriert 3x9 Hühnchen und jede Menge Schlafplätze. Links vom großen Raum ist Platz für 6x4 Folter, 3x4 Kerker und 4x7 Friedhof. Unterhalb des Herzens sorgt ein 6x4 Kasino für gute Laune. Nachdem Sie über dem Trainingsraum noch 3x3 Hühnchen und links daneben eine 4x4 Werkstatt errichtet haben, setzen Sie in den Gang zur Edelsteinader einen 3x3 Wachraum direkt an den Trainingsraum und abschließend eine magische Tür, Angst- sowie Stachelfalle. Jetzt endlich graben Sie sich zum ersten Portal nach Norden, wo Sie zugleich eine Schatzkammer einrichten, und erobern bald darauf das Portal rechts vom Kasino. Weitere Portale finden Sie im Nord- und Südwesten. Trainieren Sie Geschöpfe ab Stufe vier, indem Sie ganze Gruppen in die Arena werfen und Verletzungen ständig heilen. Wenn Sie einige 6er-Geschöpfe haben und sich 200.000 Mana angesammelt hat, rufen Sie Horny. Bauen Sie eine Brücke zum Festungseingang und setzen die Rothaut vor des Großherzogs Tür. Es folgen kleinere Gefechte, und Sie foltern sich ein paar Bekehrte zurecht. Wenn Sie angreifen wollen, sollten Sie am besten den südöstlichen Raum über Brücken und ein Loch in der Wand stürmen.

Mission 15b: Kreuzzug

Nachdem Sie alles Erdreich nach Westen abgebaut, dort eine 3x3 Hühnerfarm und Schlafplätze errichtet haben, graben Sie von der rechten unteren Ecke des Herzens einen geraden Tunnel nach Süden und erobern zuerst das südwestliche Gefängnis. Eventuell auftauchende Wachen beschäftigen Sie mit dem Gehirnwäschezauber. Falls das Herz angegriffen wird, tragen Sie einen Imp über den Feind hinweg, damit er die Ritter befreit. Nehmen Sie dann die östlichen Gefängnisse ein und erst danach die Arena. Gehen Sie aber nicht durch die Tür, sondern graben die kompletten Wände zu den Kanonen weg. Die Ausgangstür zur Brücke lassen Sie zunächst in Ruhe! Rechts vor die Arena kommen eine 3x3 Hühnerfarm und 3x4 Schlafplätze, wohin alle Ritter umgesiedelt werden, indem man sie einfach auf die Betten fallen läßt. Das nötige Gold finden Sie nördlich und östlich vom Herzen. Lassen Sie Ihre Ritter nun in der Arena trainieren, und säubern Sie dann den Rest des Gefängniskomplexes. Das letzte Gefängnis wird um fünf Reihen nach Norden erweitert und bekommt einen 5x4 Friedhof und fünf Schlafplätze. Ab jetzt schalten Sie die Gefangennahme aus, indem Sie auf den Kerkereingang klicken. Kümmern Sie sich nun um den Eingangsbereich, und zerstören Sie alles feindlich Aussehende. Dringen Sie aber nicht durch die Stahltür, sondern lassen das Horny erledigen. Die Schwarzen Ritter trainieren zwischenzeitlich in der Arena. Wenn einige 7er-Ritter ausgebildet sind, stürmen Sie durch die Mitte zum chancenlosen Großherzog Volker.

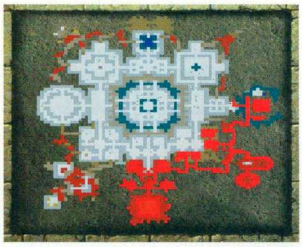


Die Karten für „Sturm" und „Kreuzzug" sind dieselben, nur die Ausgangsposition ist eine andere

Mission 16: List

Inmitten Fürst Reinherz' Festung müssen Sie Ihren Dungeon vorsichtig erweitern. Lassen Sie sich nicht erwischen, sonst werden es Ihre wenigen Untertanen schwer haben. Beginnen Sie damit, die beiden Räume rechts und links komplett auszuhöhlen, und stellen Sie zwei 3x3 Hühnerfarmen und Betten hinein. Erobern Sie die Werkstätten, indem Sie mittig durchbrechen. **Achten Sie darauf, daß keines Ihrer Wesen Holztüren von alleine aufbricht!** In der rechten Werkstatt graben Sie einen Tunnel nach Osten, den Sie gleich mit einer magischen Tür verschließen. Wenn möglich, schließen Sie alle Türen ab und tragen Ihre Wesen und Gold selber durch die Gegend. Bauen Sie abgeschlossene magische Türen in die Nischen, bevor Sie zu den Gefängnissen durchbrechen. Graben Sie weiter nach Osten bis zur Lava. Wenn Sie die östliche Wand entfernen, kommt ein leerer Gang zum Vorschein, an dessen Ende Goldadern und zusätzliche Salamander warten. Erobern Sie nun die beiden Gefängnisse, deren Zugang ebenfalls mit einer magischen Tür abgeschlossen wird, und im Osten den Friedhof mittels Symbiosegruppe. Achten Sie darauf, daß der Friedhof auch über Brücken erreichbar ist! Weiter innen patrouilliert ständig eine größere Truppe. Wenn diese Gruppe an einem der südlichen Gefängnisse vorbeikommt, setzen Sie Horny vor eine Holztür des Gefängnisses. Öffnen Sie danach alle Türen und stürmen die beiden Schatzkammern und gleich danach die Manaquelle im Südwesten. Wenn alle Leichen eingesammelt wurden, schnappen Sie sich Ihre Imps und lassen sie solange nicht mehr los, bis eine Holztür gebaut und abgeschlossen wurde, die den Zugang zu Fürst Reinherz Zentrum absperrt. Warten Sie nun 200.000 Mana ab, und setzen Sie Horny vor das feindliche Zentrum, welcher den Rest erledigt.

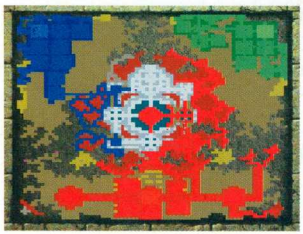
Online-Versand
Flash-Computer
www.pc-flash.de
Auszug aus unserem Lieferprogramm:
Jetzt auch: Drucker-Tintenpatronen, kompat. für Canon, Epson u. HP, sehr günstig, z.B. Epson Stylus Color 600 sw nur 14,99 DM. Bei (Mit-)Bestellung von mind. 6 Patronen u. Bankeinzug keine Versandkosten!
Sie bestellen:
* 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.)
Produktinfo 048
Alien vs. Pred. EV 69,80
Braveheart 79,80
Bundesliga Stars 2000 79,80
C&C 3: Tiber. Sun 92,90
Civ 2: Test of Time 64,80
Darkstone 79,80
Descent 3 69,90
Die Völker 69,90
Discworld Noir 76,90
Drakan 77,90
Dungeon Keeper 2 79,90
Expendable 66,99
Fly 64,80
Half Life DV 77,90
Homeworld 79,80
Interstate 82 US 79,90
Might & Magic 7 69,80
NHL Hockey 2000 79,50
Outcast 79,95
Revenant 79,80
Rückk. n. Krondor 73,50
Soul Reaver 79,80
System Shock 2 79,80
Starship Titanic 35,90
Tex Murphy Overs. 39,50
TA: Kingdoms 74,95
Unter schw. Flagge 79,80
Urban Chaos 79,80



In dieser Mission müssen Sie besonders vorsichtig vorgehen

Mission 17: Gefallene Engel

Graben Sie sofort zu den beiden Portalen. Vom Ostportal graben Sie zudem vier Felder weiter nach Osten, dann nach Norden bis zum Fels. Dort finden Sie zwei Manaquellen, weitere Kämpfer und ein Kartenoffenbarungs-Extra. Ebenfalls vom Ostportal graben Sie drei Felder nach Süden und dann nach Osten, um ein Level-up zu finden, das Sie aber erst später benutzen. Legen Sie einen Schlafraum mit 3x3 Hühnchen an, einer 4x4 Bibliothek, 5x5 Trainingsraum und 4x5 Arena. Trainieren Sie alle Geschöpfe auf Stufe fünf, und schaffen Sie im Laufe der Zeit 20 Imps. Wenn einer der anderen Keeper an den Tempel heranbaut, benutzen Sie den Level-up und graben einen Tunnel zum Tempel, vom Herzen aus elf Felder nach Osten, gerade nach Norden zum südöstlichen Raum des Tempels. Warten Sie einen Augenblick, bis die Imps nahe genug herangebaut haben und die große Patrouille vorüberzieht, und setzen dann Horny ein. Wenn noch 50.000 Mana übrig ist, kicken Sie den wilden Burschen weg und setzen die Versammlungsfahne ein, mit der Sie Ihre Geschöpfe im südöstlichen Raum versammeln. Erobern Sie dann den Ostraum, und erschlagen Sie solange Helden, bis Ihre Imps nicht nur den Tempel erobert haben, sondern die Schwarzen Engel auch Hilfe anbieten. Sobald die Engel mithelfen, setzen Sie die Versammlungsfahne direkt auf das blaue Keeperherz und zerstören es. In der Zwischenzeit haben Ihre Imps zwei Zugänge zum grünen Keeper gegraben, den Sie direkt anschließend vernichten. Setzen Sie auch hier die Fahne direkt auf das feindliche Herz und kümmern sich nicht um Verluste.



Schwarze Engel sind mächtige Verbündete

Mission 18: Bruderschaft

Graben Sie zum Portal und von der Portalmitte aus solange nach Osten, bis Sie auf Fels stoßen. Entfernen Sie die wenigen Felder nach Norden, um eine Manaquelle samt einem Lavasee und weiter südöstlich eine Edelsteinader zu finden. Mit diesem Megafund und möglichst vielen Imps bauen Sie links neben dem Herzen einen 8x5 Schlafraum mit 6x3 Hühnchen, weiter westlich einen 5x5 Tempel und einen 5x5 Friedhof. Im Norden liegt eine 3x5 Bücherei und im Osten ein 5x5 Trainingsraum. Rechts neben dem Trainingsraum entstehen Werkstatt und eine 5x6 Arena. Achten Sie unbedingt darauf, nicht in den langen Gang zur Edelsteinader hineinzubauen, an dessen Anfang drei ständig zu erneuernde Indyfallen Wache halten und von dessen Mitte Sie nach Süden zum Wasser graben. Trainieren Sie nun alle Geschöpfe auf Stufe sechs, und entdecken Sie südwestlich des Portals Kerker und Folterkammer und östlich des Lavasees den Zugang zu einem Heldentor. Westlich des Friedhofs errichten Sie einen 4x4 Wachraum, von dem ein mit drei Indyfallen gesicherter Gang Richtung Süden zum zweiten Portal führt. Wenn keine Heldengruppen mehr kommen, ziehen Sie Brücken zum gelben und grünen Feindportal, stürmen zuerst den



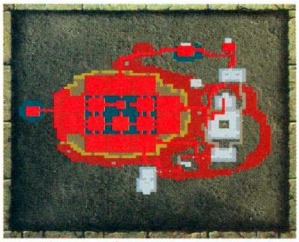


In der Arena lassen sich die Kämpfer weiterbilden

gelben Keepersohn und dann den grünen. Jetzt haben Sie beliebig lange Zeit, um alle Ihre Geschöpfe mindestens auf Stufe sieben zu trainieren. Lassen Sie möglichst Kämpfer gleicher Art in der Arena üben. Greifen Sie dann die Westseite von Nemesis Festung an. Bauen Sie auf keinen Fall Brücken zur Festung, sondern überrennen Sie den Feind durch drei weggegrabene Außenwände.

Mission 19: Abfang-Jäger

Die drei Prinzen zu fangen und zu bekehren, ist eine heikle Aufgabe, die viel Taktik erfordert. Stellen Sie daher keine große Armee auf, sondern versperren Sie die Zugänge zu den Heldentoren. Befreien Sie zuerst Ihren wichtigen 10er-Ritter, der sich in einer Arena am westlichen Kartenrand befindet. Dabei stoßen Sie auch auf das nötige Gold, um eine große Werkstatt, eine Bücherei und rechts neben dem Portal einen zweiten großen Kerker zu bauen. Ebenfalls vom Portal aus graben Sie gerade nach Norden, wobei der Ritter Ihnen ein Level-up und das sehr wichtige Kartenoffenbarungs-Extra erkämpft. Jetzt haben Sie die nötige Übersicht, um die beiden nördlichen Heldentore zu erobern. Unterstützen Sie den 10er-Ritter mit Donnerschlagzauber, und lassen Sie alle Gefangenen zu Skeletten verhungern. Versperren Sie den Gang zum Wasser und die Eingangstür zum zweiten nördlichen Heldentor mit abgesperrten Geheimtüren. Vermeiden Sie zunächst Kämpfe und warten ab, bis die Königssöhne außer Sichtweite sind. Sammeln Sie die fünf Level-ups rund um Ihre Insel, benutzen Sie sie aber erst, wenn genügend Skelette vorhanden sind. Graben Sie Ausgänge nach Süden und Osten, und setzen Sie Holztüren ein, um Imps zurückzuhalten. Von da verlegen Sie Brücken zu den beiden feindlichen Brückenstücken im Südosten, welche Ihre Imps erobern. Sammeln Sie nun alle Imps ein, verschließen Sie die Holztüren und warten, bis ein Prinz über die eroberte Westbrücke läuft. Bevor er das Heldentor erreicht, verkaufen Sie die beiden Endstücke der Brücke und haben damit den ersten in der Falle. Nach kurzer Zeit kommt der zweite Prinz über die Ostbrücke, und Sie können bei ihm das gleiche machen. Gehen Sie vom Portal aus zwei Räume nach rechts, und graben Sie dort einen Ausgang nach Osten. Auf der anderen Uferseite entdecken Sie einen Felsgang, den Sie mit einer Geheimtür verschließen müssen. Sobald die Geheimtür abgeschlossen ist, erkämpfen Sie sich den großen Raum und versperren den Zugang zum letzten Heldentor ebenfalls mit einer Geheimtür. Jetzt können Sie alle Prinzen gefangennehmen und in die Folterkammer stecken. Sorgen Sie vorher dringend für viele Imps, und öffnen Sie entsprechende Türen,



Die Prinzen zu fangen, bedarf viel Taktik

damit die Prinzen auch schnell abgeholt werden. Sobald ein Prinz sicher im Gefängnis ist, verkaufen Sie die entsprechenden Zugangsbrücken, damit Befreiungsversuche mißlingen.

Mission 20: Königsmord

Errichten Sie flugs im Ostraum eine 4x4 Werkstatt und Betten. Direkt unter der Werkstatt finden Sie Gold, wenn Sie dort einen 7x5 Raum graben, in dem später ein Friedhof mit Betten aufgebaut wird. Über den Nordraum, in dem ein 4x4 Trainingsraum entsteht, kommt ein 3x3 Wachraum, von dem aus Sie gerade Gänge nach Westen bis zur Manaquelle und nach Osten bis zum Heldentor graben. Es ist jetzt aber wichtig, daß Sie vorerst nur zwei Felder in den Nordgang hineingraben, die Wände dort verstärken und so schnell wie möglich eine Indyfalle hineinstellen! Stellen Sie erst dann zwei Blitzfallen und eine Indyfalle pro Gang auf und setzen Türen ein, wenn der erste Angriff vorüber ist. Setzen Sie hier aber auf keinen Fall Geheimtüren ein, sonst graben sich die feindlichen Zwerge diagonal in Ihren Dungeon! Auf beide Seiten des Portals stellen Sie 3x3 Hühnchen, in den Westraum einen Kerker. Rechts neben dem Trainingsraum brauchen Sie eine 3x3 Bibliothek mit Betten, links daneben eine 5x5 Arena, ebenfalls mit Schlafplätzen. Trainieren Sie nun Ihre Geschöpfe in der Arena und an den regelmäßig einfallenden Heldengruppen, mindestens bis Stufe 6. Achten Sie darauf, daß besonders Vampire nicht in der Arena besiegt werden, da Sie sonst schnell Ihre Erfahrungen verlieren! Lassen Sie das Portal im Nordwesten und den Haupteingang in der Kartenmitte in Ruhe, und erobern Sie Wachraum und Heldentor im Westen. Säubern Sie dann den folgenden langen Gang, der schließlich hinter die Festung führt. Das bringt Sie in einen Heldentorraum, den Sie erobern und mit einer Holztür verschließen. Brechen Sie nur die Osttür auf und lassen alle anderen Türen möglichst unversehrt. Schalten Sie Wachen und Indyfalle im Ostgang aus, und graben Sie die Wand weiter nach Osten weg, um in den Hauptraum zu gelangen. Greifen Sie jetzt auf keinen Fall mit Ihren Geschöpfen an, sondern schicken Sie Horny hinein, sobald Sie genug Mana haben. Wenn der König tot ist und das Mana erneut am Anschlag liegt, hetzen Sie Horny nochmals auf die Steinritter und unterstützen ihn mit allen Ihren Geschöpfen. Einen Kampf später ist alles auch schon vorbei…





Der König ist tot, es lebe Horny!

Tips & Strategien

Hidden & Dangerous

Marcel Smuz hat sich intensiv mit Take 2s strategischem Shooter auseinandergesetzt und diese nützlichen Tips zusammengetragen:

Allgemeines

- Spielen Sie ruhig den Leichenfledderer – gefallene Soldaten hinterlassen oftmals wertvolle Munition und ähnliches
- Teilen Sie Ihre Gruppe immer auf – beim Kampf im freien Gelände sollten Sie immer versuchen, den Feind zu umkreisen

Missionsplanung

Wählen Sie Waffen und Mannen immer passend zur Mission. In einem freien Gelände sind beispielsweise zwei Scharfschützen von Vorteil, während bei Indoor-Missionen Soldaten mit Maschinengewehren zu bevorzugen sind. Auch die Anzahl der mitzunehmenden Zeitzünder ist anhand der zu sprengenden Ziele erkennbar

Scharfschützen

In allen Missionen sollten Sie immer einen Scharfschützen haben. Dieser kann aus sehr großen Entfernungen schwer zu bekämpfende Feinde ausschalten. Sie sollten mit Ihren anderen Soldaten den Scharfschützen immer beschützen. Sollten Sie einen guten Scharfschützen haben und diesen verlieren, ist es sinnvoller, die Mission neu zu beginnen. Denken Sie daran – wenn Sie einen Mann verlieren, ist er für immer verloren!

Waffen

Alle Soldaten, abgesehen vom Scharfschützen, sollten am besten mit Maschinenpistolen oder -gewehren ausgestattet werden – Pistolen eignen sich als Notfallwaffe. Nehmen Sie auch Granaten und Zeitzünder mit – Granaten sind hervorragende Überraschungswaffen!
In den Missionen werden Sie sehr oft auf fest montierte Waffen treffen – nutzen Sie diese ebenso wie die herumstehenden Fahrzeuge. Setzen Sie mindestens zwei Soldaten (einen Fahrer, einen Schützen) hinein, und benutzen Sie den Wagen als mobilen Schießstand. Das birgt jedoch die Gefahr, daß der Gegner auf den Wagen schießt, was unsere Mannen in der Regel das Leben kostet – daher sollten Fahrzeuge möglichst nicht als Deckung benutzt werden.

Hinweis zu den Cheats in der letzten Ausgabe: Beachten Sie, daß die Unverwundbarkeit nicht immer gilt – sollten Sie von einer Granate oder einer Druckwelle getroffen werden, so sterben Sie. Die anderen Soldaten werden dann automatisch wieder verwundbar sein. In diesem Fall hilft es nur, den Spielstand zu laden und den Cheat erneut zu aktivieren.



Fahrzeuge wie diese lassen sich gut für Blitzattacken benutzen

Cheats & Tricks

Braveheart

Wer schon immer einmal wie Mel Gibson seinen Lieblingsclan zum Sieg führen wollte, könnte folgenden Cheats von unserem Leser Uwe Spring nicht abgeneigt sein. Um sie benutzen zu können, drückt man im 3D-Modus die „Entf"-Taste und tippt hernach drauflos...

sesquipidilian	aktiviert die Cheats
bannockburn	Alle Gegner werden vernichtet
the five hundred	Selbstmord
dresden	Alle Gebäude werden niedergebrannt
steve reeves	Die eigenen Einheiten werden stärker
bucks fizz	Alle Einheiten ziehen sich zurück
bastille day	Alle Mauern werden niedergerissen
haemorrhage	Das Blut wird nicht mehr angezeigt
killcam	Der „Kameramann" stirbt

Quake 3 Arena

Die Testversion von id's kommendem Shooter läßt sich fleißig beschummeln. Dazu muß ein neuer Server eröffnet werden, in dem wir dann mittels „^" die Konsole öffnen und dort „devmap Levelxx" eingeben (Beispiel: devmap q3test1). Hernach sind folgende Cheats wirksam, welche auch in der Konsole eingegeben werden:

God	Unsterblichkeit
give all	alle Waffen
give health	volle Gesundheit
give armor	Man bekommt die Rüstung
give quad damage	Man bekommt das „Quad Damage"
give gauntlet	Man bekommt die „Gauntlet"
give machinegun	Man bekommt das Maschinengewehr
give shotgun	Man bekommt das Schrotgewehr
give granade launcher	Man bekommt den Granatwerfer
give rocket launcher	Man bekommt den Raketenwerfer
give lightning gun	Man bekommt die „Lightning Gun"
give railgun	Man bekommt die „Railgun"
give plasma gun	Man bekommt die „Plasmagun"
give bfg10k	Man bekommt die „BFG10000"
give grappling hook	Man bekommt den Greifhaken
give ammo	Man bekommt zusätzliche Munition

Dungeon Keeper 2

Lösungshilfenstammgast Holger Dotzauer meldet sich mit den kompletten Cheats zu Bullfrogs Bosheit-Simulation wieder:

Um alle Level anzuwählen, startet man das Spiel mit „dk2.exe -level levelname", wobei „levelname" für „level1-20", „secret1-5" und die Wahlmöglichkeiten „level6a", „level6b", „level11a-c" und „level15a" und „level15b" steht.

Und hier folgt eine Liste der möglichen Opfer-Kombinationen im Tempel samt ihren Auswirkungen:

1 Riese & 1 Teufler	1 Barrikade
1 Vampir & 1 Troll	1 Angstfalle
1 eiserne Jungfrau & 1 Troll	1 Blitzfalle
1 Salamander & 1 Schwarzer Elf	1 eiserne Jungfrau
2 Vampire	1 Teufler
2 Schwarze Ritter	1 Vampir
2 Salamander	1 eiserne Jungfrau
2 Skelette	1 Schwarze Elfe
2 Trolle	1 Zauberer
2 Schurken	1 Salamander
2 Teufler	1 Schurke
2 Schwarze Elfen	1 Troll
2 Zauberer	1 Goblin
2 Skelette & 1 Troll	1 Teufler
2 Schwarze Elfen	1 Troll
2 eiserne Jungfrauen	1 Skelett
3 Mönche	zusätzliches Mana

Und zum Abschluß gibt es noch weitere Cheats, zusätzlich zu denen in der letzten Ausgabe (vor der Eingabe **Strg+Alt+C** drücken:

i believe its magic	Man erhält alle Magie
fit the best	Man erhält alle Räume und Fallen
this is my church	Man erhält alle Räume
feel the power	Skill der Monster wird auf 10 geupgradet

Streetwars

Ricardo Schwemm hat eine HEXerei für alle kriminellen Bauherren herausgefunden:

Als erstes macht man eine Sicherungskopie seines Savegames (beispielsweise slot0.dat). Danach geht man ins Spiel, notiert sich seinen Kontostand und rechnet diesen in Hexadezimalschreibweise um. Dann öffnet man den Spielstand in einem Hex-Editor und sucht nach dem hexadezimalen Geldbetrag, welchen man mit **FF**s überschreibt. Danach abspeichern, Spiel und Spielstand laden und freuen...

WANTED * LÖSUNGEN * TIPS * CHEATS * WANTED

Sie haben frische Cheats und Lösungen? Die hätten wir auch gern!
Natürlich nur unter der Voraussetzung, daß sie aktuell, funktionierend und nirgends abgeschrieben sind! Altersschwächelnde Codes aus dem Netz oder einer anderen Zeitschrift wandern bei uns ohne Umwege in den Mülleimer.
Fleißige Zusender hingegen werden entsprechend belohnt: Je nach Umfang springen **bis zu 500 Mark** für den Schreiberling heraus! Wer trotzdem gar nicht ohne Hilfe weiterkommt, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**www.pcjoker.de**) oder mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr unsere tapferen Redakteure während der **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** löchern. Auch helfen wir gerne bei geschriebenen Bittschriften, jedoch nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt! Die Adresse für solcherlei Medizin bleibt stets gleich: ⟶

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

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
Barrage	12/98		HEXerei
Battlezone	6/98		Cheats
Blade Runner	3/98		Lösung
Blade Runner	5/98		Tips
Bleifuß Rally	2/98		Cheats
Bleifuß Rally	4/98		Cheat
Brain Dead 13	2/98		Cheats
Caesar 3	12/98		Tip
Caesar 3	1/99		Tip
Caesar 3	3/99		Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98		Lösung
CART Precision Racing	3/98		Cheats
Colin McRae Rally	1/99		Cheats
Colin McRae Rally	2/99		Cheats
Comanche Gold	8/98		Cheats
Command & Conquer 2	3/98		Tip
Commandos	9/98		Codes
Commandos	10/98		Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99		Cheats/Codes
Constructor	5/98		Tip
Corp Wars	10/98		Cheats
Croc	4/98		Code
Crystals of Arborea	11/98		Cheat
Dark Earth	7/98		Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99	CD	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99		Cheat
Dark Reign	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 Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Descent 3 (Demo)	5/99		Cheats
Descent 3	9/99		Cheats
Dethkarz	2/99		Cheats
Diablo: Hellfire	2/98		Tip
Diablo: Hellfire	3/98		Tip
Die Völker	8/99	CD	Tips
Discworld Noir	9/99	CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98		Cheats
Dragon Lore	2/98		Tip
Drakan (Demo)	9/99		Cheats
Dune 2000	12/98		HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99		Cheats
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
Heavy Gear 2	9/99		Cheats
Heretic 2	2/99		Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD	Lösg./Tips/ Cheats
Hidden & Dangerous	9/99		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
Jagged Alliance 2	9/99		Cheats
Jazz Jackrabbit 2	6/98		Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98		Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98		Tip
Jeff Gordon XS Racing	9/99		Cheats
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
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
Mechwarrior 3	9/99	CD	Lösung
Men in Black	2/98		Cheats
Metalizer	7/98		Tips
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		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
Might and Magic 7	9/99	CD	HEXerei
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
Need for Speed 4	9/99		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
Outcast	9/99	CD	Lösung/ HEXerei
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
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
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
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 2 Gold	9/99	CD	Lösung
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	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



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ( )

Einsendeschluß: 1. Oktober 1999

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Inserenten

1&1 Direkt	**84/85**
Produktinfo	004
BMS Modern Games	**11**
Produktinfo	017
CDV	**135**
Produktinfo	002
Creative Labs	**15**
Produktinfo	026
Electronic Arts	**27,43,73/75/77**
Produktinfo	020,021,031
ELSA	**79**
Produktinfo	014
Flash Computer	**125**
Produktinfo	048
Game It!	**93**
Produktinfo	028
Gamesmania	**95**
Produktinfo	024
GT Interactive	**9**
Produktinfo	023
Guillemot	**2**
Produktinfo	001
Havas	**69,81**
Produktinfo	019,027
Ikarion	**30/31**
Produktinfo	007
Infogrames	**50/51**
Produktinfo	008
Innonics	**83**
Produktinfo	042
Interact by Jöllenbeck	**105**
Produktinfo	022
Joker Verlag	**18/21,116/119**
Magic Bytes	**89**
Produktinfo	018
Microprose	**25,47**
Produktinfo	046,016
MVG	**109**
Produktinfo	015
Novitas	**29**
Produktinfo	040
Okay Soft	**123**
Produktinfo	041
RM Buch & Medien	**35**
Produktinfo	025
Take 2	**6/7,38/39,64/65**
Produktinfo	006,009,005
THQ	**55**
Produktinfo	033
TLC	**136**
Produktinfo	003
VUD	**103**
Produktinfo	029

Gewinner

Charts

Die Völker gewinnt *Wolfram Jacob, Rauenstein*
Jagged Alliance 2 geht an *Joshua Wagner, Mannheim*
Civilization 2: Call to Power bekommt *Reinhold Hoffmann, Clopenburg*

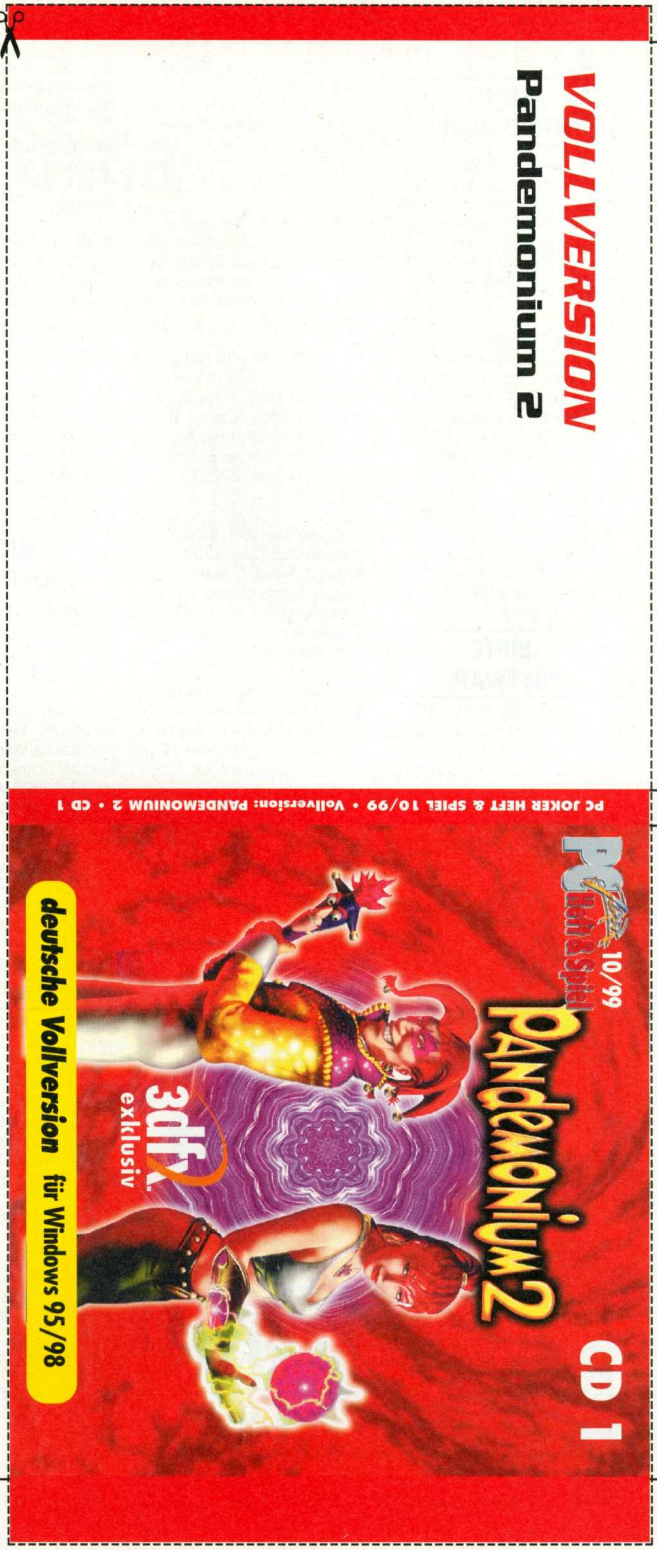
3D Revelator

Den 1. Preis, das 2D/3D-Kombiboard Elsa Erazor 3 plus 3D-Revelator-Brille, schicken wir an *Wolfgang Seidelmann, Ramstein*
Je einmal die Grafikkarte Elsa Winner 2 sowie die 3D-Revelator gewinnen *Sven Hespe-Meyer, Wildeshausen*
Gunter Hippmann, Oelsnitz
Reimund Engbarth, Püttlingen
Alessandro Kohl, Berlin

Mini-Umfrage

Je ein tolles PC-Game geht an
Niels Koopmann, Puchheim
Sven Plaschke, Heidenau
Sammy Susemihl, Moormerland
Jennifer Meiselbach, Hope
Stephanie Winklhofer, Bad Füssing

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



BIETE HARDWARE

Verk. Soundbl. AWE64 Gold 85 DM, 3Dfx-Voodoo 1-Karte 50 DM, ATI Rage Fury 16 MB 70 DM. FIFA 99 + Unreal + Incoming je 35 DM, Extreme Assault 20 DM, Star Trek Generations 30 DM. Tel.: 030/4719585

Verk. P2 233MMX 32 MB SD-RAM, 6,4 GB Harddisk, 4,0 MB Grafikk. 32 x CD-ROM, Tastatur, Maus, Soundkarte, 15" Monitor, Drucker, Scanner, Win 95, Staroffice 4. 2.500,- DM VHB. Tel.: 07164/6841

Verkaufe Amiga 1200 + Monitor mit viel Zubehör und Amiga 500 mit externem 3,5 Zoll Laufwerk, jede Menge Spiele und Zubehör. Preise: Verhandlungssache. Tel./Fax 05551/915962

BIETE SOFTWARE

Der Industriegigant 15 DM, Star Trek: The Next Generation 25 DM, Die Völker 55 DM, Airline Tycoon 20 DM, Evil Attacks 15 DM, Age of Empires 20 DM, Die Siedler 2 M.-CD 15 DM, Hidden & Dangerous 60 DM. Tel.: 06181/24579

Verk. Command & Conquer 27 DM, Dungeon Master 2 20 DM, Heavy Gear 20 DM, F22 Raptor 23 DM, Pitfall (Maya) 20 DM, NHL 97 20 DM, War Wind 2 20 DM, Chess System Tal 23 DM, 7th Legion 16 DM, Rising Lands 20 DM, Last Dynasty 17 DM, Seven Kingdoms 20 DM; Indy Car Racing 23 DM, Rally Racing 23 DM uvm. Liste gg. 1,10 ordern: A. Groß, Ikoweg 19, 26419 Schortens.

Verk. Heroes of Might and Magic 3, Jagged Alliance 2 je 40,-, Lands of Lore 3 30,- DM. Tel.: 09284/1839

Dark Project, Sim City 3000 je 45,-, Colin McRae Rally, F-15, Anno 1602, Dune 2000 je 35,-, Die by the Sword, Spec Ops, Dark Earth, Chart Buster je 25,-. Tel.: 0173/3170206

Verk. PC-Spiele: Falcon 4.0 50,-, Max 1 20,-, Z, Alien Trilogy, Final Impact, Semper Fi je 10,-. Alle Spiele (deutsche Version) + 8,- Porto. Tel.: 05621/73656

PC-Spiele à 30,- für Selbstabholer: Völker, Age of Empires, Anno 1602, Pizza Syndicate, Sim 3000, Caesar 3, Imperialismus 2, Knights and Merchants, Siedler 3, Rollercoaster Tycoon. 02331/70037

Verkaufe Bleifuß 1, Bleifuß Rally, Bleifuß Fun, GT 97, KKND 2, Floyd, Dungeon Keeper, Lands of Lore, Der Industriegigant, Carmageddon + Splat-Pack. Preise: VB. Tel.: 0171/1850762

Verkaufe PC-Spiele günstig: Blackstone Chroniken 35,-, Grim Fandango 40,-, Rent a Hero 30,-, Zork Nemesis 10,-, Atlantis 10,-, Space Bar 10,-, Pilgrim 10,-, Angst 10,-. Tel.: 05854/1480

Dark Project 45,- DM, NFS 4 55,- DM, Gangsters, Knights & Merchants, Caesar 3, Combat FS 30,- DM, Wargasm, M1 Tank Platoon 2, Red Baron 2, F1 Racing Sim. für 20,- DM. Tel.: 04563/422590

Tomb Raider 1,2,3 für 100 DM, Gangsters 30,- DM, Adventures: Gadget, Past as Future und Dark Earth je 15,- DM. Per Nachnahme 9,- DM. Tel.: 0251/862404

Verkaufe: Half Life (dt.) 40 DM, Dungeon Keeper 2 50 DM, Discworld Noir 50 DM. Alex Grosser, Tel.: 06126/6948 o. 1255

Verkaufe Jagged Alliance 2 für 60,- DM. Tel.: 0218259590

Verkaufe PC-Games und Hardware. Näheres unter 09621/763221 (Christian verlangen)

Need for Speed 3, Grand Prix Legends, Bundesliga 99 - Der Fußballmanager je 30 DM; Bleifuß Rally, Dungeon Keeper, Lands of Lore 2, Floyd, Nuclear Strike je 10 DM. Tel.: 05257/930027

Eastern + Western Front, WW2 Fighters, EAW, M1 Tank Platoon 2, Requiem, M&M6, Jagged Alliance. Preise VB. Fax-Liste anfordern: Fax 09922/869148, Tel.: 09922/60224. Es lohnt sich.

SUCHE SOFTWARE

Suche die PC-Spiele FIFA '98 od. '99 und Road Rash billig zu kaufen. Tel.: 07971/23927, Fax 07971/23928

Suche das Spiel WCW Nitro für den PC. Preis ist Verhandlungssache. Angebote an: Michael Schnepel, Ostrowskistr. 22, 17438 Wolgast oder Tel.: 03836/600759

Suche Spiele wie z.B. Nightlong, Rollercoaster Tycoon und Rainbow Six. Tausche und kaufe Spiele. Tel.: 02691/2651 (nach Stefan fragen)

Suche Biing! Teil 1, Limited Edition oder Special Edition komplett in Deutsch. Tausche auch gerne andere PC-Spiele und Cheats + Codes. Tel.: 05251/930569, Tony

Suche PC-Flipperspiele, nur als Originale, keine Kopien, die vor 1997 erschienen sind, kein Tilt/Web, Dream I-II. Tel.: 030/6911565 ab 19 Uhr

Suche Recoil! Tel.: 039931-51729

Suche Siedler 2, Tomb Raider 2 zu fairen Preisen + Porto. Tel.: 05223/829526

Suche das Computerspiel Black Dahlia, sowie Phantasmagoria 2 (dtsch. Version). Tel.: 07667/6600, nach Tobias fragen.

TAUSCHE SOFTWARE

Biete: Commandos (dt.), Mech Commander, Fallout, Falcon 4, King's Quest 8, Unreal, Dark Project, Dungeon Keeper. Suche: Starcraft, Baldur's Gate, Dynasty General, Delta Force. Nur Originale. Tel.: 0387770736

VERSCHIEDENES

Suche Tips und Tricks zu dem Spiel Dark Colony. Wer kann mir helfen? Stephan Vogel, Elbestr. 23, 15827 Blankenfelde

Suche: Lösungshefte: Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Master 1, Wizardry 2-5; PC-Spiele: Wizardry 1-5 (Originalverpackungen), Wizardry 5 für SNES, AD&D Regelbuch. Tel.: 03683/604969, 18 bis 20 Uhr

Achtung! Verkaufe N64 Spiel Star Wars S.o.t.E. für nur 25 DM. Tel.: 02545/1472. Fragt nach Christian Schulz. Anruf lohnt sich!

Science-fiction-, Manga- und Erotik-Modelle zu verkaufen (über 500 St.). Katalog für 5,- DM: Siemon, Diepenbrockstr. 36, 48145 Münster. Internet: www.SPACEART-online.de

KONTAKTE

Wolltest Du schon einmal HANNIBAL sein? Dafür gibt es nun LEGIONEN! Strategie-Simu offline über das Internet - JETZT SOFORT einloggen: URL www.egames.de

Wer kommt öfters auf Trödelmärkte und sucht für mich altes elektronisches Spielzeug? Zahle gut für jedes gefundene Spiel. Bebilderte Suchliste schicke ich vorab. 02831/2273

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!

VOLLVERSION

Street Racer

DEMOS

Freespace 2
Shadowman

SPECIALS

Outcast Outtakes
T-Online Dekoder

GOODIES

3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 6.1
DXMedia 6.0
ELSA-Treiber
F-Prot 3.05
Game Commander
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.24
Winzip 7.0 SR-1

CD LÖSUNGEN

Die Völker
Dungeon Keeper 2
Might and Magic 7

SHAREWARE

Sokofun Pro 1.2
Space Fighter

PATCHES

DSF Fußball Manager 98
Expendable (G400 Patch)
Falcon 4.0 (US/UK 1.07)
Grand Prix Legends (1.1)
Hidden & Dangerous (1.1)
Land der Hoffnung (1.02)
M1 Tank Platoon 2 (1.1)
Mechwarrior 3 (Patch 1)
Myth 2: Soulblighter (1.3)
Official F1 Racing (Patch 2)
S.C.A.R.S. (Voodoo 3 Fix)
Star Trek: BOTF (1.0.2)
Worms Armageddon (Tool)
X - Beyond the Frontier (1.3)

PC JOKER HEFT & SPIEL 10/99 • Vollversion: STREET RACER plus Demos • 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 11/99 erscheint am 5. Oktober

10 Jahre Joker

PC Joker Heft & Spiel

Jubiläums-Heft mit mehr Seiten und 2 sportlichen Vollversionen auf 2 CD-ROMs!



Fußball mit Witz
Vollversion „Action Soccer"

Wenn „Die panischen Parasiten" am PC-Rasen auf „Die fliegenden Schnecken" treffen, bleibt kein Sportlerauge trocken: 16 Teams stehen zur Wahl, deren Talente (u.a. Dribbling, Tackling, Schuß und Kopfball) per Editor noch manipuliert werden können. Gekickt wird gegen bis zu 7 Kumpels oder den Compi – in Turnieren, bei Freundschaftsmatches, der Meisterschaft und Cup-Wettbewerben. Wetter, System, Taktik und Halbzeitdauer bestimmt der Spieler, dito die Grafikperspektive: 2D oder 3D. Witzige Optik, humorvolle Kommentare sowie eine makellose Steuerung via Stick oder Tastatur machen den Ball auf Ubi Softs virtuellem Bolzplatz rund.

* **Originalwertung: 78 Prozent**
* **bis zu 8 Spieler**
* **16 Teams mit editierbaren Charakteristika**
* **3 Schwierigkeitsgrade, viele Optionen**
* **deutsche Version für DOS und Win 95/98**



Bikes mit Klasse
Vollversion „Redline Racer"

Ein Jahr nach Erstveröffentlichung ist die rasante 3D-Hatz noch immer ein Top-Titel: Schönere Grafik (Direct3D- und 3Dfx-Turbos werden unterstützt), originellere Bonusfahrzeuge (u.a. ein Dino und ein Landspeeder aus „Krieg der Sterne") oder eine handlichere Steuerung (mit Force-Feedback-Option) findet man im Genre nach wie vor kaum. Mit 8 heißen Öfen tritt man auf 10 Strecken gegen 19 CPU-Kontrahenten an oder liefert sich spannende Duelle mit bis zu 7 Multiplayern. Fetzige Audiotracks und tolle Grafikeffekte wie Scheinwerferkegel oder Reifenspuren machen die Racer aus den Criterion Studios zu einem Muß für jeden Arcade-Biker!

* **Originalwertung: 83 Prozent**
* **3D-beschleunigte Grafik, CD-Audio, FF-Unterstützung**
* **bis zu 8 Spieler per (Null-)Modem, Internet oder LAN**
* **10 Strecken in 3 Schwierigkeitsgraden**
* **deutsche Version für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Earth 2150 • Age of Empires 2 • Grand Prix 3 • Hattrick! Wins • Driver • Homeworld • Kicker Fußballmanager • Rogue Spear

Messen
Alle Neuheiten von IFA und ECTS '99

Online
Im Test: Diablo 2 und Quake 3

Special
10 Jahre Joker: Blick zurück ohne Zorn









Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Berlin, 28. August – 5. September

DRUCKFRISCH!

DV ALLESDRUCKER

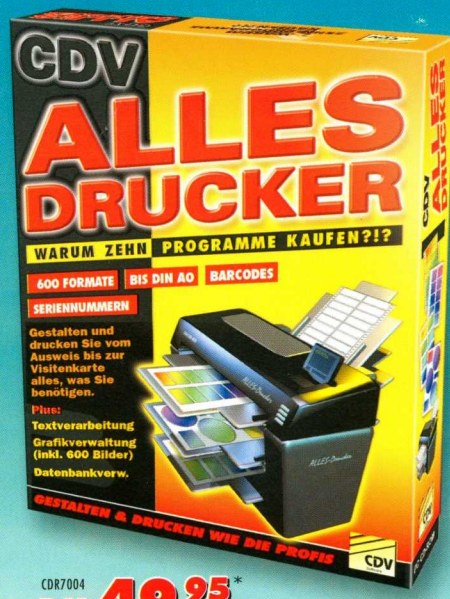
larum 10 Programme kaufen?

t dem CDV Allesdrucker benötigen Sie keine nzelprogramme mehr!

ucken und gestalten Sie von Ausweisen bis sitenkarten alles, was Sie benötigen. Dabei rd das Drucken auf Etiketten, Karten, CD- bels sowie eigener Formate unterstützt. sgesamt 670 Formate von 25 Herstellern!

le gängigen Grafikformate stehen zum Import er einen eigenen Browser bereit. Scannen ie Bilder direkt ein oder wählen Sie aus mehr s 600 Grafiken der verschiedensten Bereiche.

er CDV Allesdrucker lässt keine Druck- und estaltungswünsche offen!

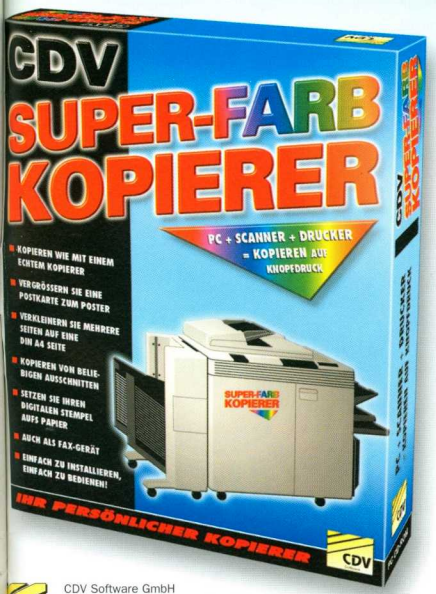


CDR7004
DM 49,95*

Drucken Sie:

- Ausweise mit Foto
- Auszeichnungen
- Briefpapier
- Briefumschläge
- CD-Booklets
- CD-Inlays
- CD-Labels
- Einladungskarten
- Etiketten
- Fotoalben
- Grußkarten
- Namensschilder
- Ordner
- Präsentationsfolien
- Preisschilder
- Prospekte
- Plakate
- Postkarten
- Serienbriefe
- Speisekarten
- T-Shirts
- Tischkarten
- Türschilder
- Transferfolien
- Trauerkarten
- Urkunden
- Visitenkarten

- Barcodes inkl. PDF 417
- Etiketteneinzeldruck
- Ebenenverwaltung
- Bildbearbeitung
- Freihandzeichnen
- **Textverarbeitung**
- **Grafikverwaltung**
- **Datenbankverwaltung**



CDV SUPER-FARBKOPIERER

Ihr privater Kopierer!

Sie verfügen über einen PC mit Scanner und Drucker? Dann benötigen sich nichts weiter als dieses Programm, um aus Ihrer Anlage einen Superkopierer zu machen, der die Möglichkeiten eines "normalen" Kopierers bei weitem übertrifft!

- Kopieren Sie alle Schwarzweiß- und Farb-Vorlagen wie auf einem "echten" Kopierer!
- Vergrößern Sie Postkarten zum Poster oder verkleinern Sie z.B. 16 Seiten auf eine DIN A4 Seite!
- Sparen Sie Tinte und Papier, indem Sie nur relevante Teile kopieren!
- Archivieren Sie Ihre Dokumente digital auf Festplatte!
- Setzen Sie Ihren "Stempel" aufs Papier (z.B. "bezahlt", "erledigt")
- Auch als Fax-Gerät zu benutzen! (mit Modem oder ISDN-Karte)
- Einfach zu installieren, einfach zu bedienen!

CDR7003
DM 29,95*

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

Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.CDV.DE

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

GENUG GEBALLERT!

Jetzt sprechen die Säbel!



Produktinfo 003

Auf in den Kampf und mit scharfem Verstand den Stumpfsinn ausgerottet! Miese Gegner, hinterhältige Rätsel und fiese Tricks fordern Euch heraus. Jetzt zuschlagen – überall da, wo es PC-Spiele gibt! Appetizer unter: www.pop3d.com

Prince of Persia 3D

Scharf, schärfer, am schärfsten!

MINDSCAPE ENTERTAINMENT

RED