nur 5,95 DM
Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

PC Joker
PC Heft & Spiel

Heftfolge Nr. 81
11/99 November

2 SUPER VOLLVERSIONEN
Action Soccer & Redline Racer

Top-Demos: Driver
Rogue Spear
Special: Interaktiver Rundgang durch die Joker-Redaktion
plus Bonus-Lösungen

Jubiläumsausgabe
10 Jahre Joker

Vollversion



DRIVER
Das originelle Fahrer-flucht-Spektakel in Test und Demo

HOMEWORLD
Die neue Dimension der Echtzeitstrategie

PRINCE OF PERSIA 3D
Wie lecker ist die neue Prinzenrolle?

Age of Empires 2
Taktik royal: Königliche Aufbaustrategie mit fürstlichen Echtzeitgefechten im Test

Vollversion



ECTS & IFA Highlights
Siedler 4, Grand Prix 3, Warcraft 3 u.v.a.



PC-TUNING
So kitzeln Sie das Maximum aus Ihrem Rechner

BLICK ZURÜCK
10 Jahre Joker - 10 Jahre Computergaming

4 394225 408908 11



Guillemot

MAXI SOUND FORTISSIMO

Das klingt nach einem multiplen Ohrgasmus!

Weißt Du wie man sich mit 4 Ohren fühlt ?
Dann pass' mal auf. 4-Kanal digital Sound. Alles hardware-mäßig. Ist das nicht Extra-Ohrdinär ? Und das Ganze zu einem ohrdentlichen Preis von 109 DM. Laß' Dir durch den 3D-Spiele-Sound den Schmalz aus den Ohren blasen. Ohrkanartige Beschleunigung der Frame-Raten.



Eine Band mit 676 Instrumenten, ein XG-MIDI Wavetable und professionelle Musik-Software. Aber genug des Vorspiels. Ab in den Laden und selber überzeugen.

DirectMusic™ Hardware-Beschleunigung
und perfekter Audio-Klang mit dem Yamaha YMF744 Chip

Interactive 3D Spiele und Musik
Unterstützt sämtliche offenen Standard APIs incl. DirectSound™ 3D Hardwarebeschleuniger, Sensaura 3D Positional Audio, EAX™ und A3D™, Legacy Audio Kompatibilität unterstützt alte DOS-Spiele

Optischer digitaler Ausgang
Für eigene digitale Aufnahmen einfach mit der Hi-Fi Anlage verbinden!

MIT ACID DJ, MEDIA STATION UND XG STUDIO SOFTWARE geht's gleich zur Sache.

www.guillemot.com

GUILLEMOT GmbH - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - ***Tel.: 0211-338 000 - Fax: 0211-33 800 141***

Guillemot Corporation, alle Rechte vorbehalten. Maxi Sound Fortissimo™ ist ein Warenzeichen der Guillemot Corporation. Acid DJ ist ein Warenzeichen von Sonic Foundry, Inc. XG™ ist ein Warenzeichen der YAMAHA Corporation. DirectSound™ und Direct Music™ sind ein Warenzeichen der Microsoft® Corporation. Alle genannten Marken sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer. Fotos nicht bindend. Spezifikationen können von Land zu Land unterschiedlich sein.

HAPPY BIRTHDAY


Michael


Richy


Steffen


Markus


Jack


Trille


Manfred


Paul

Eigentlich kann ich Selbstbeweihräucherung auf der ersten Seite eines Magazins nicht ausstehen – geht es Ihnen auch so? Aber was will man machen: Zum zehnjährigen Verlagsjubiläum verbieten sich andere Themen quasi von selbst. Wenn Ihnen ein Großteil der obligaten Nabelschau an dieser Stelle dennoch erspart bleibt, dann nur, weil ich die Joker-Historie weiter hinten ausführlich schildere. Doch keine Sorge, ich bin mir sicher, dass es unserer ziemlich bewegten Geschichte nicht an Unterhaltungswert mangelt.

Außerdem erhalten kleine Geschenke bekanntlich noch die strapazierteste Freundschaft. Und dem feierlichen Anlass entsprechend haben wir uns nicht lumpen lassen: Mehr Seiten für das Heft, mehr Aufwand für das Cover, gleich zwei sportliche Vollversionen für die beiden Begleit-CDs sowie viele feine Verbesserungen (etwa kompaktere Infografiken zu Gunsten der Testtexte, übersichtlichere Infos zu Hardware oder Online-Adressen bei Kompakttests – ob die neue Rechtschreibung auch dazu gehört, überlasse ich Ihnen) sollen diese Ausgabe für Sie zu etwas Besonderem machen.

Am Ende waren es ja unsere Leser, die PC Joker über die Jahre hinweg zu etwas Besonderem gemacht haben. Dass unsere Bemühungen Deutschlands dienstältestes Magazin für PC Gaming pur stetig zu verbessern, auch von Handel und Industrie gewürdigt werden, freut mich persönlich ebenfalls sehr. An dieser Stelle daher mein Dank an all die vielen Anzeigenkunden, die uns in ganzseitigen Inseraten zum Geburtstag gratuliert haben: Schönere, ideell wie finanziell wertvollere Präsente kann sich ein Herausgeber kaum wünschen!

Mir bleibt nur noch Ihnen viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe und den darin getesteten Spielen zu wünschen,

Ihr Michael Labiner


Brigitta


Dorothea


Christiane


Nicole


Regine


Karl


Daphne


Mario



WIR FEIERN ZWEIMAL!

Das große Jubiläumsheft gibt es auch zum kleinen Preis: **PC JOKER für nur 4,90 DM** enthält bis auf die „Beilagscheiben" alles, was ein Gamer zu seinem Glück braucht – die ideale Ausgabe zum Kennenlernen. Die ganz große Stimmung kommt aber für bloß vier Märker mehr auf, denn **PC JOKER HEFT & SPIEL bringt diesen Monat zwei starke Vollversionen auf zwei Begleit-CDs** mit – ein geringer Aufpreis für aktuelle Demos, Goodies und irre Partykracher wie die 3D-Bikes in „Redline Racer" und das originelle „Action Soccer"!



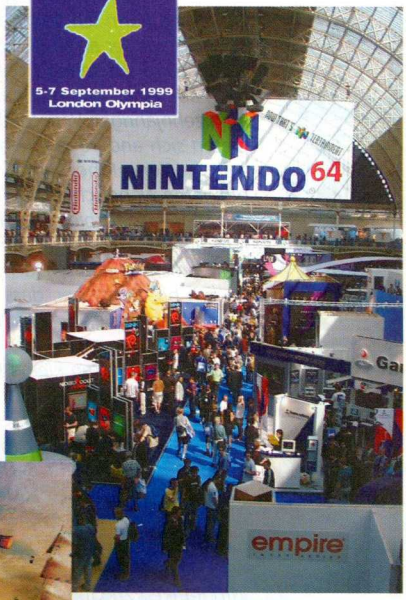
PC Joker Inhalt

Messe-Highlights

Mit **IFA** und **ECTS** liegen zwei der wichtigsten Events dieses Jahres unmittelbar hinter uns – welche Spiele und Trends vor uns liegen, erfahren Sie in dieser Ausgabe. Das Interessanteste von insgesamt über 1100 Ausstellern

ab Seite **26**







Auf Erfolgskurs: Grand Prix 3



Mit Erfolgsgarantie: Warcraft 3

Jubiläums-Specials



Zum Zehnjährigen riskiert unser Herausgeber einen **Blick zurück ohne Zorn**: Lesen Sie, wie untrennbar die Geschichte des Jokers mit der des Computerentertainments in Deutschland verknüpft ist. Und riskieren Sie einen Blick auf den Artikel über **PC-Tuning** – er kann Ihnen bares Geld sparen!

ab Seite **128** bzw. **124**

Hot Spot

Messe
ECTS & IFA 99 . . . . . **26**
Previews
Gorky 17 48
GTA 2 42
Pharaoh 46
Theme Park World 44
Spiele-News **18**

Hardware

News **120**
Preview
Eingabegeräte für 3D-Spiele . . . 122
Service
Prozessortuning leicht gemacht . 124

Online Guide

News **102**
Preview
Spellbinder 104
Test
Fierce Harmony 105

Lösungshilfen

Lösungsindex 158
Komplettlösungen
Command & Conquer 3:
Op. Tiberian Sun 143
System Shock 2 150
Tipps & Strategien
Command & Conquer 3:
Op. Tiberian Sun 155
Drakan 155
Driver 155
Cheats & Tricks
Drakan 155
Madden NFL Football 2000 . . . 157
Rogue Spear (Demo) 155
Rollercoaster Tycoon 157
Shadowman 156
Skout 155
Star Trek: Starfleet Command . 157
System Shock 2 156
Total Annihilation Kingdoms . . 157
Lösungshilfen auf CD
Asghan
Command & Conquer 3:
Op. Tiberian Sun
Hidden & Dangerous
Shadowman
System Shock 2

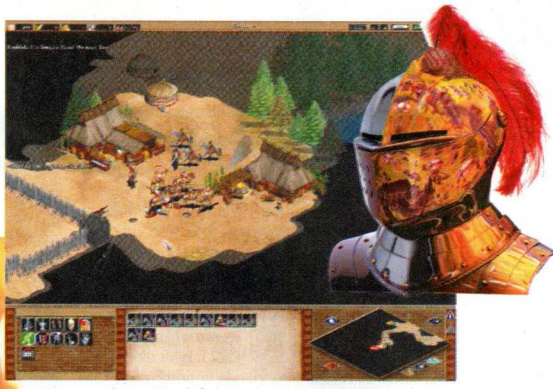
Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

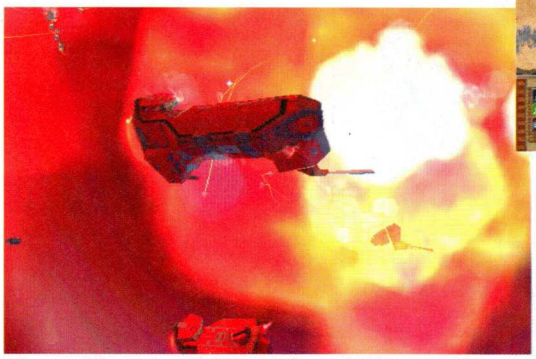
Strategie wie nie!

Erstmals Echtzeitstrategie im voll dreidimensionalen (Welt-) Raum mit **Homeworld** oder bewährte Kampf- und Aufbaustrategie mit **Age of Empires 2**? Innovation oder Evolution? Und falls Ihnen die umfangreichen Tests als Entscheidungshilfe nicht genügen: Machen Sie doch einfach unseren **Psychotest: Welcher Strategentyp sind Sie?**

ab Seite **54**



Der ersehnte Nachfolger zum Bestseller: Age of Empires 2



Die neue Dimension der Echtzeitstrategie: Homeworld

Voll okay, weil 3D?

Für **Prince of Persia 3D** hat Designveteran Jordan Mechner seinen alten Perser in ganz neue Grafikkleider gesteckt – genügt das für den Erfolg? **Driver** dagegen ist ein neuartiger 3D-Mix aus Rennspiel und Gangsterballade – zu gewagt? Die Testlektüre schafft Klarheit!

ab Seite **76** bzw. **84**



Innovative Straßenschlachten für Fluchtfahrer: Driver



Des Plattform-Prinzen neue Kleider: Prince of Persia 3D

Rubriken

Abo Service 50
Begleit-CD
Action Soccer 12
Redline Racer 10
Demos, Patches & Goodies .14
Charts 114
Comic 161
Editorial 3
Gewinner 163
Glossar für Fachbegriffe 160
Impressum 160
Inserenten 163
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 164
Kostenlose Produktinfos 162
Leserbriefe 138
Preisausschreiben
Mini-Umfrage 6
Special
10 Jahre Joker 128
Psychotest: Welcher Strategentyp sind Sie? 66
Stadtgespräch 8
Testindex 142
Update Service 108
Vorschau 166

Spieletests

Abenteuer

Amerzone 100
Morpheus 100
Traitors Gate 100

Action

Legacy of Kain: Soul Reaver 78
Prince of Persia 3D 76
Sinistar: Unleashed 99
Skout 98

Genremix

Abomination: Nemesis Project . .98
Driver 84
Rainbow Six: Rogue Spear 80
System Shock 2 110

Simulation

Expert Pool 99
Nations Fighter Command 98
Panzer Elite 88

Sport

Kicker Fußballmanager 92
Madden NFL Football 2000 96
NBA Inside Drive 2000 96
NHL 2000 90
Riding Star 96
Trickstyle 99

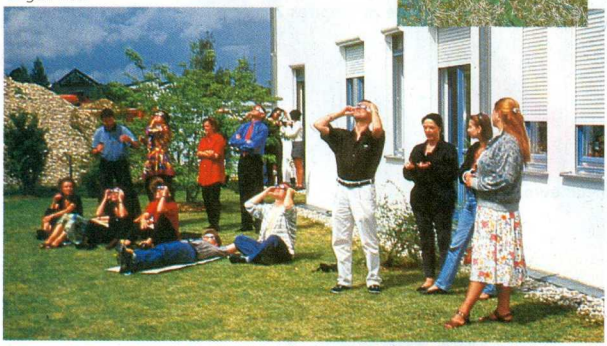
Strategie

Age of Empires 2 54
Civilization 2: Test of Time 70
Command & Conquer 3:
Op. Tiberian Sun 108
Die Siedler 3: Amazonen 111
Homeworld 60
Panzer General 4 72
Shadow Company 110

ES WERDE LICHT!

Deutschland im Banne der „Sofi", auch die Redaktion mutierte am 11. August um 12.37 Uhr geschlossen zu Brillenträgern. Wie haben Sie die **Sonnenfinsternis** erlebt? Wie wir im Garten vor dem Büro? Wie der unglückliche Vogel auf dem Foto, den ob des Naturereignisses offenbar der Schlag getroffen hat? Oder wie unser Boss, der sich wegen der Wolken und des Medien-Hypes („Wo sind die versprochenen Prismen? Es wird nicht mal richtig dunkel und Stern sehe ich auch bloß einen!") recht bald enttäuscht vor den Computer zurückgezogen hat?





MILLIONÄR GESUCHT

...heißt eine neue SKL-Show mit Günther Jauch, die um 20.15 Uhr auf RTL ausgestrahlt wird. **In der Sendung am 9. Oktober nehmen Richy, Markus und Paul teil** – allerdings ohne die Chance auf Millionengewinne. Vielmehr sollen die Kandidaten den Computerspieleredakteur im Mann erkennen. Wir sind schon gespannt, ob das gelingt: Bestätigen die Joker-Schergen das Klischee vom PC-Freak?

ALLES WAS RECHT IST

Bei uns kam sie spät, doch sie kam: Willkommen zur ersten Ausgabe nach der **Rechtschreibreform**. Aus „daß" wurde nun also „dass", die „Tipps" haben ein zusätzliches P gekriegt und Korrektorin Brigitta mehr Arbeit. Falls sich zunächst also im Allgemeinen (früher: im allgemeinen) ein paar Fehlerchen einschleichen, bittet die Gute um Nachsicht – doch im Großen und Ganzen (früher: im großen und ganzen) sind wir sicher, dass Gitti das hinkriegt. Worte wie Schifffahrt (endlich mit drei F) kommen ja gottlob im Heft nicht allzu oft vor.

BILD FÜR BILD



Fleischgewordene Digi-Sexbomben: Lula aus „Wet Attack" und Tara aus „Days of Oblivion 2"



Voll im Training: Eine Zielscheibe an der Tür zu den Büros der Entwickler von „Rogue Spear"



Endlich im Bild: Nicki Laubenberger hat die Abo-Verwaltung von ihrer Schwester Petra geerbt

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) Wie finden Sie unseren verlängerten Lösungsteil?
6) Sind Sie eher an Lösungen oder an Cheats und HEXereien interessiert?
7) Was halten Sie von unserer Rubrik „Stadtgespräch"?
8) Wie gefällt Ihnen unser „Psychotest für Strategen"?
9) Sind Sie Abonnent?

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

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

Ein Königreich für diese Schlacht!

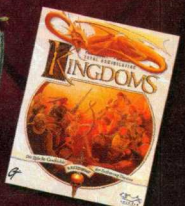
Der Nachfolger des Echtzeit-Strategie-Klassikers 'Total Annihilation'

Neuartige Features:

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

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





Produktinfo 016

©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.

Sind PC-Games noch das, was sie mal waren?



Tom Schillinger (18), Schüler
„Vor neun Jahren waren ein 286er samt Monkey Island mein ganzes Glück, doch inzwischen sind Adventures immer schlechter geworden – schade."



Manuel Petereit (18), Schüler
„Mit zwölf Jahren und dem Rolli Eye of the Beholder fing bei mir alles an und es wird immer besser: Nie waren Computerspiele so realistisch!"



Matthias Hödl (18), Azubi
„Ich bin vor drei Jahren über die Konsolen zum PC gekommen. Die Spiele werden besser, man braucht bloß C&C mit Total Annihilation zu vergleichen."



Matthias Kreutzer (18), Azubi
„Für mich hat PC-Gaming seit Klassikern wie Dune 2 oder X-Com nichts an Faszination verloren, die heutige Grafik ist doch das Sahnehäubchen."



Thorsten Suckow (19), Zivi
„Seit '91 bin ich dabei. Die größte Innovation bisher sind Onlinegames, sie vermitteln durch echte Interaktion den ultimativen Realismuskick."



Marcus Seitz (28), Student
„Seit meinem C-64 veranstalten meine Freunde und ich Adventure-Partys, daher meine Forderung: Gebt uns wieder mehr Abenteuer von Lucas Arts!"

Zehn Jahre Joker, das sind auch und vor allem zehn Jahre Computerspiele. Passend zum Jubiläum zieht diese Umfrage Bilanz: Hat der Wandel vom Freak- zum Massenmarkt dem Medium genützt oder geschadet?



Thomas Burkhardt (29), Elektriker
„Manchmal sehne ich mich nach Pirates! auf meinem C-64 zurück: Die komplexen Spiele heute haben so dicke Handbücher – nicht mein Ding."



Stephan Buchta (20), Schüler
„Die Spieltiefe der Wizardry-Reihe erreicht zwar heute keines der sogenannten Rollenspiele mehr, aber Starcraft online hat ja auch was."



Simon Döbler (19), Schüler
„Es folgt nur Aufguss auf Aufguss. Statt in immer bessere Grafik sollten die Hersteller ihre Energie mal lieber in besseres Spieldesign stecken!"



Immo Freisleben (37), Multimedia-Schaffender
„Mir gaben schon immer nur wenige Spiele den echten Kick: Einst war es der Tempest-Automat, heute ist es Half-Life. Der Rest ist meist Schrott."



Martin Duldinger (19), Schüler
„Meine Einstiegsdroge war Sim City. Heute gibt es zu viel Gleiches, neue Ideen fehlen. Aber die Grafik von Egoshootern ist schon spitze."



Dominik Ziriakus (19), Schüler
„Ich habe mir vor vier Jahren meinen PC nur zum Spielen gekauft und es bis heute nicht bereut. Ist damit nicht eigentlich alles gesagt?"



Robert Urso (20), Student
„Ich spiele seit Amiga-Zeiten und finde, dass vor allem Adventures abgebaut haben. Multiplayer-Games sind aber klasse, bloß Bugs nerven oft."

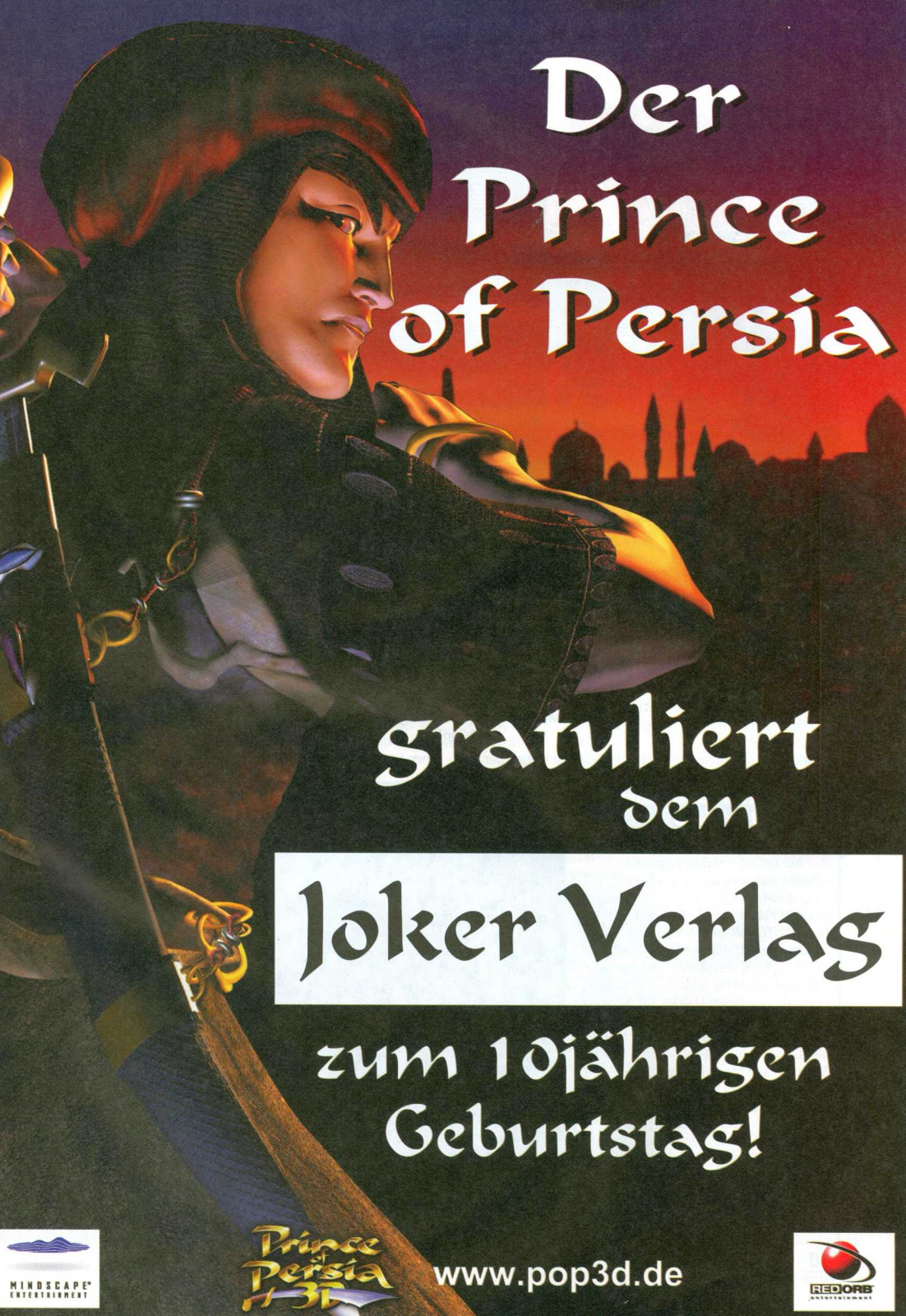


Konstantin Hölzle (19), Schüler
„Von Civilization bis Alpha Centauri war und ist alles von Sid Meier genial! KI ist eben wichtiger als aufgeblasene Grafik ohne Spielwitz."

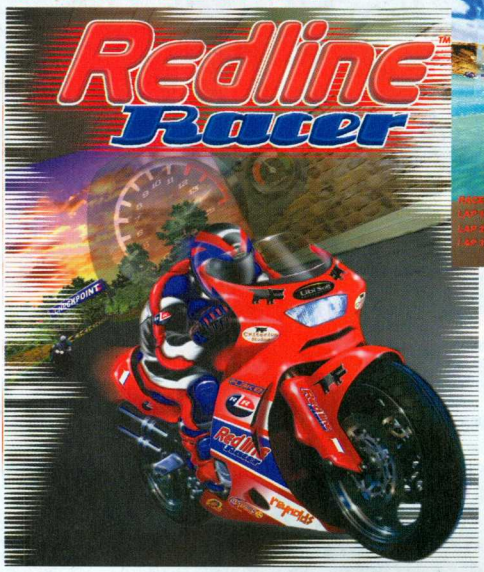
Nächstes Thema

Tamagotchis, Furbys, Norns – im Kielwasser des Computerzeitalters überschwemmt eine Welle von Chip-gesteuertem Spielzeug die Kinder in uns. Was aber ist von vorprogrammierten Verhaltensroutinen zu erwarten? Eine Generation von Knöpfchendrückern, für die Kreativität ein Fremdwort ist – oder eine immer bessere Beziehung zwischen Mensch und Technik? Antworten im nächsten Heft.
Übrigens: Wenn Sie den viel zitierten Mann auf der Straße etwas fragen wollen, schicken Sie Ihr Thema einfach an nebenstehende Adresse!

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


Der Prince of Persia
gratuliert dem
Joker Verlag
zum 10jährigen Geburtstag!
MINDSCAPE ENTERTAINMENT
Prince of Persia 3D
www.pop3d.de
RED ORB

Vollversion





Vom Sandstrand ins Schneetreiben: Die zehn Strecken werden nach und nach durch Siege zugänglich



Kavalliersstart ins Jubiläum mit genialen 3D-Motorradrennen aus den Criterion Studios: Die Macher von „Sub Culture" liefern Ihnen acht heiße Öfen und zehn wunderschöne Strecken zwischen Strand und Gebirge – nur anderthalb Jahre nach der Erstveröffentlichung auf unserer Heft-CD!

Ein Grafikbeschleuniger (Direct3D oder 3Dfx) ist wegen der vielen Effekte wie nächtliche Scheinwerferkegel oder Spuren im Sand bzw. Schnee Pflicht, eine ordentliche Soundanlage wird empfohlen. Dank fetziger Musiktracks direkt von CD, kerniger Geräuschkulisse, deutscher Sprachausgabe und Unterstützung für 3D-Sound ist das Vergnügen nämlich auch ein akustisches. Und sollten Sie gar einen Force-Feedback-Lenker besitzen, warten aufrüttelnde Erleb-

„Privat mein liebstes Rennspiel!"
Michael Labiner, Herausgeber von PC Joker

Installation und Start unter Win 95/98

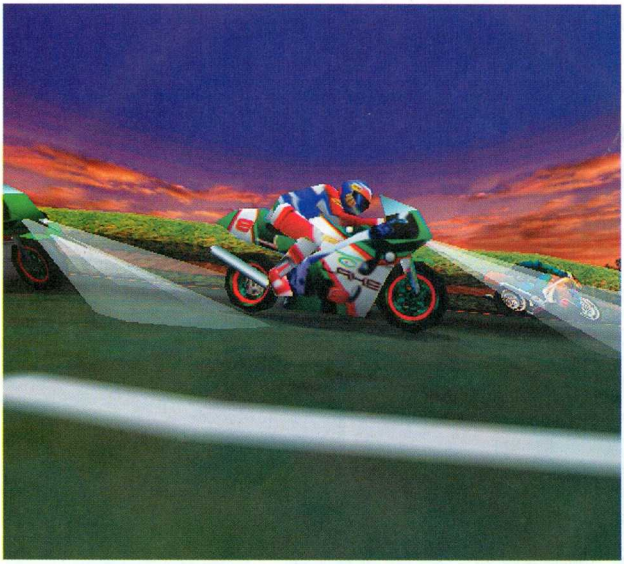
Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Autostartmenü des Spiels erscheint automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei AUTORUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Klicken Sie nun auf „Redline Racer installieren", wählen Sie die gewünschte Sprache (Deutsch) und wie viele Daten (1 oder 180 MB) auf Ihre Platte kopiert werden sollen. Es folgt die Wahl des Grafikbeschleunigers:

3Dfx: für alle Modelle mit Voodoo-Chipsatz
Direct3D: für alle anderen 3D-Karten

Zum Start klicken Sie entweder „Redline Racer laden" im Autostartmenü des Spiels oder die bei der Installation erstellte Verknüpfung im Startmenü unter „Criterion Studios/Redline Racer/" an.

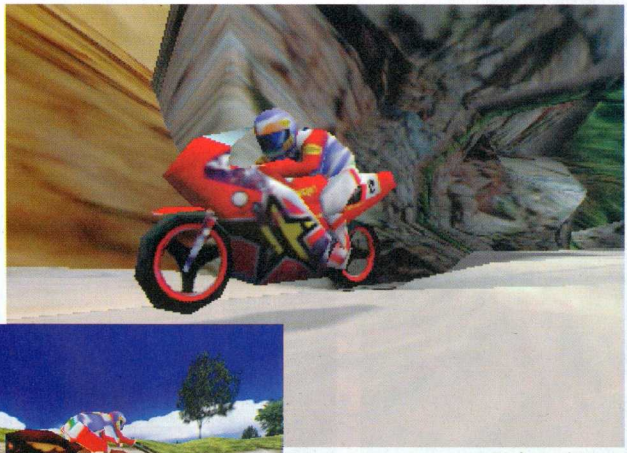


Mit der F2-Taste kann man zwischen drei Kamerapositionen wechseln



An 3D-Effekten herrscht kein Mangel: Bei Dämmerung fährt man im Scheinwerferlicht, tagsüber hinterlassen die Bikes Spuren in Sand und Schnee

nisse. Via Tastatur, Maus, Stick oder Pad steuern sich die verschiedenen Maschinen so oder so prächtig; bis zu acht Partner für den Mehrspielermodus zu finden, dürfte hier echt kein Problem sein.
Solisten wiederum, die sämtliche Kurse gegen 19 CPU-Kontrahenten auf allen drei Schwierigkeitsgraden bewältigen, dürfen sich auf sechs abgefahrene Bonus-Racer freuen: vom Dino über ein Tauchboot bis hin zum Landspeeder aus „Star Wars". Worauf warten Sie also noch, wenn rasante Duelle der Extraklasse warten? Gentlemen, start your engines!





Auf Champions warten noch sechs irre Bonusfahrzeuge wie ein Dino oder der Landspeeder aus dem Krieg der Sterne

Replays zeigen das komplette Rennen aus dynamisch wechselnden Perspektiven

Handbuch & Cheats

Das **komplette deutsche Manual samt Bildern von allen Strecken** finden Sie als Word-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das Windows-Wordpad oder eine beliebige Version von **„Microsoft Word" ab Version 6.0.** Cheats zum Freischalten aller Strecken und Bikes finden Sie in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2.

Startprobleme?

Hardwarebeschleunigung via 3Dfx- oder Direct3D-Karte ist zwingend erforderlich, wegen der aufwendigen grafischen Gestaltung des Spiels ist kein Softwaremodus verfügbar. Folgende Modelle werden nicht unterstützt: ATI Rage/2, Matrox Millennium/Mystique sowie Creative 3D-Blaster. Bei anderweitigen Startproblemen installieren Sie DirectX 6.1 neu (in der Rubrik Goodies auf CD Nr. 2) und besorgen sich die aktuellsten Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte.

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 163 und 165 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: einfach auf das bevorzugte Paper ausdrucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.

Redline Racer
(Criterion Studios/Ubi Soft)

Spektakuläre Arcade-Rennen auf Motorrädern

Originalwertung	Ausgabe 5/98, 83 Prozent
Umfang	8 Bikes mit unterschiedlichen Fahreigenschaften, 6 originelle Bonusfahrzeuge, 10 abwechslungsreiche Strecken, 3 Schwierigkeitsgrade
Präsentation	3D-beschleunigte Grafik (Direct3D oder Voodoo-Glide) aus 3 Perspektiven, dynamische Replays, 5 CD-Audiotracks, deutsche Sprachausgabe, unterstützt 3D-Sound
Steuerung	umkonfigurierbar via Tastatur, Maus, Pad oder Stick (Force Feedback wird unterstützt)
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P133 mit Voodoo-Karte oder P166 mit Direct3D-Grafikbeschleuniger, 16 MB RAM sowie 1 oder 180 MB auf der HD
Handbuch, Installation & Cheats	deutsche Anleitung im Word-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Installation via Autostart-Menü, Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2

Installation und Start

Win 95/98: Legen Sie die CD Nr. 2 ein, das Jokermenü startet automatisch. Wählen Sie in der Rubrik „Vollversionen" den Eintrag „Action Soccer" und klicken Sie auf „Installieren".

DOS: Wechseln Sie am DOS-Screen auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (meist D:\), geben Sie INSTALL ein und bestätigen mit der Enter-Taste.

Allgemein: Nachdem Sie sich für einen Installationspfad entschieden haben (das Spiel belegt lediglich 13 MB auf Ihrer Festplatte) erscheint ein Soundsetup. Tragen Sie hier Ihr Modell unter „Sound Karte" (für den digitalen Sound) UND unter „Musik Karte" (für General Midi/Adlib) ein. Zum Start wechseln Sie ins Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte (normalerweise C:\ACTION) und rufen AS.BAT auf. Die CD muss dabei eingelegt sein.

Startprobleme?

* Falls die Meldung „Konfiguration nicht abgespeichert, Soccer nicht installiert" erscheint, haben Sie im Soundsetup keinen oder nur einen Eintrag gemacht. Bei falschen Parametern kann es zu Abstürzen kommen. Im Zweifelsfall starten Sie das Spiel ohne Sound.

* Für DOS geschriebene Programme können in der DOS-Box von Windows 95/98 mitunter Probleme bereiten. Beenden Sie in diesem Fall Windows mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" und starten Sie das Spiel direkt unter DOS. Beachten Sie bitte, dass dazu DOS-Treiber für Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk installiert sein müssen. Zudem benötigen Sie 560 KB konventionellen und 3200 KB EMS-Speicher. Tipps zur Speicheroptimierung finden Sie im Ordner „Handbuch" auf CD.

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 eine beliebige Version von **„Microsoft Word" ab Version 6.0**.

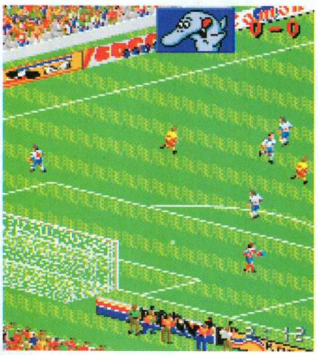
Vollversion

ACTION SOCCER



Bei Sonne, Regen, Schnee und in der Nacht treten bis zu acht menschliche Mitspieler gegeneinander an

Wer diesen Monat den Joker gezogen hat, braucht nicht unbedingt einen neuen Rechner mit 3D-Karte, um Spaß an den Begleit-CDs zu haben: Im Gegensatz zu „Redline Racer" verspricht Ubi Soft hier **sportliches Vergnügen bereits ab einem 486er!** An Optionen herrscht kein Mangel, denn die Talente der 16 Teams (u.a. Dribbling, Tackling, Schuss und Kopfball) dürfen editiert werden, ehe bis zu acht Spieler mit ihnen bei Freundschaftsmatches, Cup, Meisterschaft oder in Turnieren gegeneinander antreten – bei vier Witterungsbedingungen. Die Begegnungen von variabler Länge werden von zwei deutschsprachigen Moderatoren mit Humor kommentiert, der Computergegner offeriert drei Schwierigkeitsgrade, das Taktikmenü gar 30 Winkelzüge. Kurz, ein zeitloser Fußballspaß mit prima Steuerung (Tastatur oder Stick), Tiefgang und Fun.



Seitenansicht oder Iso-Perspektive: Sie haben die freie Wahl

Action Soccer
(Ubi Soft)

Optionsreicher PC-Fußball mit Witz

Originalwertung	78 Prozent
Umfang	4 Spielmodi, 3 Schwierigkeitsgrade, 16 editierbare Teams, 30 Taktiken, 4 Witterungen
Präsentation	wahlweise Seitenansicht oder Iso-Perspektive, Menümusik und deutsche Spielkommentare direkt von CD
Steuerung	Joystick, Tastatur
Multiplayer	bis zu 8 Spieler (jeweils 2 gleichzeitig)
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	486 DX2/66 oder Pentium mit 4 MB RAM und 13 MB auf der HD
Installation & Handbuch	deutsche Anleitung im Word-Format auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", Installation via Autostart-Menü

Edgar Torronteras' eXTREME BIKER

WWW.EXTREMEBIKER.DE

Position #22: Called "El Cordobes" in the Kāma Xūtra by E. Torronteras

powered by:

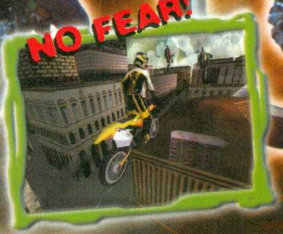
arnette
progressive sports
Fon: (+ 49) 711 – 7 45 90 29

motoX

obg MOTO X

EXTREME STUNTS
EXTREME FASZINATION

- MOTOCROSS - SUPERCROSS - FREESTYLE
- 3 KLASSEN 125/250/500 CCM
- ÜBER 20 VERSCHIEDENE RACING- UND FREESTYLE-UMGEBUNGEN (OUTDOOR, INDOOR UND STADTKURSE)
- DYNAMIC STUNT SYSTEM - ECHTZEITDARSTELLUNG
- SUPER REALISTISCHE PHYSIK-ENGINE
- FLÜSSIGE ANIMATIONEN DANK DUAL-TETRA VOLUMETRIC MORPHING TECHNIK
- VERSCHIEDENE SCHWIERIGKEITSLEVEL
- MULTIPLAYERMODUS IM NETZWERK ODER IM INTERNET







Produktinfo 031

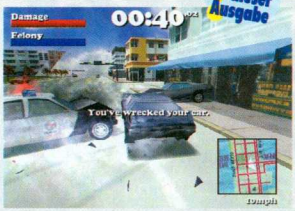
SIERRA

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten.
Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Demos, Patches & Goodies

Driver

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Autohatz
UMFANG: Mission mit 1 Minute Zeitlimit
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt, Steuerung via Tastatur: **y/x** = rechts/links, **ä/-** = Gas/Bremse, **Enter** = Handbremse
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 145 MB auf der HD

Gorky 17

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Iso-Abenteuer
UMFANG: voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, deutsche Sprachausgabe der Vollversion nicht inkludiert
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 145 MB auf der HD

Skout

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Egoshooter
UMFANG: Einspieler- plus Mehrspielermission
BESONDERHEIT: Direct3D- oder 3Dfx-Beschleuniger benötigt
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 33 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie in der Rubrik „Goodies" im Jokermenü das Windows-Programm **Winzip 7.0** für Win 95/98/NT.

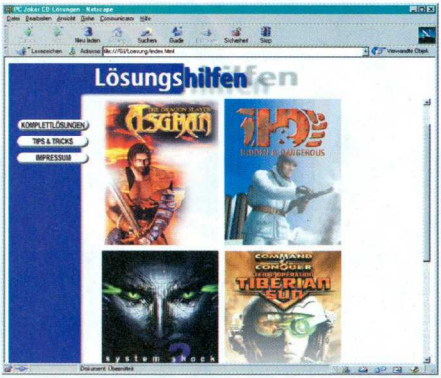
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast
Update der internationalen Fassung auf V 1.3.5512
Braveheart
Update der deutschen Fassung auf V 3.22
Dungeon Keeper 2
Update der US/UK-Fassung auf V 1.51
European Air War
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
Falcon 4.0
Update der deutschen Fassung auf V 1.07
Freespace 2 Demo
Update auf V 1.1
Half-Life
Update der deutschen Fassung von V 1.011 auf V 1.013
Jagged Alliance 2
Update der US-Fassung auf V 1.05
Skout
Update der deutschen Fassung auf V 1.02
Star Trek: Starfleet Command
Update der US-Fassung auf V 1.01
Tomb Raider 3
Unterstützung für AMD-3Dnow!
X – Beyond the Frontier
Update der deutschen Fassung auf V 1.7

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 2.50c
MP3-Player für Win 95/98/NT, seit kurzem Freeware!
Winzip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98

Lösungshilfen auf CD

Für alle, die noch in unserer Vollversion der Ausgabe 9/99 festhängen, halten wir diesmal die **Komplettlösung zu Asghan** auf der CD bereit. Mit **Cheats zu Redline Racer** ist auch die aktuelle Vollversion mit von der Partie, außerdem warten **Komplettlösungen für Hidden & Dangerous, System Shock 2, Command & Conquer 3** sowie **Shadowman**. Einfach auf der CD Nr. 2 den Button „Lösungen" anklicken. Für die HTML-Oberfläche benötigen Sie einen framefähigen Webbrowser.



Top-Demo: Rainbow Six – Rogue Spear

Test in dieser Ausgabe

Erleben Sie die aktuellen 3D-Strategien des Bestsellerautors Toms Clancy in einer voll spielbaren Mission: Terroristen haben das Museum of Modern Art in New York besetzt, Sie und Ihre Spezialeinheit müssen die Räume stürmen. Sollte dabei allerdings auch nur eine Geisel ums Leben kommen, ist Ihr Auftrag gescheitert! Kleine Technik-Info: Vor dem ersten Versuch sollten Sie die „RSConfig.exe" aus dem Installationsverzeichnis starten und hier Ihre Grafik- und Soundkarte angeben.

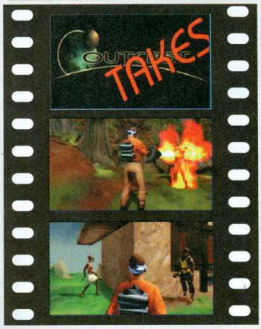
GENRE: Kombat-Simulation
UMFANG: voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.1 (auf CD Nr. 2) und 110 MB auf der HD





Antiterrorbekämpfung im New Yorker Tempel der Kunst

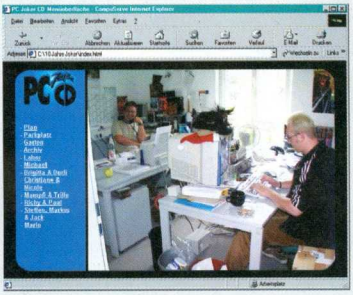
Special: Outcast Outtakes 2



In der letzten Ausgabe haben wir witzige MPEG-Videos zum hitgekürten 3D-Actionabenteuer von Appeal veröffentlicht, nun darf wieder gelacht werden: Lernen Sie Bruno kennen, das Double des Helden Cutter Slade; sehen Sie „ultrarealistische künstliche Intelligenz" in Aktion. Gags am laufenden Band!

Jubiläums-Special: Redaktionsrundgang

Wir führen Sie mausgesteuert durch das Chaos unserer Redaktion: Klicken Sie im Jokermenü der CD Nr. 2 auf „Special", dann auf „Redaktionsrundgang" und schließlich auf „Installieren". In Ihrem Webbrowser können Sie nun wahlweise auf dem Übersichtsplan oder in der linken Menüleiste die einzelnen Büros anwählen. Klicks auf die Redakteure öffnen Porträts, doch in den Räumen warten noch ein paar interaktive Bonbons – Probieren geht über Studieren!



Klicken Sie sich doch mal durch die Joker-Redaktion

Special:

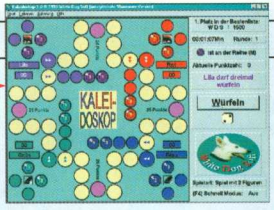
T-Online Dekoder

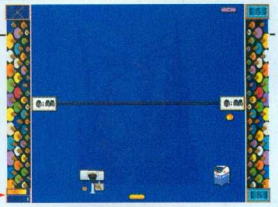
mit Freistunden von 1 & 1 Direkt

Shareware von Lesern

Kaleidoskop
„Mensch ärgere dich nicht"-Variante von Armin Niggemann

Micball
Luxuriöse „Pong"-Version von Michael Möllers





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



© 1999 Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den jeweiligen Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Namen, Marken und Logos, sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



GAMES THAT MOVE. 69,95* DM

15 PC-SPIELE IN VOLLVERSIONEN.

* unverbindliche Preisempfehlung

ELECTRONIC ARTS®

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

EIDOS

Produktinfo 005

EDGAR TORRENTERAS' EXTREME BIKER

Biker kennen Edgar: Auf seiner Hausbahn bei Barcelona demonstrierte der momentan beste Freestyler Europas kürzlich vor 40 Journalisten aus aller Welt seine spektakulärsten Stunts. Anschließend standen erste Probefahrten mit einer **Motocross-Sim** am Programm, die Sierra in den kommenden Wochen unter seinem Namen veröffentlichen wird. Tolle Crashs und akkurate Fahrphysik auf 20 schicken Pisten wussten dabei zu gefallen, doch die Steuerung hat (noch) ihre Tücken. Erst nach längerer Eingewöhnungsphase gingen Figuren wie der vom Titelpiloten erfundene „El Cordobes" (beim Sprung Füße am Lenkrad, Kopf am Hinterrad) gut von der Hand. Die konventionellen Rundrennen gegen bis zu sieben weitere (Netzwerk-)Piloten auf schlammigen Berg- und Talbahnen waren leichter zu meistern.





„Ich bin stolz, dass das beste Motocross-Game den Namen des besten Fahrers trägt"
Der spanische Motocross-Torero Edgar Torrenteras in landestypischer Bescheidenheit

NOBLE ARMADA

Ende Oktober bricht Holistic Design ins All auf: Basierend auf dem apokalyptischen Brettspieluniversum „Fading Suns" beschwört das aufwendige **3D-Echtzeitstrategical** aus der Spieleschmiede der USA den Niedergang der raumfahrenden Menschheit im sechsten Jahrtausend. Um in der unruhigen Zukunft zu Macht und Eigentum zu gelangen, werden neben Weltraumkämpfen auch Diplomatie und Handel wichtig sein.



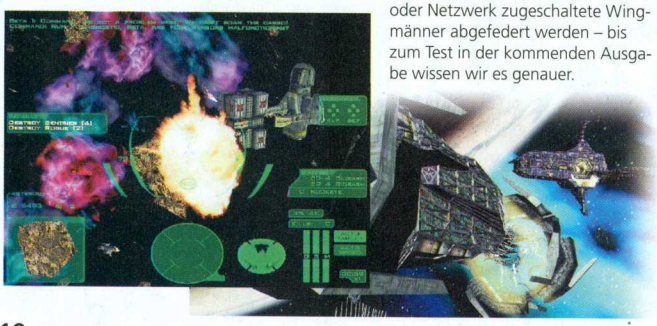
TARZAN

Wenn sich die Disney-Version des einst von Edgar Rice Burroughs ersonnenen Affenmenschen in unsere Kinos schwingt, kann man die Zeichentrickabenteuer auch im virtuellen Dschungel erleben: Die 18 bunten Abschnitte des **Jump and Runs** sollen mit ihrem Wechsel zwischen 2D- und 3D-Sequenzen sowie vielen Movie-Intermezzos ab Mitte November nicht bloß Kids begeistern – schließlich reift auch der Protagonist im Spielverlauf vom fünfjährigen zum erwachsenen Lianenhüpfer heran.



FREESPACE 2

Kurz vor dem Jungfernflug im November fiel uns ein Prototyp von Interplays aufwendiger **Space-Sim** in die Hände und sorgte mit seiner rigorosen Ausnutzung von 3D-Beschleunigern für große Augen in der Redaktion: Feine Nebel, gewaltige Flotten und wuchtige Explosionen summieren sich zu einer Grafikorgie, deren mitreißende Musikstücke und räumlichen Surround-Effekte auch den Ohren schmeicheln. Die restlichen Sinne sollen in der Endversion von einer Force-Feedback-Steuerung, einer packenden Handlung und spannenden Kämpfen umgarnt werden. Allerdings scheinen uns die Missionen etwas altbacken. Doch dieses Manko könnte von Multiplayerfights für maximal 16 per Internet oder Netzwerk zugeschaltete Wingmänner abgefedert werden – bis zum Test in der kommenden Ausgabe wissen wir es genauer.



Wussten Sie übrigens

…dass das schwedische Starbreeze-Team unter dem Arbeitstitel **Sorcery** noch mindestens bis zum Sommer 2000 ein 3D-Actionrollenspiel für Infogrames/Gremlin entwickelt?

…dass derzeit ein paar ganz hartgesottene Freaks an einer 3D-Version des fantastischen Nintendo-Actionabenteuers **Super Metroid** für den PC arbeiten?

…dass Activision in **Shanghai: Second Dynasty** sechs Varianten des klassischen Fernost-Puzzles um 19 Spielsteinsätze sowie Multiplayermodi ergänzt? Der knobelige „Steinbruch" öffnet noch diese Weihnachten seine Pforten am PC.

RALLY MASTERS



Mit einem vielversprechenden **Rennspiel** auf Basis der gleichnamigen Rallyeveranstaltung gehen die Schweden von Digital Illusions („Motorhead") ab März 2000 an den Start. Dank Lizenz werden Solisten Kopf an Kopf mit 24 originalgetreu versoften Volant-Assen wie Walter Röhrl, Colin McRae oder Armin Schwarz um rund drei Dutzend zweispurige Rundkurse brettern – Trainingsmodi und konventionelle Soloprüfungen inklusive.
Beim Anspielen einer frühen Version machten die Drift-Duelle schon Laune, konnten jedoch grafisch nicht ganz mit den nahezu fotorealistischen Kulissen und 3D-Cockpits von „Rally Championship" konkurrieren. Der Mitbewerber aus dem Stall von Ubi Soft wird ab November beim Spieler freilich einen P2/266 und Hang zu simulativem Realismus voraussetzen, während Arcadefreaks hier bereits ab 200 Pentium-Pferden Gas geben können.

MDK 2



Neulich in der Redaktion: Bioware-Boss Greg Zeschuk überrascht uns mit einer Beta des Sequels zu einem der witzigsten **Ballergames** seit es PCs gibt. Im Februar soll Kurt auf die Bildschirme zurückkehren, in einigen Abschnitten wird man alternativ aber auch den martialischen Hund Max oder den exzentrischen Wissenschaftler Dr. Fluke Hawkins (er bastelt aus Toastern, Colaflaschen, Goldfischgläsern und anderen Haushaltsgegenständen die irrsten Extrawaffen) steuern dürfen.
Held, Köter und Weißkittel-McGyver wird es in gut 30 3D-Grafikwelten verschlagen, wo sie es mit 20 ausgefallenen Gegnertypen zu tun bekommen. Wie im Vorgänger dominieren dabei extravagante Farben, witzige Puzzles und der allgegenwärtige Galgenhumor das Spieldesign, doch die Verbesserungen sind kaum zu übersehen. Als kleines Beispiel sei das Zoomvisier erwähnt: Wenn Kurt & Co. diesmal die Pupille eines Feindes anvisieren, bleibt sie beweglich.



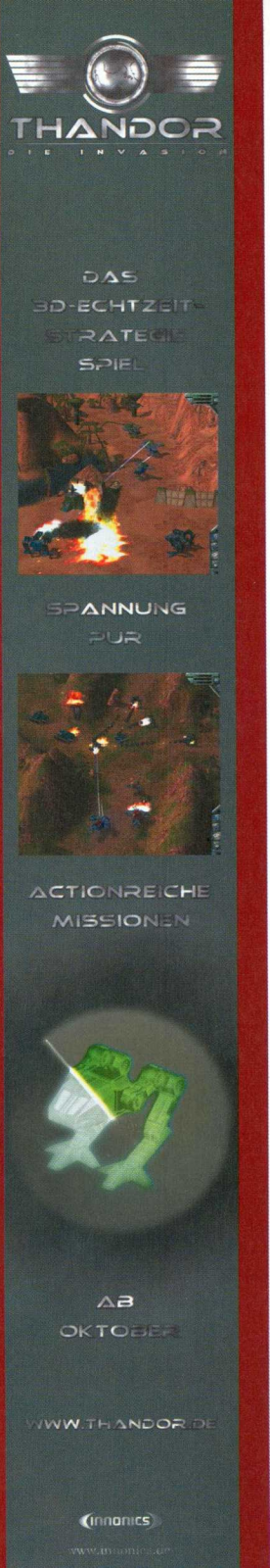


„PC-Spiele müssen doch nicht bierernst sein, wir wollen die Leute zum Lachen bringen!"
(Bioware-Chef Greg Zeschuk und seine Philosophie)

UEFA MANAGER 2000

Ende August lud uns Infogrames zum Probespiel ein, wir nahmen skeptisch an – wie sollten die Franzosen je Toptitel aus deutscher Produktion wie etwa den „Kicker Fußballmanager", „Hattrick Wins" oder „Anstoß 3" ausdribbeln können? Nun, vielleicht durch eine Teillizenz: Die Namen von Teams und Spielern sind real, lediglich Wappen und Trikotnummern werden verändert. Die finanzielle und sportliche Führung eines von 700 internationalen Vereinen scheint den Kennern europäischen Fußballs ab November einiges zu bieten zu haben. So gelingt dem Handling erfolgreich ein Spagat zwischen ansprechend gestalteten Infotabellen und guter Bedienbarkeit. Praxisnahe Details wie die automatisierte Aufgabenverteilung oder ein handlicher Terminkalender erleichtern dabei den Einstieg in die Materie. Per Mausklick können dann vorgegebene Taktiken stufenlos variiert werden, die Infrastruktur des Heimstadions lässt sich organisieren und die Begegnungen gibt es in 3D-Echtzeit zu sehen.





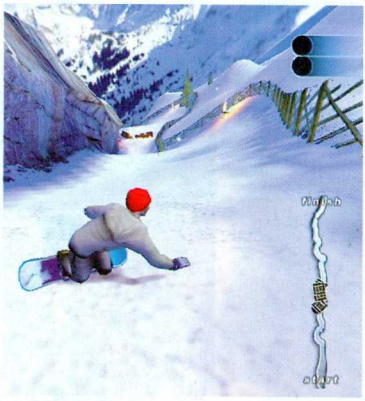
THE CORPORATE MACHINE

Im Auftrag von Ubi Soft dürfen sich angehende Industriekapitäne ab November um eine Karriere in der Computer-, Flugzeug- oder Automobilbranche bemühen. Produktion, Logistik und Finanzen werden die Eckpfeiler des Erfolgs sein, die auch Widrigkeiten wie Werkspionage oder Streiks standhalten müssen. Eine **Management-Sim** mit hohem Realitätsanspruch also.



SUPREME SNOWBOARDING

Alte Amigos unter unseren Lesern werden sich an das Prügelspiel „Elfmania" erinnern, mit dem sich das finnische Team Housemarque vor gut fünf Jahren in die Herzen der Commodore-Fans kloppte. Im November melden sich die Jungs mit einer optisch spektakulären **Snowboard-Sim** auf dem PC zurück: Freunde des trendigen Wintersports dürfen ein Dutzend Abfahrten hinab brettern und sogar abseits befestigter Pisten ein paar Schwünge wagen. Unser Previewmuster überzeugte durch gutes Handling und spielerische Vielfalt – einfache Grabs und Flips für Neulinge, rund 100 weitere Rodeos und Stunts für Profis. Genug Möglichkeiten also, um im Netzwerk auch bis zu sieben Mitspieler richtig zu beeindrucken.



THE NOMAD SOUL

Erinnern Sie sich an das Game „Bioforge"? Für Eidos arbeitet das französische Team von Quantic Dream gerade an einem vergleichbaren **Actionabenteuer**: In der Welt „Omikron" (so auch der Produkttitel außerhalb Deutschlands) findet sich der Spieler ohne Gedächtnis wieder – eine triste Zukunft im Stil von „Blade Runner", deren totalitäres Politsystem bekämpft werden soll.

Das Betamuster überraschte uns mit bemerkenswert „erwachsenem" Design. So trifft man in Rotlichtbezirken auf halbnackte Damen oder wohnt dem Liebesspiel zwischen Held Kayl und seiner Weggefährtin bei – alles sehr ästhetisch gestaltet und fern vom Voyeurismus typischer Erotik-Software. Für die Qualität des Produkts spricht auch das Engagement von Top-Synchronsprechern wie Manfred Lehmann (Bruce Willis), Frank Glaubrecht (Al Pacino, Kevin Costner) und Marion Hilgers (Pamela Anderson). Unsere Vorabversion war freilich noch englisch und hatte typische Macken, doch an der komplexen Steuerung, den etwas steifen Animationen der Akteure und dem allgegenwärtigen Nebel mag sich bis zum Erscheinen der Verkaufsfassung in den nächsten Wochen ja noch einiges ändern.

Einen vorgegebenen Weg durch das nicht lineare Geflecht aus Rätseln, Ego-Shootouts und Faustkämpfen wird es aber auch dann nicht geben, die „Nomadenseele" muss Hinweisen in der Story folgen. Dafür kann man sich auf den Gastauftritt eines Megastars freuen: Per Motion-Capturing lieh kein Geringerer als David Bowie der Nebenfigur Boz seine Gesichtszüge, der Sänger steuert auch einen Teil seines kommenden Albums „Hours" zur großartigen Soundkulisse bei!



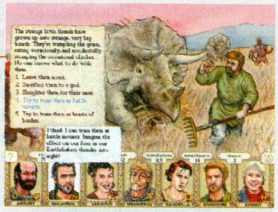


Wussten Sie übrigens

…dass auch Ubi Soft Fußballchampion werden will? **World Football Manager 2000** wird 1400 Clubs aus aller Welt, schicke Tabellen und Spielszenen aufbieten, um die aktuelle Genrekonkurrenz auszustechen.

…dass der mit Attic und Versoftungen der DSA-Rollenspiele zu Ruhm gekommene Guido Henkel erneut den Brötchengeber gewechselt hat? Die Arbeiten am AD&D-Abenteuer **Planescape Torment** wird Interplay aber auch ohne ihn wie geplant fortsetzen.

…dass der US-Developer ASharp ab Oktober in **King of Dragon Pass** das alte Runequest-Szenario wiederbelebt? Im Moment sieht es freilich so aus, als wäre das Rundenstrategical nur im Import zu beziehen.



HALF-LIFE

www.stormfels.de

CONGRATULATIONS FROM

GORDON

Gordon, Half-Life und das Sierra-Team gratulieren PC Joker zum 10jährigen Bestehen...

www.sierra.de

VALVE



In über 40 Medien weltweit...

SIERRA™

© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Entwickelt von VALVE Software.

HANGSIM



Diesen Herbst lädt Sie das belgische Wilco-Team (u. a. bekannt für das FS-Add-on „Airport 2000") ein, Drachen steigen zu lassen – genauer gesagt zu einem virtuellen Rundflug über die Alpen im Hängegleiter, am Paraglider oder in einem Ultralight- oder Segelflieger. Die etwas andere **Flugsimulation** wird mit realistischen Modellen für Wind, Wetter und Thermik sowie einem exakt modellierten 3D-Terrain aufwarten. Für luftigen Spaß pur sollen darüber hinaus abwechslungsreiche Arcademodi sorgen.

BATTLEZONE 2

Im Vorgänger bemühte Activision anno 1998 noch Russen und Amerikaner als Erzfeinde, ab November geht es gegen die Alienrasse der „Scions": Gut 20 Missionen lang sind in einem **Mix aus Action und Echtzeitstrategie** die verschiedensten Planeten zu befrieden.
Beim Anspielen der Beta fiel auf, dass das Gameplay trotz Basisbau und Rohstoffförderung nun mehr in Richtung Ballern tendiert; Teil eins schien uns komplexer. Das muss freilich kein Nachteil sein, denn Spaß hat es allemal gemacht mit 15 von insgesamt 30 Fahrzeugen durch zerklüftete 3D-Landschaften zu knattern – dafür sorgten gutes Handling und vor allem die Grafik mit waberndem Nebel, spektakulären Explosionen sowie spiegelnden Wasseroberflächen.



THANDOR

Je näher der 22. Oktober und somit der Veröffentlichungstermin dieser **3D-Echtzeitstrategie** rückt, desto öfter versorgt Innonics die Presse mit neuen (Multiplayer-) Betaversionen der ersten Eigenproduktion. Besonders stolz ist der Hannoveraner Publisher auf seine hochrealistischen Sicht- und Feuerlinien im Kampfgebiet. So wird der „Fog of War" hier aus dem tatsächlichen Sichtradius der Einheiten berechnet – ein Panzer in einem Tal kann also nicht auf Gegner auf einer nahegelegenen Hochebene reagieren.
Das hört sich gut an und sieht dank frei zoom- und schwenkbarer 3D-Grafik auch bereits so aus, dennoch bleibt Raum für Verbesserungen: Noch trübt Schleichtempo das Vergnügen am Taktieren im detailverliebten Gelände.



Wussten Sie übrigens

…dass Microsoft für **Motocross Madness 2** einen brandneuen Karrieremodus, überarbeitete Optik, realistisches Wetter und lizenzierte Originalmotorräder ankündigt?

…dass Attic die via Internet verbreitete und von zwei deutschsprachigen Spielemagazinen aufgegriffene Meldung, die Arbeiten am DSA-Rollenspiel **LMK** seien eingestellt, heftig dementiert?

…dass Binary Asylum in die Pleite gerutscht ist? Das dort entwickelte Echtzeitstrategiespiel **Star Trek: New Worlds** will Interplay aber trotzdem Ende November termingerecht veröffentlichen.

…dass Sierra die Zivil-Flugsimulation **Pro Pilot 2000** diesen November gleich in zwei Versionen ausliefern wird? In der Packung findet sich dann neben dem Standardspiel noch eine Profi-Edition.

…dass GT Interactive den Release des Multiplayer-Shooters **Unreal Tournament** bis ins neue Jahr verschiebt? Gleiches gilt für Ascarons Fußballmanager **Anstoß 3**: Statt wie geplant im November '99 laufen die Kicker wohl erst im Februar 2000 ins PC-Stadion ein.

BUNDESLIGA 2000 – DER FUSSBALL-MANAGER

Ausgestattet mit einer umfassenden DFB-Lizenz will EA Sports dieser Tage die Fußballfans im Nadelstreifentrikot bedienen – vor allem die schicken 3D-Spielszenen auf Basis der Engine des Action-Kicks „Bundesliga Stars" sollen Käufer locken. Dabei wird man die Taktiken per Hotkeys vom Spielfeldrand aus ändern oder sich auf dramatische Highlights der jeweiligen Begegnung beschränken können. Im Netzwerk gilt das gleich für bis zu 16 Manager, doch der Praxistest steht noch aus: Bis zur nächsten Ausgabe wissen wir mehr bzw. alles über die neueste Konkurrenz für den „Kicker Fußballmanager".





RAYMAN 2

Obwohl bei Ubi Soft derzeit noch fieberhaft an Feintuning und Lokalisierung gearbeitet wird, durften wir bereits die ersten Welten mit dem knuddeligen **3D-Hüpfer** erforschen. Dabei sorgte schon die Einführung für gute Laune: Raymans Freunde erklären nach und nach die Spezialfähigkeiten des kleinen Strahlemanns, welche sich anschließend per Pad sauber umsetzen ließen. Selbst komplizierte Kletterpassagen und Tauchgänge stellten kein Problem dar, in der Endversion (für kommenden Monat angekündigt) wird man die weitgehend vom Konsolenvorbild „Super Mario 64" inspirierten Spring- und Schießaktionen sogar frei auf die Feuertasten verteilen dürfen.





DAS ATARI-COMEBACK

Atari, dieses Label ist so alt wie die Computerspiele selbst: Ende der 70er Jahre wurde es von Nolan Bushnell zwecks Vermarktung seiner Erfindung „Pong" (das erste Computerspiel überhaupt) gegründet und später mehrfach verkauft. Mittlerweile ist Hasbro der Eigentümer und treibt das Comeback mit Demos auf der neuen Maxisingle der Gruppe „Tocotronic", viel PR-Getöse auf Popkonzerten und anderen Marketingaktionen voran.
Noch im Oktober werden also zwei Klassiker aus den Archiven des Arcade- und Videospiel-Pioniers abgestaubt und neu aufgelegt. Der Erste heißt natürlich **Pong**, hat aber als 20 Levels starker 3D-Geschicklichkeitstest samt Power-ups nur noch den Namen mit dem alten Bildschirmtennis mit zwei weißen Strichen vor schwarzem Hintergrund gemeinsam. Bei **The Next Tetris** sind die Ähnlichkeiten zum Hit aus den 80er Jahren schon offensichtlicher, geht es doch erneut um Steinsortieren unter Zeitdruck – ergänzt um mondäne Optik und neue Modi für Single- sowie Multiplayer. Kommendes Jahr sollen zum gleichen Preis (59,– DM pro Titel) auch der Hüpf-Klassiker **Q-Bert** und der Shooter **Missile Command** ihr Revival erleben.





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

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

Info ✉ Info ✉ Info

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

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

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

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

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

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

38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-595149

41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122 ☎ 02133-214712

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

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

58332 SCHWELM
Hauptstr. 151 ☎ 02336-819600

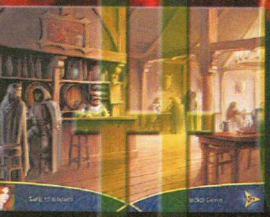
99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MMS-Partnershop
SOUNDTRAXX
23769 BURG/FEHMARN
Sahrensdorfer Str. 1 ☎ 0172-7731517

MMS-Partnershop
INTERNETWORKS
10437 BERLIN
Gaudistr. 1 ☎ 030-44017483

MULTIMEDIA SOFT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Tauchen Sie in eine Welt der Magie und der Mythen ein - eine Welt, in der Elfen über alle Lebewesen herrschten, bis Menschen in diese Welt eindrangen. Während die einen Elfen sich daran machten, ein neues Gleichgewicht herzustellen, hatte die dunkle Elfe nur eines im Sinn: die Menschen auszurotten...









Produktinfo 007

- ein komplexes und zugleich einfach zu bedienendes rundenbasierendes Strategiespiel
- angereichert mit interessanten Rollenspiel-Elementen: Helden gewinnen an Erfahrung und Stärke
- zwölf Rassen und über 50 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten

PC CD

GATHERING DEVELOPER

EPIC MEGAGAMES

TAKE2 Interactive

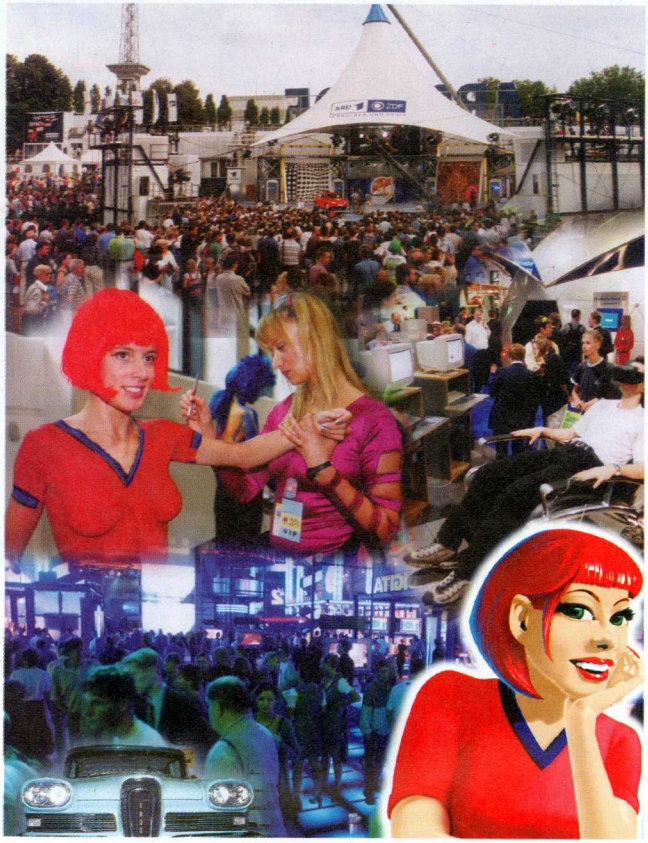
AGE OF WONDERS



- detailreiche Karten mit exzellenter Grafik
- Auswahl zwischen taktischen und automatischen Schlachten
- bedienungsfreundlicher Editor für eigene Szenarien und Tools für neue Helden und magische Artefakte
- zahlreiche Multiplayer-Optionen via Internet, Netzwerk oder E-Mail für rundenbasierte oder simultane Spiele

Internationale Funkausstellung 1999

Your world of consumer electronics



Auch die IFA feierte Jubiläum: Zum 75-jährigen pilgerten vom 28. August bis 5. September exakt 402.539 Besucher nach Berlin, um sich auf 160.000 Quadratmetern über das Angebot von 872 Ausstellern aus 36 Ländern in Sachen Unterhaltungselektronik zu informieren.

Entertainment World

Seit dem Debüt 1924 feierten im Rahmen der IFA immer wieder technologische Meilensteine ihre Weltpremiere: Anno 1928 war es das Fernsehen, 1969 der Videorekorder oder 1979 die CD. Dieses Jahr war auch die Branche der Unterhaltungssoftware in den beiden Hallen der Entertainment World auf 12.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche vertreten – für das verspielte Publikum eine willkommene Ergänzung zur ebenfalls nur im Turnus von zwei Jahren stattfindenden CeBit Home. Die in der Landeshauptstadt zum Teil erstmals präsentierten Spiele-Highlights nehmen wir auf den folgenden Seiten unter die Lupe.

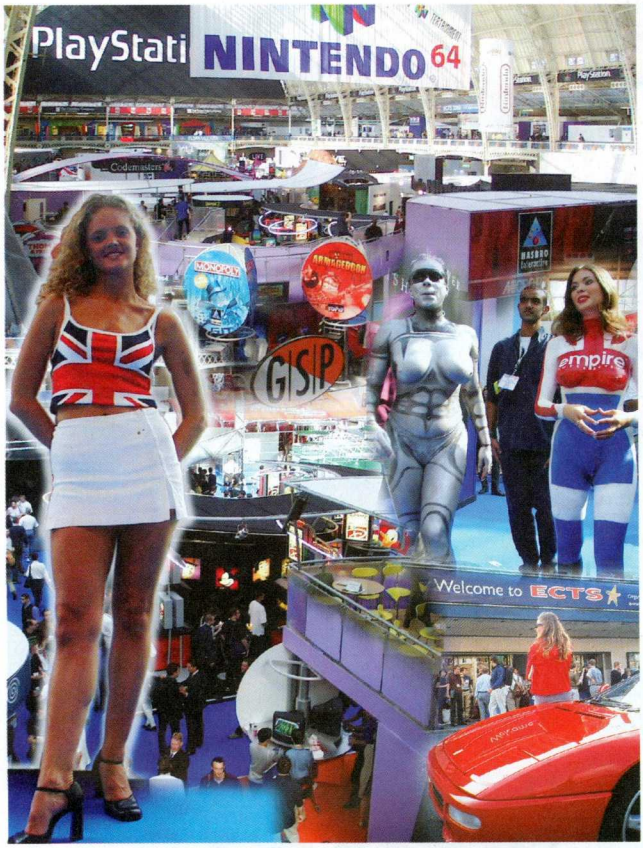
Die Trends

...standen ganz im Zeichen des Leitthemas „Digitale Evolution". Beispielsweise lassen sich bei Videorekordern mit Digitaltechnik bis zu 100 Stunden Film auf Festplatte speichern; das lästige Spulen herkömmlicher Bänder entfällt. Eines der gefragtesten Themen war allerdings die DVD, schließlich wird mittlerweile kaum noch ein neuer PC mit CD-ROM-Laufwerk ausgestattet. Wer jetzt auch noch rund 30.000 Mark in einen ultraflachen Plasmabildschirm investiert, kann sich zudem zukünftig das Geld für Kinokarten fast schon sparen. Denn THX-Sound-Anlagen für zu Hause sind ja bereits ab schlappen 3000,– DM zu haben, schnurlose Dolby-Surround-Systeme machen dem Kabelsalat im Wohnzimmer ein Ende.
Das hörenswerteste Ausstellungsstück war aber unbestritten die teuerste HiFi-Anlage der Welt für rund 2 Mio. Mark. Fachjournalisten hatten sie aus 47 Einzelkomponenten (darunter zehn Lautsprecher, vier Subwoofer und 18 Endstufen) zusammengestellt. Preiswerter sind MP3-Player zu haben, besonders da „MP3" nach „Sex" mittlerweile der beliebteste Suchbegriff im Internet ist. Da mutet es schon nostalgisch an, wenn Sony zum 20-jährigen Walkman-Jubiläum das mit 18,7 mm flachste Exemplar aller Zeiten in limitierter Auflage anbietet. Und schlussendlich spielte noch die Verschmelzung zwischen TV und Internet durch die Einführung des digitalen Fernsehens über Settop-Box oder eingebauten Zugang eine gewichtige Rolle. Die Multimedia Home Plattform (MHP) soll da ab kommendem Jahr einen einheitlichen Softwarestandard setzen.

Unterhaltung

Die IFA ist natürlich auch aufgrund ihres prominent besetzten Rahmenprogramms zum Publikumsmagneten geworden – auch wenn die großen Privatsender in diesem Jahr einen bis zu 5 Mio. Mark teuren Messeauftritt scheuten. Dafür gab es im Sommergarten Aufzeichnungen und Live-Shows der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten und insbesondere sportliche Stars zu sehen. So ließen sich u. a. Mehmet Scholl, Stefan Effenberg, Mika Hakkinen oder Heinz-Harald Frentzen blicken. Am Stand von Electronic Arts konnte man „NHL 2000" gegen die Cracks der deutschen Nationalmannschaft zocken und Sega belohnte im Rahmen einer massiven Dreamcast-Präsentation erfolgreiche Basketballwürfe mit satten 1000 Dollar. (st)

European Computer Trade Show 1999



Und noch ein Geburtstag: Wie der Joker wurde Europas bedeutendste Spielemesse zehn Jahre alt. Zwischen dem 5. und 7. September begingen 248 Aussteller das Ereignis im Londoner Olympia Exhibition Center, gut 21.000 Fachbesucher aus 67 Ländern feierten mit.

Geburtstag im kleinen Kreis

Zur 16. Ausgabe der ECTS ging es in den beiden Messehallen trotz des Jubiläums ungewohnt ruhig zu: Zu nah lag der Termin an der IFA, als dass sich alle deutschen Hersteller auch hier hätten engagieren wollen – außerdem hat die amerikanische E3 der Londoner Show zwischenzeitlich ein bisschen die Butter vom Brot genommen.
Der Marsch durch die luftiger als in den Vorjahren arrangierten Stände (die diesmal auch nicht ganz so laut und grell daherkamen) offenbarte Presse, Publishern, Händlern und TV-Teams somit das Fehlen einiger großer Namen am internationalen Branchenparkett. Microsoft, Activision und Electronic Arts waren daheim geblieben und selbst die für groß angelegtes Marketing bekannten Eidos-Mannen hatten lediglich ein stilles Kämmerlein zum Lara-Tempel umgebaut. Schlimmer noch: Man gewährte ausschließlich englischen Journalisten den Zutritt, kontinentalen Besuchern wurde der Blick auf „Tomb Raider 4" ohne nähere Begründung verwehrt! Doch wohl hoffentlich nicht, um der hierzulande kritischeren Berichterstattung den Wind aus den Segeln zu nehmen?

Das andere Ufer

Auch Konsoleros bekamen in London einiges zu sehen. Allerdings nicht bei Sega, denn die glänzten durch Abwesenheit. Das freute angesichts des für Mitte Oktober geplanten Starts der 128 Bit-Konsole „Dreamcast" eigentlich nur zwei: Sony und Nintendo, die mit gewaltigen Messebauten auftrumpften. Die gezeigten Bilder erster Games für die Playstation 2 vermochten freilich noch nicht voll zu überzeugen, aber Nintendo ließ erste Details über den „Game Boy Advance" durchsickern: Mit 32 Bit-CPU und 65.000 Farben am LCD-Display soll das ab Ende 2000 erhältliche Handheld dank zweier AAA-Batterien für rund 20 Stunden tragbare Unterhaltung gut sein.

London-Trends

Generell setzen die Entwickler weiterhin auf Sequels zu erfolgreichen Games, was Toptitel wie „Warcraft 3", „TOCA 3" oder „Siedler 4" belegen. Der Mangel an Originalität soll im neuen Jahrtausend durch ausgereifte Storys, durchdachtes Gameplay und hohe Qualität wettgemacht werden. Wer mutige Ideen suchte, wurde ebenfalls fündig – bei Sunflowers etwa, wo man mit dem einsteigerfreundlichen Actionrolli „Technomage" ganz neue Zielgruppen erschließen will. Internet-Spiele werden den Durchbruch am Kontinent wohl erst mit weiter sinkenden Online-Tarifen schaffen, viel war in der Richtung jedenfalls nicht zu entdecken. Dafür stachen an der Hardwarefront neben großartigen 3D-Karten vor allem schnittige Lizenzen der Zubehörhersteller ins Auge: Noch vor Weihnachten werden Pads, Sticks und Lenkräder mit den Logos von Ferrari, McLaren oder Jordan offeriert. Und hinter den Kulissen wurden auch einige peppige DVD-Umsetzungen gezeigt. Spätestens bis zur nächsten ECTS vom 3. bis 5. September 2000 muss es ja genügend gute Gründe geben, seinen Rechner mit einem der nur noch rund 200 DM teuren DVD-Läufer zu tunen. (rl)



Strategie

Ein unumstrittener ECTS-Höhepunkt war die Präsentation von **WARCRAFT 3**, Blizzards Antwort auf „C&C 3". Vieles von dem, was manche sich von Westwoods Echtzeit-Institution gewünscht hätten, wurde hier vorgeführt bzw. angekündigt: schicke 3D-Engine (der Übersicht wegen mit starrer Kamera), Rollenspielelemente wie Heldencharaktere mit wachsenden Erfahrungswerten, insgesamt sechs spielbare Rassen plus umherstreifende NPCs in neutralen Städten voller Quests und Abenteuer. Der Hersteller definierte die Erweiterung des klassischen Genrekonzepts denn auch „3D-Rollenstrategiespiel".
Inhaltlich soll eine runderneuerte Hintergrundstory um einen Meteoritenhagel aus den Tiefen des Alls auch für Überraschungen der dritten Art sorgen – Orks und Menschen werden im Winter 2000 Seite an Seite einem gemeinsamen Feind trotzen.





Strategie 2000: Klassische Konzepte mit neuen Ansätzen

Blue Bytes legendäres „Battle Isle" kriegt endlich eine Fortsetzung: „Wir brauchten einen wirklich neuen Ansatz, um der innovativen Tradition der Reihe gerecht zu werden" – so Projektleiter Wolfgang Walk, der schon 1997 mit „Incubation" zeigte, wie man alter Rundenstrategie neues Leben einhaucht. **BATTLE ISLE 4** wird die Saga der Robotschlachten auf dem Planeten Chronos mittels einer brandneuen 3D-Engine weiter erzählen: Mit frei dreh- und zoombarem Terrain sowie schönen Beleuchtungseffekten und Tag-Nacht-Zyklen gibt sich das Sequel technisch top. Für den Herbst 2000 ist uns also ein dynamischer Taktikmix aus Echtzeit und Runden angekündigt, dessen Spieltiefe nicht zuletzt aus einem neuen Kampfsystem und Features wie bemannten Fahrzeugen kommen soll.



Last, not least bestätigt Blue Byte die Arbeiten an **DIE SIEDLER 4**, bleibt ansonsten aber vage: Grafisch aufwendig soll die Aufbaustrategie nach bewährtem Muster werden, mit neuen Völkern, Figuren und Gebäuden. Weiterhin angekündigt sind „Überraschungen, die noch im Verborgenen bleiben" – dass der Titel überhaupt kommt (vermutlich Oktober 2000), ist die eigentliche Meldung.

Außerdem...

* Crimson will in **HEIST** brave Spieler zu bösen Bankräubern machen: In der Manier von „Jagged Alliance" geht es Sparern ans Bare.



* Mit **ALIEN BREED CONFLICT** kündigt Team 17 3D-Kombatstrategie im Stil von „X-Com" auf Basis der gleichnamigen Draufsicht-Action von 1991 an – mit Gänsehautgarantie.

* Mitte kommenden Jahres bescheren uns die schwedischen Entwickler von Massive Entertainment in **GROUND CONTROL** klassische Echtzeitstrategie in edler 3D-Optik. Wie's aussieht, mit hohem Tempo und Actionanteil.

* Lionheads charismatischer Chef Peter Molyneux (ehemals Bullfrog) ließ es sich nicht nehmen, uns seine Göttersim **Black and White** persönlich vorzuführen: Im Frühjahr stehen in jeder Hinsicht atemberaubende 3D-Kämpfe auf dem Programm.




GOTHIC
gratuliert!
10
PIRANHA
EGMONT

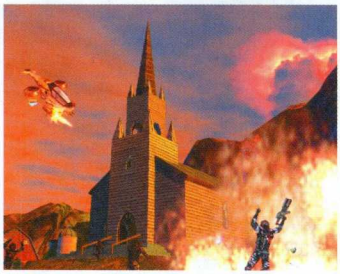




Action

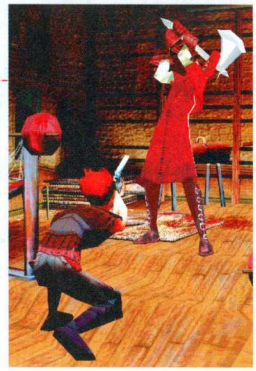


„Die Idee zu diesem Spiel lag in den Commando-Missionen von C&C", so Westwood-Chef Louis Castle: Actionabenteuer aus der Lara-Perspektive im SF-Universum des Strategenklassikers. Als Einzelkämpfer soll man in **COMMAND AND CONQUER – RENEGADE** zu Beginn kommenden Jahres in 15 Missionen die NOD-Schergen an der Entwicklung eines Übersoldaten hindern.



Der Spieler erhält damit Gelegenheit die bisher nur aus der Iso-Perspektive gekannten Bauten in echtem 3D zu sehen; Strukturen wie Tiberiumsilos und Fahrzeugfabriken ragten schon in der Alphaversion turmhoch in den Bildschirmhimmel. Auch das Anvisieren einzelner Körperteile im Snipermode war bereits verfügbar, doch in der deutschen Version werden auch hier Roboter die Feinde sein. Noch spektakulärer klingt die Option alle C&C-Fahrzeuge steuern zu dürfen. Ja, im Multiplayermodus sollen sich Pilot und Schütze sogar einen Orca-Heli oder ähnliches Gerät teilen können.

Action 2000: Monsterhatz und Robokrieg



Gemeinsam mit Cryo präsentierten die „Alone in the Dark"-Macher von Gamesquad ein gruseliges Actionadventure zwischen „Resident Evil" und dem Schwarzenegger-Film „Running Man": **DEVIL INSIDE**. Begleitet von einem TV-Team, dessen verschiedene Kamerawinkel jederzeit als Einzelfenster oder screenfüllend zur Verfügung stehen, muss der Spieler zur Belustigung des Publikums die Halloweennacht in einer Spukvilla verbringen. Daraus wird sich eine „monströse" Splatterorgie bisher ungekannten Ausmaßes entwickeln – bleibt die Frage, ob hierzulande die BPjS dem für Weihnachten geplanten Spuk nicht ein schnelles Ende macht.

Ein weiterer 3D-Leckerbissen wird **HALO** von Bungie: Zwischen der Spielgrafik und den Filmsequenzen der futuristischen Schlachten gegen Aliens war kaum ein Unterschied zu erkennen! Der Konflikt humanoider Roboter und bizarrer Wesen wird zu Lande, zur See und in der Luft ausgetragen, wobei von agilen Gleitern bis hin zu gigantischen Panzern verschiedenste Kampfvehikel zu steuern sind. Weil sich das Szenario an Larry Nivens epischer Romansaga „Ringworld" orientiert, steht Ende nächsten Jahres zudem eine spannende Storyline zu erwarten.



Außerdem...

* Für **B-HUNTER** verspricht Midas unkomplizierten Ballerspaß: Wenn im Frühling Kopfgeldjäger auf Schwebegleiter treffen, entscheiden Reaktionen und Waffenupgrades über den Sieg.

* Eher witzig geht es in **FURBALLS** von Bizarre Creations zu, einer recht boshaften Mischung aus Shooter und Jump-and-Run für sechs Charaktere.

* Die Australier von Stromlo zeigten eine mikroskopische „Descent"-Variante: In einem Mini-Gleiter jagt man Mitte 2000 Insekten und Droiden sowie eine Wunderwaffe, den titelgebenden **SPLINTER**.



* Einen 3D-Spaceshooter reinsten Wassers präsentierte Project Two mit **BIG BANG**. Noch Ende dieses Jahres startet die Action mit spektakulären Grafikeffekten.



* Trotz mehrfacher Vorankündigungen seitens Lucas Arts auf keiner Messe gesichtet: **Obi-Wan**, der 3D-Egoshooter zu „Star Wars: Episode 1".



G-Select

Immer die richtige Wahl!

"...darf's 'ne Scheibe mehr sein?"

- Monat für Monat frische Top-Titel!
- Alle Genres- für jeden Geschmack!
- Dauer-Tiefpreise schonen den Geldbeutel!
- GT Select: Immer die richtige Wahl!

GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

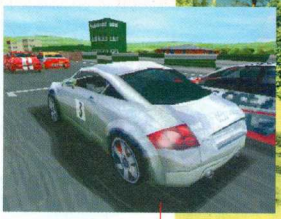


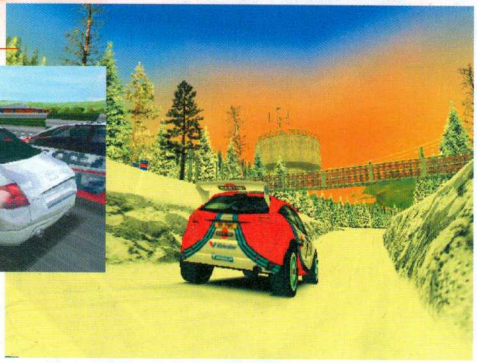
Epische Weltraum-Simulation | Authentische Flipper-Simulation | Atemberaubender Weltraum-Kampf | Historische Seeschlachten in Echtzeit | Topspins auf dem Central Court | Wirtschafts-Simulation in der Gangsterwelt der 20er-Jahre | Besuchen Sie Amerikas schönste Golfplätze | Comicartiges Action-Adventure im B-Movie-Stil





Sport





PC-Racing bleibt auch anno 2000 noch ein großes Thema, dem Codemasters gleich mit zwei Titeln huldigt: **COLIN MC RAE RALLY 2** überzeugte schon bei der ersten Probefahrt durch atemberaubendes Handling und schicken Wechsel der Tageszeiten während der Prüfungen – von idyllischen Sonnenaufgängen bis zu düsteren Nachtfahrten. Die virtuelle Rennsaison '99 startet hier allerdings erst im Juni 2000.
Etwa zur gleichen Zeit gehen auch die **TOCA WORLD TOURING CARS** auf Tournee. Der neue Arcaderacer übertrumpft die rein britischen Kurse der beiden Vorgänger mit internationalen Strecken wie Suzuka in Japan oder dem deutschen Hockenheimring, außerdem mit einem erweiterten Fuhrpark, dessen Modelle (u. a. ein Audi TT) sich realistischer als bisher verbeulen lassen.

Sport 2000: Rallyefahrer und Fußballmanager gesucht

Software 2000 will nächsten Oktober die Tabellenführung unter den Sportstrategen zurückerobern: Der **BUNDESLIGA MANAGER** hat mit dem Original nur noch den Namen gemeinsam, in Eutin wird das Spiel von Grund auf neu konzipiert. Innovative Animationen am Rasen sowie Management für Multiplayer sollen dem traditionsreichen Titel zu neuem Glanz verhelfen.



Wenn Ubi Soft „Racing Simulation" sagte, dann meinten die Franzosen damit bislang ausschließlich Spiele um den F1-Zirkus. Nächsten Sommer wird die Serie aber um 18 europäische Schotterpisten erweitert, die auf realem Videomaterial basieren. Optische Highlights der **RALLY RACING SIMULATION** werden authentische Schatten und Spiegelungen am Lack bzw. in den Scheiben der 30 Fahrzeuge, die sich bei Karambolagen auch physikalisch korrekt in Schrott verwandeln. Und wer mit dem komplexen WM-Modus samt Service zwischen den einzelnen Prüfungen nichts am Helm hat, wird eine Rallyeschule nebst Instantrennen im Programm vorfinden.



Außerdem...

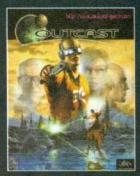
* Der deutsche Publisher Swing Entertainment sticht noch dieses Jahr mit der Surfsim **PRO BODYBOARDING** in See.
* Ebenfalls schon in den kommenden Wochen ist mit Craves SF-Racer **KILLERLOOP** zu rechnen.
* Im Sommer 2000 schiebt Acclaim die F1-Simulation **FERRARI RACING** an den Start – mit offizieller Lizenz aus Maranello.
* Empire tritt in der Kompaktklasse mit Ka, Puma und Focus an, doch wird man in **FORD RACING** ab März kommenden Jahres auch dicke V8- und NASCAR-Boliden über hübsch gestaltete Rundkurse pilotieren.

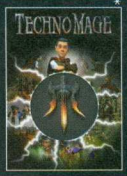


„Gratulation zu 10 Jahren PC Joker!

Und wann gibt's was zu trinken?“

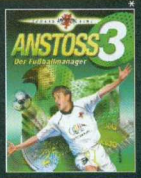
INFOGRAMES
DEUTSCHLAND





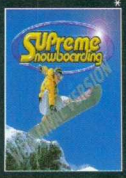


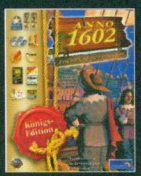


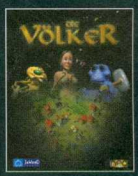


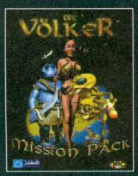










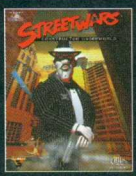


www.infogrames.de









* Vorläufige Verpackungen

•All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved. •Rage Games Ltd. All rights reserved. •1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx (TM) Ltd. All Rights Reserved. MISSION:IMPOSSIBLE™ and •1999 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved. „MISSION:IMPOSSIBLE theme“ Written by Lalo Schifrin •1966 (renewed 1995) by Bruin Music Company Photo Supreme Snowboarding: Vianney Tisseau. All rights reserved. Used by permission INFOGRAMES ENTERTAINMENT, Inc. Authorised user. Software code •1998 INFOGRAMES. •1999 INFOGRAMES. Distributed by Infogrames Deutschland.



Simulation





Eines der absoluten Top-Highlights in London war der lang erwartete Nachfolger zur bisher vielleicht besten Formel-1-Simulation auf dem PC: Auf einer großen Videowand konnte man mit Geoff Crammonds **GRAND PRIX 3** erste Runden auf dem noch nicht 3D-beschleunigten Kurs von Monaco drehen – und hatte wegen des feinen Handlings schon da mehr Spaß am Gas als beim Gros der Konkurrenz!
Die auf den originalen Teams, Strecken und Rennen der Saison 1998 basierende Atmosphäre, die hochdetaillierte Grafik und das hochrealistische Fahrmodell wussten voll zu überzeugen. Sogar überschlagen können sich die an Chassis und Motor selbstverständlich wieder umfassend tuningfähigen Boliden – wahrlich keine Selbstverständlichkeit im Genre. Für April 2000 können wir Microprose also auch ohne Kristallkugel einen Erfolg prophezeien.

Simulationen 2000: Neuheiten für Fahrer und Flieger



Doch die Konkurrenz schläft nicht: Mitte nächsten Jahres hebt Eidos die Flagge für den direkten Konkurrenten **OFFICIAL FORMULA ONE '99**. Mit lizenzierten Daten der laufenden Saison '99 will man die Schlappe des ersten Teils vergessen machen – wir freuen uns schon auf ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen.

Zurück zu Microprose, wo mit **GUNSHIP!** (ehemaliger Arbeitstitel: „Gunship 3") auch an einem modernen Nachfolger zum preisgekrönten „Gunship 2000" von 1992 gearbeitet wird. In diesem Heli wird man erstmals über das „virtuelle Schlachtfeld" fliegen, welches später in allen Simulationen des Herstellers zum Einsatz kommt. Panzerfahrer aus **M1 TANK PLATOON 3** werden somit im Internet auf Gunship-Piloten treffen können!
Solisten müssen deshalb aber nicht darben, denn etliche CPU-Gegner werden in Apache-Hubschraubern oder dem Eurocopter Tiger den PC-Himmel unsicher machen. Und selbstredend wird man bei Erscheinen im ersten Quartal 2000 zwischen dem Sitz des Piloten und des Kanoniers jederzeit wechseln dürfen.





Außerdem...

* Für kommenden Juni kündigt SSI die WW2-Zerstörersim **DESTROYER COMMAND** an; in der zweiten Jahreshälfte folgen strategische Seeschlachten mit **HARPOON 4**.

* Die Kugelfischer von Empire stellen mit **PRO PINBALL: A FANTASTIC JOURNEY** einen neuen Flipper am Bildschirm auf: Bis zu sechs Bälle rollen physikalisch korrekt über einen von Jules Verne inspirierten Tisch.

* Bei Maxis durften wir in **THE SIMS** schon vor dem Release im März 2000 ein komplettes Menschenleben simulieren: Der Aufbau des sozialen Umfelds in einer Kleinstadt macht dank vielfältiger Interaktion mit den sehr lebendigen Digi-Nachbarn Spaß ohne Ende!



Might and Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR™

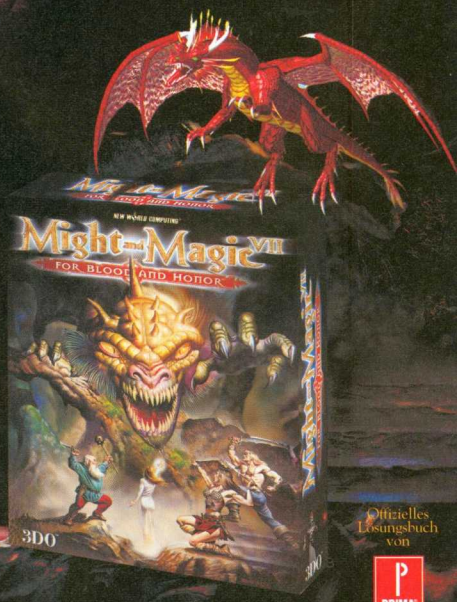
DA WEISS MAN, WAS MAN HAT!!!

- Verbesserte 3D-Grafik
- Vereinfachter Zugang





Ein Spiel im Spiel:
Das süchtigmachende Kartenspiel
ARCOMAGE



Mehr Charakterklassen und -rassen

Komplett in Deutsch

26 neue Monster

Offizielles Lösungsbuch von PRIMA

3DO NEW WORLD COMPUTING, INC

Produktinfo 034

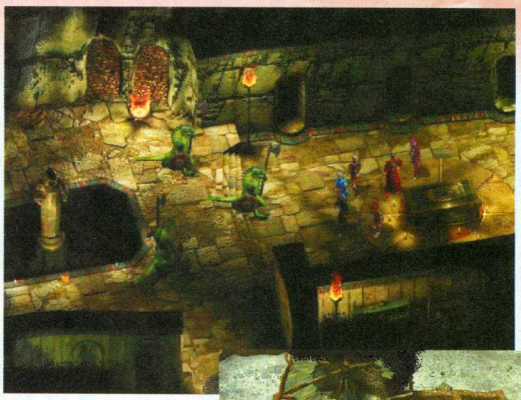
www.mightandmagic.de

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Might and Magic, For Blood and Honor, New World Computing, 3DO and their respective logos are trademarks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of the 3DO Company.



Abenteuer





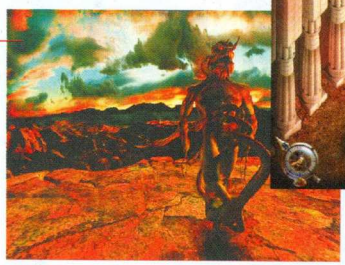
Bei Interplay konnten wir einen Blick auf das Sequel zu „Baldur's Gate" riskieren: **ICEWIND DALE** erscheint bereits im Frühjahr und garantiert durch nur ein Jahr Entwicklungszeit einen hohen Wiedererkennungswert für Fans – Bioware und Black Isle entwickeln das neue Spiel auf der alten Engine. Die im selben AD&D-Szenario angesiedelte Handlung setzt sich optisch durch deutlich größere Charaktere und Monster vom Vorgänger ab; Unterstützung für 3D-Turbos bringt zudem mehr Spieltempo und hübschere Grafikeffekte. Uns hat jedenfalls gefallen, was wir in Dungeons, Wüsten, Vulkangebieten und Schneelandschaften zu sehen bekamen. Ob allerdings die angepeilte Einsteigerfreundlichkeit mit linearem Gameplay auf Kosten spielerischer Freiräume und Rätselmenge bei den Spielern ankommt, bleibt abzuwarten. Das gilt auch für die ebenfalls wieder begrenzte Lernfähigkeit der Partymitglieder: Bei Level 13 soll diesmal Schluss sein.

Abenteuer 2000: Jetzt kommt Action ins Spiel!

Crave und The Logic Factory bereiten für das erste Quartal 2000 den Release von **SEEKER** vor, einer Mischung aus Rollenspiel und Abenteuer. Weil angeblich allein die Vorgehensweise des Spielers über den Handlungsverlauf entscheidet, könnte hier etwas wirklich Neues entstehen – ein Konzept, das zudem für Internet-Gesellschaften offen ist. Auch grafisch scheint die Suche nach einem Weg vom fernen Planeten Gondwana zurück zu Mutter Erde ein Zuckerl zu werden, unterstützt die eigens entwickelte Hydra-Engine doch alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten.

Bereits in den Startlöchern steht Westwoods **NOX**, ein spannendes Fantasy-Abenteuer auf den Spuren von „Diablo". Der titelgebende Planet wartet dabei mit drei Iso-Kontinenten auf, die der Spieler in der Rolle eines Kriegers, Beschwörers oder Zauberers besuchen darf. Da ist dann auch taktisches Geschick im Umgang mit den rund 100 Waffen und Zaubersprüchen oder bei der Interaktion mit der Umgebung (Türblockade durch Steinlawinen, Fallenstellen usw.) gefragt – was erst recht für bis zu acht Multiplayer gilt, die noch diese Weihnachten fünf eigene Spielmodi erhalten.





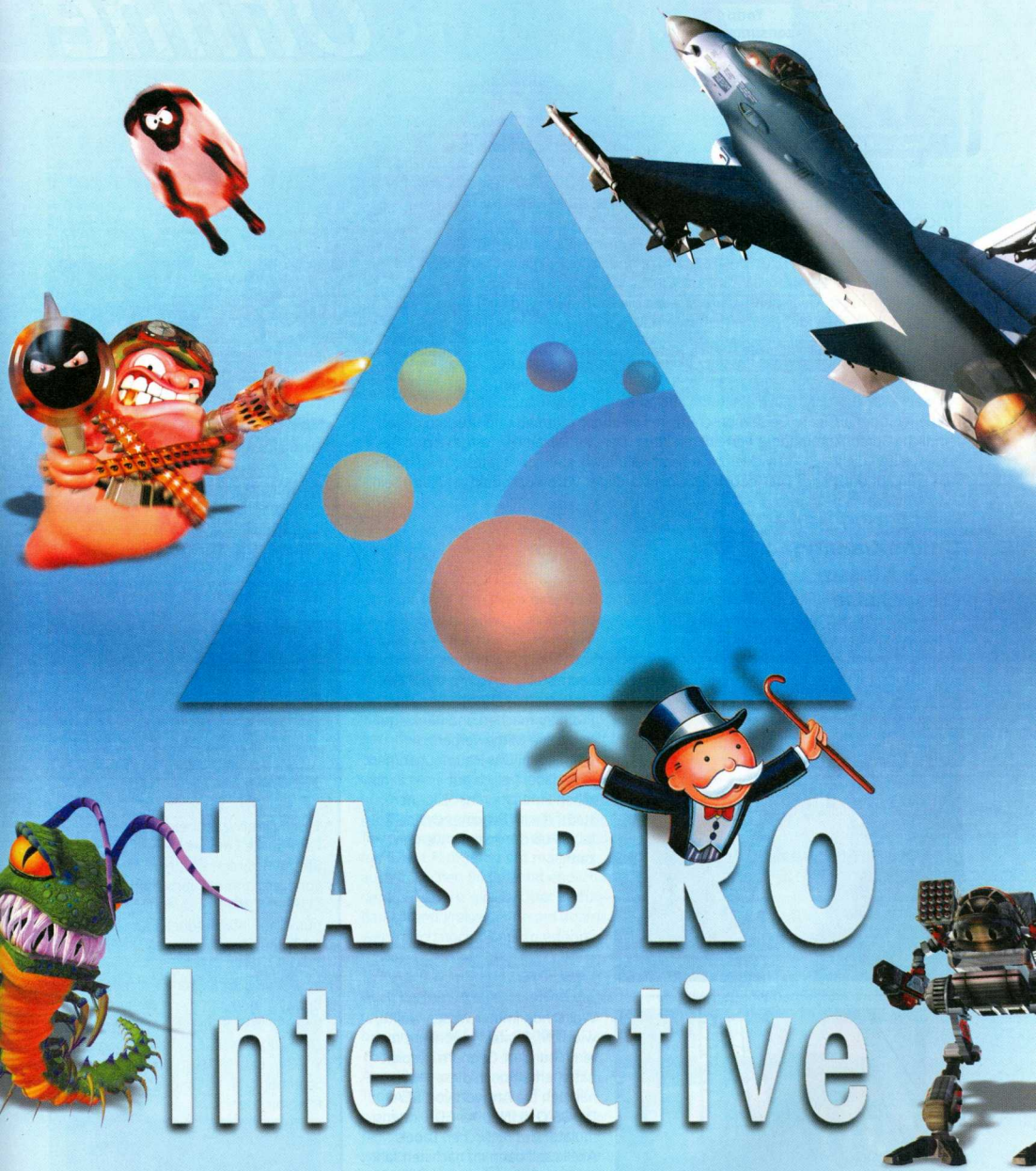
Außerdem...

* Electronic Arts hat das Erscheinen von **ULTIMA 9: ASCENSION** in englischen Handelsblättern für Anfang Dezember ausgewiesen. Weil die großformatigen Anzeigen sicher teuer waren, wollen wir's mal glauben.

* Klasse mit Masse: Die „Reah"-Macher von LK Avalon und Project Two haben für den Spätsommer 2000 das SF-Adventure **SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY** angekündigt – satte zwei DVDs soll die fotorealistische 3D-Grafik verschlingen!



Wir gratulieren der PC Joker herzlich zum 10-jährigen Jubiläum!



ATARI

TEAM17

MICROPROSE

HASBRO Interactive

www.hide.de

©1999 Hasbro Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten



Online

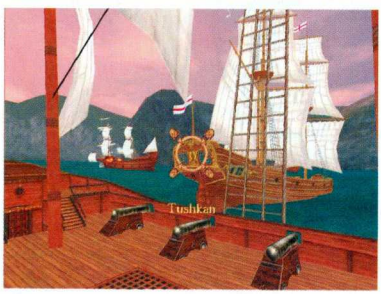


Am Sierra-Stand durfte erstmals **TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS** Probe gespielt werden. Auffälligstes Feature des 3D-Söldnerspektakels war zweifelsohne die bereits aus Flugsimulationen bekannte Unterstützung von Sprachkommunikation: In ein Mikro genuschelte Befehle, Hilferufe und Flüche werden im Spiel verzögerungsfrei sowie lippensynchron (selbst die Lautstärke wird berücksichtigt) wiedergegeben und mittels Hall- oder Klangeffekten der jeweiligen Örtlichkeit angepasst.
Auch den Kampagnenmodus hat der Online-Ableger von „Half-Life" Genre-Konkurrenten wie „Quake 3 Arena" voraus – und es ist eben doch ein Unterschied, ob sich ein Rudel Zocker nur im Deathmatch bekriegen oder als Team Geiseln beschützen, Festungen stürmen und Brücken gegen feindliche Sprengkommandos verteidigen kann. Den auf Dezember festgesetzten Release wollten die Valve-Entwickler zwar nicht definitiv bestätigen, spätestens im nächsten Frühjahr dürfte der Titel jedoch als eigenständiges Vollpreisprodukt erhältlich sein.

Online-Gaming 2000: Klasse statt Masse

Eine historische Wirtschaftssimulation für Online-Kaufleute stellte Cryo mit **VENEZIA** vor: Im Venedig des 16. Jahrhunderts gilt es nach dem guten alten Prinzip von „Hanse" Profit zu machen und Ränke gegen seine Mitbewerber zu schmieden. Das Hauptaugenmerk liegt dabei freilich auf einer akribischen Simulation der Lagunenstadt, die im Stil eines Online-Rollis zu Fuß durchstreift werden kann.





Wer schon immer wissen wollte, wie sich „Pirates!" wohl mit mehreren hundert Gegnern gespielt hätte, erhält noch diese Weihnachten die Antwort von **SEA DOGS ONLINE**. Der 3D-Piratensimulator des russischen Labels Akella soll dann im nächsten Jahr um eine Solovariante erweitert werden. Inhaltlich darf man sich auf spannende Kämpfe zu See und an Land sowie Wetterumschwünge in Echtzeit freuen.

Außerdem...

* Anco erweitert seine Reihe mit Fußballmanagern in Kürze um eine Internet-Variante: **PLAYER MANAGER ONLINE** bietet die üblichen Features, Statistiken und 3D-Torszenen, allerdings (vorerst) nur für die englischen Divisionen.

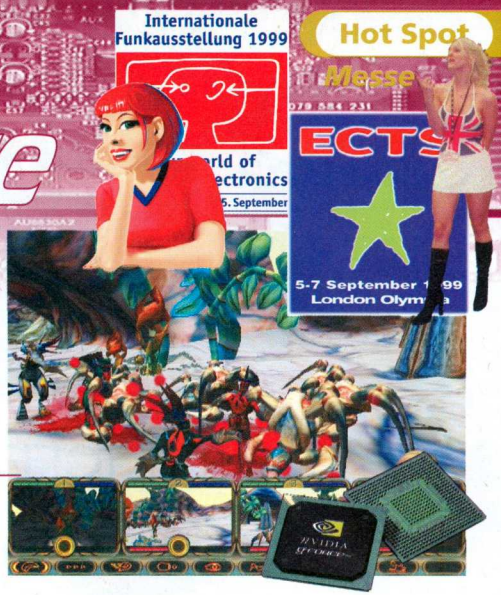


* Ebenfalls etwas für eingefleischte Fans dürfte Empires Neuauflage des Sternenstrategicals „Stars!" sein. Das vor allem grafisch verbesserte **STARS! SUPERNOVA** legt seinen Schwerpunkt auf Internetduelle für maximal 16 Teilnehmer.

* Immerhin acht Fahrer von Jeeps oder Buggys sind noch diese Weihnachten bei **OFF THE ROAD** von Codemasters zugelassen. Fernab befestigter Straßen geht es dann durch sechs Spielmodi; ein Solomodus ist ebenfalls vorgesehen.



Hardware



Sensation bei 3D-Chiphersteller nVidia: Mit dem **GEFORCE 256** präsentierte man bereits den Nachfolger zum erfolgreichen „Riva TNT 2"! Allerdings liefen bei der Vorführung lediglich imposante Demos richtig rund, eine erste Spielengine machte eher durch spektakuläre Abstürze denn durch beeindruckende Effekte von sich reden…

Okay, Hightech pur braucht eben Reifezeit. Schließlich soll hier eine bisher sündteuren Profikarten vorbehaltene integrierte Geometrieeinheit der CPU noch mehr Arbeit abnehmen. Und über die Programmierschnittstelle Microsoft DirectX 7 kann dieser erste 3D-Grafikprozessor in 256 Bit-Technologie **komplexeste Strukturen** (hier z. B. Interplays „Evolva") mühelos auch im Heim-PC-Bereich flüssig in Echtzeit darstellen. Verarbeitet wird er auch in Boards von Guillemot und Elsa, doch die erste Karte mit dem Wunderchip bringt demnächst Creative Labs – für etwa 600 Mark mit 64 MB RAM.

Außerdem...

* Guillemot präsentierte das **FERRARI-LENKRAD** für den PC in zwei Versionen: Für 109,– Mark gibt's das Ross am Wheel, für 249,– DM obendrein Force-Feedback-Unterstützung und einen griffigeren Bezug.

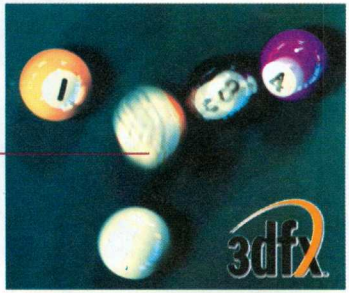


* Gamster stellte das **EVOLUTION CONTROL SYSTEM** vor, eine zweiteilige Steuermöglichkeit für Action- und Rennspiele. Es besteht aus einem Handschuh mit Signalgeber, der jede Bewegung auf das Digi-Vehikel überträgt – Waffen etc. löst man mit einer programmierbaren Stick-Variante aus.



Hardware 2000: 3D-Beschleunigung ohne Limit

„Warum jetzt eine unausgereifte Technik auf den Markt bringen, für die es noch gar keine Software gibt?" – so kommentierte Brian P. Burning von 3Dfx den Vorstoß von nVidia. „Unser neuer Grafikchip mit dem Codenamen **Napalm** wird jedes Spiel stabil beschleunigen und nicht mit Beta-Treibern lediglich eine Handvoll Titel unterstützen. Sobald Games da sind, die die neue Technik auch nutzen können, werden wir mit unserer Geometrieeinheit nachziehen!" Bei 3Dfx arbeitet man daran seit über einem Jahr, gibt aber der neuen T-Buffer-Technologie für noch realistischeres Rendering, **Motion-Blur-Bewegungsunschärfe** und Texturkompression den Vorzug. Und mit 32 Bit Farbtiefe zieht man nun auch in Sachen Bildqualität endlich mit der Konkurrenz gleich. Über Verfügbarkeit und Preise der neuen Boards war freilich noch nichts zu erfahren.



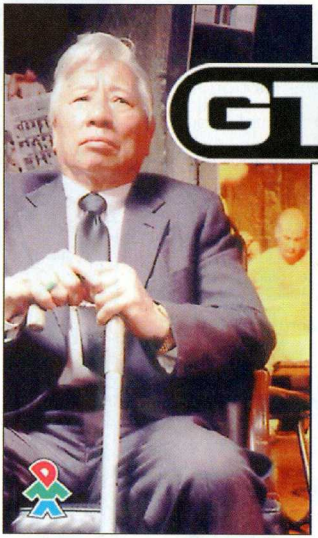
Auch bei Matrox steht zunächst die Verfeinerung der bestehenden Technik im Vordergrund. So gipfelt die G400-Reihe nun in einer MAX-Variante mit 32 MB RAM bzw. der brandneuen **MARVEL G400-TV**. Das 16 MB-Modell bietet über eine externe Anschlussbox mit eingebautem TV-Tuner Fernsehempfang auf dem PC, wobei alle Sendungen zur Weiterbearbeitung auf die Festplatte gebannt werden dürfen. Die hardwarebasierende MJPEG-Videoerfassung und (De-) Komprimierung soll den Rechner zum idealen Schnittstudio für Videos machen – der Einführungspreis beträgt im Oktober 749,– DM.




Er ist der Sohn des Amun-Re,
Herrscher des oberen und unteren Nils, er is
PHARA
Dein Herr, Dein Gott,
Dein Leben!
Der zornige Hoheprieser...
Es wird Zeit, daß ich mich mit Hanebsud treffe, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Der Pharao wird es diesmal bereuen, mich und meine Priester vor dem gemeinen Volk bloßgestellt zu haben.
Eine glückliche Tänzerin...
Es war wirklich eine wunderbare Nacht. Der große Pharao ist auch ein großer Liebhaber. Ich glaube ich werde jetzt noch etwas Schlaf zu mir nehmen.
Ein
Oh, w
Rausc
lich, s
entzüc
bitten
www.stonfels.de
Produktinfo 010
SIERRA
www.sierra.de



© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.



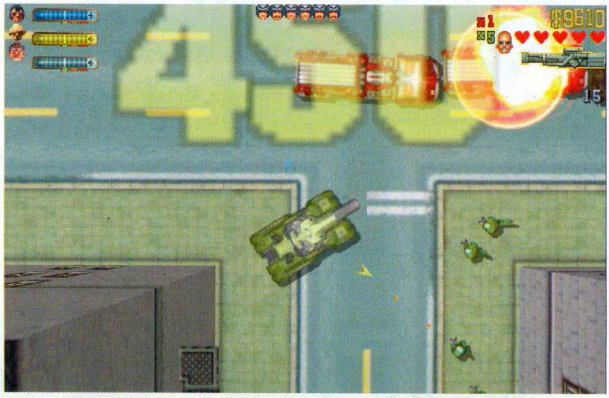
GTA2

Notiz ans BKA: Autodiebstahl wird in Deutschland immer beliebter! Schon der Vorgänger war monatelang in den Charts zu finden, in wenigen Wochen stiften die kriminellen „Lemmings" von DMA Design wieder zu Verbrechen an – das Joker-Dezernat konnte schon mal eine Betaversion verhaften.

Großstadtkriminalität

Schauplatz der kommenden Gangsterballade für PC-Aktionisten wird eine einzige Stadt sein – allerdings eine sehr große, deren verschiedene Bezirke sieben konkurrierende Gangs kontrollieren. Als virtueller Kleinganove erhält man hier von Informanten über Telefon oder Piepser seine Aufträge: Ob simpler Autoschmuggel oder groß angelegtes Attentat, die benötigten Waffen (vom Elektroschocker über Flammenwerfer bis hin zu Molotowcocktails) samt Munition liegen wortwörtlich auf der Straße.

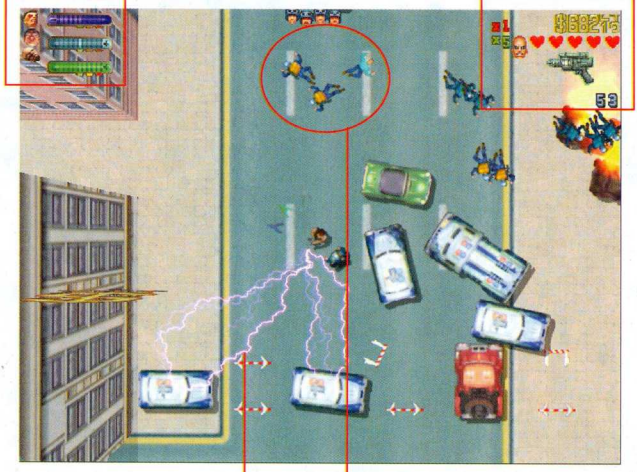
Ehe man sich an das Aufsammeln machen kann, muss freilich ein fahrbarer Untersatz her. Rund 70 teils recht futuristische Vehikel wird man im Verkehr finden und über die aus dem Vorgänger bekannte Beschaffungsmethode abgreifen können: Auto anhalten, Fahrer herausziehen und ab mit der Post. Freilich wird sich nicht jeder widerstandslos von seinem Gefährt trennen wollen, außerdem steht die Polizei dem Treiben naturgemäß eher skeptisch gegenüber. Wer zu viele Karossen „konfisziert" oder gar noch ein paar Passanten über den Haufen fährt, bekommt also schnell etliche Blaulichter im Rückspiegel zu sehen. Wird man den Verfolgern trotz ihrer rabiaten Rammversuche Herr, zitieren sie früher oder später Verstärkung herbei – und im Konflikt mit schwer bewaffneten SWAT-Teams, dem FBI oder gar der Armee (inklusive Panzern!) helfen auch Bestechungsgelder nicht mehr weiter. Spätestens dann wird es Zeit eine Werkstatt anzusteuern und den Wagen umspritzen zu lassen…



Pack den Gangster in den Tank: Wer der Army einen Panzer klaut, kann mit einem Schuss ganze Straßenzüge einebnen

Diese drei Anzeigen informieren über den Ruf bei den verschiedenen Gangs der Stadt

Hier lässt sich die Anzahl der noch vorhandenen Leben, der Kontostand, die gerade aktive Waffe und die verfügbare Lebensenergie ablesen



Der Elektroschocker attackiert mehrere Ziele auf einmal, richtet aber relativ wenig Schaden an

Erfolgreiche Ganoven haben neben Konkurrenz und Polizei auch FBI, SWAT-Teams und sogar die Armee am Hals

Leben und sterben lassen

In der City von GTA 2 tobt das Leben auch abseits von Verfolgungsjagden und Schusswechseln, in deren Verlauf sich weite Teile der Umgebung verwüsten lassen. Hier gehen harmlose Fußgänger ihrem Tagwerk nach, hier liefern sich die Banden auch ohne Beteiligung des Spielers Straßenschlachten. Mehr noch: Wer sich ein Taxi oder einen Bus unter den Nagel reißt, kann mit Personentransport ein ordentliches Zubrot verdienen. Außerdem haben die in Teil eins noch als wehrlose Opfer verbratenen Jünger Krishnas nun eine Autoverwertung eröffnet, wo man Fahrzeuge zum Schrottpreis verkaufen kann – nur einer von vielen Gags des wieder sehr schwarzhumorigen Spiels. Für das verdiente Geld sollte man dann vielleicht in einer der erwähnten Werkstätten eine Panzerung für sein „Dienstfahrzeug" erwerben, um für noch mehr Karambolagen, Bleischäden und Straßensperren gewappnet zu sein.



Fortschritt durch Technik: Der alte Draufsichtlook wartet mit neuen Lichteffekten auf

Gesteuert wird wieder sehr komfortabel per Tastatur, auch die Vogelperspektive des Vorgängers kommt erneut zum Einsatz – dank unumgänglicher Direct3D-Beschleunigung wartet die Grafik nun aber mit etlichen (Licht-) Effekten auf und huscht um einiges flotter über den Bildschirm. Trotz gleißender Explosionen, Reifenspuren, umherfliegender Körper und weicher Animationen aller Beteiligten wirkt das optische Konzept aber ein bisschen antiquiert. Tollen Sound gibt es dafür nicht bloß im Realfilm-Intro, sondern auch aus je nach Wagen unterschiedlichen Radiostationen und in Form ohrenbetäubender Effekte, rockiger Musik sowie (englischer) Sprachausgabe.



Freie Fahrt für freie Diebe: Polizeisperren sind dank gewaltigem Widerstand nicht mehr so einfach zu durchbrechen wie im Vorgänger

Bandenkriege

...oder spaßige Rennen werden sich bis zu vier Multiplayer wie gehabt via Netzwerk oder Internet liefern dürfen, während Solisten eine von Videos umrahmte Story-Kampagne nebst drei launigen Bonusspielen (u.a. Rennen gegen Polizeiautos) vorfinden. Man sollte sich von der etwas überholten Präsentation also nicht abschrecken lassen: Unter dem grauen Pelz lauert offenbar wieder ein echter Motivations-Wolf – und der lässt sozusagen voll die Action-Sau raus! (pk)

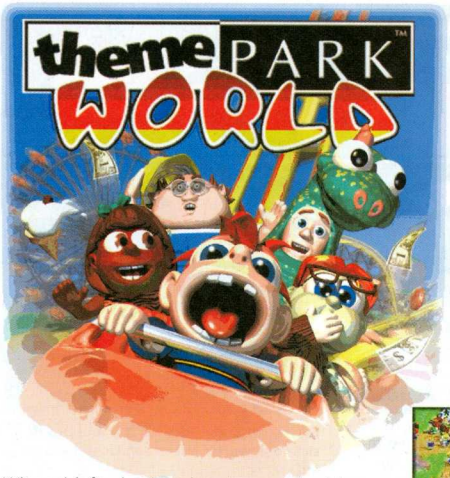
Faszination GTA

Bereits der Vorgänger kam ohne spektakuläre 3D-Grafik zum Erfolg (PCJ 2/98, 82%) und auch GTA 2 dürfte beweisen, dass der Unterhaltungswert eines PC-Games nicht ursächlich mit der Präsentation zusammenhängt – eher im Gegenteil: Die schlichte Darstellung mit simpler Draufsichtgrafik und flachen Pixelmännchen nimmt dem **teilweise recht gewalttätigen Gameplay** gekonnt die Spitze, das stark vereinfachte Fahrmodell kommt der Konzentration auf die eigentlichen Aufgaben entgegen. Kurzum, hier lässt es sich relativ unbeschwert böse sein. Denn das Klauen, Rasen, Zerstören und Schießen macht einfach Spaß, wenn Brutalität nicht real, sondern cartoonhaft überzeichnet dargestellt wird. Nicht umsonst hat die USK Teil eins ab 16 Jahren freigegeben.



GTA 2

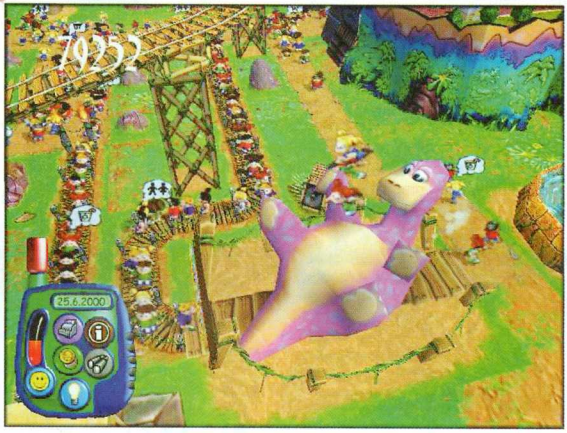
HERSTELLER:	DMA Design/Take 2
GENRE:	Gangster-Action
ERSCHEINT:	22. Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.take2.de



Wenn die Freizeitparks hierzulande ihre Winterpause einlegen, öffnet Bullfrogs digitales Disney World die Pforten. Bei der ersten Besichtigungstour wollten wir sehen, wo die Unterschiede zum alten „Theme Park" liegen.



Die speziellen Postkartengrüße von Bullfrog an die Joker-Leser



Muss anfangs eine Hüpfburg als Publikumsmagnet genügen, können im Lauf der Zeit echte Kracher für den Park erforscht und erstellt werden

Wie es sich für das Sequel zu einem erfolgreichen Titel gehört, wurde das originale Spielkonzept zwar verbessert und erweitert, aber nicht verändert. Wieder soll ein florierender Vergnügungspark mit attraktiven Fahrgeschäften aufgebaut werden, erneut muss man dazu Attraktionen erforschen, Eintrittspreise festlegen und Personal für Reinigung, Instandhaltung sowie zum Entertainment der Besucherschlangen engagieren. Top-Manager erwirtschaften sich diesmal aber nach und nach die Schlüssel für insgesamt vier Parks: Die Karriere führt vom urzeitlichen „Lost Kingdom" zum gruseligen „Halloween", zur futuristischen „Space Zone" oder ins märchenhafte „Wonderland".
Für die vielfältigen Aufgaben wird wieder ein Berater zur Verfügung stehen, außerdem gestaltet sich der Bau der Rides im Vergleich zum überkomplizierten „Rollercoaster Tycoon" wesentlich simpler. Tatsächlich können Achterbahnen oder Gokart-Strecken mit wenigen Mausklicks in die 3D-Landschaft gesetzt werden, ohne dass der Spieler deshalb auf architektonische Feinheiten wie Neigungswinkel oder Steilkurven verzichten müsste. Richtig gelesen, keine Iso-Grafik mehr: Neuerdings dürfen die wunderschön gestalteten Anlagen aus der Egoperspektive besichtigt werden – inklusive Probefahrten in den selbst erstellten Attraktionen!

Online-Grüße vom virtuellen Oktoberfest

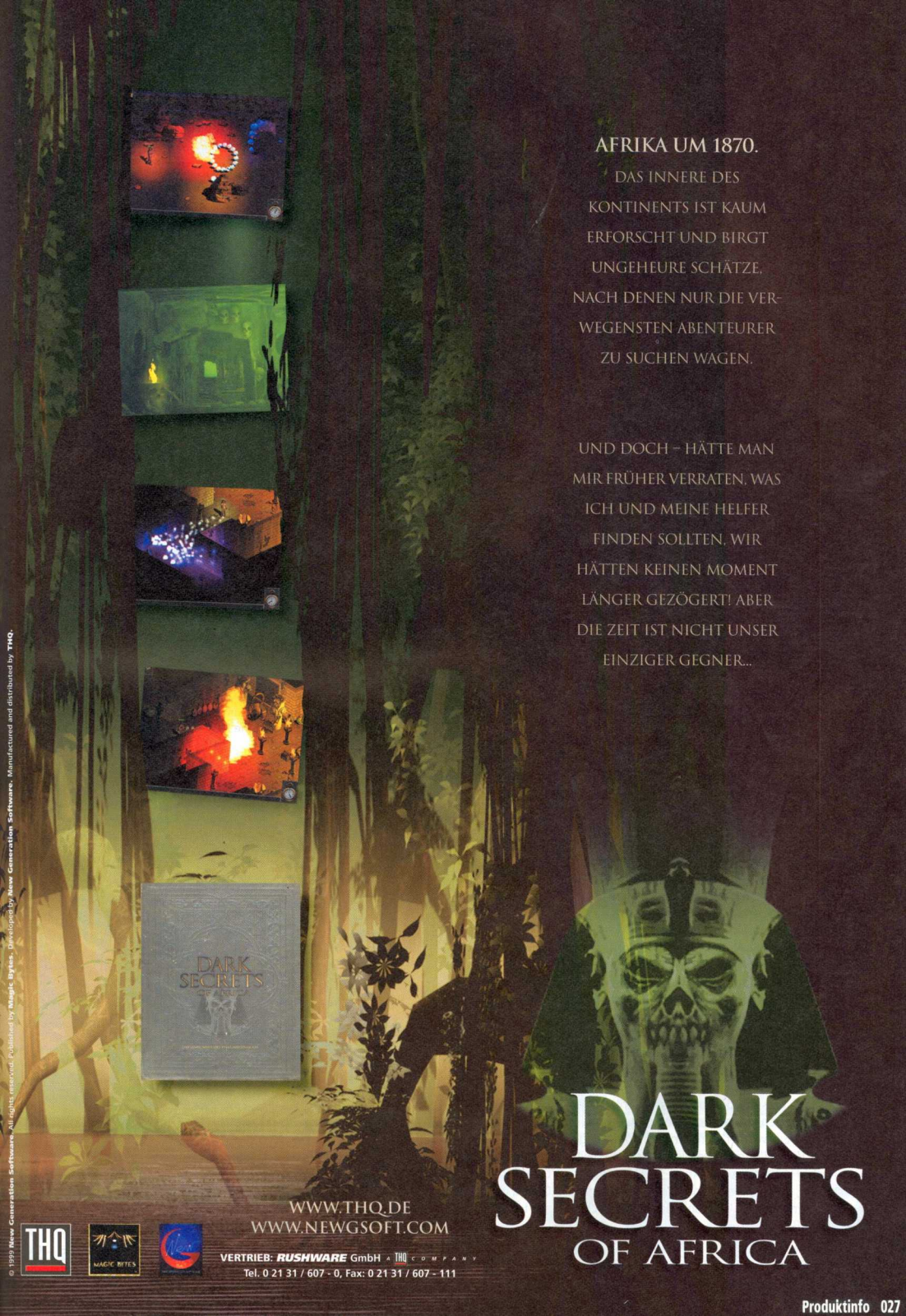
So adrenalinfördernd es auch sein mag durch die eigenhändig entworfenen Loopings einer Achterbahn oder steile Wildwasserrutschen hinab zu donnern (auf den Kart-Strecken winken Siegern angeblich sogar kleine Preise), am meisten Unterhaltungswert scheint uns der neue Online-Modus zu versprechen. Da werden Vergnügungssüchtige aus aller Welt per Chat in den eigenen Park eingeladen oder man besucht seinerseits virtuelle Fahrgeschäfte rund um den Globus – von den spektakulärsten darf man dann sogar Fotos schießen und diese per E-Mail als Postkarte versenden. Nur das Bier schmeckt halt beim echten Oktoberfest immer noch besser… (st)



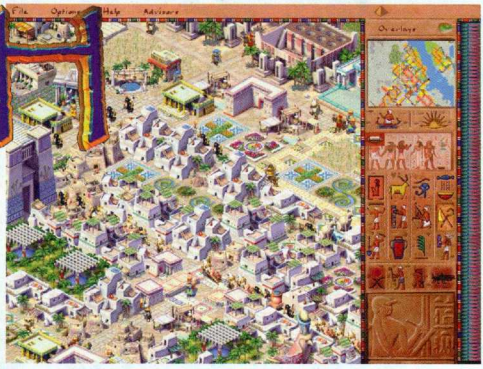
Alle Attraktionen wie diese Achterbahn darf man in Ego-Perspektive selbst ausprobieren – natürlich mit Direct3D-Unterstützung

Theme Park World

HERSTELLER:	Bullfrog/Electronic Arts
GENRE:	Wirtschaftssimulation
ERSCHEINT:	November 1999
ONLINE-INFO:	www.themeparkworld.com


AFRIKA UM 1870.
DAS INNERE DES KONTINENTS IST KAUM ERFORSCHT UND BIRGT UNGEHEURE SCHÄTZE, NACH DENEN NUR DIE VERWEGENSTEN ABENTEURER ZU SUCHEN WAGEN.
UND DOCH – HÄTTE MAN MIR FRÜHER VERRATEN, WAS ICH UND MEINE HELFER FINDEN SOLLTEN, WIR HÄTTEN KEINEN MOMENT LÄNGER GEZÖGERT! ABER DIE ZEIT IST NICHT UNSER EINZIGER GEGNER...
DARK SECRETS
DARK SECRETS OF AFRICA
WWW.THQ.DE
WWW.NEWGSOFT.COM
THQ
MAGIC BYTES
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY
Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
© 1999 New Generation Software. All rights reserved. Published by Magic Bytes. Developed by New Generation Software. Manufactured and distributed by THQ.

PHARAOH



In 30 Einzelszenarien und fünf Kampagnen soll man als ägyptischer Stadthalter Nil-Metropolen aus der Iso-Wüste stampfen

Die Letzten werden die Ersten sein: Chronologisch hat Impressions die neue Aufbaustrategie noch vor „Caesar 3" angesiedelt. Trotzdem wartet auf alte Ägypter ein Gameplay, das sich unter den Römern schon bewährt hat.

Rom wurde letzte Weihnachten nicht an einem Tag erbaut und auch im Reich der Sphinx werden PC-Architekten etwas Muße brauchen: Neben 30 Einzelmissionen sind vier Kampagnen zur ägyptischen Geschichte vorgesehen, dazu kommt eine fünfte in Form eines mehrstufigen Tutorials.

Als Stadthalter einer Nil-Provinz wird man scrollbaren Iso-Sand mit mehr als 70 verschiedenen Gebäuden bepflastern. Wohnhäuser sollen der Bevölkerung Schutz und Unterkunft bieten, Getreide, Granatäpfel, Fische, Wild und Rinder ihre Mägen füllen. Der wirtschaftliche „Aufschwung Nahost" obliegt dann dem Anbau von Flachs und Papyrus sowie der Förderung von Ton, Kalk, Edelsteinen und Gold. Nach der Verarbeitung in Werkstätten wird das Volk einen Teil der 20 produzierbaren Güter auf Basaren abgreifen, Überschüsse können via zuvor angelegter Handelsrouten an Nachbarstädte oder in fremde Länder verhökert werden – die Preise bestimmt der Spieler selbst.

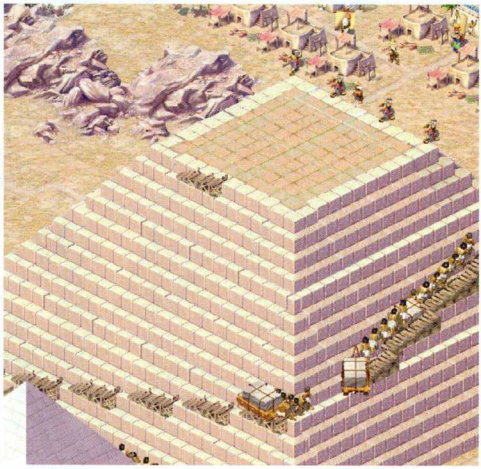
Wer es verabsäumt den fünf ägyptischen Hauptgöttern in Form kleiner Schreine oder prachtvoller Tempel zu huldigen, muss mit Missernten, Feuersbrünsten und Schiffskatastrophen rechnen. Aber auch mit Neidern sollte man rechnen, sobald das Gemeinwesen blüht. Stadtmauern, befestigte Forts und ein starkes Heer dürften sich in (auf Basisfunktionen beschränkten) Echtzeitgefechten also bezahlt machen – falls nicht, droht dem erfolglosen Administrator ein Bad im örtlichen Krokodilbecken. Für Wohlstand und Frieden im Reich kann man sich dagegen mit der Errichtung prunkvoller Paläste oder gar dem Bau einer eigenen Pyramide belohnen.

Ein Königreich für eine Pyramide

Was die Präsentation betrifft, hinterließ unser Vorabmuster den genretypischen Eindruck: Siedlungen und Felder voller eifrig wuselnder Einwohner erfreuen das Auge, Vogelgezwitscher, geschäftiges Hämmern sowie hübsche Begleitmusik das Ohr. Ob es reicht Highlights wie „Anno 1602" oder „Die Völker" Paroli zu bieten, soll ein Test im nächsten Heft zeigen – „Caesar 3" konnte ja einst mit 79 Wertungsprozenten nicht ganz in Hitregionen vorstoßen. (rf)



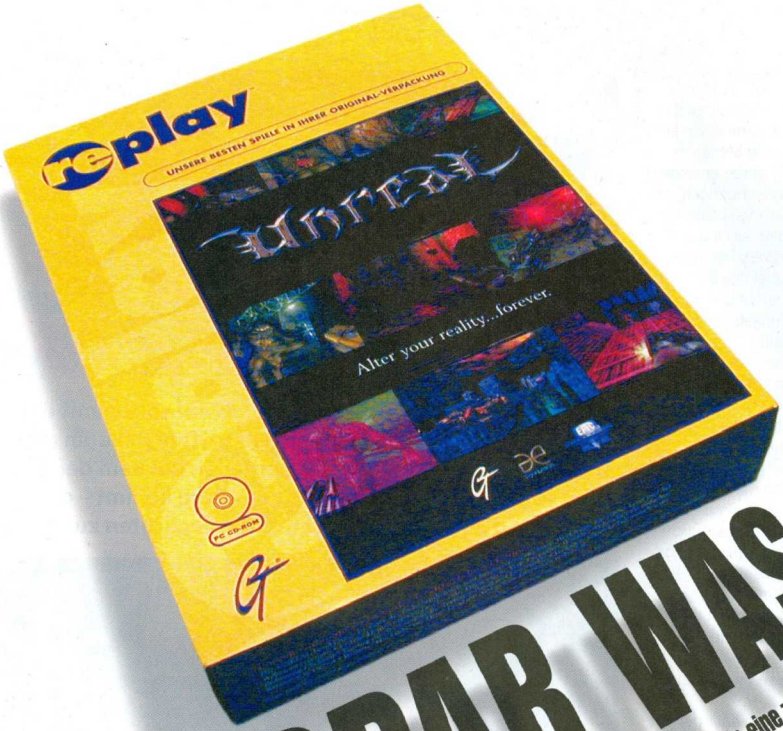
Ereignisse wie Nachrichten vom Pharao oder der Bau eines Tempels sind wichtig genug, um eine Rendersequenz zu rechtfertigen



Das Endziel: Nur die fähigsten Spieler werden sich den jahrelangen Bau einer eigenen Pyramide leisten können

Pharaoh

HERSTELLER:	Impressions/Sierra
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.pharaoh1.com



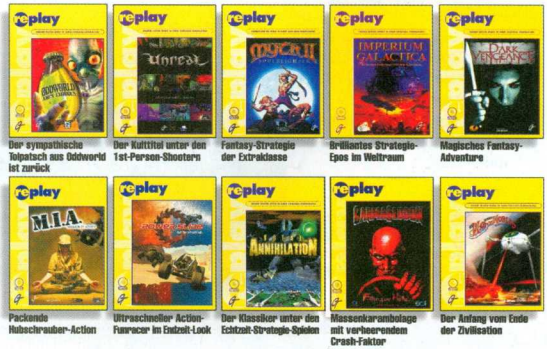
SPAR WAS

Top-Hits wiederveröffentlicht: REPLAY gibt Dir eine zweite Chance!
Jeden Monat Klassiker zu richtig kleinen Preisen!
Für Jäger und Sammler, Einsteiger und Hardcore-Gamer!
Alle Genres- für jeden Geschmack!

Produktinfo 035

replay™

Endlich mal Wiederholungen, die Spaß machen!



Der sympathische Tolpatsch aus Oddworld ist zurück
Der Kulttitel unter den 1st-Person-Shootern
Fantasy-Strategie der Extraklasse
Brillantes Strategie-Epos im Weltraum
Magisches Fantasy-Adventure
Packende Hubschrauber-Action
Ultraschneller Action-Funracer im Endzeit-Look
Der Klassiker unter den Echtzeit-Strategie-Spielen
Massenkarambolage mit verheerendem Crash-Faktor
Der Anfang vom Ende der Zivilisation

GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

GORKY 17

Actionrollis gibt es derzeit viele, bloß auf solche mit einem rein rundenbasierten Kampfsystem trifft man kaum mehr. In Polen entsteht nun ein SF-Abenteuer, bei dem der Spieler in solch traditioneller Weise zum Zuge kommt – ohne deshalb auf zeitgemäße Präsentation verzichten zu müssen.

Gorky 17 ist so was wie Polens (fiktive) Antwort auf die amerikanische Area 51: ein Stützpunkt der Roten Armee, wo einst Nuklear- und Genforschung betrieben wurde. In naher Zukunft ist das ehemalige Hochsicherheitsterrain aber nur noch eine Industriewüste mit zerfallenen Labors und Tunnelsystemen. Nachdem ein Trupp Wissenschaftler hier spurlos verschwunden ist, dringt der Spieler mit einem Soldaten-Trio in die schön gerenderten Iso-Anlagen vor, um alsbald Begegnungen der dritten und vierten Art zu erleben…

Mit allerlei Cybermonstern und insektoiden Mutanten als Gegner wollen die Entwickler von Metropolis an Weihnachten ein Horrorszenario heraufbeschwören, dessen Dramaturgie, Sounduntermalung und Zwischensequenzen uns schon in der Beta-Version mächtig beeindruckten. Das Gameplay war in dieser frühen Fassung naturgemäß noch nicht ausgereift, lässt aber auf kniffflige Aufgaben schließen: Die Party kann im Spielverlauf um zwei weitere Kämpen verstärkt werden, einige der NPCs sind mit ihren Infos und besonderen Fähigkeiten sehr nützlich. Doch wie in „Commandos" wird alles verloren sein, wenn nur ein Mitglied der Crew stirbt!

Bei den Kämpfen bietet sich eher der Vergleich mit „Das Schwarze Auge" an, denn auch hier werden sie nicht in Echtzeit, sondern im Rundenturnus auf einem Extrascreen ablaufen – noch dazu in echtem 3D. Und wie in Attics Klassiker müssen Opponenten je nach Waffe und Fähigkeiten innerhalb eines Koordinatensystems in bestimmter Position zueinander stehen, damit ein Angriff möglich ist. Ähnlich wie beim Schach können so Diagonalen und/oder Geraden für Offensivaktionen genutzt werden. Der jeweilige Bewegungsradius pro Zug wird dabei durch grüne Felder visualisiert, die möglichen Schussbahnen der Waffen durch rote. Gibt es keine Missgeburten zu meucheln, durchstreift man in Echtzeit zahllose Gebäude und Höhlen, wobei sich Notizen und Gegenstände finden. Daraus ergeben sich wiederum Rätsel sowie hoffentlich immer neue Wendungen in der Story. Und ein packender Rollenspiel-schocker mit strategischem Kampfsystem, das wäre doch was! (mt)

Im Osten nichts Neues?



Bei Kämpfen wird von der Iso- auf eine 3D-Perspektive umgeschaltet, Lichteffekte und riesige Polygonmonster inklusive



Während der Rundenkämpfe zeigen rote Felder die möglichen Schussrichtungen an



Der Screen für Inventar und Charakterverwaltung; das Attributsystem ist einsteigerfreundlich

Siehe auch Begleit-CD

Gorky 17

HERSTELLER:	Metropolis/Topware
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	Dezember 1999
ONLINE-INFO:	www.gorky17.com



Erlebe Panzerschlachten so hautnah wie bei keinem anderen Strategiespiel. Führe Deine Armeen über ein brandneues 3D-Schlachtfeld: Panzer explodieren, Wälder brennen und Städte können zerstört werden. Panzer General IV Western Assault hat ein ganz neues, einfaches und packendes Spielprinzip. Allein Dein strategisches Können entscheidet über das Schicksal Deiner Truppen!

PANZER GENERAL IV
WESTERN ASSAULT

MINDSCAPE® ENTERTAINMENT

SSI®

Weitere Informationen unter: 0 18 05 - 8 42 68 42 (0,24 DM/Min.) **Produktinfo 018**

Das Jubiläums-Abo



GRATIS

Besitzen Sie als einer der Ersten den kommenden Strategie-Hit!

EXKLUSIV

Die ersten 300 Besteller erhalten ein von den Entwicklern handsigniertes Poster mit Earth-Motiv!

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



Space-Opera

Test in PCJ 8/99



Aufbaustrategie

Test in PCJ 7/99



3D-Actionaben

Test i

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







J 10/99

Test in PCJ 11/99

IHRE ABO-VORTEILE

- Eines der fünf 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 am Kiosk üblichen 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



AGE of EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

Schon lange nicht mehr gewuselt? Blue Bytes „Siedler 3" sind ja schon seit fast einem Jahr am PC ansässig und auf „Anno 2" wird man wohl noch ebenso lange warten müssen – Microsoft hat den Erscheinungstermin für die neue Kampf- und Aufbaustrategie taktisch geschickt gewählt!



Nach dem Renderintro folgen in den Zwischensequenzen leider nur noch skizzenhafte Kohlezeichnungen

War der Vorgänger anno 1997 noch ein Überraschungserfolg, so ruhen bzw. lasten auf den schmalen Schultern der neuen Wuselwinzlinge aus den Ensemble Studios die Hoffnungen von über drei Millionen Fans – wer würde es da wagen am erfolgreichen Spielprinzip zu schrauben? Für AoE 2 konnte das Motto nur Evolution statt Revolution lauten: Aus einer Palette von 13 Völkern dürfen via Netzwerk oder Internet bis zu acht Spieler ihre Lieblingszivilisation wählen, dem Solisten ersetzt der Computer die fehlenden Mitbewerber in fünf Schwierigkeitsstufen. Sind dann noch Größe und Typ der zu erobernden Karte sowie die Siegbedingungen festgelegt, kann es losgehen.

Willkommen im Mittelalter!

Unabhängig von der gewählten Start-Ära (finsteres Mittelalter, Feudalismus, Burgenzeitalter, Beginn oder Ende des Imperialismus) beginnt das Game meist mit dem Aufbau einer sich selbst versorgenden Basis. Dazu gehören neben den obligatorischen Holzfällern, Steinbrechern und Goldminen in erster Linie sechs bis zehn kleine Farmen, welche die zum Ausheben vieler Militäreinheiten notwendige Getreideproduktion sichern. Zwar bietet das „Zeitalter der Könige" auch andere Nahrungsquellen in Form von Beeren, Jagdwild, Fischen und Schafen, doch sind diese schnell erschöpft und somit eher nette Gimmicks.

Um Platz für die wachsende Bevölkerung zu schaffen, stehen als Nächstes einige Wohnhäuser auf dem Bauplan. Da diese ansonsten keinerlei Zweck erfüllen, sondern höchstens die umherwandernden



1. Bauern sind die wichtigsten Nahrungslieferanten, allerdings müssen die Felder erneuert werden und setzen Holzvorräte voraus
2. Holzlager und Minen beschleunigen den Ressourcenabbau erheblich
3. Wohnhäuser sind Grundvoraussetzung für Bevölkerungswachstum
4. Schmiede und Universität dienen nur Forschungszwecken
5. Stallungen, Schießstand, Kaserne und Werkstatt für Belagerungswaffen sollten dicht beieinander liegen, um die Organisation der Bauaufträge zu erleichtern
6. Wachtürme und Burgen sichern die Siedlung, Letztere produzieren auch die Spezialeinheiten jeder Zivilisation
7. Im Stadtzentrum lässt sich bei Gefahr eine Glocke läuten, woraufhin sich die Zivilisten im Rathaus und in Türmen verschanzen
8. In Klöstern ausgestellte Relikte steigern kontinuierlich die Goldreserven
9. Wird ein Weltwunder errichtet, beginnt für die Gegner ein Wettlauf mit der Zeit
10. Auf dem Markt lassen sich knappe Güter auch käuflich erwerben

Arbeiter behindern, errichtet man sie besser etwas ab vom Schuss. Außer durch die Anzahl der Häuser wird die Bevölkerungsdichte durch ein Einheitenlimit begrenzt. Es liegt je nach Vorgabe zwischen 75 und 200 Units, wobei Zivilisten ebenso mitgerechnet werden wie Rammböcke und Belagerungskatapulte. Letztere kommen naturgemäß erst in der Epoche von Burgen und befestigten Stadtmauern zum Einsatz und eignen sich ebenso naturgemäß hervorragend zum schnellen Einebnen von Gebäuden. Tempo ist hier nämlich insofern wichtig, als Wachtürme und Festungen neuerdings bis zu 20 Einheiten als Besatzung enthalten, die zusätzliche Speere auf Angreifer schleudern oder in Sekundenschnelle einen Ausfall unternehmen können.



Die historischen Kampagnen wirken dank ihres dichten Missionsdesigns deutlich lebendiger als die üblichen Zufallskarten

Vom Holzfäller zum Helden

Passend zur Chronologie der Serie schließt Age of Kings nahtlos an die AoE-Erweiterung „Der Aufstieg Roms" an und umfasst in etwa die Jahre 500 bis 1500 nach Christus. Natürlich sind zu Beginn dieser Epoche nur wenige Technologien, Gebäude und Truppengattungen verfügbar, weshalb ambitionierte Feldherren stets auf ausgewogene Forschung achten sollten. Die Wissensbereiche verteilen sich auf unterschiedliche Gebäude: Zivile sowie landwirtschaftliche Neuerungen werden im Stadtzentrum bzw. in Märkten, Holzfäller- und Bergbau-Camps erforscht, für Schiffstechnologien ist die Werft zuständig. Die Schmiede verbessert nach und nach Durchschlagskraft und Panzerung der Truppen, weitere Upgrades der verschiedenen Waffengattungen entwickeln die jeweiligen Kasernen, Werkstätten und Klöster selbst. Eine Universität ermöglicht schließlich den Bau von stärkeren Verteidigungsanlagen und Belagerungsmaschinen.

In jeder Ära werden neue Konstruktionen vom Stall bis hin zu den allseits beliebten Weltwundern verfügbar, allerdings bleibt die Auswahl der knapp 30 Gebäude stets überschaubar. Gleiches gilt für die 60 beweglichen Einheiten. Die Anzahl resultiert nämlich zum einen aus den 14 völkerspezifischen Supersoldaten (die Wikinger verfügen als einzige Nation sogar über zwei



Um in das nächste Zeitalter aufsteigen zu können, müssen zunächst zwei Gebäude der aktuellen Ära errichtet werden, bevor im Stadtzentrum mit der Forschung begonnen werden kann

individuelle Spezialtruppen), zum anderen wachsen Standardkrieger mit Hilfe entsprechender Technologien wortwörtlich über sich hinaus. So mutieren beispielsweise die schwachbrüstigen Anfangsmilizen in vier Stufen zu sogenannten „Champions", den ultimativen Infanteristen. Da solche Upgrades automatisch allen bereits existierenden Einheiten des betroffenen Typs zugute kommen, veralten schwächere Kämpfer nicht – eine gute Lösung.

Sieg durch Königsmord

Mit einer massiven Armee alleine ist es jedoch nicht getan, wenn man die Welt erobern will: Taktische Planung im Vorfeld und schnelle Reflexe im Kampfgetümmel machen es möglich selbst mit einer relativ schwachen Guerillatruppe ein mächtiges Feindesheer auszuhebeln. Beispielsweise, indem Mönche Kämpfer „umdrehen", die dann Verwirrung in den gegnerischen Reihen stiften. Oder indem man die arglosen Widersacher in die Schussweite seiner vollbesetzten Festungen lockt. Auch das Versenken der feindlichen Flotte mit riesigen Katapulten schon von der Küste aus verspricht Erfolg. Die eleganteste Art

Zehn nette Details mit kleinen Schwächen

Es gibt neben männlichen nun auch weibliche Siedler	Ob Mongole oder Wikinger, alle Zivilisten sehen gleich aus
Zivilisten können (im Gegensatz zu den „Siedlern") jederzeit jede Arbeit übernehmen	Die Zivis stehen nach Beenden ihrer Arbeit untätig herum
Per Icon lässt sich der nächste Arbeitslose anwählen	Eine Einheitenübersicht à la „Dungeon Keeper" fehlt
Dank der Sammelpunkt-Option können neue Einheiten direkt an die Front bzw. zur Arbeit geschickt werden	Sammelpunkte verschiedener Gebäude lassen sich nicht automatisch zusammenlegen
Die Wegfindungs-KI funktioniert generell recht zuverlässig	Einheiten stehen sich gern im Weg und machen keinen Platz füreinander
Die verschiedenen Baustile der einzelnen Kulturen lockern das Landschaftsbild auf	Unnütze (eigene) Gebäude lassen sich nicht abreißen
Die Hilfefunktion klärt den Spieler jederzeit über die Auswirkungen seiner Errungenschaften auf	Schubkarren und ähnliche Erfindungen werden optisch nicht umgesetzt
Jedes Volk verfügt über eigene Soundsamples	Die Sprachausgabe der Teutonen nervt in der englischen Version mit Pseudo-Deutsch
Jedes Volk hat seine eigenen Stärken und Spezialeinheiten	Die volksspezifischen Eigenheiten beeinflussen das Spiel nur unmerklich
Verschiedene Nahrungsquellen lockern das öde Bauerndasein auf	Die neue „Lebensmittelverordnung" ist zu ineffektiv und daher in der Regel sinnlos









zu gewinnen (und die, welche der Rechner selbst auf hohen Schwierigkeitsstufen gerne übersieht) ist allerdings das Sammeln aller über die Karte verstreuten Relikte oder die Errichtung eines Weltwunders. Gelingt es dieses über einen vorgegebenen Zeitraum (bis zu 4000 Jahre) zu verteidigen, wird der Erbauer automatisch zum Sieger ernannt.

Selbstverständlich lassen sich vor Spielbeginn aber auch andere Siegbedingungen festlegen. Neben dem Gewinn über Zeit oder Punkte sowie der genretypischen Befriedung aller Konkurrenten wäre hier an erster Stelle der Königsmord zu nennen. In diesem speziellen Modus wird jedem Volk eine Königsfigur zugeteilt, die es unter allen Umständen zu schützen gilt. Sieger ist, wer als Letzter noch über diese entsetzlich schwache und langsame Einheit verfügt…

All diese Spielmodi sind im Netz zwar äußerst unterhaltsam, allein dagegen wenig ergiebig – einfach weil sich die Computergegner nicht gegenseitig bekriegen. Ergo dürfen sich Solospieler an vier durchdachten und spannend inszenierten Kampagnen der Zeitgeschichte versuchen. In durchschnittlich sechs Etappen soll da Jeanne d'Arc mit ihren Truppen Frankreich befreien, Dschingis Khan die mongolischen Horden nach Europa führen, Saladin den Jihad vom Zaun brechen oder Friedrich Barbarossa das Heilige Römische Reich Deutscher Nation unter seiner Herrschaft einen.

Zwar machen die flüchtig aufs Pergament geworfenen Zwischenbilder hier nur wenig Lust auf die jeweils nächste Mission, doch die einzelnen Szenarien unterscheiden sich wohltuend vom üblichen Endlosspiel. Ob einem nun Heinrich der Löwe in den Rücken fällt oder Johanna ihr Orleans verteidigt, immer wieder gibt es neue Aufgabenstellungen und überraschende Plotwendungen.

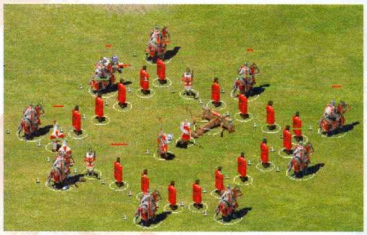
Geschichten aus der Geschichte

Das Beste am Kampagnenmodus ist jedoch das Gefühl, aktiv an der Geschichte mitzuwirken. Dank der akribischen Recherchen von Senior Designer Bruce Shelley entwickelt AoE 2 hier eine mittelalterliche Atmosphäre, die auf dem PC ihresgleichen sucht!

Zum Gefühl in einer lebendigen Welt zu agieren trägt auch und gerade die Präsentation bei: In zwar nicht animierten (keine sich im Wind wiegenden Bäume wie in der Siedler-Serie, keine bewegten Gewässer etc.), jedoch sehr detaillierten Iso-Landschaften tummeln sich putzige Männlein und Weiblein, Hirsche äsen auf Waldlichtungen und gelegentlich dringt



Einsteiger dürfen Extrabefehle für Punktstatistiken, Kampfmodi u.Ä. ausblenden, doch sind gerade Letztere in kniffligen Missionen sehr hilfreich





Formationen schützen zumeist die schwächsten Kämpfer, für Belagerungen sollte man die starre Gruppe jedoch unbedingt auflösen

Das Packungs-Puzzle

Wer es gar nicht mehr erwarten kann die AoE2-Packung in Händen zu halten, soll seine Entzugserscheinungen mit diesem Placebo aus dem Giftschränkchen der Microsoft-Marketingabteilung in den Griff bekommen. Um im Hype um dieses Spiel noch etwas Gratiswerbung für die Puzzelei **Pandora's Box** (CD-Demo in PCJ 9/99) vom Tetris-Erfinder Alexej Pajitnov unterzubringen, findet sich auf der offiziellen Homepage zu Age of Kings (www.microsoft.com/games/age2) eine gut 3 MB große, spielbare Demoversion der relativ simplen Knobelei. Das zusammenzusetzende Bild ergibt letztendlich das Cover-Motiv der fertigen AoE2-Packung.





Bis zu 40 Land- und Marineeinheiten lassen sich zu einer Gruppe zusammenfassen und per Tastatur-Shortcut anwählen





Die Auflösung in 1280 x 1024 Pixel ist dem viel zu kleinen Ausschnitt mit 800 x 600 Bildpunkten vorzuziehen, allerdings wird für so viel Übersicht fast schon ein P3-Prozessor benötigt

Vogelgezwitscher an das Spielerohr. Dazu erschallen historisch angehauchte Weisen aus einem 30-minütigen Audiotrack, welche sich auf Wunsch ebenso herunterregeln lassen wie die teils recht exotischen Befehlsbestätigungen und übrigen Soundeffekte. Auch die kulturspezifischen Gebäudedesigns mit rauchenden Schornsteinen und/oder Arbeitsanimationen passen sehr harmonisch in das Gesamtbild. Für einen kleinen Missklang sorgt lediglich die Tatsache, dass trotz der 15 teils dem Multiplayermodus vorbehaltenen Kartentypen wie „kontinental", „mediterran" usw. gerade mal anderthalb Grafiksets (Wald/Wiese und Steppe/Wüste) die Hintergründe ausmachen.

Herrscher über eine lebendige Welt

Schwamm drüber, denn die inhaltlichen Qualitäten dieses gelungenen Nachfolgers zu einem Ausnahmeprogramm wiegen sämtliche Mankos mit Leichtigkeit auf: Die Verbindung aus übersichtlichem Wirtschafts- und fesselndem Taktikteil, die logische Maussteuerung, die neuartigen Heeresformationen und nicht zuletzt das historische Ambiente der Kampagnen (per Editor lassen sich weitere erstellen) machen AoE 2 zum echten Siedlerschreck! (mz)



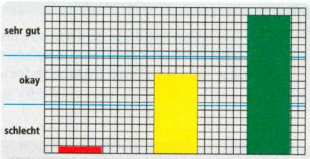
Ganz persönlich



Markus

So und nicht anders stelle ich mir mittelalterliche Aufbau- und Echtzeitstrategie vor: Betonung des Basisbaus, Zusammenspiel mehrerer Ressourcen, hübsche Isografik und verschiedene Wege zum Sieg. Ein umfassendes Tutorial, eine logische Steuerung und nachvollziehbare Produktionswege erleichtern den Einstieg, die Erprobung neuer Taktiken gegen verschiedene Kontrahenten erhält die Motivation aufrecht – zumindest im Multiplayermodus. Bei Sologefechten mit dem Computer hatte ich allerdings bald die Nase voll von den ewigen Zufallskarten, hier lohnt einzig und allein der hervorragend ausgeklügelte Kampagnenmodus. Jetzt bräuchte ich nur noch jemanden, der sich richtig in den Editor kniet und mir einen neuen Teutonenfeldzug erstellt…

Leistungscheck
(1280 x 1024 Pixel, alle Details)



P200, 32 MB RAM
P2/350, 64 MB RAM
P3/500, 128 MB RAM

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



60 % Taktik
40 % Aufbau

Age of Empires 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

Königliche Schlachten mit starker Aufbaukomponente

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

88%



Grafik	77%
Sound	75%
Steuerung	83%
Motivation	92%

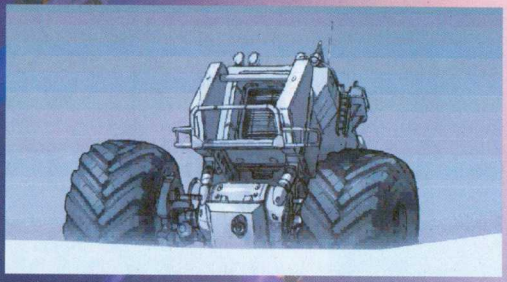
Datenträger	1 CD, 181 oder 394 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2, für höchste Auflösung P3) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Isografik in 800 x 600, 1024 x 768 oder 1280 x 1024 Pixel
Sound	30-minütiger CD-Audiotrack, englische Sprachausgabe, Lautstärken regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	3 Modi, 2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.microsoft.com/games/age2

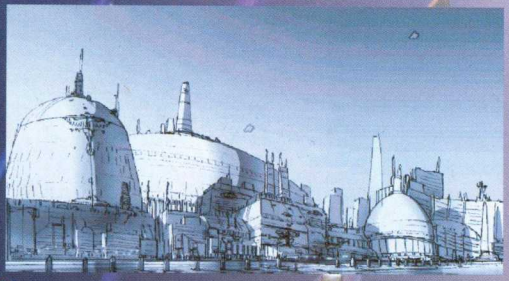


GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.

HOMEWORLD

Ein neuartiges Spielkonzept, ein noch unbekanntes Entwicklerteam und acht Monate Verspätung: Die „Heimatwelt" von Relic könnte ebenso leicht top wie ein Flop sein. Wir haben die erste echte 3D-Echtzeitstrategie im All auf Herz und Nieren getestet – und sind vom Ergebnis schlicht überwältigt!



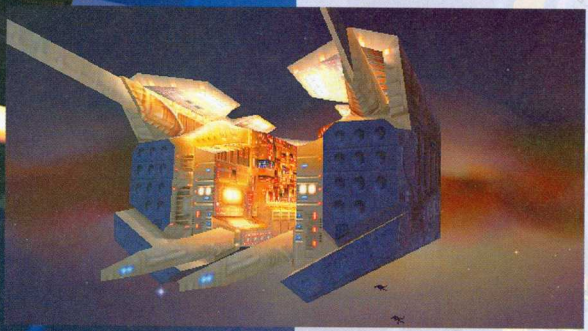


Unspektakulär animierte Bleistiftzeichnungen im Intro und den Zwischensequenzen

Das Jahrhundertprojekt

Als Relic-Boss Alex Garden uns letzten Sommer die ersten Schritte des Erstlings seiner Company vorführte, meinte er über den von Sierra propagierten Erscheinungstermin: „Vergesst das mit Dezember '98 gleich wieder, wir lassen uns von unserem Publisher nicht drängen". Das wollte man bei Sierra aber auch gar nicht, zu frisch waren die Erinnerungen an das Image-Debakel mit dem übereilt und bugverseucht veröffentlichten „Outpost". Was lange währte, wurde nun also endlich gut?

Den Hintergrund für diese spielerisch revolutionäre Space-Opera liefert die aufregende Entdeckung eines Alienvolks im Wüstensand: das gigantische Raumschiff einer fremden Zivilisation samt antikem Stein mit den Koordinaten der Heimatwelt dieser Rasse. Flugs macht man sich an den Bau eines mächtigen Schiffes, um in etwa 100 Jahren den entfernten Nachbarn, „Higaara" genannt, einen Besuch abstatten zu können. Dies erfährt der Spieler aus einem Intro aus animierten Bleistiftzeichnungen. Das mag stilistisch nicht jedermanns Sache sein, doch die Game-Grafik dürfte allerorts für Begeisterung sorgen. Selbst im Softwaremodus sind die hübsch texturierten Raumschiffe hier eine Pracht, bloß stellt sich ordentliches Tempo erst mit Hilfe einer Direct3D- oder 3Dfx-Beschleunigerkarte ein.



Ereignisse während einer Mission (hier das Eintreffen der Händlerrasse Bentusi) werden in schönstem 3D aus der Game-Engine dargestellt

Eine neue Dimension

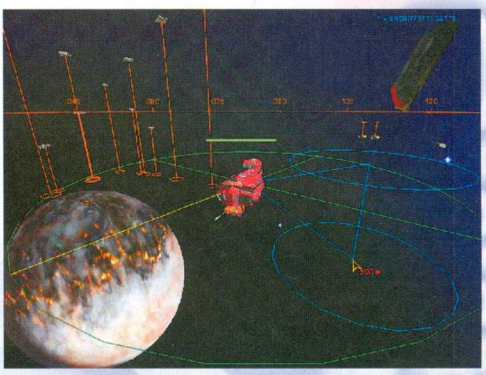
Als erste Amtshandlung sollte sich der Flottenadmiral in spe mit der komplexen Steuerung anfreunden. Denn Echtzeitstrategie in der dritten Dimension des Alls ist nun mal etwas anderes als auf noch so hügeligem Gelände: Die Schiffe lassen sich in sechs Richtungen lenken, selbstredend mit allen genretypischen Features wie etwa dem Zusammenfassen von Gruppen per Zugrahmen. Ein Tutorial erklärt sämtliche Steuerkniffe; beispielsweise wie man die dreh- und zoombare Kamera auf eigene wie fremde Einheiten richtet. Einfach nur so „drauflosspielen" ist hier also nicht, doch nach etwas Übung gehen Maussteuerung und Tastaturshortcuts prompt ins Blut über. Um Schiffe zu gruppieren, wird einfach per Maus ein Rahmen um die Einheiten gezogen, die Tastenkombi STRG-1 definiert sie anschließend als Staffel 1. Zum Bewegen stellt der Computer eine imaginäre Ebene dar, wo der Zielort markiert wird. Bei gleichzeitig gedrückter Shift-Taste lässt er sich nach oben oder unten verschieben.
Nach dem Besuch beim „Steuerberater" ist es Zeit für den grafisch beeindruckenden Stapellauf des Mutterschiffes. Majestätisch langsam löst sich der gigantische Raumer von der Station, um kurz darauf eine kleine Jägerstaffel und ein Ernteschiff zu starten. Die erste Mission besteht dann auch aus einer Reihe letzter Tests der noch mickrigen Flotte. So nehmen die Jäger ein paar Zieldrohnen aufs Korn und das Ernteschiff verarbeitet nahe Asteroiden zu bitter benötigten Rohstoffen. Damit kann das Mutterschiff neue Einheiten produzieren, darunter maximal sechs Forschungspötte, wo fleißige Wissenschaftler bis zu 27 verschiedene Schiffstypen ersinnen.



Die frei dreh- und zoombare Kamera lässt sich auf einzelne Schiffe oder Gruppen richten

Ab durch den Hyperraum

Die finale Aufgabe vor dem Sprung in die zweite Mission besteht im Test des Hyperraumantriebs. Neben dem Mutterschiff verfügen nur große Modelle wie Kreuzer oder Träger über eigene Sprungtriebwerke, Jäger usw. müssen also vor weiten Reisen am Rockzipfel der Mama hängen. Das Andocken geschieht automatisch, ist aber zeitraubend – gottlob lässt sich die Prozedur auf Wunsch auch abkürzen. Nachdem das blaue Hyperraumtor durchflogen ist, folgt (wie nach jeder Mission) eine weitere Bleistift-Sequenz. Mit diesen Videos hätten sich die Entwickler wirklich mehr Mühe geben können, doch andererseits ist Homeworld nicht auf pompöse Cut-Scenes angewiesen, um den Spieler bei der Stange zu halten. Vielmehr wird die packende Storyline hier mal wirklich von den Einsätzen selbst getragen.
So verlässt man den Hyperraum zu Beginn der zweiten Mission an den Grenzen des heimatlichen Sonnensystems, denn ein Rendezvous mit dem Nachschubschiff „Khar-Selim" steht im Dienstplan. Am vereinbarten Treffpunkt ist aber niemand, erst eine eilig gestartete Sonde entdeckt schließlich das Wreck der Lieferanten. Darüber, was geschehen ist, lässt einen das Programm nicht lange im Unklaren: Eine Staffel unbekannter Jäger stürzt sich auf unser Mutterschiff! Es bleibt nur der Rückzug, um das Flottenkommando vor der drohenden Gefahr zu warnen.



Was anfangs kompliziert erscheint, erweist sich bald als sehr handlich: Der blaue Kreis bezeichnet den Bestimmungsort der Fregatte in Relation zur eingeblendeten (virtuellen) Ebene



Ein Träger beim Stapellauf: Kleinere Einheiten (Jäger etc.) können auch von ihm produziert werden, große nur im Mutterschiff



Ernteschiffe verarbeiten Asteroiden und Gase zu Rohmaterial für neue Einheiten



Der schmerzliche Verlust eines großen Potts geht immerhin mit spektakulären Explosionen einher



Ein Träger der Kushan (im Vordergrund) nimmt das nahezu wehrlose Taiidan-Mutterschiff unter Feuer

Der Vertragsbruch

Zu spät, denn im Heimatsektor erwarten den Spieler depressive Musikuntermalung und die bittere Erkenntnis, dass der Feind schneller war: Der Planet liegt in Schutt und Asche, die Raumstation ist nur mehr ein Trümmerfeld. Die Verwüstungen resultieren aus einer Strafaktion der Fremden, denen vor 5000 Jahren angeblich der Verzicht auf Hyperraumtechnologie vertraglich zugesagt wurde. Damit repräsentiert die Flotte nun die letzten Überreste der einst stolzen Zivilisation. Die Suche nach Higaara wird also zur Suche nach einer neuen Heimat – und Rachegelüste werden zur treibenden Kraft einer 16 Missionen währenden Odyssee.

Tatsächlich darf sich der Spieler zu Beginn aussuchen, welchem von zwei Völkern er dieses Schicksal angedeihen lassen möchte. Ob man mit den „Kushan" oder „Taiidan" startet, ist letztlich egal: Die Kampagne verläuft identisch, die Schiffe sind hier wie dort gleich kampfstark und tragen sogar dieselben Typenbezeichnungen. Die Unterschiede sind rein optischer Natur. Wer also auf eher irdisches Design steht, wird die Kushan-Raumer wählen, während die Taiidan-Technologie exotischer wirkt. Je nachdem, wie man sich entscheidet, übernimmt dann die andere Rasse den Part der Gegner. Weitere Aliens haben in jedem Fall Gastauftritte; etwa das friedliebende Handelsvolk der „Bentusi" oder die „Wächter des Gartens von Kadesh".

Zwei von einem Schlag

Die Flotten der Kushan und der Taiidan unterscheiden sich bloß optisch, Kampfkraft und Typenbezeichnung der Schiffe sind auf beiden Seiten gleich.

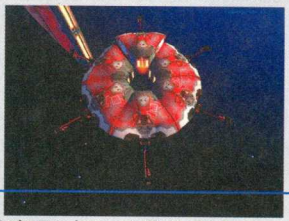
Kushan



Das Kushan-Mutterschiff steht stets aufrecht



Der Aufklärer könnte leicht irdischen Ursprungs sein



Sechs Forschungsschiffe der Kushan schließen sich zu einem Ring zusammen

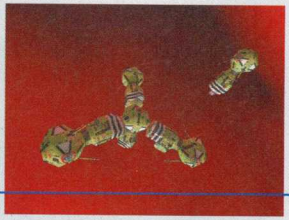
Taiidan



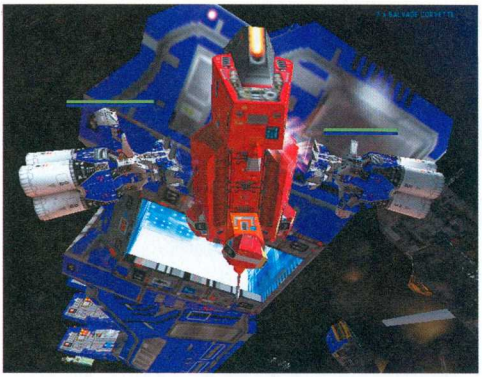
Das Mutterschiff der Taiidan legt sich flach



Hier wirkt der Aufklärer um einiges exotischer



Die Forschungsschiffe der Taiidan bilden eine schicke Sternformation



Bergungsfregatten können feindliche Schiffe zwecks Technologieklau abschleppen; für diese Kushan-Fregatte werden gleich zwei Schlepper benötigt



Die farbigen Abgasstrahlen hinter den Jägern erleichtern das Verfolgen der Flugbahn

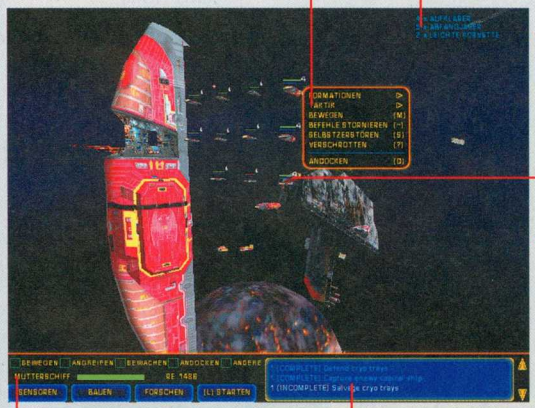
Taktik hoch 3D

Das hiesige Universum besteht nun keineswegs nur aus schwarzer Leere. Vielmehr trifft man auf Asteroidenfelder und bunte Sternennebel. Seinen unverwechselbaren Look verdankt Homeworld darüber hinaus den farbigen Abgasstrahlen kleinerer Schiffe, die auch dazu dienen, die Flugbahnen im Kampfgetümmel auf einen Blick verfolgen zu können. Sechs Formationen stehen zur Verfügung, die je nach Situation und schiffstypenweise gewählt werden wollen. So eignen sich „Wand" und „Kugel" am ehesten für Großraumer, während Jäger besser als „Klaue" oder in „Delta"-Formation antreten. Nicht minder wichtig ist die dreigradige Taktikeinstellung der Staffel. Auf der vorsichtigsten Stufe konzentriert man sich aufs Ausweichen, doch wer auf „aggressiv" schaltet, pumpt ohne Rücksicht auf Verluste sämtliche verfügbare Energie in die Waffen.

Außerdem zu beachten: Eine Ionen-Fregatte mag ein gefährlicher Gegner für ein Mutterschiff sein, einem Jägerangriff hat sie wenig entgegenzusetzen – wer schießt schon mit Kanonen auf einen Hornissenschwarm? Erfolgreiche Flottenkommandanten sorgen also immer für Geleitschutz und nutzen alle Möglichkeiten, die der dreidimensionale Raum bietet. Schließlich kann man sich hier nicht bloß von hinten, sondern erstmals auch von oben oder unten an sein Opfer anschleichen. Dazu passen auch die Soundeffekte, indem sie an Lautstärke gewinnen, je näher der Spieler ins Geschehen hineinzoomt. Und die Begleitmusik wechselt natürlich ebenfalls situationsbedingt.

Befehle werden via Kontexmenü (Rechtsklick auf markierte Einheit) oder per Tastaturkommando erteilt

Markierte Schiffe werden nach Typ sortiert angezeigt und können durch Linksklick ausgewählt werden



Die beiden Balken über den Einheiten zeigen den Grad der Beschädigung und den verbleibenden Treibstoffvorrat

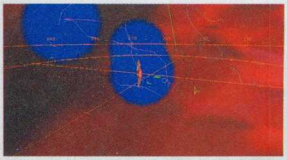
Angezeigt werden die momentane Tätigkeit der markierten Einheiten, der Zustand des Mutterschiffs und der Ressourcenvorrat; die Buttons darunter führen zu diversen Menüs für Bau, Forschung etc.

Das Menü bleibt wahlweise ständig eingeblendet oder poppt auf, wenn der Mauszeiger den unteren Bildschirmrand erreicht; rechts die Liste mit den noch ausstehenden Missionszielen

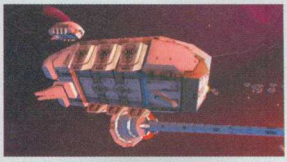
Bei-Spiel: Mission 7 Der Garten von Kadesh



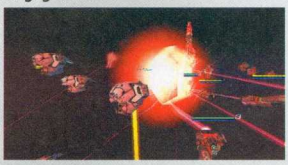
Die Bentusi haben vor diesem Nebel gewarnt: Niemand wäre je daraus zurückgekehrt...



Das hohe Energieniveau der hiesigen Ressourcen stört die Übertragung des sonst so nützlichen Sensorbildschirms



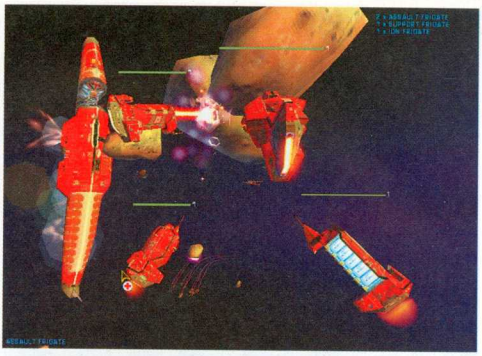
Plötzlich tauchen die Wächter des nebulösen „Gartens" auf; wir werden angegriffen!



Bis das Mutterschiff die Sprungtriebwerke aufgeladen hat, müssen die Jägerstaffeln die Gegner auf Distanz halten

Ein dunkles Omen

In Homeworld ist jede Mission entscheidend, da sämtliche Einheiten in die kommenden Einsätze mitgenommen werden. Kamikaze-Taktiken, die zu inakzeptablen Verlusten in den eigenen Reihen führen, verbieten sich somit von selbst. So motivierend dieses Konzept ist, es hat auch einen Pferdefuß. Wer mal festhängt, kann sich nämlich nie sicher sein: Stimmt meine Strategie nicht? Oder habe ich womöglich früher im Spiel Fehler gemacht, die zu nicht mehr revidierbaren Einbußen meiner Flotte führten? Das Problem kennen PC-Strategen etwa aus „Dark Omen". Dabei hätte man hier wie dort durch Informationen zwischen den Einsätzen („Sie haben überdurchschnittlich hohe Verluste erlitten. Wollen Sie die Mission noch mal spielen?") leicht Abhilfe schaffen können – schade, dass dies nicht bedacht wurde.
Von diesem Manko abgesehen ist die Einspielerkampagne aber über jeden Zweifel erhaben. Leider ist das Gameplay im Mehrspielermodus längst nicht so ideen- und abwechslungsreich: In den sechs Szenarien sollen zwei bis acht Teilnehmer stets eine komplette Flotte aufbauen, um sich damit immerhin variablen (mit/ohne Ressourcenmanagement etc.) Einsatzzielen wie der Zerstörung des gegnerischen Mutterschiffs oder dem Kapern eines feindlichen Großraumers zu widmen. Allianzen zwischen den Spielern sind möglich, die Stärke etwaiger Computergegner ist variabel. Doch kleine, überschaubare Szenarien wie Geleitschutzaufträge oder Ähnliches fehlen.





Solche Multiplayer-Schlachten sind auch via Internet auf Sierras WON-Server möglich

Abwechslungsreiches Missionsdesign: Die Flotte ist aus dem Hyperraum direkt in ein Asteroidenfeld gesprungen, jetzt gilt es Kollisionen zu verhindern

Zum guten Schluss

...bleibt noch anzumerken, dass Vorsicht beim Hochschrauben der Grafikdetails geboten ist: Solange nur das Mutterschiff und ein, zwei Jägerstaffeln über den Bildschirm gleiten, gibt es auch mit der Minimalkonfiguration keine Performance-Probleme. Doch sobald erst mal Raumschlachten mit über 100 Schiffen gleichzeitig toben, stellt sich durch heftiges Laserfeuer und die zahlreichen Explosionen schnell dezentes Ruckeln ein. Ein guter Tipp für derartige Situationen: Einfach aus dem Geschehen herauszoomen, dann läuft's wieder flüssig. Klar, dass ein 3D-Beschleuniger dringend zu empfehlen ist, aber auch Besitzer entsprechend starker Rechner (ab einem Celeron 400) können mit dem ansehnlichen Ergebnis im Softwaremodus glücklich werden.
Glücklich darf sich zu guter Letzt auch der Hersteller schätzen: Gleich eine neue Genrereferenz mit dem Erstling, das soll Relic erst mal jemand nachmachen! (mh)



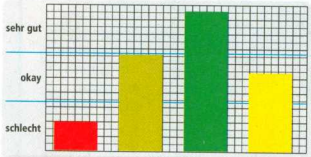
Ganz persönlich



Manfred

Beeindruckende Grafik und ein erfrischend neues Spielkonzept: Homeworld ist ein wahrer Erneuerer der Echtzeitstrategie! Dabei war ich zunächst schon skeptisch. Richtig dreidimensionale Schlachten wird es nicht ohne Grund keine geben, dachte ich – vermutlich wäre das Handling einfach zu kompliziert. Ein Irrtum, wie ich mir gerne habe beweisen lassen. Jetzt bin ich schon mal gespannt, wie Microsofts ähnlich gelagertes „Conquest" abschneidet, wo die Steuerung in der dritten Dimension vom Computer übernommen wird. Bis dahin gebührt Relic die Krone im Echtzeitgenre, zumal Westwood in seiner „Command & Conquer" Serie verbohrt an Bewährtem festhält. Erstaunlich, dass es eine kleine unbekannte Company braucht, um frischen Wind ins Genre zu bringen.

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, Standard-Details)



- P200 mit 32 MB RAM, ohne 3D-Beschl.
- P2/266 mit 64 MB RAM und 3D-Beschl.
- P2/400 mit 64 MB RAM und 3D-Beschl.
- Celeron 400 mit 64 MB RAM, ohne 3D-Beschl.

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



- 25 % Aufbau
- 75 % Taktik

Homeworld
(Relic/Sierra)

Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional

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

90%



Grafik	*89%*
Sound	*84%*
Steuerung	*84%*
Motivation	*93%*

Datenträger	1 CD, 92 bis 335 MB auf der HD
System	ab einem P200 MMX mit 32 MB RAM (besser P2/266 mit 64 MB RAM sowie 3D-Beschleuniger) und Win 95/98/NT
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, unterstützt 3D-Beschleunigerkarten via Direct3D und OpenGL
Sound	Sprache, Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus und Tastatur
Sprache	komplett deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	6 Szenarien für 2 bis 8 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.homeworld.net

Mit ForceFeedback in neue DIMENSIONEN!!

Die ersten Dual-Analog Game Pads für Windows® 95/98

3dfx

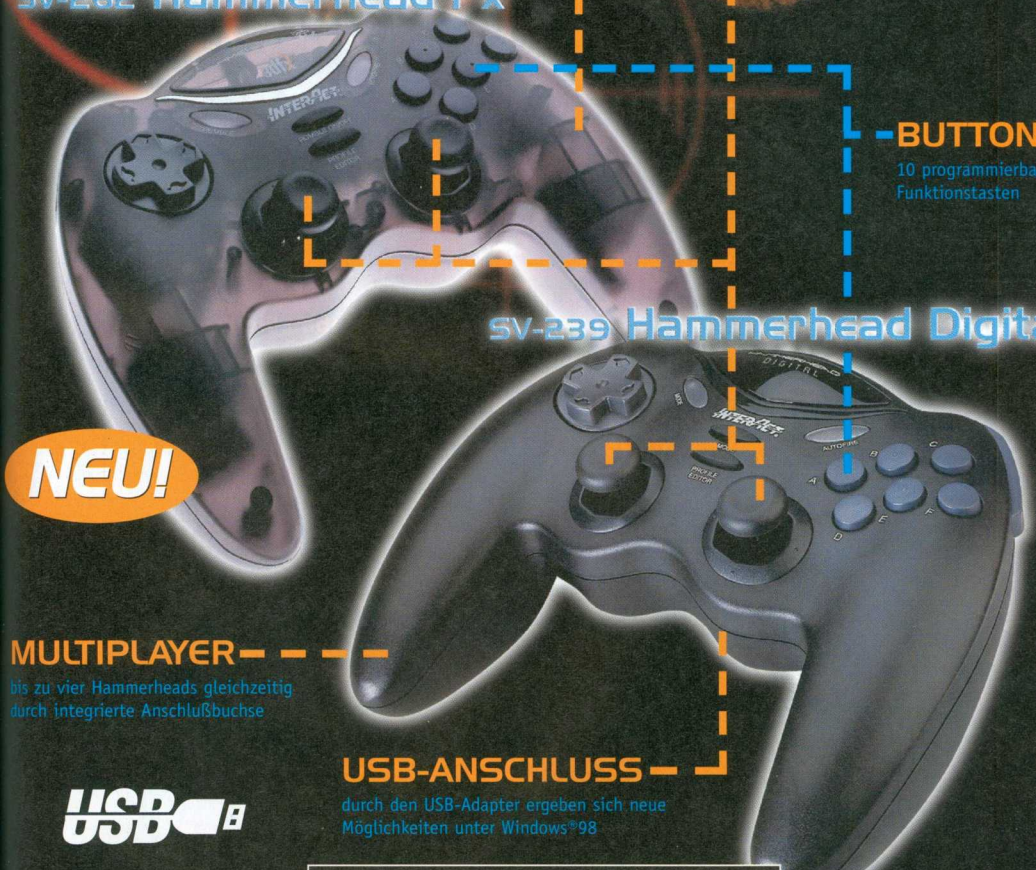
VIBRATIONS
Rumble Feedback für ultimative Spielnähe

KONTROLLE
Zwei analoge Daumensticks für völlige Bewegungsfreiheit in vier Achsen

SV-262 Hammerhead Fx

BUTTONS
10 programmierbare Funktionstasten

SV-239 Hammerhead Digital



NEU!

MULTIPLAYER
bis zu vier Hammerheads gleichzeitig durch integrierte Anschlußbuchse

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

USB

INTERACT®

Produktinfo 017

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

Psychotest: WELCHER STRATEGENTYP SIND SIE?

Ab in die Zukunft mit „Command & Conquer 3" und „Homeworld" oder zurück in die Geschichte mit „AoE 2"? Isografik oder 3D? Schneller Einstieg oder langfristige Komplexität? Damit die Wahl nicht zur Qual wird, haben wir einen Selbsttest für Sie ausgearbeitet: Fragen beantworten, Punkte zusammenzählen und richtige (Echtzeit-)Strategie finden!

1: Wieviel Muskelmasse hat Ihre Maushand?

- ☐ a) Es reicht, um die Tasten zu drücken
- ☐ b) Eine Bierdose zerquetsche ich mit links
- ☐ c) Ich bin durch die harte Quake-Schule gegangen!

2: Welche Figuren bauen Sie am liebsten aus LEGO-Steinen?

- ☐ a) Viele kleine Männchen und Häuser
- ☐ b) Roboter
- ☐ c) Raumschiffe
- ☐ d) Unförmige bunte Dinger

3: Was denken Sie über 3D-Grafik?

- ☐ a) Wer braucht die schon?
- ☐ b) Wenn sie schon mal da ist...
- ☐ c) Ich will nicht ohne leben!

4: Wenn Sie eine Fernsehserie aus dem Programm kippen dürften, welche wäre das?

- ☐ a) Gute Zeiten, schlechte Zeiten
- ☐ b) Xena
- ☐ c) Stargate

5: Sie haben zwei volle Bierkästen und 10 Chipstüten – woran denken Sie?

- ☐ a) An eine einsame Nacht mit meinem Videorekorder
- ☐ b) An meinen besten Freund, denn geteilter Spaß ist doppelter Spaß
- ☐ c) An rund 50 Telefonnummern: Party

6: Sind Sie in der Lage, einen Sack Flöhe zu hüten?

- ☐ a) Ja
- ☐ b) Nein
- ☐ c) Wo ist das Insektenspray?

7: Nach welchem Motto leben Sie?

- ☐ a) Trau, schau wem!
- ☐ b) Probieren geht über Studieren!
- ☐ c) No risk, no fun!

8: Wie legen Sie Ihr Geld an?

- ☐ a) Aktien
- ☐ b) Bundesschatzbriefe
- ☐ c) Schnelle und teure Autos

9: Wie planen Sie Ihren Urlaub?

- ☐ a) Ich fahre spontan nach Kompass und Karte
- ☐ b) Ich vertraue mich einem Routenplaner an
- ☐ c) Ich lasse meine(n) Frau/Mann fahren

10: Woher haben Sie Ihren Computer?

- ☐ a) Alles von Aldi
- ☐ b) Komplettsystem aus dem Fachhandel mit selbst ausgewählten Komponenten
- ☐ c) Alles in harter Heimarbeit selbst zusammengeschraubt

Optionale Bonusfrage:

Wieviel Geld planen Sie heute für Strategiespiele zu verpulvern?

- ☐ a) Gar nichts
- ☐ b) Einen Blauen
- ☐ c) Ich habe eine Kreditkarte mit unbegrenzter Deckung

DIE WERTUNGSTABELLE

Nach dem folgenden Schlüssel erhalten Sie für Ihre Antworten unterschiedlich viele Punkte. Einfach zusammenzählen und auf der nächsten Seite nachgucken, zu welchem Spielertyp Sie gehören.

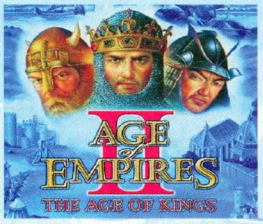
Frage											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bonus
Antwort											
a	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	-30
b	1	2	2	3	1	3	1	1	3	1	0
c	3	3	3	1	3	2	3	2	2	3	+30
d	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-

DIE AUFLÖSUNG

Weniger als 9 Punkte

Also entweder können Sie sich ohnehin kein Game leisten, haben gerade einen CD-Brenner angeschafft oder mögen Strategiespiele generell nicht. Wozu haben Sie überhaupt bei diesem Test mitgemacht, hä?

9 bis 16 Punkte



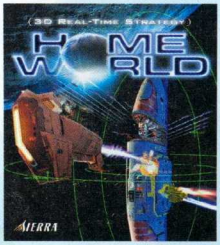
Sie wollen langsam aufbauen und schnell kämpfen, Sie brauchen Untertanen, aber nicht unbedingt 3D-Grafik. Kurzum, Sie sind der Typ für **Age of Empires 2**! Das mittelalterliche Szenario mit feinem Multiplayer-Modus dürfte Sie monatelang in Schach halten.

17 bis 20 Punkte



Sie wollen, was alle wollen: Viel Spiel, aber wenig Arbeit – und am besten einen großen Namen, damit möglichst wenig schiefgehen kann. Vermutlich werden Sie sich also längst **Command & Conquer 3** zugelegt haben - falls nicht, sollten Sie dies schleunigst nachholen. Und sobald Sie damit fertig sind, bietet sich wohl **Earth 2150** (unsere aktuelle Abo-Werbeprämie) an, wo Sie dieselben Qualitäten in echtem 3D erwarten dürfen.

21 bis 30 Punkte

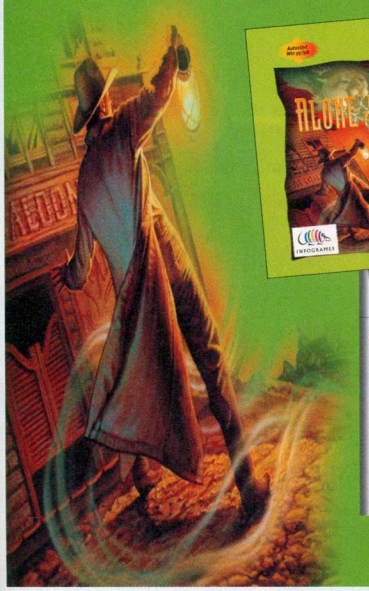


Sciencefiction soll es sein, schicke 3D-Grafik und am besten noch ein ausgeklügelter Multiplayer-Modus – für gesellige Futuristen wie Sie kommt nur **Homeworld** in Frage!

Über 31 Punkte

Millionäre wie Sie sollten sich alle neuen Top-Spiele zulegen! Und wer die komplexesten Programme mal eben in der Mittagspause durchzockt, darf damit rechnen, dass ihm die Industrie ein Denkmal setzt. Falls nicht, kaufen Sie sich eben selbst eins (pk/mz/rl)

Prickelnde Spannung
– nichts für schwache Nerven



GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®



NEU

Alone in the Dark 3
Der Medizinmann der Navajos hatte recht: Emily Hartwood schwebte in Lebensgefahr. Edward Carnby erhob die Augen. Der Adler schien den Mond zu streifen. Ein Klicken...Jemand lud eine Winchester... Carnby schnellte vorwärts. Ein greller Schrei zerriß die Nacht... Langsam taumelte er in die Finsternis... Allein!
EVP 12,95 DM

NEU



Darkseed II
Ein Psychothriller-Adventure mit atemberaubenden Filmsequenzen. Dieser Alptraum läßt Sie nicht mehr los! Die Situation ist zum Verzweifeln...
EVP 12,95 DM

NEU



Little Big Adventure
Als Twinsen, Prophet und Retter, gehen Sie auf eine Reise voller beeindruckender Erlebnisse. Erforschen Sie in zwölf umfangreichen Kapiteln zwei riesige Hemisphären mit 40 Welten und lassen Sie sich von diesem Adventure der besonderen Art verzaubern!
EVP 12,95 DM

NEU



Tunnel B 1
Starten Sie mit Ihrem Spezialgleiter in eine nervenaufreibende Mission durch das unterirdische Tunnelsystem. Spüren Sie den Feind auf und stellen Sie ihn. Mit einer schier unglaublichen Geschwindigkeit durchqueren Sie die Unterwelt, um den Gegner für immer zu vernichten.
EVP 12,95 DM

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

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


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 MEISTERSCHAFT
IKARION
Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20
52064 Aachen
Tel: 0241- 470150,
Fax: 0241- 4701525
E-Mail: info@HattrickWins.de
www.HattrickWins.de
AUFSTELLUNG
TRAINER
SYSTEM
LIBERO
DEFENSIV


HATTRICK!
WINS
präsentiert von:
Sport Bild
IKARION
FANCLUB POWER '99 grüßt den neuen Meister
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...
FÜR MICH SAH DAS NACH ABSEITS AUS...
ABER ER HAT NICHT GEPFIFFEN...
Produktinfo 006
Im Vertrieb über
DTP Neue Medien Tel: 040-66901020
IST ENTSCHIEDEN
Sport Bild
Offensiv gespielt – hoch gewonnen!
4:0 Heimsieg gegen Frankfu
INFO
TRIBÜNE
FLUTLICHT

Civilization II TEST OF TIME™

Keine Drei hinter dem Namen, statt dessen ein Untertitel – das ist ein schlechtes Zeichen: Microprose hat Sid Meiers Aufbauklassiker aus dem Jahr 1996 ein Remake ohne nennenswerte Neuerungen spendiert.

Vor allem musste man auf den Stardesigner verzichten, der zwischenzeitlich mit „Alpha Centauri" seinen eigenen Civ-Nachfolger inszeniert hat. Außerdem hat Activision Rechte am Namen, wo kürzlich „Civilization: Call to Power" erschienen ist. Ein gänzlich unzivilisiertes Lizenzchaos…

Okay, die Neuerungen sind rasch aufgezählt. So können bei der Installation Animationen für die altmodischen Draufsichtlandschaften gewählt werden. Auch die Menüs sind keine Augenweide, bildschirmfüllende Grafiken (etwa beim Errichten eines Weltwunders) fehlen völlig. In seltenen Fällen gibt es dafür Rendervideos sowie viel bewährtes Gameplay. Wieder gilt es Runde um Runde Städte zu gründen, Technologien zu erforschen, Bündnisse zu schließen oder Kriege zu führen. Immerhin schließt Test of Time dabei inhaltlich an den Quasi-Vorgänger an: „Civilization 2" endete ja mit dem Aufbruch des eigenen Volkes zu den Sternen, hier darf auf fernen Planeten weitergewirtschaftet werden – bei gleichzeitiger Betreuung der Erde.

Ohne Sid kein Hit

Neben der Möglichkeit bis zu vier Welten zu verwalten, sorgen ein Fantasy-, ein SF- und das um Quests angereicherte Midgard-Szenario für Abwechslung. Die Steuerung via Maus und Tastatur klappt allenthalben ordentlich, die 13 Musikstücke kommen direkt von CD und mit den laschen Soundeffekten kann man leben. Dennoch: Die altbackene Präsentation dürfte kaum neue Fans begeistern, während Civ-Veteranen nur eine Zusatz-CD zum Vollpreis kriegen. (mh)



Die wenigen Rendervideos (hier aus der Fantasy-Welt) füllen noch nicht einmal den ganzen Bildschirm



Neben dem Szenario aus „Civilization 2" gibt es eine SF- (links) und zwei Fantasy-Welten (rechts) zu zivilisieren



Größe und Position der Fenster sind variabel

Civilization zweieinhalb



Sid Meiers „Civilization 2" (PCJ 4/96, 88%, Hit) endete mit dem Aufbruch zu den Sternen



Heuer gab der Altmeister bei seiner neuen Company Firaxis „Alpha Centauri" zur Besiedlung frei: Das inoffizielle Civ-Sequel erhielt 85 Prozent nebst Hit in PCJ 3/99



Dank Lizenzerwerb konnte Activision in „Civilization: Call to Power" (PCJ 5/99, 85%, Hit) erst kürzlich einen Spielrahmen von 4000 vor bis 3000 nach Christi Geburt bieten

Civilization 2: Test of Time
(Microprose)

Dezent erweitertes Remake des Aufbauklassikers

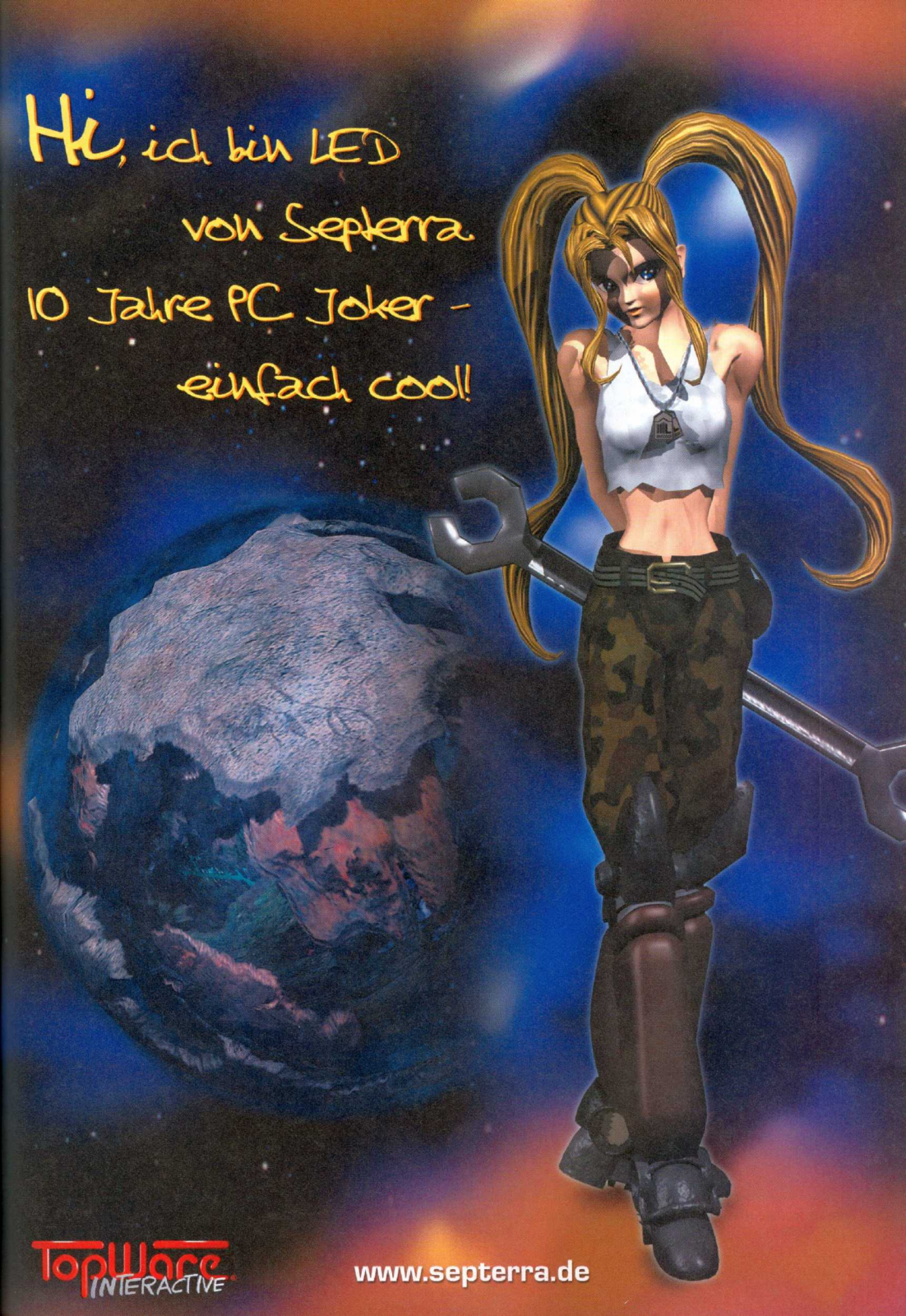
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	6 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

76%



Grafik	55%
Sound	63%
Steuerung	77%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 60 bis 220 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel (läuft am Desktop)
Sound	13 anwählbare Audiotracks von CD, Soundeffekte
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 7 Spieler an einem Rechner, im LAN, via Internet oder (Null-)Modem
Online-Info	www.microprose.de


Hi, ich bin LED
von Septerra.
10 Jahre PC Joker -
einfach cool!
TopWare INTERACTIVE
www.septerra.de

PANZER GENERAL IV
WESTERN ASSAULT

Die SSI-Generäle sind für Rundenstrategen seit jeher das, was „Command & Conquer" für Echtzeitfans ist: das Höchste. Auf 3D-Darstellung hat die klassische Serie bislang verzichtet, doch mittlerweile meint man auch im Zweiten Weltkrieg nicht mehr ohne auszukommen...



Flammen verheißen nichts Gutes, derart angeschlagene Einheiten sollten schleunigst instand gesetzt werden



Nach jeder erfolgreichen Mission hagelt es Auszeichnungen



Seine Hexfeld-Herkunft offenbart der 3D-General nur noch während der Aktionen des Spielers

EINE NEUE DIMENSION

...für Hexfeld-Strategie eröffnet sich auf Basis der Engine des ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten „Prince of Persia 3D". Also keine simplen Draufsichtfronten mehr, statt dessen marschieren über 200 verschiedene Polygoneinheiten im per Maus oder Tastatur stufenlos zoom- und drehbaren 3D-Terrain auf – die guten alten Sechsecke sind nur noch während der Aktionen des Spielers zu sehen.

Mag die neue Darstellungsform auch noch nicht ganz ausgereift sein, bei schmissiger Marschmusik und ordentlichen Soundeffekten gibt es ebenso feine wie sinnige Animationen zu bestaunen. So werden durch Beschuss erzielte Schäden von 25 bis 50 Prozent durch hellgraue Rauchwölkchen visualisiert. Bei Treffern bis zu 75 Prozent geht der Waber in Dunkelgrau über, danach zeigt zusätzlicher Flammenschlag, dass es für die betroffene Einheit nun richtig brenzlig wird. All dies will mit tüchtig Rechenleistung und einer 3D-Beschleunigerkarte mit zumindest 8 MB RAM erkauft sein. Das gilt selbst dann, wenn man auf die Animationen verzichtet und die Polygonzahl zu Gunsten weicheren Kartenscrollings herunterschraubt.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Neben dem Tutorial warten satte acht Kampagnen auf Hobby-Heerführer. Vier davon erstrecken sich über 16 bis 19 Missionen, die übrigen kommen mit drei bis sieben aus. Darüber hinaus dürfen sich Solisten oder bis zu vier Multiplayer an je 20 Einzelszenarien versuchen. Auf deutscher, britischer, amerikanischer oder französischer Seite wird in Europa, Nordafrika und (historisch nicht ganz korrekt, aber serienmäßig fast schon traditionell) Nordamerika gekämpft. Der anhand vieler Faktoren wieder großzügig anpassbare Schwierigkeitsgrad lässt dabei einerseits Rekruten eine faire Chance und stellt andererseits Veteranen vor echte Herausforderungen.

Nach dem unvermeidlichen Missionsbriefing präsentiert sich die Rekrutierung der Truppen in neuem Gewand: In einem 3D-Camp wählt man zunächst einen der verfügbaren Kommandeure und ordnet ihm dann eine Einheit zu. Dabei ist zu beachten, dass der Offizier auf die betreffende Truppengattung (Infanterie, Artillerie, Panzer, Panzerabwehr, Aufklärung, Bomber, Jäger und Luftabwehr) spezialisiert ist. Andernfalls erhält er keine neuen Spezialfähigkeiten wie z.B. größere Reichweite oder Durchschlagskraft, kann vorhandene nicht nutzen und keine der Veteranenbefehle erteilen. Neben den allgemeinen Anweisungen für Nachschub, Instandsetzung usw. verfügt jeder Anführer nämlich über bis zu zehn einheitenspezifische Sonderkommandos. So erhöht etwa „Patrouillieren" die Spähweite der Aufklärer.



Im neuen 3D-Hauptquartier ordnet man Offizieren die passenden Truppengattungen (in den Slots am unteren Bildschirmrand) zu

DIE TAKTIK ENTSCHEIDET

Die erwähnten Spezialbefehle kosten den Kommandanten allerdings je einen seiner Aktionspunkte, deren Zahl durch Beförderungen steigt. Je höher der Level des Leitwolfs ist, desto mehr der verfügbaren Slots für das Zusammenstellen der Einheiten benötigt er. Dafür lassen sich neuerdings mehrere Aktionen pro Runde ausführen. Durfte man bislang mit den Truppenteilen nacheinander nur einmal ziehen und anschließend schießen, mögen die Punkte nun in beliebiger Reihenfolge verbraten werden. So kann man beispielsweise bis zu sechs Schüsse nacheinander abgeben, wobei der angerichtete Schaden aber von Mal zu Mal abnimmt.
Reichlich Raum für raffinierte Taktiken bieten auch die Feuerlinien auf den 3D-Schlachtfeldern, das Absetzen von Fallschirmjägern, der Lufttransport von Einheiten zu frisch eroberten Flugplätzen, automatisches Unterstützungsfeuer der Artillerie sowie etliche Elemente mehr. Dass das Gameplay trotz aller Komplexität nie aus dem Ruder läuft, ist dem überarbeiteten und sehr praktikablen Benutzerinterface mit omnipräsenter Online-Hilfe zu verdanken. Anders gesagt: Der neueste General ist mal wieder der beste General! (st)



Die Unterschiede zwischen niedrigster (links) und höchster (rechts) Zoomstufe sind nicht gravierend



Einsatzplanung auf der strategischen Karte: Die primären Missionsziele sind gelb umrandet

Ganz persönlich

...benötige ich für meine Feldzüge eigentlich keine 3D-Uniform; mir haben bereits die ersten Games der Five-Star-Serie viel Spaß gemacht. Und an deren Gameplay mit den motivierenden Rollenspielelementen mochte der aktuelle General nicht wirklich rütteln – die Neuheiten gibt's quasi als Dreingabe. Sollte die renovierte Grafik also auch nicht nach jedermanns Geschmack sein (Chef Michael z. B. findet sie grottenhässlich!), auf alle Fälle steht das 3D diesmal nicht bloß auf der Packung.



Steffen



Panzer General 4
(SSI/Mindscape)

Klassische Rundenstrategie jetzt im 3D-Look

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

85%



Grafik	*69%*
Sound	*74%*
Steuerung	*84%*
Motivation	*87%*

Datenträger	1 CD, 210 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 64 MB RAM und Win 95/98, läuft nicht unter Windows NT
Grafik	800 x 600 Pixel, Direct3D-Grafikkarte mit 8 MB RAM wird benötigt
Sound	Lautstärke von Musik und Soundeffekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	20 Szenarien für bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.panzergeneral3.com

Ich hasse Schwarzfahrer!*



Spielspass Pur!
Die Macher des erfolgreichen Strategiespiels „Der Industriegigant" bringen Ihnen jetzt eine neue hochkarätige Management-Simulation!



Wer kennt das nicht:
Stunden im Stau.
Unmäßig teure Fahrkarten.
Züge ohne Anschluß.
Überfüllte, stickige Busse.
Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr ein Alptraum!



Beweisen Sie in „Der Verkehrsgigant" daß Sie's besser können:
Gebieten Sie über eine Flotte an Bus- und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrsunternehmen in den siebten Profithimmel und sorgen Sie für zufriedene Fahrgäste.

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

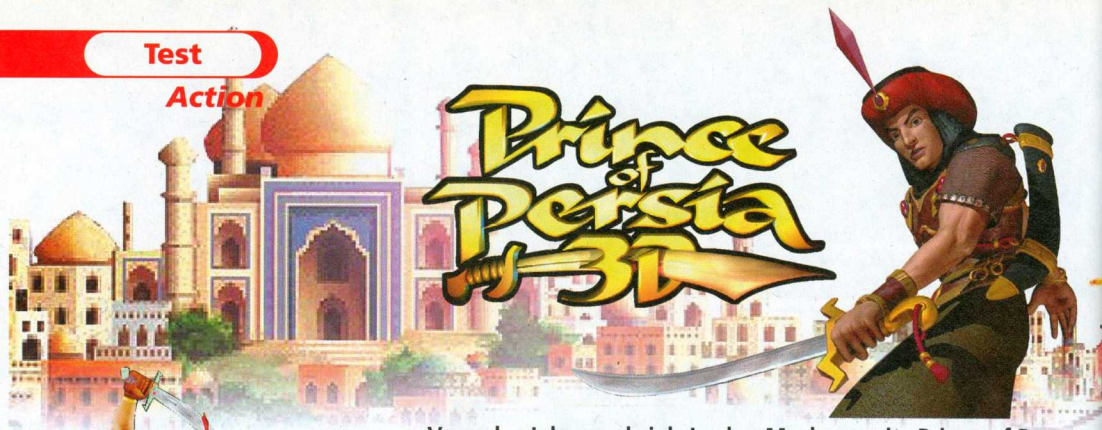
Exklusivvertrieb Schweiz
http://www.gamescity-online.ch

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

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


DER VERKEHRS GIGANT
12 AIRPORT
4
JoWooD
Productions
www.jowood.com
www.verkehrsgigant.com
Designed by: Das Trickwerk • www.dastrickwerk.com
Produktinfo 004

Prince of Persia 3D



Vor zehn Jahren schrieb Jordan Mechner mit „Prince of Persia" Softwaregeschichte, 1993 bescherte er dem PC ein weiteres Animationswunder. Jetzt springt sein Orientale in die dritte Dimension – und landet knapp hinter Lara & Co.

Das zweiminütige Renderintro zeigt das ganze Elend eines Thronfolgers: Während einer Feier lässt der Bruder des Sultans den Herrscher samt Prinzessin auf seine Bergfestung entführen und kerkert unseren sprungstarken Blaublüter im Palast ein. Die 15 Abschnitte lange Prinzenrolle bringt es daher mit sich zunächst auszubrechen, um dann die Braut und das gesamte Königreich zu retten.



Intro-Intrige: Der gerenderte Schwerttanz der orientalischen Schönheit nimmt für einige Gäste ein blutiges Ende



Die Waffen eines Prinzen: Schwert, Kampfstab, Doppelklingen und ein Bogen für sechs Pfeilarten



Croft'sche Ansichten: Das Spiel lässt sich aus der Verfolgerperspektive sowie vier weiteren Blickwinkeln betrachten

Des Prinzen neue Kleider

Den beiden Vorgängern genügte noch bildweise umschaltende 2D-Grafik zum Ruhm, heute ist so natürlich kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Also hat man Persiens Prinzen in schicke Polygonklamotten gesteckt und präsentiert ihn dem Spieler aus einer schwenkbaren Verfolgerkamera à la „Tomb Raider". Weitere Ähnlichkeiten zum Eidos-Adel finden sich bei der Steuerung: Rund zehn Tasten sind mit Funktionen für Gehen, Laufen, Kriechen sowie Sprünge in alle vier Windrichtungen belegt, zusätzlich kann der agile Held schwimmen, tauchen, Mauern erklimmen, an Vorsprüngen hangeln und wie Tarzan von Seil zu Seil schwingen. Auch das Umlegen von Schaltern oder das Verschieben von Kisten gehört zu seinem wieder einmal sehr sehenswerten Bewegungsrepertoire.
Nicht zu vergessen die Kriegskunst: 30 Gegner wie Palastwachen, Meuchelmörder oder Monster verlangen nach individueller Behandlung mit einer der vier sammelbaren Waffen. Ein Schwert wandert zuerst ins Inventar, bald folgen Kampfstab, Doppelklingen und der Langbogen. Für die Distanzwaffe gibt es sechs Pfeilarten, wobei insbesondere die magischen Geschosse gute Dienste leisten. Mit zuvor in Schreinen verzauberten Pfeilen kann man nämlich Eis schmelzen, Wespenschwärme herbeirufen oder sogar mal kurz den Getroffenen steuern – vorzugsweise in den nächstgelegenen Abgrund. Im Nahkampf schwingt die Kamera automatisch zur Seite, was eine bessere Übersicht für die drei Angriffstechniken oder beim Parieren von Schwertattacken verspricht. Im Idealfall wird den Kontrahenten dann mit einem Finishing-Move recht brutal der Garaus gemacht, im schlechtesten Fall ruckelt das Spiel während des Kampfes aber ganz gewaltig.

Bagdad sehen und sterben

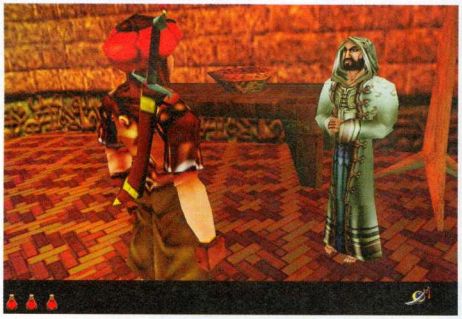
Kritisiert wurde der alte PC-Perser für mangelnden Weitblick, heute kann ein großer Teil der vielen Fallen im Terrain rechtzeitig entdeckt werden. Freilich kosten unvermutet hervorschnellende Pfeile oder Klingen, bröckelnde Untergründe und bewegliche Wände immer noch häufig das einzige Heldenleben. Man sollte also fleißig Spielstände anlegen und sich nach Zaubertränken umsehen. Unter den fünf Marken finden sich Energiedrinks, Kampfstärkungen und ein Verwandlungsschluck, um unbemerkt an Feinden vorbeischleichen zu können. Mit weiteren Fundstücken wie einem Armreif lassen sich Türen öffnen oder uralte Mechanismen in Gang setzen, der Knobelfaktor beschränkt sich ansonsten auf gängige Schalterpuzzles à la Lara Croft.

Tiefgründig ist dieses Spiel somit kaum, schön aber durchaus: In sieben Grafikwelten zieren Ornamente die Wände, wabert Nebel durch düstere Häfen oder trifft man auf ein exotisches Luftschiff aus schmalen Balken und Seilen. Alles ist sehr stimmungsvoll ausgeleuchtet und mit abschaltbaren Musikstücken unterlegt. Auch die Umgebungsgeräusche gefallen und während kurzer Cut-Scenes gibt es eingedeutschte Sprachsamples zu hören.





Die sieben Grafikwelten bieten in 15 Levels viel orientalisches Flair, aber kaum grafische Innovationen



Plötzliche Kameraschwenks und kurze Cut-Scenes aus der Spiel-Engine liefern Hinweise auf den weiteren Verlauf des Actionabenteuers

Alter Plattform-Adel

Anno 1989 machte **Prince of Persia** wegen seiner schicken Animationen trotz weniger Farben und Monosound Furore, vier Jahre später bekam es der sprungstarke Orientale bei aufgebohrter Präsentation mit **The Shadow and the Flame** zu tun. Von Teil zwei der Plattform-Saga wartet unter der Internetadresse www.pop3d.com eine 1,1 MB große Demo auf den Download.





Den beiden Vorgängern genügte VGA-Grafik zum Erfolg, Teil zwei (rechts) war aber bereits wesentlich bunter

Prinz oder König?

Unter dem Strich ist Prince of Persia 3D ein solides Actionabenteuer, jedoch weit entfernt von der technischen Innovationskraft der beiden Vorgänger. Wer es genießen will, sollte zweierlei mitbringen: Begeisterung für Spiele wie „Tomb Raider" und Erfahrung im Genre. Der ziemlich herbe Schwierigkeitsgrad dürfte Gelegenheitsprinzen selbst auf der leichtesten der drei Stufen schnell den Spaß am Orienttrip verleiden. (rf)



Brust raus, Rübe runter: Das Spiel bietet zahllose Gelegenheiten geköpft, zerhackt, durchbohrt oder zerschmettert zu werden

Pro & Kontra

*** sehenswerte Animationen**
*** komplexe Kämpfe**

*** konventionelles Gameplay**
*** unfair platzierte Fallen**

Prince of Persia 3D
(Red Orb/Mindscape)

Zeitgemäße 3D-Fortsetzung der Plattform-Klassiker

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

80%



Grafik	*79%*
Sound	*79%*
Steuerung	*72%*
Motivation	*83%*

Datenträger	2 CDs, 393 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, unterstützt Grafikbeschleuniger über Direct3D, Open GL und Glide
Sound	Stereoeffekte und Musikbegleitung getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.pop3d.com

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER 2

Auf der Playstation hat dieses 3D-Actionadventure schon manchen Verkaufs- und Wertungsrekord gebrochen, dort galt bereits der Vorgänger als Hit. Also wieder eine typische Umsetzung oder konnte Eidos diesmal den Erfolg mitkonvertieren?

Anno '97 bot „Legacy of Kain" noch Iso-Vampirismus, hier geht es 3D-Blutsaugern an den Kragen: Held Raziel war einst selbst ein untoter Jünger Kains, wurde aber quasi exkommuniziert – er wollte unbedingt noch vor dem Meister Flügel haben. Jetzt fliegt er seinen ehemaligen Kumpels wortwörtlich um die Ohren… Auf seinem Rachefeldzug prügelt Raziel 22 Gegnertypen buchstäblich die Seele aus dem Leib, um damit die eigene Lebensenergie zu stärken. Nur bei voller Aufladung kann er nämlich an bestimmten Stellen von der spirituellen in die materielle Existenz wechseln. Und Geister tun sich nun mal schwer mit dem Öffnen von Türen oder dem Manipulieren von Gegenständen. Den Übergang zwischen dem düster verzerrten Jenseits und dem farbenfrohen Diesseits visualisiert ein hübscher Morph, weitere (Licht-)Effekte finden sich in beiden Sphären.

Im Schatten von Shadowman

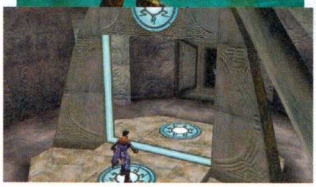
Besser als die Grafik selbst gefällt ihr Tempo auch ohne 3D-Turbo, bestehen Levels und Gegner doch aus relativ wenigen, dafür geschickt texturierten Polygonen. An die konsolentypische Steuerung via Pad oder Tastatur müssen sich PC-Abenteurer allerdings erst gewöhnen – wobei sich die automatische Ausrichtung der Spielfigur zum Gegner hin als hilfreich erweist. Die Musik erweist sich als düster und wenig mitreißend, die Sprachausgabe als Deutsch und das gesamte Spiel als schwächere Alternative zu „Shadowman". (mh)



Abgesaugte Feind-Seelen kommen dem eigenen Energievorrat (Anzeige rechts unten) zugute

Herumliegende Steine oder diese zuvor von der Wand gerissene Lanze dienen als Waffen





Durch solche Dimensionstore wechselt Raziel zwischen den Locations

Legacy of Kain: Soul Reaver
(Crystal Dynamics/Eidos)

3D-Vampirismus für Actionabenteuer

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

77%



Grafik	79%
Sound	73%
Steuerung	74%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 146 oder 391 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit oder einem P266 MMX ohne 3D-Beschleuniger, 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Musik, Effekte und Sprache getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.eidos.de

Ganz persönlich

Typische Konsolenkost: Die Maus wird erst gar nicht abgefragt, Tastatur oder Pad müssen genügen. Und obwohl man jederzeit einen Spielstand anlegen darf, landet man nach dem Laden immer am Levelanfang – nur durch Dimensionstore sind entfernte Bereiche zu erreichen. Um den Wechsel zwischen zwei Dimensionen ranken sich dann auch viele der Rätsel; nicht die einzige Parallele zu Acclaims „Shadowman". Und der wurde als PC-Produkt entwickelt, ist also der ausgereiftere 3D-Schocker.



Manfred


10 Jahre
PC Joker
MAGIC BYTES
TM
Der N.I.C.E.2 Mechaniker "Eddi Kasulke",
"Billy" mit dem Presslufthammer,
Rodrigo" der Held aus Rent a Hero,
Pascal der flotte Feger aus BIING! 2
und das gesamte Magic Bytes Team
GRATULIEREN



Vor genau einem Jahr hat Bestsellerautor Tom Clancy die realistische SWAT-Sim „Rainbow Six" zusammen mit dem gleichnamigen Roman veröffentlicht, jetzt hat seine Programmiertruppe Red Storm wieder zugeschlagen: Das Sequel ist auch ohne Buch ein Hit!

Wieder leitet der Spieler eine Anti-Terror-Einheit bei internationalen Aufgaben: Geiseln müssen befreit, gekaperte Flugzeuge zurückerobert oder abgeschossene Kampfpiloten aus dem Kosowo geholt werden. Insgesamt umfasst die Kampagne 18 Missionen, weitere lassen sich per integriertem Editor über eine Mischung aus vorgegebenen und individuellen Elementen selbst erstellen. Und ehe man sich in einem von drei Schwierigkeitsgraden (bereits der einfachste ist nix für Weicheier!) daran macht rund um den Globus die Kastanien aus dem Feuer zu holen, kann der Umgang mit Steuerung und Ausrüstung noch in satten 21 Trainingseinsätzen geübt werden.

Das Briefing

ist quasi das Fundament jeder Einsatzplanung. Hier erhält man die neuesten Lageberichte aus verschiedensten Quellen wie etwa dem Geheimdienst oder der örtlichen Polizei. Daraus ergibt sich die Zusammenstellung des Teams: Welche der 23 verfügbaren Frauen und Männer sind aufgrund ihres Werdegangs und ihrer Fähigkeiten am besten für die bevorstehende Aufgabe geeignet? Maximal acht Köpfe dürfen ausgewählt und in bis zu vier (farbig markierte) Trupps eingeteilt werden.
Anschließend geht es in die Waffenkammer, die immerhin zehn Schießprügel mehr als im Vorgänger offeriert. Unter den 27 Totmachern, von der einfachen MP über schallgedämpfte Wummen bis zu Schnellfeuer- und Scharfschützengewehren, hat man freie Wahl, zudem können pro Teammitglied noch zwei von zehn Ausrüstungsgegenständen (Sprengladung, Fernglas, Lauschmikro usw.) in die Tasche gepackt werden. Letztere befindet sich an 49 verschiedenen Outfits, die Tarnung ist somit in jedem Gelände gewährleistet. Ein Plus an Panzerung geht dabei natürlich zu Lasten der (Marsch-)Geschwindigkeit. Wer meint eine optimale Konfiguration gefunden zu haben, kann sie auch für spätere Einsätze abspeichern.



Das Team: Aus 23 Kandidaten müssen pro Einsatz bis zu acht richtige gewählt werden

Die Planung

...selbst erfolgt erneut auf einem dreh-, zoom- und scrollbaren Übersichtsplan des Einsatzgebietes. Hier lässt sich die Vorgehensweise über Waypoints sozusagen punktgenau vorprogrammieren: welches Team in welcher Geschwindigkeit zur nächsten Deckung vorrückt, welcher Schütze welches Ziel unter Feuer nimmt, wer das Gebiet sichert, die Vorhut eskortiert, die Geiseln beschützt und immer so weiter. Da die Programmierer weiter am Handling gefeilt haben, geht alles nun wirklich kinderleicht von der Hand bzw. Maus – sogar die originalen Objekte und Wände des Einsatzszenarios können zwecks akkurater Planung eingeblendet werden. Wenn in der Praxis dennoch häufig manches anders als vorgesehen läuft, dann weil lückenhafte Berichte und überraschende Ereignisse für Spannung sorgen.

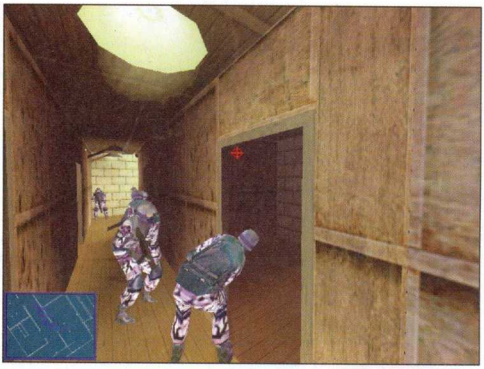


Um eine bessere Position zum Ziel zu haben, setzen sich Scharfschützen auch mal auf den Boden

Der Einsatz

...ist wahlweise aus der Egoperspektive oder einer von zwei 3D-Außenansichten zu sehen. Um sich selbst ins (in der Planungs-

phase weitgehend vorbestimmte) Geschehen einzuschalten genügt ein Knopfdruck, schon gehorcht der jeweilige Gruppenführer den Spielerkommandos – Nachhut und andere Trupps können über Tastenbefehle zum Anhalten oder Vorrücken animiert werden. Dabei profitiert das Gameplay unübersehbar von der gegenüber Teil eins verbesserten KI: Vorbei die Zeiten, als sich die Jungs in engen Gängen gegenseitig behinderten, hier bleibt auch keiner mehr an Objekten im Terrain hängen. Während der Einsätze wird tief in die Trickkiste der SWAT-Kommandos gegriffen. So setzt man den Gegner beispielsweise mit einer geworfenen Blendgranate kurzzeitig außer Gefecht, schützt sich mit Schalldämpfern vor Entdeckung oder ortet per Mikro die Anzahl der Personen in einem geschlossenen Raum. Sollte das Missionsziel dennoch verfehlt werden, muss man den Auftrag eben wiederholen, ehe es zum nächsten Krisenherd geht. Verletzte Teammitglieder melden sich in diesem Fall zwar eventuell erneut zum Dienst, Verstorbene bleiben allerdings tot. Die Option den Kampfverlauf zwecks nachträglicher Analyse aus mehreren Blickwinkeln abzuspeichern, ist also gerade bei späteren Einsätzen mehr als nur ein nettes Gimmick.



Wer zuerst einen vorsichtigen Blick um die Ecke riskiert, kann es oftmals vermeiden dem Feind direkt in die Schussbahn zu laufen

Die Präsentation

...ist besonders für Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte sehenswert, auch wenn die Polygongrafik nicht ganz das Niveau aktueller Egoshooter erreicht. Den Entwicklern ging Realismus einfach über Schick: Ob im New Yorker Museum of Modern Art oder an Bord einer Boeing 747, jeder Einsatz findet vor detailgenau nachgebauten Digi-Kulissen statt. Daher bietet die Operation Rogue Spear auch keine Effekte um der Effekte willen; Lichtblitze, Rauch oder kleinere Explosionen müssen im echten Alltag der Terrorbekämpfung schließlich auch genügen.



Der Spieler operiert mit bis zu vier Trupps, wobei sich meist eine gesunde Mischung aus Nah- und Fernkämpfern empfiehlt



Eine scroll-, zoom- und rotierbare Übersichtskarte in 3D mit optimal einblendbaren Objekten ermöglicht Einsatzplanung bis ins Detail

Pro & Kontra

Pro

* abwechslungsreich-realistisches Gameplay
* ausgezeichnete Bedienbarkeit
* sehr hohe KI
* Replay-Funktion
* integrierter Missionseditor

Kontra

* nur eine Kampagne
* lange Ladezeiten
* viel Einarbeitung erforderlich



Das Spielgeschehen kann aus der Egoperspektive oder durch zwei Außenkameras betrachtet werden, bei Dunkelheit taucht ein zugeschalteter Restlichtverstärker die Umgebung in grünes Licht

Dafür sind die via Motion-Capturing eingefangenen Animationen der Untergebenen ein Genuss! Wenn die Damen und Herren geduckt durch Sperrfeuer rennen, sich anschleichen, Handzeichen geben oder ein Scharfschütze für eine bessere Schussposition am Boden Platz nimmt, weckt das den Kampfgeist im Spieler. Und dass die Leute nach längerem Stehen schon mal die Beine ausschütteln oder ein Geiselnehmer seine (letzte) Zigarette raucht, verdichtet die Atmosphäre zusätzlich. Den Rest besorgen wenige, jedoch gut gemachte Soundeffekte, die informative, vorläufig aber leider noch englische Sprachausgabe und eine mit der Situation wechselnde Musikbegleitung.

Der Schlussappell

Viel Dramatik und Realismus für Action-Strategen also, aber auch viel Einarbeitungszeit sowie extrem lange Ladepausen, denen man selbst mit der 500 MB starken Komplettinstallation nicht entgehen kann. Doch die vielleicht beste Nahkampf-Sim des Jahres ist die Mühe wert: Wer Spiele wie „Hidden & Dangerous" mag, wird Rogue Spear lieben! (rf)



Das Equipment: 49 Outfits, 27 Waffen, diverse Munition und zehn Gegenstände wie Fernglas, Sprengsatz oder Blendgranate stehen zur Wahl



Gekämpft wird im Schnee ebenso wie im Sand oder in Gebäuden

Siehe auch Begleit-CD

Rainbow Six: Operation Rogue Spear

(Red Storm/Take 2)

Strategisch-actionreiche 3D-Nahkämpfe von hohem Realismus

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

86%



Grafik	80%
Sound	78%
Steuerung	87%
Motivation	89%

Datenträger	1 CD, 200 bis 500 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P300) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel), alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
Sound	Soundeffekte, Sprachausgabe und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 16 Spieler über LAN, Internet oder Modem
Online-Info	www.redstorm.com

Ganz persönlich

Fast hätte ich es geschafft. Schrittweise hatte sich mein Team bis zum Raum mit den Geiseln vorgearbeitet, doch dann schlug einer der Terroristen Alarm. Im folgenden Schusswechsel fand ein Gefangener den Tod, weshalb ich mich am Anfang der Mission wiederfand. Doch Frust kam dennoch nicht auf, eher Vorfreude auf eine im zweiten Anlauf noch bessere Planung: Diesmal würden meine Männer optimal positioniert sein, diesmal würde das Timing ganz exakt sein! Kurzum, auf Rogue Spear sollte man sich nur einlassen, wenn man mit durchzockten Nächten leben kann.



Jack

Gameplay

Vergleich der Genreanteile



50 % Action
40 % Simulation
10 % Management

PC CD ROM

PlayStation

24 Stunden Vollgas



WER SCHLÄFT – VERLIERT!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir. Du konnst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

AB NOVEMBER 99 IM HANDEL!

INFOGRAMES EUTECHNYX

Produktinfo 030

© 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Genremix

DRIVER

Der Straßenkreuzer als Zeitmaschine: Anschnallen und mit Vollgas zurück in die 70er! Dieser explosive Spielemix aus „Destruction Derby", „Midtown Madness" und „Grand Theft Auto" ist allerdings nix für friedliebende Blumenkinder – am Steuer sind knallharte Undercoveragenten gefragt.





Bei der Spritztour durch San Francisco darf die Golden Gate Bridge natürlich in keiner der sechs möglichen Grafikperspektiven fehlen

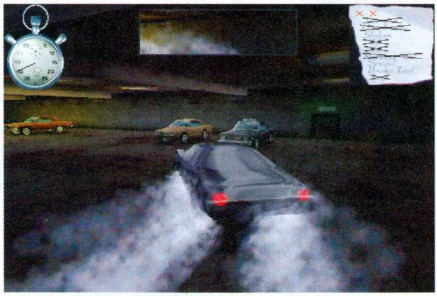
Es war einmal im Kino

Mit dem Film „Driver" aus dem Jahre 1978 hat das Spiel bis auf den Namen eigentlich nur die Fortbewegungsmittel gemein: In diversen Amischlitten vom Cadillac über einen Ford Mustang bis hin zu Pick-ups oder Taxis macht man zunächst San Francisco und Miami unsicher, später auch New York und Los Angeles. Und das nicht ohne Grund, denn im Intro wird der City-Cop zum Mafia-Maulwurf.

Der erste Weg führt natürlich ins Hauptmenü, wo man losgelöst vom Polizeijob eine Spritztour buchen oder zu Übungsrennen gegen den „Ghost" der eigenen Bestleistung starten kann. Für rabiate Randalierer bieten sich hier besonders die sogenannten „Fahrspiele" an. Dabei handelt es sich um sieben Einsätze wie die Materialschlacht „Carnage" oder das „Überleben" gegen ein ganzes Rudel von Gesetzeshütern. Das eigentliche Hauptprogramm ist „Undercover", eine Kampagne mit nichtlinearem Story-Modus: Eingerahmt von Rendervideos sind 44 Missionen zu bewältigen; teilweise darf man unter bis zu vier Aufträgen wählen. Allerdings erst nach bestandenem Eignungstest, dessen acht Fahrübungen vom Start mit durchdrehenden Reifen bis zur Komplettwende bei vollem Tempo innerhalb eines knappen Zeitlimits absolviert werden sollen – wobei der Aspirant gehässige Kommentare über sich ergehen lassen muss.

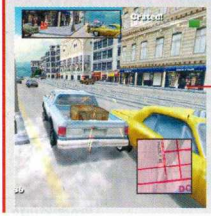


Intro und Zwischensequenzen im Story-Modus sind gerendert, die Missionsbeschreibungen kommen aus der Spiel-Engine



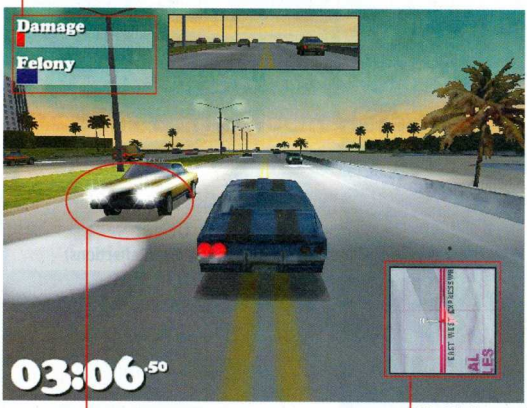
Eignungstest für Undercovercops: In einer Tiefgarage müssen acht Fahrübungen wie die rasante Kehrtwende innerhalb kurzer Zeit gemeistert werden

Mit Bleifuß und Köpfchen: die Missionen



In der Regel werden typische Ganoveneinsätze wie Fluchtfahrten oder die pünktliche Lieferung heißer Ware thematisiert, doch nicht immer kommt man mit guter Ortskenntnis und rücksichtslosem Tempo weiter. Wenn es etwa darum geht eine **explosive Kiste** zu kutschieren, sind Raser fehl am Platz – wie einst im Film „Lohn der Angst" muss der Sprengstoff auf der Ladefläche sehr, sehr vorsichtig transportiert werden. Dafür darf man sich dann wieder beim **Zerstören der Umgebung** ausleben, weil auch mal die Schaufenster der Konkurrenz zerdeppert werden müssen. Und in einem Fall „singt" ein Informant erst, sobald man ihm mit einem wahren Höllenritt den letzten Nerv geraubt hat.





Diese beiden Anzeigen verdeutlichen, wie sehr unser Wagen beschädigt ist und wie stark nach uns gesucht wird

Die Umweltbedingungen ändern sich teilweise während der Missionen

Das Scheinwerferlicht wird per Motion-Blur perspektivisch verzerrt und sieht dadurch realistisch aus

Die Minimap zeigt alle wichtigen Fahrzeuge sowie einen kleinen Kartenausschnitt



Die Straßen von San Francisco

...sind nur ein Teil der über 200 Kilometer digitaler Strecke, die das Spiel offeriert. Die vier US-Metropolen bieten insgesamt knapp 150.000 mehr oder weniger bekannte Bauten wie das World Trade Center oder die Freiheitsstatue; alles ist eindeutig identifizierbar und steht am korrekten Platz. Darüber hinaus glänzt die todschicke Grafik mit chromblitzenden Autos, das dem Weg hechtenden Spaziergängern sowie Baustellen, Cafés oder Palmen am Straßenrand – und das aus sechs anwählbaren Perspektiven. Veränderliches Wetter wie Regen und Schnee führt zu Reflexionen und schlechterem Fahrverhalten; Lichteffekte, umherfliegendes Blech bei Karambolagen und der einstellbare Rückspiegel führen zu feuchten Augen unter Grafikfeinschmeckern. Kurzum, der erforderliche 3D-Turbo wird gnadenlos ausgereizt.

Okay, am dezenten Popup-Effekt und den drastischen Geschwindigkeitseinbußen unter Open-GL mag man sich stören, doch gerade 3Dfx-Driver erwartet ein wahrer Geschwindigkeitsrausch. Zudem erfordern die häufig mehrfach unterteilten Missionen die ganze Aufmerksamkeit des Drivers: Flucht- und Schmuggelfahrten stehen ebenso am Programm wie Sabotageaufträge. Und weil die Kollegen von der Doppelexistenz nichts wissen, hat man ständig die Polizei am Hacken! Die ahnungslosen Cops versuchen den vermeintlichen Ganoven erbarmungslos von der Straße zu rammen, sobald dessen Fahndungsindikator ausschlägt – ist er voll, bekommt man es mit dem gesamten Polizeiapparat der jeweiligen Stadt zu tun. Zwar kann das Temperament der Häscher in drei Stufen geregelt und ihre Position jederzeit auf der ständig eingeblendeten Minimap geortet werden, doch Energieverluste durch Zusammenstöße lassen sich kaum vermeiden. Ist der „Energieriegel" am Bildschirm komplett voll (also in Wahrheit leer), muss die Mission neu gestartet werden. Diese Situation ergibt sich schon mal aus dem computergesteuerten Zivilverkehr, denn außer Polizei und Ganoven hält sich hier jedermann brav an die Verkehrsregeln. Und Staus oder rote Ampeln sind bei wilden Verfolgungsjagden ja fast zwangsläufig Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen für die individuelle Kollisionsphysik der Boliden. Ebenso für die Polizei, die jeden Verstoß gegen die Straßenverkehrsordnung am erwähnten Fahndungsindex vermerkt.



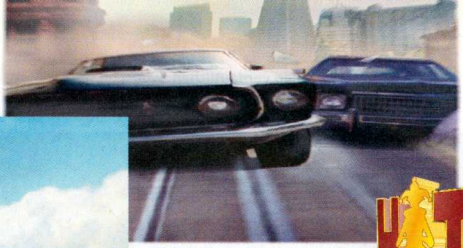
Ein Spiel für Geisterfahrer: In der Gegenrichtung lassen sich die Verfolger manchmal austricksen



Augen zu und durch: Polizeisperren sind zum Durchbrechen da



Wo sonst dürfen Reifen-Rambos ohne Gefahr für Leib und Leben ganze Straßenzüge zerlegen?



Siehe auch Begleit-CD

HIT Kauf Spiel

Driver
(GT Interactive/Reflections)

Fabelhafte Straßenschlachten für Turbo-Gangster

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,– DM

87%

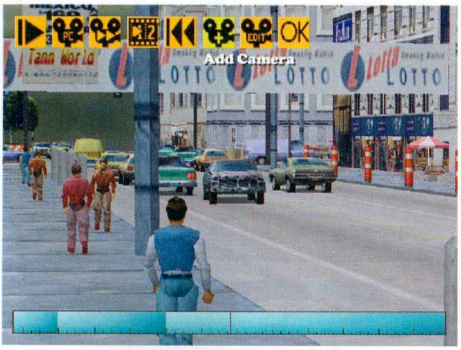


Grafik	87%
Sound	85%
Steuerung	86%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel, Details regelbar, Grafikbeschleuniger wird benötigt (optimiert für 3Dfx-Karten, unter Direct3D und Open-GL weniger Tempo)
Sound	Musik von CD, Lautstärke und Qualität der Effekte regelbar, Direct3D- und EAX-Sound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad, Pedalerie, Force-Feedback wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	Multiplayerunterstützung soll per Patch nachgereicht werden
Online-Info	www.gtinteractive.com

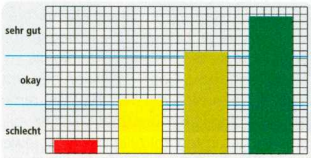
Blechsalat für Feinschmecker

Damit steht fest, Driver ist wild, schnell und sehr unterhaltsam. Denn neben dem abwechslungsreichen Gameplay stimmt auch das Drumherum: Funk-Musik im Stil der 70er, brachiale Surround-Soundeffekte und coole Sprachausgabe sorgen für die passende Atmosphäre, die präzise Steuerung für Spaß am Gas. Ob Tastatur, Joystick, Pad oder Force-Feedback-Lenkrad samt Pedalerie, es kommt immer echtes Feeling auf. Schade bloß, dass im digitalen Autoscooter vorläufig nur Platz für einen Spieler ist, doch Multiplayerunterstützung soll eventuell per Patch nachgereicht werden. Dieses Manko dürfte ein Erbe des Playstation-Originals sein, das von der PC-Version übrigens um Längen übertroffen wird: Mehr Gaudi und bessere Optik findet man nirgendwo, allenfalls in Microsofts „Midtown Madness" (PCJ 7/99, 86%) hat dieses überaus rasante Räuber-und-Gendarm-Spiel einen ernstzunehmenden Konkurrenten. (pk)



Im Replaymodus kann man freie Kamerapositionen definieren, seinen eigenen Film schneiden und abspeichern

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



- P200, OpenGL-Beschleuniger
- P200, Direct3D-Beschleuniger
- P200, 3Dfx-Beschleuniger (Voodoo 2)
- P2/300, 3Dfx-Beschleuniger (Voodoo 2)

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



- 60 % Action
- 40 % Simulation

Ganz persönlich

Checkpoint-Rasereien, Fluchtfahrten, Straßenschlachten und gezielte Zerstörungswut auf Rädern – wer Driver zockt, sollte sich im Anschluss besser nicht ins echte Auto setzen! Den Adrenalinpegel eines herkömmlichen Rennspiels lässt dieses wahrhaft anarchistische Game weit unter sich, zumal es auch mehr Abwechslung bietet. Und so authentisch wie die für jedes Auto individuellen Schadensmodelle (verbeultes Blech, zersplitterte Scheinwerfer, fliegende Radkappen etc.) und die Umgebungsgrafik hier sind, bin ich fast froh, dass München nicht New York ist: Wer weiß schon, wie viele Opfer meine tägliche Fahrt zur Arbeit sonst kosten würde?



Paul

Stellengesuch

Haus-Herrin sucht Herausforderung! Nimm mich in Deinem Club unter Vertrag, und ich zwing die anderen in die Knie. Schluß mit Warmduscher-Spielchen. Gehorche! Stell mich ein!

Bitte nur ernstgemeinte Angebote.
Chiffre: **Biing! 2 – Ab sofort im Handel erhältlich!**



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.

THQ
WWW.THQ.DE

PANZER ELITE

Während SSI Panzergeneräle auf strategischer Ebene bedient, packt ein Hattinger Entwicklerteam die Simulanten in den Tank: Anderthalb Jahre nach „Panzer Commander" also endlich wieder PC-Nachschub für die WW2-Front.



In den 80 Missionen der vier Kampagnen trifft man auf über 60 Polygonfahrzeuge sowie Bitmap-Infanterie

Man darf sich in drei Instant-Schlachten und 40 Solomissionen stürzen oder eine der vier Kampagnen in Angriff nehmen: Zwischen 1942 und 1945 wollen Nordafrika, Italien, die Normandie und Sizilien im Panzer überrollt werden. Die jeweils 40 Aufträge (Stellung halten, Angriff bzw. Verteidigung eines Konvois, Einnahme von Städten) bringen auf Seiten der Wehrmacht zwölf Kettenrassler wie Panther oder Tiger ins Spiel, die US-Streitkräfte halten mit elf Sherman-Modellen dagegen.

Erstmals wagten sich deutsche Entwickler an eine WW2-Sim

Als Primärziele dienen häufig Jeeps oder Kübelwagen, wobei der Panzerführer von bis zu drei deutschen sowie maximal vier amerikanischen Begleitfahrzeugen unterstützt wird. Ehe man das Feld der Ehre via Joystick, Keyboard oder Maus umpflügt, wird Diesel und Munition gebunkert, außerdem lassen sich gefallene Männer durch lernfähige Neulinge ersetzen. Während der Schlachten wird der Spieler dann in den Polygoncockpits von Kommandant, Fahrer, Schütze, Funker und Lader gehörig durchgeschüttelt, was sich an einem Force-Feedback-Knüppel zusätzlich bemerkbar macht.



Nachgerüstet wird in animierten Screens, Überlebende bringen ihre Erfahrungen in die nächsten Gefechte ein

Ebenfalls realistisch: Querschläger können durch Lücken in der Panzerung eindringen (trifft es den Funker, bricht die Verbindung zu den Begleitern ab), es gibt eine manuelle Zielerfassung und im Gelände finden sich durch Senken oder zerstörte Gebäude viele Deckungsmöglichkeiten.



Rauchbomben behindern die Sicht auf bis zu 40 Quadratkilometer großen Schlachtfeldern

Knackige Soundeffekte und Rückmeldungen, wahlweise in Englisch oder Deutsch, sorgen für Informationen und Atmosphäre, doch erst die Grafikeffekte erklären den Titel: Rauch, Staub, Nebel und Explosionen verlangen nach Elite-Hardware; ohne schnellen Rechner oder 3D-Karte hat man wenig Freude an dieser gelungenen Simulation. (rf)

Panzer Elite
(Wings Simulations/Psygnosis/ GT Interactive)

Akkurate WW2-Simulation für schnelle Rechner

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

80%



Grafik	80%
Sound	72%
Steuerung	75%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 280 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/333) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	521 x 384 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Karten werden unterstützt, 3Dfx-Modelle direkt über Glide
Sound	Musik nur in den Menüs, Soundeffekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler im Internet, 32 via LAN
Online-Info	www.wingssimulations.de

Ab Mitte Oktober erhältlich!

Das dunkle Vermächtnis

GORKY 17

Die Geheimdienste der NATO-Staaten berichten, daß das russische Militär eine ihrer ehemals "geheimen Städte" dem Erdboden gleich gemacht hat - GORKY17. Die Gründe dafür sind unbekannt...

Das Ereignis erregt sofort die Aufmerksamkeit der Medien. Ein dreiköpfiges Einsatzkommando unter Führung von Cole Sullivan wird entsandt, um den Vorgängen auf den Grund zu gehen...

- Aufbau von vielen unterschiedlichen Charakteren und fordernde taktische Kämpfe auf hohem Niveau
- Stimmungsvolle Hintergründe, Zoom-Ins und variierende Kamerawinkel für wichtige Szenen
- Die spannende Story ist im Grenzbereich zwischen Horror und Science Fiction angesiedelt
- Der unheimliche Soundtrack und spektakuläre Cutscenes verleihen jeder Location ihre eigene Atmosphäre
- Spektakuläre Waffeneffekte mit partikelbasierten Explosionen, Colored Lighting und Texturanimationen
- Faszinierendes 3D-Beleuchtungssystem und daran angepaßte, realistische Schattendarstellung
- Vollständig dreidimensionale, echtzeitberechnete Kreaturen mit detaillierten Texturen
- Einsatz von Motion-Capturing für natürliche Bewegungsabläufe aller Charaktere

Topware Interactive

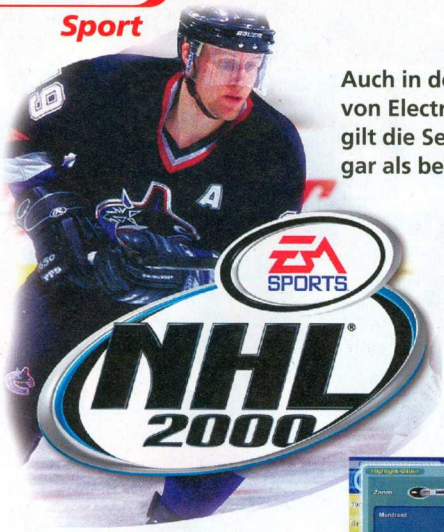
Metropolis Software House

Spielbare Demo unter:
www.gorky17.de



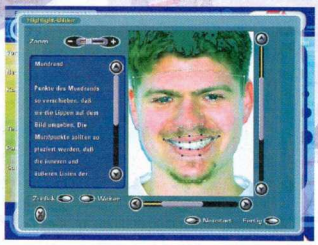






Auch in der Saison 2000 präsentieren sich die Kufencracks von Electronic Arts in bestechender Form: Nicht umsonst gilt die Serie als Referenz im Digi-Eishockey – wenn nicht gar als beste PC-Sportspielreihe überhaupt!





Nachdem das Konterfei von Kollege Markus aufbereitet wurde, kann er „höchstpersönlich" ins Geschehen eingreifen

Im alljährlichen Update zum Vollpreis warten wieder kleine, aber diesmal besonders feine Neuerungen – insbesondere des Spielers Identifikation mit seinen Schützlingen betreffend: Mittels eines integrierten Tools lassen sich ab sofort beliebige Porträts in digitaler Form auf die Köpfe der NHL-Profis schrauben. Auch diese Individualsportler verfügen während der Begegnungen dann über ein situationsbedingtes Mienenspiel. Und wenn man ihnen noch einen der vom Programm berücksichtigten Vornamen verpasst, werden sie sogar von den Kommentatoren persönlich erwähnt.

„Das Einzige, was wir Ihnen nicht bieten können, ist Ihre Platzwunden zu nähen!"
(Auszug aus dem Handbuch)

Eingefleischten Fans dürfte allerdings eine andere Neuheit wichtiger sein: Im Dynastie-Modus begleitet man sein Team nun durch zehn Spielzeiten in Folge. Dabei ändern sich die Attribute der Cracks im Laufe der Zeit; so mancher Veteran entschwindet gar in den Ruhestand und muss via Draft oder Transfermarkt ersetzt werden – das verspricht Motivationsschübe. Die garantieren aber auch die verbesserten Internet-Duelle. Über den Matchup-Server sucht man hierzu einen Gegner, das System stellt anschließend automatisch eine Direktverbindung zwischen den Kontrahenten her. Ein gekonnter Spielzug im Kampf gegen die gefürchteten Lags!





Bis auf das nun animierte Publikum und die Mimik der Cracks unterscheidet sich das Game optisch kaum vom Vorgänger

Erwähnenswert sind zudem die überarbeitete KI (die Goalies agieren etwa nicht mehr ganz so göttlich) sowie die Tatsache, dass Prügeleien durch die Reduzierung auf zwei Schlagarten an Reiz verloren haben. Bis auf den fehlenden Anfängerschwierigkeitsgrad entspricht der Rest vom Schützenfest dem Vorgänger: Optionsvielfalt, Handling, Präsentation und Stadionatmosphäre lassen das Spielerherz nach wie vor enorm hoch schlagen. Da nimmt man die anno 2000 deutlich längeren Ladezeiten gerne in Kauf. (st)



NHL 2000
(Electronic Arts)

Der neue König im PC-Stadion stammt wieder aus dem EA-Geschlecht

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

92%



Grafik	*91%*
Sound	*84%*
Steuerung	*88%*
Motivation	*93%*

Datenträger	1 CD, 40 bis 480 MB auf der HD (plus mindestens 30 MB für virtuellen Speicher)
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Grafikbeschleunigerkarten werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Kommentaren getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joypad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 bis 12 Spieler an einem Rechner, via Netzwerk, (Null-)Modem oder Internet
Online-Info	www.easports.com


Guillemot
MAXI GAMER
XENTOR
UND
MAXI GAMER
PHOENIX
gratulieren
der PC Joker zum
10. Geburtstag!
Deutschland / Österreich:
Guillemot GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000
Fax. 0211/3380041
www.guillemot.com

kicker Fussball MANAGER

Das Maskottchen „Kurt" hat im gleichnamigen Vorgänger nur genervt, also weg damit – der Name von Deutschlands populärster Fußballzeitschrift im Titel macht ohnehin mehr her. Doch die neuen Ideen der „Ex-Bundis" von Heart-line beschränkten sich nicht auf Marketinggags!



Mehr Seriosität, verbesserte Übersichtlichkeit: der komplett renovierte Aufstellungsscreen



Tschau Kurt: Jugendarbeit statt Kinderkram



Rund um das Renderstadion können Trainingsplätze, Reha-Klinik oder Sportschule gebaut werden

Die Neuheiten

Die Zusammenarbeit mit einem renommierten Sportmagazin verpflichtet zu einem seriösen Auftritt: Die komplett renovierten Menüs wirken nun nicht bloß wesentlich erwachsener, sie beherbergen zudem etliche neue Features. Ein Plus an Bedienbarkeit offeriert etwa der umgestaltete Aufstellungsscreen. Wo einst Iso-Darstellung für Verwirrung sorgte, schafft jetzt Draufsicht Klarheit bei der Wahl und Positionierung der Schützlinge auf dem Feld – auch die Zuteilung ihrer Aktionsräume gestaltet sich damit komfortabler. Darüber hinaus hat man dem Transfermarkt einen eigenen Bildschirm spendiert, wo der Rechner für potenzielle Übernahmekandidaten eine Leistungsübersicht liefert.

Wer Verstärkung für sein Team sucht, darf nun endlich auch in Jugendarbeit investieren und über Vorverträge vielversprechende Nachwuchskicker rekrutieren. Ein Talentspäher macht sogar Hoffnungsträger bei anderen Vereinen ausfindig. Da lohnt sich der Bau einer Sportschule – und nicht bloß der: Die Peripherie des Heimstadions lässt sich sinnvoll auch mit Trainingsgelände, Fanshops, Imbissbuden oder Reha-Klinik erweitern. Die rund 500 Milliönchen für einen eigenen Flugplatz werden sich auf lange Sicht hingegen wohl nur die gewieftesten Manager leisten können. Doch nicht nur solchen Top-Leuten verspricht das Programm auch Abwechslung vom regulären Tagesgeschäft. Da gibt es etwa teils recht originelle Statistiken (wie oft wurde ein Rückstand in einen Sieg verwandelt?) und vor allem vier Szenarien mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen.

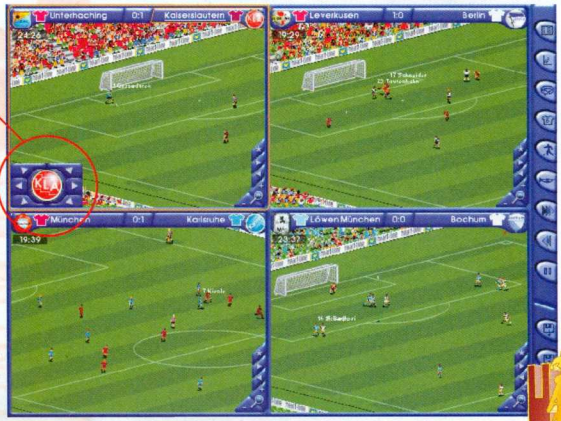
Die Spielszenen

…erstrahlen jetzt in Highcolor statt in 256 Farben, sehen aber immer noch nicht sonderlich prall aus. Dafür darf man die Spieldauer von wenigen Minuten neuerdings auf bis zu achtfache Länge strecken. Dann greifen zwar die taktischen Maßnahmen besser, die Ergebnisse fallen jedoch recht unrealistisch aus – was zumindest in den Multiplayer-Modi die Stimmung aber eher hebt als senkt. An einem Rechner lassen sich dabei bis zu vier Begegnungen gleichzeitig am Splitscreen beobachten. Dieses Feature geht hier freilich weit über reine Kosmetik hinaus, da man mittels eingeblendetem Action-Control-Pad direkten Einfluss auf seine Schützlinge hat: Marschrichtungen dürfen vorgegeben oder Torschüsse initiiert werden. Schade bloß, dass dies nicht auch in den neu hinzugekommenen Parti-

en via Netzwerk bzw. Internet möglich ist. Möglich sind dafür beliebige Konferenzschaltungen, der Sprung in den Videotext-Modus oder die rasante Beschleunigung der Szenen ab einer 300 MHz CPU, ohne dass dazu die Maustaste gedrückt bleiben muss. Ansonsten sind die Hardwareanforderungen lobenswert moderat, flimmern die Matches doch schon ab einem P100 über den Bildschirm. Bleibt zu erwähnen, dass nun die Wetterlage Einfluss auf die Qualitäten der Kicker hat und man seine Jungs vor dem Anpfiff sowie in der Halbzeit im Stil von „Bundesliga Manager '97" anspornen darf.



Nach wie vor gibt es die übersichtliche Videotextanzeige nebst stilisiertem Feld, auf dem man den beliebten „rollenden Ball" verfolgen kann



Dank Splitscreen lassen sich nun bis zu vier Begegnungen gleichzeitig verfolgen, via Action-Control-Pad kann man seinem Team dabei sogar eigenhändig Beine machen

Das Fazit

Zum guten Schluss dürfen auch die vielen netten Detailverbesserungen wie das langfristig motivierende Medaillensystem für die Highscores, die neuen Ligen (Schweiz, Österreich, Türkei und Niederlande) oder der mögliche Wechsel zu anderen Vereinen in Europa nicht unerwähnt bleiben. Am schönsten aber ist, dass Besitzer des Vorgängers preiswert in den Genuss all dessen kommen: Bis zum Jahresende kann die Original-CD von „Kurt" für 40 Mark gegen den Kicker Fußballmanager eingetauscht werden.

Apropos: Die mit dem Oldie erspielten Daten sind zum Nachfolger voll kompatibel. Kurzum, dieses Spiel ist vielleicht nicht das schönste im Genre – aber das derzeit beste! Wovon sich wegen der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und vielen Automatikfunktionen gerne auch Amateure überzeugen dürfen. (st)



Motivierende Ansprachen nebst dem Versprechen von Sonderprämien oder trainingsfreien Tagen erhöhen die Siegchancen



Kicker Fußballmanager
(Heart-line)

Meisterlich-komplexes Fußballmanagement ohne 3D-Schnickschnack

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

85%



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

Datenträger	1 CD, 180 MB auf der HD (plus ca. 6 MB pro Spielstand)
System	ab einem P100 (P2/266 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98/2000/NT 4.0
Grafik	640 x 480 Pixel (unveränderbar), durchgehend Highcolor
Sound	Musik, Soundeffekte und Online-Hilfe via Sprachausgabe
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 12 Spieler an einem Rechner, maximal 4 via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.heart-line.de

Ganz persönlich

Kurt hin, Kicker her: Ein Kinderspiel war und ist das Fußballmanagement à la Heart-line nicht. Doch um sich auf die wahre Icon-Flut in den vollgepackten Menüs einschießen zu können, offeriert das Programm dem User praktikable Pop-up-Erklärungen und Hilfsscreens. Was ihm dagegen fehlt, das sind zeitgemäße 3D-Szenen. Bin gespannt, ob die Käufer die vielen Verbesserungen im Detail auch ohne diese Grafikverpackung zu würdigen wissen…

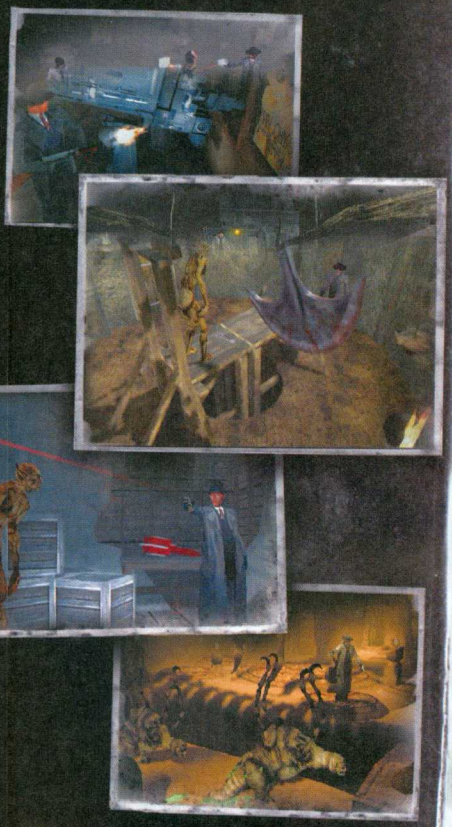


Steffen

„Cooler Horrorschocker mit Edel-Grafik."
GameStar

„Nocturne könnte zum neuen Mekka für Liebhaber des Horrorgenres werden."
PC Action

„Fesselnde Atmosphäre in bester Film-noir-Tradition"
PC Joker



1935. In der düsteren Welt um Sie herum treiben teuflische Wesen ein tödliches Spiel: Werwölfe, Vampire und Zombies ziehen im Schutz der Dunkelheit umher auf der Suche nach unschuldigen Opfern. Nur gut, dass es das „Spookhouse" gibt, eine geheime Organisation, die unermüdlich den bösen Mächten nachspürt, um sie zu vernichten. Sie sind einer dieser todesmutigen Kämpfer, die sich dem wahr gewordenen Alptraum stellen, um die letzten Überlebenden zu retten. Finden Sie die Untoten, bevor sie Sie finden...

NOCTURNE™

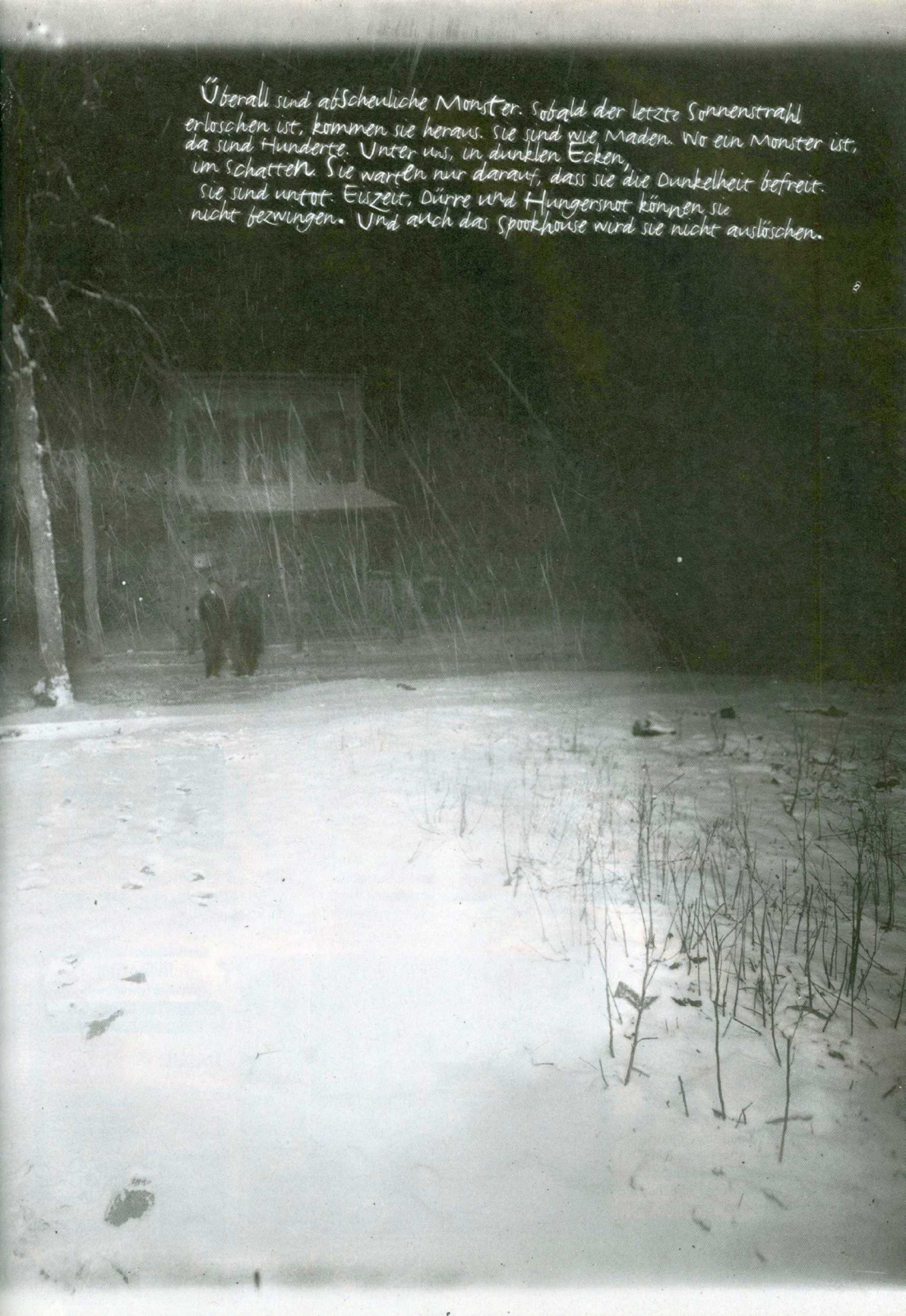
Erwecke Ihre schlimmsten Alpträume zum Leben.

AB NOVEMBER 1999.

TERMINAL REALITY

GATHERING OF DEVELOPERS

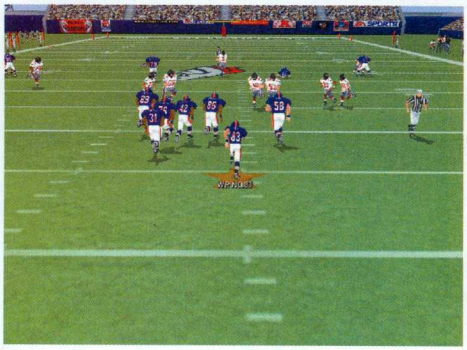
PC CD


Überall sind abscheuliche Monster. Sobald der letzte Sonnenstrahl erloschen ist, kommen sie heraus. Sie sind wie Maden. Wo ein Monster ist, da sind Hunderte. Unter uns, in dunklen Ecken, im Schatten. Sie warten nur darauf, dass sie die Dunkelheit befreit. Sie sind untot. Eiszeit, Dürre und Hungersnot können sie nicht bezwingen. Und auch das Spookhouse wird sie nicht auslöschen.

MADDEN NFL FOOTBALL 2000

Dass die Sportserien von EA jedes Jahr um ein Vollpreisupdate erweitert werden, hat Tradition: Wie schon „Madden NFL '99" (PCJ 12/98, 76%) bietet auch die Millenniumsauflage 3D-beschleunigte Grafik mit flüssig animierten Cracks und gewaltigen Stadien, enthusiastisch grölende Zuschauer, hektische Kommentatoren sowie eine gut beherrschbare Steuerung via Tastatur oder Gamepad.
Von ausufernden Statistiken zur aktuellen NFL-Saison über etliche frei einstellbare Spieltaktiken bis hin zu herausfordernden Computergegnern muss der Football-Fan hier auf nichts verzichten. Auch nicht auf einen Teameditor oder die Möglichkeit Freundschaftsspiele und einen vereinfachten Arcade-Modus zu starten. Bloß echte Neuerungen sind eher rar.

Aber die dezenten Verbesserungen zum Vorgänger haben bei EA Sports ja ebenfalls Tradition...



Madden NFL Football 2000
(EA Sports)

Dezent aktualisierte Neuauflage des Sportklassikers

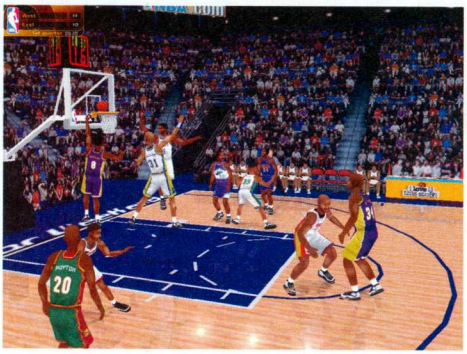
URTEIL: 77%

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

Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 150 MB auf der HD
Online-Info	www.easports.com

NBA INSIDE DRIVE 2000

Das Gates-Team hat seine Begeisterung für Hallensport entdeckt und lässt die Basketballer eine einigermaßen heiße Sohle aufs PC-Parkett legen. Nur leider fehlt dem neuen Spiel von Microsoft just der Drive, den sein Titel verspricht: Bis auf eine originelle Maussteuerung und die Möglichkeit sich abhängig von der Systemuhr die Begegnungen des Tages anzeigen zu lassen, sind neue Einfälle hier Mangelware.
Dennoch werden NBA-Fans nicht enttäuscht. 29 Originalvereine der Saison 99/2000 (Updates lassen sich via www.microsoft.com downloaden) nebst beiden All-Star-Mannschaften, ansehnliche Animationen und professionelle Kommentare sowie zahlreiche Einstellmöglichkeiten bezüglich Regelwerk und Schiedsrichterstrenge lassen durchaus Spiellaune aufkommen – speziell im Duell Mann gegen Mann.



NBA Inside Drive 2000
(High Voltage/Microsoft)

Solides PC-Basketball ohne Glanzpunkte

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P166 (besser ein P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 89, 123 oder 315 MB auf der HD
Online-Info	www.microsoft.de

RIDING STAR

Da freuen sich Hanni und Nanni: Sarah besucht die Pferdefarm, ist von den Gäulen ganz angetan und mag nun gleich die Meisterschaft in drei Reitdisziplinen gewinnen. Also wird ein Tierchen gefüttert und auf Hochglanz gestriegelt, um alsbald das Training in Angriff nehmen zu können.
Pferdeflüsterer, die sich nicht an krümeliger Voxelgrafik auf Sharewareniveau und Musik aus einer schlechten TV-Soap stören, finden während der Wettbewerbe (Dressur, Springreiten und Military) erstaunlich professionelle Sprachausgabe sowie eine narrensichere Tastatursteuerung vor. Sie können auch drei Freunde in den PC-Stall einladen und hintereinander antreten. Um aber wirklich Ross und Reiter zu nennen:

Ein Tag auf der Ponyfarm bietet fürs gleiche Geld mehr Spaß als dieses kindische Sportspiel.



Riding Star
(Swing Entertainment)

Reitsimulation für Karusselljockeys

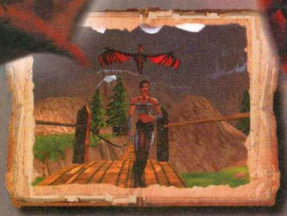
URTEIL: 27%

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

Systemkonfiguration	ab einem P133 (besser P166) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 200 MB auf der HD
Online-Info	www.swing-games.de

DRAKAN
Order of the Flame

Frauenbewegung kann so heiß sein!







Produktinfo 029

Features:

- 3D-Engine auf dem neuesten Stand
- Realistische Charakter-Animation
- Gegner mit außergewöhnlicher KI
- Atemberaubende Waffengänge in der Luft und zu ebener Erde
- Riesige, atemberaubende 3D-Welten
- Realistisches Flugverhalten bei Sonne, Wind, Regen oder Schnee
- Interaktion mit über 25 neutralen Charaktergruppen
- 50 unterschiedliche Waffen, darunter auch Zauberei und Drachenattacken
- Multiplayer-Unterstützung für bis zu 8 Spieler in Internet oder LAN
- 2-Spieler-Option (Modem zu Modem)



PSYGNOSIS

Surreal software

PC CD

©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Surreal Software, Inc.
Drakan Order of the Flame, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

www.gtinteracvtive.de www.drakan.de

SKOUT

Ein Egoshooter aus deutscher Produktion, das hat Seltenheitswert! Die Rarität bietet rund 40 recht abwechslungsreiche Missionen, brüskiert die Fans jedoch mit altbackener Direct3D-Grafik. Die Umgebungen wirken kantig, haben kaum Effekte, aber zumindest vielfältige Gegner zu bieten – die Feinde agieren recht intelligent, bewegen sich jedoch steif. Ähnlich sieht es bei der akustischen Präsentation aus, wo schöne Musikstücke öden Geräuschen und laienhafter Sprachausgabe gegenüberstehen.
Mag Skout auch keine Konkurrenz für die Highlights des Genres sein, ein Feature ist einzigartig: die mechanische Begleitdrohne, welche auf Befehl Feuerschutz gibt oder als Geiseltransporter fungiert und so für taktische Elemente sorgt. Modi für bis zu vier Spieler via Internet oder Netzwerk gibt es natürlich auch.



Siehe auch Begleit-CD

Skout
(Soft Enterprises/Modern Games)

Egoshooter aus Deutschland

URTEIL: 63%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 300 MB auf der HD
Online-Info	www.soft-enterprises.de

NATIONS FIGHTER COMMAND

In den Kriegsjahren von 1939 bis 1945 dürfen PC-Piloten hier mit einem runden Dutzend Maschinen in die Luft gehen, um wahlweise deutsche, englische oder amerikanische Kollegen vom Himmel zu pusten. Es gibt Training, Schnellstartmissionen, eine Kampagne sowie einen Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer via Netzwerk oder Internet – aber nichts, was das Programm wirklich aus der Flut ähnlicher Produkte herausheben würde.
Ob Bombereskorte oder Bodenangriff, die Direct3D-beschleunigte Grafik ist relativ öde, die Steuerung mittels Tastatur oder Joystick annehmbar. Features wie deutsch kommentierte Videoschnipsel, Replayrekorder, gute Soundeffekte und eine Datenbank sind mittlerweile Standard und stehen einfallslosem Gameplay gegenüber: Im Genre gibt es Besseres als diesen WW2-Flugi von der Stange.



Nations Fighter Command
(Psygnosis)

WW2-Flugsim, aber kein Überflieger

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 110 MB auf der HD
Online-Info	www.psygnosis.co.uk

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

Ein düsteres Iso-Rollenspiel mit knapp 100 Waffen und Gegenständen, Charakterentwicklung und zufallsbasierten Missionen – wer „Fallout 2" mag, könnte sich auch mit dem Nemesis-Projekt anfreunden. Ganz dasselbe Qualitätsniveau darf man aber nicht erwarten, denn die Gegner sind dumm wie Brot und die eigenen Recken tun sich enervierend schwer damit, den richtigen Weg zu finden.
Doch bietet die Grafik nette Polygonmännchen und schöne Lichteffekte, auch der Sound aus geheimnisvoller Musik, guten FX und deutscher Sprachausgabe erzeugt Atmosphäre. Und grundsätzlich geht die Steuerung der bis zu vier genetisch „verbesserbaren" Helden via Tastatur oder Maus ja leicht von der Hand. Weil in LAN oder Internet zudem bis zu acht Freunde auf Mutantenjagd gehen können, ist das Spiel mehr als nur einen Blick wert.



Abomination: The Nemesis Project
(Hothouse/Eidos)

Rolli-Alternative für Fallout-Fans

URTEIL: 70%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 (besser P166) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 500 MB auf der HD
Online-Info	www.nemesisproject.com

TRICKSTYLE

Die Skateboards der Zukunft schweben dank Antigravtechnik über dem Boden: Neun Fahrer vom rasenden Engel bis hin zum Rocker stehen zur Verfügung, dazu vier „Hoverboards". Ehe man sich auf Duelle mit bis zu acht Konkurrenten im futuristischen London oder auf einer anderen der drei Strecken einlässt, sollte man Spins um 360 Grad sowie gezielte Rempler im Schlaf beherrschen – der offerierte Trainingslehrgang ist somit Pflicht.
Die für Direct3D- und Voodoo-Karten optimierte Grafik ist schnell, detailliert, effektreich und toll animiert. Dazu dröhnen Techno-Rhythmen, Umgebungsgeräusche sowie etwas Sprachausgabe aus den Boxen. Auch die Steuerung via Gamepad oder Tastatur weiß zu gefallen. Bleibt zu hoffen, dass den Machern von „Redline Racer" hier trotz der exotischen Thematik Erfolg beschieden ist.



Trickstyle
(Criterion Studios/Acclaim)

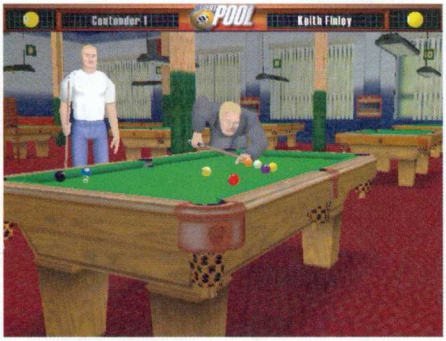
Rennen auf Skateboards von übermorgen

URTEIL: 80%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD
Online-Info	www.acclaim.net

EXPERT POOL

Wer sich gerne auf grünem Filz kugelt, findet hier eine Alternative zum wenig überzeugenden „Actua Pool" (PCJ 8/99, 57%) – allerdings eine, der man altbackene und trotz optionaler 3D-Beschleunigung detailarme Grafik sowie öde Fahrstuhlmusik nachsehen muss. Ansonsten darf der Polygoncharakter über Geschlecht, Kleidung und Haarfarbe selbst definiert werden, ehe er bzw. sie an 13 Tischen nach 19 Regeln der Billardkunst das Queue schwingt.
Die Maussteuerung ist einfach, die Sprachausgabe deutsch und die Soundeffekte sind akzeptabel. Solisten stellen sich etwa 200 Kontrahenten unterschiedlicher Spielstärke zum Duell, via LAN oder Netzwerk darf es auch ein Kumpel sein. Zusammen mit diversen Modi wie Turnier oder Trickshot ergibt das eine immerhin ganz brauchbare Simulation des Kneipensports.



Expert Pool
(Psygnosis/GT Interactive)

Optionsreiches, aber öde präsentiertes PC-Pool

URTEIL: 64%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 200 MB auf der HD
Online-Info	www.psygnosis.co.uk

SINISTAR: UNLEASHED

Wie schon vor 17 Jahren in der Spielhalle sollen wir mit Hilfe von 14 Waffen käferähnliche Aliens daran hindern ein Sprungtor in unseren Raumsektor zu bauen – ganze 18 Missionen lang. Und immer noch stimmt der Spielspaß: Die Ballerei wartet auf dem PC mit effektreicher 3D-Grafik (eine Direct3D-Karte wird vorausgesetzt) auf, die Steuerung via Tastatur, Joystick oder Maus bietet keinen Grund zur Klage.
Nicht ganz so gelungen ist die eher biedere Sounduntermalung, doch davon sollte man sich nicht abschrecken lassen. Immerhin gibt es 13 Sammelextras vom Zusatzlaser bis zum Schutzschild, beeindruckende Endgegner sowie einen Duo-Modus für Netzwerker. Mehr als launige Pausenaction bietet das Game zwar trotzdem nicht, doch besser kurz, aber gut unterhalten als lange und schlecht.



Sinistar: Unleashed
(GameFX/THQ)

3D-Remake eines Arcadeshooters

URTEIL: 69%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/266 (besser ab 300 MHz) mit 32 MB RAM, D3D-Karte, Win 95/98 und 300 MB auf der HD
Online-Info	www.thq.com

AMERZONE

Das hat man davon, wenn man den letzten Wunsch eines sterbenden Franzosen erfüllt: Durch vertrackte Umstände landet der Held dieses Adventures in der titelgebenden Fantasiewelt des Comiczeichners Benoît Sokal. Praktisch muss man sich das wie einen Renderschinken im Stil des Klassikers „Myst" vorstellen. Die Reise führt also durch um 360 Grad schwenkbare Standbilder, wo skurrile Charaktere und verschiedenste Rätsel warten – Manipulationen in der Grafik ebenso wie die typische Fundstück-Auswertung. Die Maussteuerung ist intuitiv beherrschbar, die Optik ansehnlich und die Sounduntermalung besticht durch glasklare Sprachausgabe in Deutsch sowie etwas weinerliche Akkordeonmusik. Richtig neu ist an dem Spiel freilich nichts, alles meint man anderswo schon gesehen zu haben. Ein Fall für Fans.



Amerzone
(Microids/Sierra)

Renderabenteuer nach Schema F

URTEIL: 62%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 10 MB auf der HD
Online-Info	www.sierra.de

TRAITORS GATE

Gott schütze die englische Königin und Scotland Yard ihre Kronjuwelen. Also begibt sich der Spieler in den Londoner Tower, wo ein weich scrollendes Renderabenteuer im Stil von „The 11th hour" auf ihn wartet: Man bewegt sich auf vorberechneten Bahnen und interagiert mit der etwas sterilen Umgebung – Gegenstände müssen ins Inventar gepackt und an richtiger Stelle wieder hervorgeholt, automatisch (in Englisch) geführte Dialoge belauscht werden. Die Begleitmusik ist düdelig, die Maussteuerung simpel und das Konzept hoffnungslos veraltet: Mag die Geschichte zum Mitspielen grundsätzlich auch ganz spannend sein, von einem PC-Adventure darf man heutzutage einfach mehr erwarten – vor allem mehr Handlungsmöglichkeiten als sie der weitgehend vorbestimmte Ablauf hier bieten kann.



Traitors Gate
(Daydreams/NBG)

Renderkrimi mit patiniertem Gameplay

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 (besser P166) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD
Online-Info	www.octagon1.com

MORPHEUS

Dass der Gott des Schlafes diesem Renderabenteuer seinen Namen lieh, passt wie der Kopf aufs Kissen: Wer hier länger als zehn Minuten vor dem Bildschirm wach bleibt, dürfte gedopt sein! Ja, vor Programmstart muss man wirklich den Desktop auf 16 Bit Farbtiefe herunterfahren. Ehrlich, das Spiel besteht aus aneinander gereihten Quicktime-Filmchen in einem Mini-Fenster. Keine Frage, die Grafik ist rieselig und unscharf, die Sprachausgabe laienhaft. Doch, die Musik ist auch mies – Steuerung und Gameplay sind es erst recht: Mit der Maus klickt man Gegenstände an und gibt Richtungen vor, das war's auch schon im Großen und Ganzen. Interessiert sich jetzt noch irgendjemand für die Handlung um ein mysteriöses Schiff? Okay, dann holen Sie sich das Game. Wir haben unser Exemplar längst dem Museum für Digital-Steinzeit überlassen.



Morpheus
(Piranha Interactive/Software Exclusiv)

Abenteuerlich altbackener Renderschinken

URTEIL: 27%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Schlaflose
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 (besser P166) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 60 MB auf der HD
Online-Info	www.software-exclusiv.de

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

Produktinfo 014

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.

ASHERON'S CALL

www.asheronscall.com



Mitte August ging der Betatest zu diesem **Online-Rollenspiel** bei Microsoft in die zweite Phase, wir waren dabei: Drei Völker, ein Dutzend Klassen sowie ein ausgeklügeltes Kampf- und Magiesystem sollen die schicke Polygonwelt Dereth zur echten Alternative für die Fans etablierter Titel wie „Ultima Online" oder „Everquest" machen. Insbesondere, da hier neben dem üblichen Kampf gegen Monsterhorden und der Lösung zahlloser Quests auch Führungsqualitäten eine tragende Rolle spielen. Wem es gelingt, möglichst viele Anhänger um sich zu scharen, der wird nämlich mit schnellerem Aufstieg in die nächste Erfahrungsstufe belohnt. Genaueres erfahren Sie bei der Lektüre des Tests in der kommenden Ausgabe.

PARSEC

www.parsec.org

Schon seit 1996 stricken österreichische Entwickler an einem ambitionierten **Space-Shooter**, den sie nach Fertigstellung kostenlos zum Download freigeben wollen. Der genaue Termin hierfür steht zwar nach wie vor in den Sternen, bei Erscheinen dieser Ausgabe sollte unter obiger Adresse aber zumindest schon ein erstes Demo online sein. Der Witz dabei: Am Ende darf hier jeder auf eigenen Servern umkämpfte Galaxien errichten, zwischen denen dann beliebig viele Raumpiloten wechseln können.



NEVERWINTER NIGHTS

www.neverwinternights.com



Braucht die Welt noch ein **Online-Rolli**? Laut Interplay und Black Isle unbedingt, doch wird es die Abenteuer nach klassischem D&D-Regelwerk nicht vor Mitte nächsten Jahres geben. Das Design stimmungsvoller 3D-Welten obliegt Guido Henkel, der sich bereits als PC-Versofter des „Schwarzen Auge" einen Namen im Genre gemacht hat – momentan liebäugelt der Schwabe mit sieben Rassen, zwölf Klassen, 200 Zaubersprüchen sowie einer Importfunktion für in „Baldur's Gate" gestählte Charaktere. Neben dem zusätzlich angedachten Solomodus scheint uns besonders der Quest-Editor interessant, welcher die Entwicklung eigener 3D-Dungeons, Monster und NPCs zum Kinderspiel machen soll.

WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION

www.blizzard.de

Multiplayerschlachten auf Blizzards Server mit dem treffenden Namen Battle.net erfreuen sich seit „Diablo" und „Starcraft" großer Beliebtheit, doch die Fans der klassischen Echtzeitstrategie von „Warcraft 2" waren benachteiligt. Ab sofort ist es damit vorbei: Für rund 20 Dollar bietet der US-Publisher ein **Update des populären Fantasy-Spektakels** aus dem Jahr 1996 an, das neben der Vollversion auch das Add-On „Beyond the Dark Portal" sowie 100 neue Karten, überarbeitetes Handling und Blizzards „Ladder"-Karrieresystem umfasst.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Infogrames und Ubi Soft ihre **Homepages überarbeitet** haben? Die Adressen für französischen Online-Schick in deutscher Sprache lauten: www.infogrames.de und www.ubisoft.de.

…dass Surfen nicht nur teuer, sondern auch lukrativ sein kann? Wer sich nicht daran stört, dass laufend am Monitor Werbung präsentiert wird, dem zahlt das Unternehmen Adone **einen Pfennig für jede Online-Minute**. Die Testphase beginnt im Oktober, mehr dazu unter www.adone.de.

…dass Siemens ein **Forum für technikbegeisterte Jugendliche** eingerichtet hat? Die Adresse: www.siemens.de/knowledge-zone/de/.

…dass unter www.city-net-auction.de ein trendiger **Online-Flohmarkt** eingerichtet wurde? Dort darf man gratis gebrauchte Waren aller Art tauschen und versteigern, auch ein kostenloser E-Mail-Service wird geboten.

Alles über Warcraft III.
Längst gelesen.
Letzten Monat im Internet.

www.gamesmania.de



GAMES MANIA

Das Spielemagazin im Netz

GAMES ⋮ NEWS ⋮ REVIEWS ⋮ PREVIEWS ⋮ PATCHES ⋮ DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT

Produktinfo 032

SPELLBINDER: THE NEXUS CONFLICT

www.centropolis.com

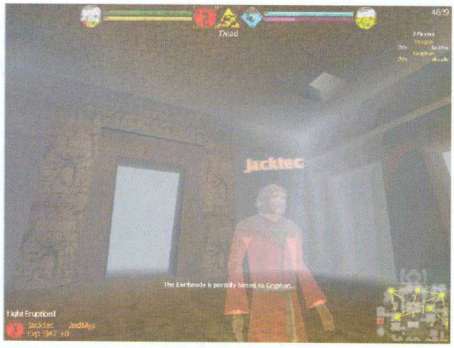
Digitales „Gotcha" entwickelt sich langsam zum Breitensport, was auch Mythic Entertainment erkannt hat – in diesem Egoshooter wird allerdings nur magische Munition verfeuert: ein erster Blick in die Internet-Arenen.

Rund 10 MB an Programmdaten genügen, Gebühren werden erst nach der ersten Woche fällig – ein typisches Internet-Game also, das da zu Beginn nächsten Jahres zum Download offeriert wird. Auch die Charaktergenerierung kennt man nicht nur aus zahllosen Online-Rollis: Zwei Geschlechter mit je vier Gesichtern und Outfits bestimmen das Erscheinungsbild, der gewählte Beruf (Magier, Heiler, Mystiker oder Runenkundler) das Repertoire an verfügbarer Zauberei. Dann geht es bis zu 29 Kontrahenten pro Partie mit diversen Angriffssprüchen, Tarnkappe oder Sprungmagie an den Kragen.

Als Schaltzentrale dient dabei die Lobby. Hier kann man chatten, in ein laufendes Gefecht einsteigen oder eine eigene Arena eröffnen. Die Designer sehen den Unterhaltungswert bevorzugt im Teamwork, weshalb für jeden Fight bis zu drei Gruppen gebildet werden dürfen. Ihr finales Ziel ist stets die Eroberung magischer Erdspalten, was Spellbinder letztlich wohl zu einer Fantasy-Variante des guten alten „Capture the Flag" macht. Hat eine Mannschaft also alle Knotenpunkte durch Beschwörung eingenommen, erhält sie Zähler (gibt's auch für Abschüsse) für Beförderungen und neue Spells – stirbt ein Mitglied während des Kampfes, kann es an einem besetzten Knotenpunkt wiederbelebt werden.



Teamwork: Bis zu drei Mannschaften pro Arena kämpfen um rund ein Dutzend magische Knotenpunkte – je länger man einen solchen „Nexus" beschwört, umso schwerer kann er vom Feind erobert werden



Gespenstisch: Gefallene Spieler wandern bis zur Reinkarnation als durchsichtige Geister durch die 3D-Umgebung

Zauberhafter Online-Shootout: Mana statt Mörser

Unser frühes Betamuster wusste durch effektreich inszenierte und fließend animierte 3D-Grafik ebenso zu beeindrucken wie durch eine handliche Steuerung via Maus und Keyboard, die jedem Egoshooter zur Ehre gereicht. Lediglich an Musik und Geräuschen sollten die Hersteller bis zum Frühjahr noch feilen, denn der Sound trägt auch in diesem Genre einen häufig unterschätzten Anteil zur Atmosphäre bei. (rf)



Der Charaktergenerator: Noch stehen nur drei der später vier Klassen zur Verfügung

Spellbinder

HERSTELLER:	Mythic Entertainment
GENRE:	Egoshooter
ERSCHEINT:	1. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.centropolis.com

Der kostenfreie Download von 10 MB wird nach dem Entpacken 40 MB auf der Festplatte belegen und einen P200 mit Direct3D-Beschleuniger voraussetzen. Das Spiel mit maximal 30 Teilnehmern pro Arena soll am Mythic-Server eine Woche lang kostenlos sein, danach fallen 10 US-Dollar pro Monat an.

FIERCE HARMONY
www.gamestorm.com

FIERCE HARMONY

Sie haben ein Faible für Kung-Fu-Filme, dennoch sind Ihnen typische Arcade-Prügeleien zu hektisch? Seltsam genug, doch am Gamestorm-Server wartet die Lösung: das erste rundenbasierte Beat'em-up für den Online-Betrieb!

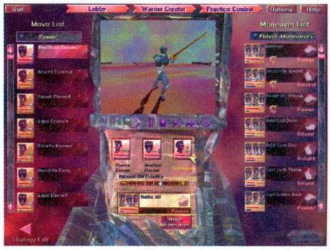
Je nach gewünschter Begleitmusik umfasst der Download 37 bis 68 MB, die Installation der Programmdaten erfolgt automatisch. Danach findet man sich umgehend im Tutorial wieder, wo bis zu fünf Schwertkämpfer kreiert werden dürfen. Die optisch nahezu identischen Recken sind dann noch mit einem von drei Lichtsäbeln auszustatten, ehe man sich zu einem ersten Probekampf in die 3D-Arena wagen kann.

Was folgt ist mehr Geduldsprobe denn Action: Über drei Runden versuchen Sie als Erster einen Punktebalken zu füllen, indem Sie Ihren Gegner mit einer Auswahl unterschiedlich starker Angriffsmanöver treffen bzw. seine Attacken kontern. Die Manöver laufen nach der Auswahl selbstständig und sehr langsam ab, lassen sich vor dem Fight aber aus 48 Bewegungen zusammenstellen. Auf diese Weise können Sie zusätzlich zu den drei vorgegebenen weitere sieben Angriffsarchive anlegen, was ein wenig an die Deckkonstruktion in Sammelkartenspielen erinnert – je nach Gegnertyp sind schnelle oder starke, einfache oder komplizierte Moves von Vorteil.

Am Ende entscheidet aber viel zu häufig der Zufall über Sieg oder Niederlage, der Spieler wird in die Rolle des Beobachters gedrängt. Und so lebensecht die Kämpferanimationen auch sein mögen: Die tristen Hintergründe und ewig gleich aussehenden Gegner verlieren sehr schnell an Reiz. Kurzum, man muss schon einen recht ungewöhnlichen Geschmack haben, um sich für dieses recht ungewöhnliche Game begeistern zu können. (mz)



Im Kampf stehen vier Kamerawinkel wie diese Froschperspektive zur Wahl



In Handarbeit werden Einzelattacken zu individuell benennbaren Dreier-Combos zusammengesetzt



Die verschiedenen Arenen belegen die Kämpfer mit Boni und Mali

Fierce Harmony
(Indigo Moon/Kesmai)

Rundenbasiertes Prügel- und Geduldsspiel

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: Download und die ersten vier Wochen kostenlos, dann 9.95 US-Dollar pro Monat

42%



Grafik	67%
Sound	60%
Steuerung	71%
Motivation	34%

Datenträger	37 bis 68 MB Download, ab 74 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P2) mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	zusätzliche Musikstücke zum Download, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 Spieler gegeneinander
Online-Info	www.gamestorm.com

Ganz persönlich

„Markus, das ist doch genau dein Ding: eine Online-Prügelei" – mit diesen Worten bekam ich vom Chef den Test angehängt. Doch hier irrte Richy gewaltig. Warum sich jemand diese Zeitlupenkämpfe länger als eine Stunde antun sollte, ist mir nämlich schleierhaft. Als Animationsdemo mag Fierce Harmony ja noch ganz nett sein, als Alternative zu „Virtua Fighter 2" versagt das Spiel jedoch auf ganzer Linie..



Markus

T-ISDN – mehr Telefonkom





Die wesentlichen T-ISDN Vorteile im Überblick:

■ **Schnellere Einwahl ins Internet**
Paßwort, Kennung, Abfrage – und schon ist man im Netz. Viel schneller, als mit jedem analogen Modem. Selbst grafisch aufwendige Seiten bauen sich blitzschnell auf!

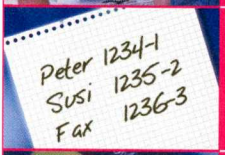
■ **2 gleichzeitig nutzbare Leitungen**
Endlich ist Online-Surfen und Telefonieren gleichzeitig möglich. Und fürs Hochgeschwindigkeits-Surfen nutzt man beide Kanäle/Leitungen gleichzeitig (Kanalbündelung).



■ **Hohe Übertragungsgeschwindigkeiten**
Mit bis zu 64.000 bit/s ins Internet, bei Kanalbündelung sogar bis zu 128.000 bit/s. Und beim Datentransfer von PC zu PC bis zu 300.000 bit/s mit Kanalbündelung und Datenkompression.



■ **Professionelle PC-Kommunikation**
Euro-File-Transfer, Dokumentenkonferenz, leistungsfähige Videokonferenz.



■ **3 Rufnummern inklusive:**
Für den privaten und geschäftlichen Bereich frei zuteilbar. Und die Telefonrechnung ist übersichtlich aufgeteilt.



■ **Rufnummeranzeige**
Da weiß man schon vorher, ob die Freundin dran ist oder der Chef. Einfache Kontrolle über eingehende Anrufe!



■ **Weltweite Rufnummernumleitung**
Ob zu Freunden oder nach Florida. Auch auf's Handy. So entgeht Ihnen kein Gespräch mehr!



■ **Dreierkonferenz**
Optimal fürs Geschäftsleben und den privaten Bereich! Das ist Kommunikation pur ohne Einschränkungen.

Mit T-ISDN hat die Warterei ein Ende!

Mit ISDN kommt Internet richtig auf Touren. Selbst aufwendige Multimedia-Sites bauen sich blitzschnell auf. Und das Beste ist: Das Ganze macht nicht nur mehr Spaß, durch kürzere Übertragungszeiten spart man auch noch bares Geld! Die Grundgebühr von T-ISDN ist zwar um 21,58 DM höher als bei Ihrem analogen Anschluß, doch der T-ISDN Einstieg macht sich schnell bezahlt, denn die Deutsche Telekom AG hat die **Verbindungsentgelte für T-ISDN ganz enorm gesenkt!** Mit T-ISDN sparen Sie bis zu 48 % – vergleichen Sie selbst:

Tarif	Analoges Netz T-Net	T-ISDN	Ersparnis mit T-ISDN
Ferngespräche: Deutschl./Tag	36 Pf/Min.	24 Pf/Min.	12 Pf/Min. (33,3 %)
Ferngespräche: Deutschland 10plus*/Tag	32,4 Pf/Min.	16,8 Pf/Min.	15,6 Pf/Min. (48 %)
Ferngespräche: Deutschland 10plus*/Freizeit	10,8 Pf/Min.	8,4 Pf/Min.	2,4 Pf/Min. (22,2 %)

* mit T-Net 10 %, mit T-ISDN 30 % sparen ab der 11. Minute

Ob für Familien, WG's, Singles und auch kleine Firmen, T-ISDN ist easy und günstig für alle.

Worauf warten Sie noch? Jetzt anmelden und schon bald alle Vorteile nutzen.

isdn®

Eingetragenes Warenzeichen der Deutschen Telekom AG*

Produktinfo 009

ort, mehr Speed im Internet!

In drei Minuten startet Ihr PC, Telefon, Fax, etc. in T-ISDN!

Einstecken und loslegen ohne den PC aufzuschrauben. Einfacher geht's nicht:

ISDN-Universal-Box FRITZ!X PC von AVM

- ISDN-Modem und ISDN-Telefonanlage in einem
- Anschluß von bis zu 6 analogen Endgeräten
- Integriertes ISDN-Modem für Datenübertragung von bis zu 64.000 bit/s, mit Datenkompression bis zu 150.000 bit/s
- leicht zu bedienende ISDN-Kommunikationssoftware FRITZ!
- Computerunterstütztes Telefonieren (CTI)





Systemvorraussetzungen:
PC mit Pentium Prozessor ab 16 MB RAM, Windows 95/98/NT 4.0, freie serielle Highspeed-Schnittstelle (UART 16550)

* In Verbindung mit ISDN- und T-Online-Neuanmeldung (T-Online 8,- DM monatl. Grundentgelt, 12 Monate Laufzeit)
** Nur in Verbindung mit einer ISDN-Neuanmeldung (100,87 DM einmaliges Bereitstellungsentgelt, zzgl. der jeweiligen Grundentgelte)

Darum T-ISDN bei 1&1!

Bei 1&1 gibt's einfach mehr:

- Hochwertige Produkte zu günstigen Preisen
- Schnelle Abwicklung bei Ihrer Anmeldung. Sie brauchen sich um nichts zu kümmern!
- 1&1 ist schon seit 11 Jahren erfahrener Telekommunikationsvermarkter und hat bereits 1,5 Millionen Stammkunden
- Informations- und Bestellhotline Mo. bis Fr. von 8-20 Uhr, Sa. von 8-16 Uhr!

Jetzt informieren und anmelden:

0180/5 00 13 74*

www.easyisdn.de

1&1

Schicken Sie Ihren persönlichen Bestell-Coupon per Post an:
1&1 Telekommunikation GmbH, Verlagskooperationen, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur, oder faxen an 0 26 02/96 16 11.

* 24 Pf/Min.

X Ja! Bitte melden Sie mich bei der Deutschen Telekom AG als T-ISDN Neuteilnehmer an!

Ich möchte einen T-ISDN Standard-Anschluß für nur 46,40 DM im Monat, inklusive 3 Rufnummern und 2 Kanälen.
Bitte kündigen Sie zum Tag der ISDN Einrichtung meinen bisherigen analogen Anschluß mit folgender Rufnummer – dadurch spare ich 24,82 DM im Monat:

(Vorwahl und Rufnummer des Alt-Anschlusses, wenn Kündigung gewünscht)

☐ Ich möchte einen Komfort-Anschluß für nur 5,04 DM mehr im Monat mit zusätzlicher Anzeige der Gesprächskosten am Ende der Verbindung, Rufumleitung u. T-Net-Box (digitaler Anrufbeantworter im Netz).

☐ Ich wünsche einen Eintrag ins Telefonverzeichnis mit den nebenstehenden Angaben. Der Eintrag wird von der Deutschen Telekom festgelegt, z. B. bei Überlänge. Hinweise zum Datenschutz und zur werblichen Nutzung entnehme ich den Telefonbüchern der Deutschen Telekom AG.

☐ Ich möchte meine bisherige Rufnummer beibehalten.

T-ISDN und T-Online – ein bewährtes Duo! Deshalb T-Online gleich mitbestellen

☐ Ich habe noch keinen T-Online Anschluß. Bitte melden Sie mich als Neuteilnehmer zu T-Online an. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Kosten richten sich nach der aktuellen Preisliste der Deutschen Telekom Online Service GmbH, die bei der 1&1 Telekommunikation unter 01 80/5 00 00 26 (24 Pf/Min.) angefordert werden kann. Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Telekommunikation mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Deutschen Telekom Online Service GmbH. Diese können ebenfalls unter o. g. Rufnummer abgerufen werden. Hierbei sind insbesondere auch die Hinweise zum Datenschutz zu beachten. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom Online Service GmbH kündigen.

☐ Ich habe bereits einen T-Online Anschluß. Bitte veranlassen Sie, daß ich auch mit meinem neuen T-ISDN Anschluß weiterhin T-Online nutzen kann. Es entstehen mir keine zusätzlichen Kosten.

☐ **Ich bestelle zusätzlich die FRITZ!X PC-Box für nur 179,– DM, Best.-Nr. 9407**

☐ **Ich bestelle zusätzlich die FRITZ!X PC-Box in Verbindung mit einer T-Online Anmeldung für nur 149,– DM, Best.-Nr. 9408**

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich: ☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Gebühr)

☐ per Bankeinzug von nachfolgendem Konto: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Meine Adresse:

Name, Vorname oder Firma (muß identisch mit Handelsregister-Eintrag sein!)

Ansprechpartner (bei Firmen bitte angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefonnummer (Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein) ☐ Ich bin bereits Kunde bei 1&1

Bitte unbedingt ausfüllen: Geb.-Datum ☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐

Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den gültigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Tarifisten der Deutschen Telekom AG. Das einmalige Bereitstellungsentgelt für den ISDN Anschluß ohne Vor-Ort-Installation beträgt z. Zt. 100,87 DM. Ich erhalte ohne Aufpreis eine rufnummernbezogene Abrechnung der monatlichen Telefonkosten.

X

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002119X

K1119001

COMMAND & CONQUER 3: OPERATION TIBERIAN SUN

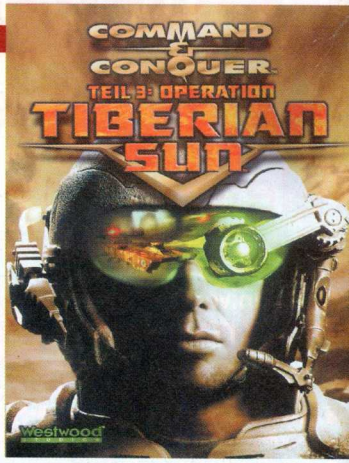
Mangels ausgiebiger Spielgelegenheit mussten wir Ihnen im letzten Heft die Endnote schuldig bleiben, nun der ungefilterte Blick in die tiberische Echtzeit-Sonne: Das Westwood-Highlight ist inzwischen in die Kritik geraten – zu Recht?

Weil die Vorgänger auch und gerade unter Raubkopierern so beliebt waren, kommt man im animierten Installationsmenü nun ohne die Eingabe eines Sicherheitscodes nicht mehr weiter. Danach müssen 81 bis 131 MB auf der Festplatte untergebracht werden, um ein Spiel mit wenig Neuerungen zu starten – allerdings auch eines, das das Konzept der Echtzeitstrategie nach klassischem Zuschnitt weitgehend ausreizt.

Auf Seiten der NOD-Bruderschaft oder GDI (mit den „Vergessenen" mischt jetzt gelegentlich auch eine dritte Partei mit) warten je 25 Missionen. Der höchste der drei Schwierigkeitsgrade ist dabei für die Vollprofis im Genre reserviert, denn das Gameplay aus Basisbau, Tiberiumsammeln und Echtzeitschlachten ist ja alles andere als neu: Auf scrollbarem Terrain werden zunächst Raffinerien, Waffenfabriken, Kasernen usw. errichtet, ehe man die so produzierten Cyborg-Einheiten in Zugrahmen zu Kampfverbänden bündelt. Was C&C 3 so packend macht, ist das perfektionierte Missionsdesign. So lässt sich der Gegner trotz gehobener KI überrumpeln, wenn man vor dem Hauptteinsatz in einer optionalen Mission sein Sensornetz lahm legt. Und wer die feindliche Basis einebnet, hat im nächsten Auftrag mit weniger Gegenwehr zu rechnen.

Mit wirklich zeitgemäßer Präsentation darf freilich nicht gerechnet werden, wohl aber mit sehr aufwendigen Zwischensequenzen. Zudem wurde der alte Iso-Look (nach wie vor weder Zoomfunktion noch echtes True-Line-of-Sight) um neue Effekte ergänzt: Voxel-Einheiten bewegen sich realistisch über Landschaften, die durch Ionenstürme oder Schüsse aus der Orbitalkanone mit Kratern verunziert werden. Und wenn sich subterrane Panzer durch den Boden wühlen, zeugen Staubwolken von der neuen NOD-Technologie. Auch die 14 Musikstücke können sich hören lassen, zusammen mit deutschen Rückmeldungen und knackigen Effekten ergibt sich der typische C&C-Sound.

Was erst bei längeren Sessions aufgefallen ist: Oft muss man minutenlang nach dem letzten feindlichen Landser suchen, ohne dessen Eliminierung die Mission nicht abgeschlossen werden kann – das nervt. Mehr noch nervt, wie schnell die Spielgeschwindigkeit bei Internet-Gefechten für zwei bis vier Multiplayer in die Knie geht. Ein Hit springt trotz optimierter Steuerung mit praktischem Waypoint-System somit nur für Solostrategen heraus. (rf)





Das freiwillige Absolvieren von Zusatzeinsätzen erleichtert die folgenden Hauptaufträge: Hier ist man wegen der fehlenden Basis vom Nachschub abhängig



In den ersten Missionen kämpfen NOD-Bruderschaft und GDI erbittert um die Technologie eines havarierten Alienschiffes



Tentakelfelder greifen sich Soldaten ebenso wie gepanzerte Einheiten und stoßen bei Beschuss Giftgas aus

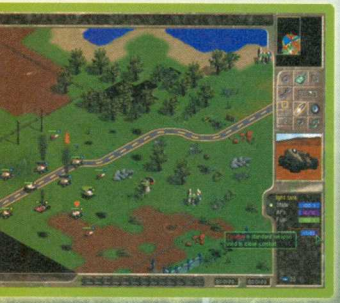
Command & Conquer 3
(Westwood/Electronic Arts)

Perfektionierte Echtzeitstrategie nach klassischem Muster

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

Solo 85% Multi 79%

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

SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

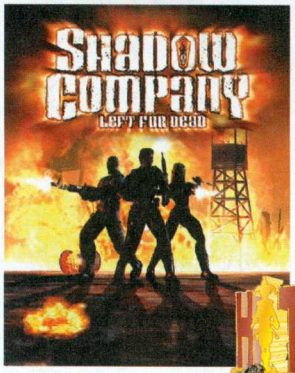
Vor knapp einem halben Jahr ließ Sinister seine Söldnertruppe am PC aufmarschieren, damals noch in Englisch und unter dem Kommando von Interactive Magic. Der neue Führungsstab von Ubi Soft präsentiert nun eine deutsche Version der hitgekürten 3D-Actionstrategie.

An Spiel und Story hat sich mit dem Wechsel in Führungsriege und Sprache nichts geändert: Zwei eigentlich konkurrierende Söldnertruppen schweißt anno 2014 der Verrat eines Auftraggebers zusammen – die „Shadow Company" ist geboren. In vier Schwierigkeitsgraden stehen insgesamt 60 internationale Echtzeiteinsätze am Programm, die Handhabung von Waffen und Fahrzeugen darf zuvor in einem kurzen Tutorial eingeübt werden. Ungeachtet des nach wie vor englischen Untertitels macht sich die Lokalisierung bereits in der stimmungsvoll ausgeleuchteten 3D-Grafik mit stufenloser Zoom-, Dreh- und Scrollfunktion bemerkbar: Wenn die bis zu zwölf schön animierten Polygonkämpen via Maus und Zugrahmen ihrem Tagwerk nachgehen (für Angriff, Verteidigung und Spezialaufgaben wie das Durchschneiden von Maschenzäunen stehen drei Bewegungsarten zur Verfügung), gibt es immer noch Tote nebst Waffen oder Munition, die man den Leichen abknöpfen kann – aber keine Blutlachen mehr.

Dafür wurden auch die Zwischensequenzen mit echten Schauspielern gekonnt synchronisiert; die abschaltbaren Rückmeldungen sind nun ebenso übersetzt wie Screens für Briefing oder Ausrüstung. Die feine Atmosphäre mit dem guten Sound bleibt somit in der deutschen Version voll erhalten und Hit bleibt Hit. (rf)



Die deutsche Version: komplett übersetzte Texte, Verzicht auf Blutlachen



Shadow Company
(Sinister/Ubi Soft)

Starke 3D-Actionstrategie, jetzt auch für deutsche Söldner

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 90,– DM

86%

SYSTEM SHOCK 2

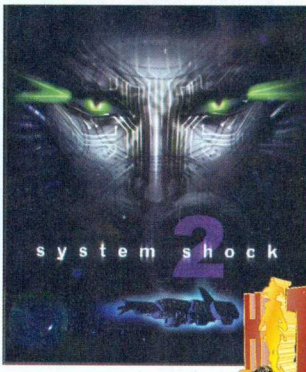
Nachdem die Originalversion in der letzten Ausgabe einen Hit abgeräumt hat, fühlen wir nun der eingedeutschten Fassung genauer auf den Zahn: Ist die Lokalisierung so aufwendig wie von EA versprochen?

Ehrlich gesagt scheint es schwierig das wiederbelebte Kult-Game von Looking Glass noch zu verbessern: Die Väter von „Ultima Underworld" und „Der Meisterdieb" haben hier nicht weniger als einen weiteren Meilenstein in der Geschichte intelligenten 3D-Gamings geschaffen – das Sequel zum klassischen Action-Rolli von 1994 besticht im englischsprachigen Original durch Atmosphäre, Rätseltiefe und Spielbarkeit. Andererseits hat eine schlechte Übersetzung ja schon so manches gute Game ruiniert…

Keine Sorge, Electronic Arts konnte die beklemmende Spannung der SF-Handlung praktisch verlustfrei über die Hürden der Synchronisation retten. Viele Fans empfanden im Vorgänger die elektronische Stimme des größenwahnsinnigen Supercomputers Shodan mit teutonischem Zungenschlag ja sogar als bedrohlicher und auch diesmal stimmt die technische Qualität. Dass man in der englischen Fassung einen Tick mehr Wortwitz und etwas exaktere Formulierungen findet, liegt eben in der Natur eines Originals. Wichtiger ist, dass die teils recht umfangreiche Lektüre im Abenteuer (E-Mails, Logbücher etc.) mit ihren Handlungsanweisungen und Lösungshinweisen jetzt für jedermann verständlich ist. Apropos Verständnis: Auf eine neuerliche Inhaltsangabe haben wir bewusst verzichtet – Sie haben den letzten Joker doch wohl nicht verpasst?! (mt)



Hier hing doch wer? Der Selbstmörder aus dem Original fiel der Indizierungsfurcht zum Opfer, aber bis auf wenige Details wurde das Spiel eins zu eins umgesetzt



System Shock 2
(Looking Glass/Electronic Arts)

Der schön schauerliche Mix aus 3D-Rolli und Egoshooter jetzt in komplett deutscher Version

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

85%

SIEDLER 3: DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Nein, Ihr Softwareladen verkauft neuerdings keine Damenkorsetts: Das Packungsmotiv will vielmehr verdeutlichen, dass Blue Bytes Aufbauklassiker im zweiten Add-on um ein „Weibsvolk" erweitert wird.

Seit Erscheinen des Editors quillt das Internet vor Zusatzmissionen für Drittsiedler über, der Hersteller musste sich also schon etwas einfallen lassen, um hier den Preis von knapp 60 Märkern zu rechtfertigen. Was lag näher als ein viertes Volk? Und natürlich bringen die Amazonen rund 50 Gebäude in eigenem Architekturstil mit. Inhaltlich besteht die Frauenpower in einer Diebin, die Waffen und Gold aus feindlichen Lagern mopst. Und auch die Priesterinnen bekommen neue Fähigkeiten hinzu – sie opfern Honig, um ihre Gegner mit acht Zaubersprüchen zu traktieren. Ansonsten wartet neue Grafik im alten Look auf die Besitzer des Hauptprogramms. So wuseln auch die Siedlerinnen sehr detailliert durch das Bild, komplett mit unterschiedlichen Haarfarben und Frisuren.

Alles in allem warten zwei Kampagnen zu je zwölf Missionen, außerdem Karten für Einzel- und Mehrspieler. Also etwa gleich viele Aufträge wie bei der letzten Erweiterung, die mittlerweile für 20,– DM zu haben ist. Tja, Frauen kosten eben Geld und es gibt ja noch einen weiter verbesserten Missionseditor, ein neues Zeichentrickintro, neue CD-Audiotracks und das Programmupdate auf Version 1.5. Ärger gibt es freilich (wie so oft mit Frauen…) auch: Nach der Installation des Add-ons funktionieren die alten Spielstände nicht mehr! (mh)





Ob blond, ob braun, Blue Byte liebt die Frau'n – und bringt mit den Amazonen ein viertes Volk ins Spiel

Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen
(Blue Byte)



Zwei neue Kampagnen und ein viertes Volk für den Aufbauhit; Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 55,– DM

79%

Abomination * DV 82,90 | Diablo 2 * EV i.V. | Heavy Gear 2 DV 78,90
ACM 1918 DV 71,90 | Die Siedler 3 DV 69,90 | Heroes o.Might + M. 3 DV 74,90
Age of Empire DV 42,90 - Geh. der Amazonen * DV 46,90 | Hidden & Dangerous DV 74,90
- neue Epoche 1+2 DV 34,90 - Mission-CD DV 27,90 | Homeworld * DV 73,90
- Gold Edition DV 76,90 | Die Völker DV 75,90 | Hugo 7 DV 52,90
Age of Empires 2 * DV 84,90 - off. AddOn * DV 28,90 - Hugo Platin * DV 43,90
Aliens vs. Predator DV 72,90 | Discworld Noir DV 76,90 - Stinky und Beaver * DV 43,90
Aliens vs. Predator EV 83,90 | Drakan DV 77,90 - Wintergames 3 * DV 39,90
Alpha Centauri DV 76,90 | Drakan US 77,90 | Indiana Jones 5 * DV 75,90
Amen * DV i.V. | Driver * DV 83,90 | Interstate '82 * DV 78,90
Amerzone * DV 72,90 | DSF Fussballman.98/99 DV 39,90 | Jagged Alliance 2 DV 72,90
Anno 1602 DV 71,90 | DSF Fussballman.2000 * DV 46,90 | Kanaon * DV 74,90
- Im Namen d.Königs DV 31,90 | Dungeon Keeper 2 DV 82,90 | Le Mans 24 * DV 72,90
- neue Insel, neue Abent. DV 33,90 - Horny Figur 21,90 | Legacy of Kain -Soul R.* DV 84,90
Anstoss 3 * DV 76,90 | Earth 2150 * 72,90 | LKW-Raser -Hard Truck DV 49,90
Art of War Vol. 2 * DA 75,90 | Loose Cannon * i.V.
Asterix * DV 71,90 | Lula Inside DV 29,90

Duke Nukem Forever* 79.90
- DN4E Level CD 39.90
Max Payne i.V.



.. the Chosen 39.90
- Nightmare Levels 39.90
- Double Pack 74.90
Daikatana i.V.

Autobahn Raser 2 * DV i.V. | Madden NFL 2000 * DA 72,90
Baldurs Gate DV 52,90 | Max Payne * i.V.
- Baldurians Bibliothe DV 25,90 | East Front 2 * DA 79,90 | Mechwarrior 3 DV 71,90
- Doublepack * DV 56,90 | Enemy Zero * DV 67,90 | Messiah * 73,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90 | Everquest US 119,90 | Metal Fatigue * i.V.
- Tales o.t. Sword Coast US 59,90 | F-22 Lightning 3 * DV 71,90 | Midtown Madness DV 72,90
Battlezone 2 * DV 75,90 | Falcon 4.0 DV 62,90 | MIG Alley DV 74,90
Biing 2 * DV 71,90 | Fallout 2 DV 39,90 | Might + Magic 7 EV 79,90
Blade * DV 72,90 | Fifa 2000 * DV 81,90 | Might + Magic 7 * DV 75,90
Bundesliga 2000 * DV 72,90 | Fighting Steel DV 77,90 | Mission Impossible * DV 75,90
Bundesliga Stars 2000 DV 82,90 | Final Fantasy 8 * DV i.V. | Nascar 2000 * DA 46,90
Caesar Platinum * DV 47,90 | Final Fantasy VII DV 79,90 | Nations * DV 72,90
Carmageddon 2 EV 54,90 | Flanker 2.0 * DA 77,90 | NBA Live 2000 * DV 76,90
Castrol Honda Sb. 2000 DV 74,90 | Fleet Command DV 73,90 | Need for Speed 4 DV 75,90
Caton * DV 76,90 | Flight Simulator 2000 * DV 95,90 | NFL Blitz * DA 75,90
Champions. Manager 3 EV 77,90 | Flight Unlimited 3 * DV 72,90 | NHL 2000 * DV 74,90

COMMAND & CONQUER 3 COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN **DV 88.90 EV 89.90**

CIV 2 -Test of Time * DV 64,90 | Fly ! DV 75,90 | NHL 2000 * US i.V.
CIV: Call to Power DV 76,90 | Force 21 * DA 71,90 | No one lives forever * i.V.
Close Combat 3 US 98,90 | Freespace 2 * DV 72,90 | Nocturne * i.V.
Commandos I. Auftrag DV 59,90 | Fußball Int. 2000 * i.V. | Nox * i.V.
Corum 2 DV 57,90 | Gabriel Knight 3 * DV 71,90 | Off Road Challenge * 68,90
Creatures Abenteuer * DV 42,90 | Giants * DV 72,90 | Official F 1 Racing DV 84,90
Cromagnon * DV 72,90 | Gorky 17 * i.V. | Omikron * 82,90
Dark Reign 2 * DV 75,90 | Gothic * i.V. | Outcast DV 79,90
Dark Secrets of Afrika DV 73,90 | Grand Prix 500 * DV 72,90 | Panzer Elite * DV 72,90
Darkstone DV 74,90 | Grand Theft Auto 2 * DV 75,90 | Panzer General 4 * DV 76,90
Darkstone EV 84,90 | GTA Doublepack DV 61,90 | Pharao * DV 78,90
Delta Force DA 74,90 | Grim Fandango DV 73,90 | Phoenix * DA 67,90
Der Verkehrsgigant * DV 76,90 | Halflife -deutsch DV 78,90 | Planescape Torment * DA 72,90
Descent 3 DV 71,90 - & Team Fortress Classic DV 52,90 | Player Manager 99 * DA 66,90
Descent 3 US 85,90 - Opposing Force * DV 41,90 | Police Quest SWAT 3 * DV 67,90
Desert Fighters * DV 71,90 - Opposing Force * EV i.V. | Pong * DV 52,90
Deus Ex * i.V. - Halftime DV 24,90 | Prey * i.V.
Diablo 2 * DV 78,90 | Hattrick Wins * DV 72,90 | Prince of Persia 3D * DV 76,90

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
Anstoss 2 Gold Edition 37,90
Baphomets Fluch 2 21,90
C+C 1 -Megabox 33,90
C+C 2 -Megabox 63,90
C64-Spielesammlung 14,90
Caesar 3 38,90
Civilisation 2 27,90
Colin McRae Rally * 29,90
Conflict: Freespace 33,90
Days of Oblivion 36,90
Diablo 21,90
Diablo Doublepack 39,90
Die Siedler 2 Gold Edition 27,90
Die Versuchung 43,90
Dungeon Keeper Gold 33,90
F1 Manager Professional 27,90
Game, Net & Match 27,90
Grand Prix Legends 38,90
Grand Theft Auto 41,90
Grand Theft Auto -London 36,90
Heretic 2 26,90
Heroes of Might + Magic 2 34,90
Hexen 2 21,90
Incubation -Mission 29,90
Kurt -der Manager 31,90
Land der Hoffnung 29,90
Lords of Lore 2 35,90
Lords of Magic 25,90
M1 Tank Platoon 2 27,90
MAX 2 25,90
Mechcommander 29,90
Micro Machines V3 22,90
Monkey Island 3 42,90
Monopoly 32,90
Nice 2 (Sonderpreis) 31,90
-Tune Up (Sonderpreis) 17,90
Outlaws 34,90
Phantasmagoria 2 engl. 35,90
Privateer 2: I.Darkening 29,90
Rainbow Six 34,90
Resident Evil 1 27,90

TOP TITEL

Age of Empire 2 * 84,90
Anstoss 3 * 76,90
Diablo 2 * 78,90
Siedl.3 Amazonen* 46,90
Dark Stone 74,90
Drakan US 77,90
Driver * 83,90
Earth 2150 * 72,90
Fifa 2000 * 81,90
Halflife & TF Cl. 52,90
Homeworld * 73,90
Might & Magic 7 * 75,90
NHL 2000 US i.V.
NHL 2000 * 74,90
Panzer General 4* 76,90
Rouge Spear * 77,90
Shadow Company * 75,90
Soldier of Fortune* 78,90
System Shock 2 74,90

versandkostenfrei ab DM 199,- Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4,98
PlayStation 245.-
Dino Crisis * 78,90
Legacy of Kain S.R. 91,90
Resident Evil 3 * i.V.
Silent Hill 89,90
Syphoon Filter 83,90
V-Rally 2 89,90
WWF Attitude 79,90
SPEZIALHARDWARE auf ANFRAGE
DreamCast 499.-

Mo-Do. 8-18:00 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00, Mittwoch 20:00 Uhr, Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen Freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

LOW BUDGET

Shogo 46,90
Sim Copter 15,90
Simon the Sorcerer 1+2 23,90
Star Trek: Klingon Hon. 39,90
TOCA ! 29,90
Tomb Raider 2 Dir. Cut 42,90
Transport Tycoon Deluxe 21,90
Wall Street Trader 35,90
Warcraft Battlechest 34,90
Wargasm 34,90
Wet -The Sexy Empire 39,90
Wing Com. Prophecy 33,90
Worms 2 27,90
X-Com Apocalypse 27,90
X-Com Interceptor 22,90

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro 41,90
Sidewinder Gamep. Pro 72,90
- Precision Pro 125,00
Thrustmaster F1 Sprint W. 119,00
- Nascar Super Sport Lenkr. 159,00
Saitek Cyborg 3D Dig.Stick 85,90
CreativLabs 4PointSurround 159,00
CD - Rohlinge ab 2,25

Bleem! PlayStation Emulator **79.90**

ADDY Lernsoftware je DV 67,90
D-Info 99 DV 35,90
Dr.Salomon Anti Virus 3 58,90

Sammlungen

Game Gallery DV 58,90
Gold Games 3 DV 32,90
Larry's Collection DA 36,90
PC Games Col.1 DV 46,90
Play The Games 1 DV 65,90
Play The Games 2 DV 64,90
War Collection limit.Ed. DV 64,90
War Pack DV 29,90

Quest for Glory 5 DV 78,90 - Insiders Guide * DV 45,90
Racing Simulation 2 DV 54,90 - X-Wing Alliance DV 71,90
Railroad Tycoon 2 DV 74,90 - Episode I -Dunkle Bed. DV 68,90
- 2nd Century DV 36,90 - Episode I -Gungan DV 69,90
Rainbow Six GOLD DA 62,90 - Episode I -Racer DV 65,90
Rally Champions.'99 * DA 74,90 - Jedi Knight + Mis. DA 61,90
Rayman 2 * DV 73,90 Starcraft DV 81,90
Red Baron 3D DV 46,90 - Broodwar DV 36,90
Red Guard DV 69,90 Starlancer * i.V.
Republic * DV 72,90 Street Wars DV 76,90
Requiem DA 73,90 Summoner * i.V.
Revenant * DV 79,90 Supreme Snowboard. * DV 75,90

QUAKE 3 79.90
MORTYR 79.90
Unreal Tournament 71.90
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
In Vorbereitung
Prey, Messiah, Resident Evil 3
Amen, Max Payne, Team Fortress 2

SYSTEM Shock 2 EV 79.90 DV 74.90

Revolt DA 71,90 Swing Plus DA 39,90
Road to Moscow * DV 74,90 Tarzan * DV 68,90
Rogue Spear * DV 75,90 Team Fortress 2 * i.V.
Roller Coaster Tycoon DV 66,90 Techno Mage * DV 75,90
Rückkehr nach Krondor DV 72,90 The Next Tetris * DA 52,90
Saboteur * i.V. The Sims * i.V.
Sanitarium DV 69,90 Theme Park World * DV i.V.
Seven Kingdoms 2 * DV 74,90 Tomb Raider 4 * DV i.V.
Shadow Company * DA 74,90 Tonic Trouble * DA 73,90
Shadow Company * DV 79,90 TA - Kingdoms DV 77,90
Shadowman DV 76,90 Triple Pl.Baseball 2000* US 82,90
Shadowman EV 81,90 Turok 2 EV 79,90
Shogun * DV 72,90 Twisted Metal 2 * i.V.
Silver DV 77,90 UEFA Manager 2000 * DV 75,90
Sim City 3000 DV 82,90 Ultima 9 -Ascension * DV 76,90
Sinistar: Unleashed * DV 69,90 Ultima Online Sec. Age DV 74,90
Skaut US 69,90 Unreal EV 36,90
Slave Zero * DV 72,90 - Return to Na Pali 32,90
Soldier of Fortune * DA 75,90 Uneal -Tournament * EV 71,90
Soldier of Fortune * i.V. Unter Feindflug Flagge * DA 81,90
Soulbringer * DV 74,90 Urban Chaos * DV 81,90
South Park DA 71,90 USAF Jets * DV 72,90
Star Treck: Armada * DA 75,90 Vampire * 75,90
- Der Aufstand * DV 75,90 Viper Racing DV 42,90
- Insurrection * DV 78,90 Wall Street Tycoon * DA 73,90
- Klingon Academy * i.V. Warhammer 40.000 R.* DV 77,90
- New Worlds * DV 72,90 WCW Nitro EV 59,90
- Secret o.Vulcan Fury * i.V. Wet Attack DV 85,90
- Starfleet Command US 85,90 Wheel of Time * i.V.
- Starfleet Command * DV 72,90 Wizardry 8 * i.V.
- Starship Creator DA 43,90 World War II GI EV 59,90
- Voyager * DV 75,90 Worms: Armageddon DV 61,90
- Birth of Federation DV 71,90 X-Beyond the Frontier DV 73,90
Star Wars: Force Com. * i.V. You don't know Jack 2 DV 66,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

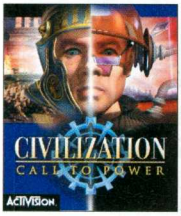
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen **EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG**
24 h Antwort-Garantie! *newsletter-service*
Versand im Sicherheitskarton - **SERVICE** - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info,
Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden - **SEIT 1989** - Vorbestellungen ändern: kein Problem.

NEUE ADD-ONS

Alpha Centauri

Nach dem Vier-Spieler-Szenario „Fight for the Boreholes" (74 KB) steht nun auch die Zwei-Spieler-Mission **Race for Wealth** (34 KB) für Sid Meiers Sternenstrategie im Internet **unter www.alphacentauri.com kostenlos** zum Download bereit. Zu finden nur auf der englischsprachigen Homepage, wo es auch spezielle Files für die deutsche Version des Hauptprogramms gibt.

AKTUELL AUF DVD

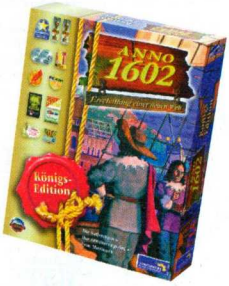


Civilization: Call to Power

Auf der IFA in Berlin am Toshiba-Stand erstmals präsentiert, jetzt **für 99,95 DM** im Laden: Die DVD-Fassung des Strategieknüllers (PCJ 5/99, 85%, Hit) bietet zwei zusätzliche Musikstücke, einen Konzeptgrafikbetrachter sowie aufpolierte Videos. Auf dem multilingualen Silberling finden sich zudem die deutsche, englische, spanische, französische und italienische Version.

FRISCH AUFPOLIERT

Anno 1602 Königs-Edition

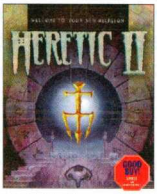


Die Sonderausgabe von unserem „Spiel des Jahres 1998" gibt Sunflowers **für 60,– DM** ab. Neben dem Hauptprogramm (PCJ 5/98, 87%, Hit) warten hier das Add-on „Neue Inseln, neue Abenteuer" sowie speziell für Online-Partien ausgelegte Szenarien mit Spieldauer bis zu 40 Minuten. Außerdem gibt es neben diversen Desktop-Themes die „ANNOisten Kiste", wo Fans der genialen Aufbaustrategie reichlich Material, teils auch von anderen Fans, finden – etwa Bilder oder Audiofiles.

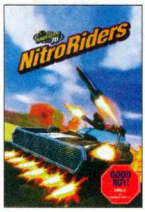
I-War Deluxe

Infogrames hat eine **Special Edition der Space-Opera I-War** (PCJ 1/98, 89%, Hit) veröffentlicht. Die exklusive Box gibt es **für 69,– DM**; sie enthält das Originalspiel sowie eine Zusatzkampagne nebst neuem Intro: Erleben Sie den Freiheitskampf über 18 Missionen mal auf Seiten der Indies.

NEU IM BUDGETREGAL



Good Buy



Activision erweitert die Schnäppchenreihe um drei Titel: Wer sich in das packende Actionabenteuer **Heretic 2** (PCJ 12/98, 85%, Hit) stürzen, durch den aufpolierten Klassiker **Asteroids** (PCJ 1/99, 60%) ballern oder mit **Nitro Riders** (PCJ 5/98, 77%) in 37 waffenstarrenden Vehikeln über die Highways von „Interstate '76" (Achtung: Hauptprogramm benötigt!) rasen will, muss nur noch **je 29,95 DM** abdrücken.



Kurt

Während wir den Nachfolger in dieser Ausgabe einem Testspiel unterziehen, ist der 99er-Fußballmanager von Heart-line (PCJ 3/99, 85%, Hit) **jetzt für 39,– DM** zu haben. Wer das komplexe Game der Ex-Bundis noch nicht besitzt, sollte hier unbedingt zuschlagen!

Land der Hoffnung



Kaum im Handel, schon hat Innonics den Preis der Wirtschaftsstrategie (PCJ 6/99, 65%) gesenkt. Den Aufbauspaß gibt es **ab sofort für 29,95 DM**.

Preiswertes bei Topos

Neuerdings bleibt der Publisher aus Kaarst auf dem Boden spielerischer Tatsachen und veröffentlicht fernab der Add-ons zum „Flight Simulator" aus der Top-Sky-Reihe auch Titel von Interactive Magic zum Schnäppchenpreis. Dazu zählen das Strategical **Seven Kingdoms** (PCJ 12/97, 85%, Hit) und mit **Alexander der Große** (PCJ 9/97, 65%) sowie **Hannibal** (PCJ 1/98, 65%) zwei der drei Spiele aus der Reihe „Große Schlachten der Antike" sowie die Wirtschaftssim **Capitalism Plus** (PCJ 7/97, 82%) und der Flugi **iF-22** (PCJ 10/97, 86%, Hit). Der Preis: **jeweils 19,95 DM**.



Nichts für Mädchen

ohne Rüstung!





AUCH ERHÄLTLICH INKLUSIVE
DIE SIEDLER III - VOLLVERSION!

Es begann an einem Mittwochabend*1 -...
Ein neues Kriegervolk wurde gegründet, listig, verschlagen und mit machtvollen magischen Kräften! Und der Ruf des Volkes ließ die alten Völker erblassen, denn es war das Volk der Göttin Q'nqüra und der Penthesilea, DAS VOLK DER AMAZONEN!

Die SIEDLER III-Erweiterung DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN ist da! Siedeln Sie mit einem komplett neuen Volk mit neuen Figuren, Fähigkeiten, Gebäuden und Landschaften!

Mit den listenreichen, intelligenten AMAZONEN wird DIE SIEDLER III noch vielseitiger und anspruchsvoller und erhält zudem die bislang fehlende Frauen-Power!

Der neue Dieb sowie der neue Wirtschafts-Wettkampfmodus stellen auch den erfahrenen Siedler-Spieler vor neue, spannende Aufgaben!

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN bietet als echtes Erweiterungs-Paket weit mehr als eine Mission-CD.

DIE SIEDLER II®

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Features:
Einzelspieler-Modus:

- Neues Volk!
- 50 neue Figuren!
- 39 neue Gebäude!
- Neue Wunder!
- Jetzt mit Dieb!
- Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten!
- Erweitertes Gameplay!
- Bessere Kontrolle!
- 2 neue Kampagnen!
- 10 neue Einzelspieler-Karten!
- AMAZONEN-Clans im Internet!
- Neuer Soundtrack!
- Neue Zeichentrick-Sequenzen!

Mehrspieler-Modus, Online & Internet:

- 10 neue Mehrspieler-Karten!
- Erweiterter Level Editor!
- AMAZONEN-Weltranglisten-Spiele!
- Neuer Modus: Wirtschafts-Wettkampf!

*2 für DIE SIEDLER III
*3 für DIE SIEDLER III MISSION CD

*1 400 Jahre bevor das Universum in neuem Glanz erstrahlte. Siehe „DIE SIEDLER III".

Vollversion von DIE SIEDLER III wird benötigt!

*2 GameStar Die Siedler 3 · GOLD PLAYER · *2 · *2 · *2 · *2 · *2 · *2 · *2 · *2 · *3

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

www.siedler3.de

DIE SIEDLER III + AMAZONEN = DIE SIEDLER III ½

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Als Frau von Michael bin ich selbst eine Anti-Terror-Einheit

JACK




COMMAND & CONQUER 3
Weil ich mit Kane noch eine Rechnung offen hatte

MANFRED




HOMEWORLD
Endlich: Wie habe ich den Solomodus herbeigesehnt!

MARKUS




AGE OF EMPIRES 2
Was sollte der Sohn eines Geschichtslehrers sonst spielen?

PAUL




DRIVER
Weil ich auch sonst ein Auto mit kaputten Stoßdämpfern fahre

RICHY




SHADOWMAN
Bevor ich das Teil nicht mindestens dreimal durch habe, spiele ich nichts anderes!

STEFFEN




NHL 2000
Bin ein eiskalter Gewohnheitstäter: einmal NHL, immer NHL!

TRILLE



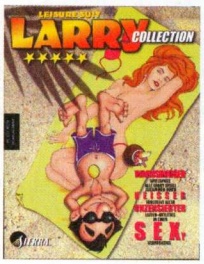

PANZER GENERAL 4
Alte Strategenliebe rostet eben genauso wenig wie ein T-34

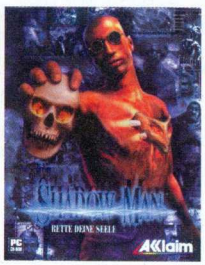
Jubiläum oder nicht, auf dieser Seite bedanken wir uns jeden Monat für Ihre Unterstützung: Wer uns eine Postkarte bzw. E-Mail mit seinen derzeitigen Favoriten für die Lesercharts zusendet, kann eines von drei schönen Spielen gewinnen. Trennen Sie die Titel dazu nach Solo-, Multiplayer- sowie Online-Games und verzichten Sie bitte auf die Nennung noch nicht erschienener oder indizierter Titel. Unverzichtbar ist die Angabe einer Absendeadresse, da wir sonst die Preise ja nicht an den Mann bzw. die Frau bringen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht jedoch die Berücksichtigung eines auf der Zuschrift genannten Wunschgewinns.

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

Die Gewinne







LESERCHARTS



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

VERKAUFSCHARTS



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

MULTIPLAYER



1.	**(1)**	**STARCRAFT**
2.	(2)	WORMS ARMAGEDDON
3.	(–)	HALF-LIFE
4.	(3)	DIE SIEDLER 3
5.	(4)	NEED FOR SPEED 3

ONLINE



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

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

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
Ch. auf Lager vorrätige Spiele (die wir Ihnen am Mittwoch sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich verschiedentlich bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder bei noch NICHT erschienenen Spielen eine Nachfrage bei uns, wenn Sie sicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Per Nachnahme 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 17.9.99 */= noch nicht verfügbar am 17.9.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats September:

Age of Empires 2* 79,99
Age 2+Dashboard 149,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602 Königsed.	59,99
Autobahn Raser 2*	59,99
C&C 3 versandfrei	99,99
+dto. & Dashboard	149,99
Diablo 2*	79,99
+dto. & Dashboard	139,99
Drakan	69,99
Driver	79,99
GTA 2*	69,99
Panzer Elite*	64,99
Panzer General 4*	69,99
Pharao (=Caesar 4)*	74,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

5th Element	24,99
7th Guest	12,99
A-Train	24,99
Age Odysee	24,99
Addiction Pinball	19,99
Airline 2000	24,99
Airline Tycoon Add On*	24,99
Akte Europa	29,99
Ancient Evil	24,99
Aquarium*	24,99
Arcade Pool 2	24,99
Army Men	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.

Art of War Vol. 1	29,99
Art of War Addon*	29,99
Asteroids	19,99
Atlantis	24,99
Attack of Saucerman	24,99
Autobahn Total*	27,99
Babylon 5 Info	19,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	19,99
Battle Isle 2 + Data	24,99
Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	24,99
dto. Levels	19,99
Betrayal in Antara	19,99
Bierfun	19,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuss Rally	14,99
Bleifuß Rally	14,99
Brettspiele	14,99
Bundesliga Man. Gold	14,99
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99
C & C Spiele	24,99
carmageddon (USK 12)	24,99
Catz 3	29,99
Caesar 1	14,99
Civilization 2	24,99
Civil War General 2	19,99
Colin McRae Rally Classic*	24,99
Creature Shock	12,99
Creatures Deluxe	19,99
Dark Reign	19,99
Dark Reign Mission	14,99
Der Unendliche Weg	24,99
Descent-Freespace: Joyst.	24,99
Der Weg zur Macht	29,99
Dethkarz	29,95
Deathtrap Dungeon	29,99
Diablo	19,99
Diablo: Hellfire	22,99
Die Siedler 2 - Tricks	24,99
Die by the Sword	24,99
Die by the Sword Mission	24,99
Die Siedler 2	29,99
Die große Schlacht je	**19,99**
(Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russland, Last of Sail)	
Die Kosmicks*	29,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 2 Mission	24,99
Siedler 2: Die Besiedlung	24,99
Doga 2	19,99
Dracula	19,99
Dragon Lore	19,99
Dune 2	19,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
Earthworm Jim	34,99
Earthworm Jim 3	19,99
Eastern Front	29,99
Elizabeth 1 Classic	29,99
Excessive Speed	14,99
Extreme Assault	24,99
F-16 Fighting Falcon	24,99
F-1 Manager profess.	14,99
F-22 Raptor	29,99
Fantasy General	19,99
Fields of Fire	24,99
Flammenhonor	24,99
Floyd	19,99
Formel 1	34,99
Gex 3D	29,99
Gloven	24,99
Grand Games 3	24,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Grim Fandango	29,99
Heart of Darkness	29,99
Heretic II	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Imperialismus	9,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	29,99
Indiana Jones 3+4	19,99
Interstate 76	19,99
Interstate 76 Nitro	24,99
I-Panzer 44	14,99
I-War	29,99
Jazz Jack R. Secret Files	19,99
Kartenspiele	14,99
King's Quest 7	24,99
Knights & Merchants	24,99
Lands of Lore 2*	24,99
Leisure S. Collection	24,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Leisure S. Larry 6	24,99
Little Big Adventure 2	19,99
Little Big Adventure	19,99
Lords of Magic Classic	29,99
Luftwaffe Commander	24,99
M.I. Inside Xtreme	24,99
Mana	19,99
Masters of Orion 2	19,99
Mayday	29,99
Max 2	9,99
M.A.X. 2	24,99
MDK	19,99
Mechwarrior 2	19,99
Mech 2 Mercenaries	19,99
Monopoly	29,99
Monopoly Star Wars	29,99
Moopoly WM Edition	14,99
Monster Truck M.2	19,99
Motoracer	29,99
Motorcross Madness	29,99
Moving Puzzle 3	19,99
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
Nihilist	19,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	29,99
Panzer Commander	24,99
Panzer General 3D	9,99
Pax Imperia	24,99
Pepper Pack 3	29,99
Pharao Addon	24,99
Phantasmagoria 1	27,99
Phantasmagoria 2 (Xen Index)	29,99

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

Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pizza Connection	14,99
Pod	19,99
Police Quest SWAT	19,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Rally Racing	14,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Redneck Rampage	24,99
Risiko Win95	29,99
Road Rash Classic	29,99
Robo Rumble	14,99
Schleichfahrt	24,99

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

Bundesliga Stars	89,95
C&C 3	99,95
C&C 3 engl.	a.A.
C&C 3+Dashboard	149,95
Dungeon Keeper 2	89,95
Sim City 3000	89,95

Sens. World of Soccer	19,99
Seven Kingdoms	19,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
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	24,99
Sim Life	14,99
Sim Tower	24,99
Speed Busters	24,99
Theme Hospital	29,99
Sonika Pinball*	24,99
Total Annihilation	24,99
Total Annihilation Un	29,99
Touring Car Championship*	24,99
Transport Tyc+World Ed.	19,99
Trivial Pursuit	24,99

D-Info 99 29,99

Trophy Bass 3	19,99
Ultima Race Pro	19,99
Uprising Classic	22,99
Wall Street Trader	29,99
War in the Gulf	9,99
War Wind 2	19,99
Wargasm	24,99
Warhammer 2	29,99
Warhammer Collection	24,99
Warlords 3	19,99
Wing Commander 4	29,99
Wing Commander 5	29,99
Worms United	19,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
X + Expansion Set	24,99
Xenophobe	19,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99

Game It! hat die Super-Preise:

Kurt	29,99
Monopoly WM	14,99
Panzer General 3D	9,99

CD ROM

1813 Volkerschlacht*	74,99 N
500cc Grand Prix	39,99
Abe's Exodus	64,99
Abomination*	a.A.
ADM 1918*	69,99
Action Hall of Fame	49,99
Adventure Hall of Fame	44,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire	39,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age: Aufstieg Roms	34,99
Age of Empires 2*	**79,99**
dto. + Dashboard	**149,99**
AH 64D Longbow 2	74,99
Alien vs Predator	74,99
Alien vs. Predator e.	79,99
AlphaCentauri	79,99
Amerzone	74,99
Anno 1602 Königsedition	59,99
dto: Neue Inseln	29,99
dto: -Im Namen d. Königs	29,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	29,99
Anstoß 3*	72,99
Apache*	74,99
Army Men 2	74,99
Art of War 2*	69,99
Asse der Tiefe	39,99 N
Atlantis 2*	79,99 N
Autobahn Raser	59,99
Autobahn Raser 2	69,99 N
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	44,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen	64,99 P
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	29,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2*	74,99
Big 12 Jägerpack	54,99
Bleifuß 2	24,99
Bleifuß Compilation	39,99
Braveheart*	74,99
Brockhaus-Text & Bild	114,99
Bundesliga Manager 2000*	74,99
Bundesliga Stars 2000*	89,99
siehe Sonderfeld	
Caesar 3	74,99
Caesar Gold	37,99
Carmageddon 2	69,99
Carl Fredricson Racing	74,99
Castrol Honda Superbike 2000	69,99 P
Catan - die erste Insel	69,99 P
Chess 2000	64,99 N
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+Data 1+2+Multi	59,99
Civilisation 2: Test of*	59,99
Close Combat 3	89,99
Comanche 3.0 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	24,99
Commandos	79,99
Conflict in Vietnam	69,99
C&C 3* - siehe Sonderfeld	
C & C 1 Megabox	29,99
C & C 2 Megabox	29,99
Chroniken d. schw. Mondes	74,99
Crumb's Quest*	74,99
Cosmopolitan: My Style	34,99
Creatures 2	34,99
Dakkatana*	74,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Project	69,99 N
Darkstone of Africa	69,99
Darkstone*	79,99
Descent 3	69,99
Descent-Freespace 2*	64,99
Delta Force	74,99
Delta Force*	67,99
Der Trainer 2*	54,99
Der Unendliche Weg	a.A.
Die Große Schlacht:	
Chickamunga	69,99
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	79,99
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	24,99
dto. Mission 2*	44,99
Die Versuchung	74,99
Die Volker	69,99
Die Volker Add-On	24,99 N
Diplomacy*	69,99 N
Discworld Noir	69,99
Dodgem Arena	69,99
Drakan	69,99
Driver	79,99
DSF 98/99 Saison Edition	34,99
DSF Golf 99*	44,99
Dune 2000	24,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2 - Siehe links	
Earth 2150*	69,99
Eastern Front 2*	69,99
Echelon: Reise nach Guard*	64,99
Eliminator	59,99
Emergency	39,99
EF 2000 Xpansions Pro Boarder	74,99
European Air War	54,99
Everquest e.	109,99
Expendable	64,99
Expert Pool	49,99 P
F1 Racing Sim 2	29,99
F1 Racing Sim. 2 Addon	29,99
F16/Mig 29 Bundle	79,99
F 18*	64,99
Falcon 4.0	54,99
Fallout 2	34,99
Family collection	64,99
Fifa Soccer 99	74,99
Fifa 2000*	74,99
Fighting Force 2*	a.A.
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	77,99
Flanker 2.0*	69,99
Fleet Commander	74,99
Flight Pack*	34,99 N

Flugsim's siehe Sonderfeld

Force 21*	64,99
Formel 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Freespace 2*	64,99 N
Fritz 5	39,99
Future Cop	49,99
Gabriel Night 1+2+Losung	34,99
Galador	39,99
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99
Game Gallery	29,99
Gangsters	69,99
Gantt	34,99
Gib Gummi Compilation	49,99
Golf King*	54,99
GP 500*	69,99 N
Grand Prix Legends	34,99
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	24,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Grand Theft Auto 2*	69,99
Grim Fandango	69,99
GSZ 2*	39,99 N
Gut gemischt*	42,99
Half-Life dt.	79,99
Half-Life Levels	19,99
Hattrick Wins*	69,99
Hazard*	64,99
Heavy Gear 2	74,99
Hellcopter	69,99
Heroes of M&M 3	69,99
Hidden & Dangerous	69,99
Homeworld	74,99
Hopkins Jungle Island	19,99
Hugo Gold	39,99
Hugo IV	49,99
Incoming	44,99
Invictus*	64,99 N
Imperium Galactica 2*	74,99
Imperium Galactica 2*a.A.	
Indiana Jones 5*	69,99
Interstate 82	69,99
Jagged Alliance 2	59,99
dto. US-Version	74,99
Jedi Knight + Mission	54,99
Jedi Alliance	14,99
John Madden NFL 2000*	74,99
Judgement Force*	79,99
Kicker Fußballmanager*	74,99
Kings Quest 8	69,99
KKND 2 - Krossfire	59,99
Land der Hoffnung	24,99
Lander	49,99
Lands of Lore 3	69,99
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99
Lego Racers*	74,99
Leisure S. Larry Casino	24,99
Le Mans 24*	69,99
Links '99 dt.	74,99
Live Wire!	49,99
Lord of Magic + Data	64,99
Lords: Legende of Urak	24,99
Lords of Realms 2+Siege P	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Magic - die Zusammenkunft	57,99
Magic: Spells of	69,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Mahkond	74,99
Mechcommander	34,99

Geheimtip des Monats:
Catan* 69,99

Das erfolgreichste Brettspiel der letzten Jahre und Spiel des Jahres 1995 jetzt als Computerspiel.
Es enthält das Basisspiel „Die Siedler von Catan" und die Seefahrererweiterungen sowie neue Szenarien von Klaus Teuber.
8 Computergegner, isometrische 3D Detailansicht.
Singleplayer und Multiplayerfähig (Netzwerk & Internet)

Mechwarrior 3	69,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99
Midway Arcade	24,99
MIG Alley	74,99
Might & Magic 1 – 6	74,99
Might & Magic 7	74,99
Mission Impossible*	69,99
Monkey Island 1+2	34,99
Monkey Island 3	39,99
Moto Racer 2	39,99
Myst Special (1+2)	34,99
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
N.A.T.O.*	74,99
Nascar 99	34,99
Nations Fighter Command	44,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 4	79,99
Newman Haas Racing	69,99
NFL Blitz*	79,99
NHL 2000*	74,99
N.I.C.E. 2	49,99
N.I.C.E. 2 Tune Up	24,99
Nightlong	74,99
North vs. South	74,99
NOX	79,99
Official Formula One Racing	74,99
Outcast	79,99
Outlaws	64,99
Panzerelite	64,99
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	34,99
Pharao, Grab des	74,99
Pharao = Caesar 4*	74,99
Phoenix*	69,99 N
Pizza Syndicate	69,99
Planscape Torment*	64,99
Play the Games Vol. 1	24,99
Play the Games Vol. 2*	54,99
Player Manager 99*	64,99
Police Quest: Swat 2	69,99
Populus - The 3rd	79,99
Mission hierzu	24,99
Powerboat 2*	74,99
Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf*	74,99
Puzzle Bobble 2*	54,99 N
Quake 3*	74,99
Quest for Glory 5*	74,99
Rage of Mage 2	79,99
Rail Road Tycoon 2	69,99
RR Tycoon 2 Mission	34,99
Rainbow Six Gold	39,99
Rainbow Six: Eagle watch	27,99
Rainbow Six: Tom C.	34,99
Rally Championship 99	74,99
Rayman Gold	34,99
Rebellion	69,99
Recoil	74,99
Renegade Racing*	64,99 N
Rent-a-Hero	39,99
Republik	69,99
Requiem	69,99
Revenant*	74,99
Revolt*	67,99 N
Road to Moscow*	**74,99**
Rouge Spear*	69,99
Roland Garros: Tennis 99	34,99
Roller Coaster Tycoon	39,99
dto: Add-on*	39,99 N
Rückkehr nach Krondor	69,99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99
Freche Spiele	34,99
Ravensburger, Twista	24,99
Rugrats Printshop	34,99
Rush 2: Extreme Racing	69,99
SAGA – Age of Vikings	69,99
Sanitarium	39,99 P
Seven Kingdoms 2*	69,99 N
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	34,99
Shogun*	69,99
Silent Hunter 2*	69,99
Silver	34,99
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Sim City 3000 Addon ab	19,99
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Skout*	69,99
Slave Zero	69,99
Southpark*	69,99
Spielelösung. Cheats	24,99
Spielelösungen 1 / 2 je	14,99
Sports Car GT	79,99
Sports TV Boxing	69,99
Squad Commander	69,99
Star Craft	79,99
Star Craft Broodwar	39,99
Star Craft Insurrection	24,99

Starsiege	74,99
Star Trek	
Birth of Federation	69,99
Captain's Chair	69,99
Klingon Honor Guard	34,99
New Worlds*	74,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Fleet Command*	64,99
Starlancer	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	44,99 N
Behind the Magic 2*	44,99 N
Droids	64,99
Dunkle Bedrohung	64,99
Gungan	64,99 N
Racer	69,99
Rogue Squadron	69,99
Streetwars	74,99
Strategic World Champ	74,99
System Shock 2*	79,99
Swing Plus	69,99
Tachio Mage*	69,99
Telefonbuch für Deutschland	**19,99**
Titurian Defence	69,99
The Next Tetris	49,99 N
Thrust, Twist & Turn	59,99
Tips & Tricks	24,99
Titanic	32,99
TOCA 2	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 2 Add on	24,99
Tomb Raider 3	74,99
Tonka Joe's Rennbahn	37,99
Tonka Werkstatt	19,99
Tonic Trouble*	69,99
Topwords	24,99
Total Annihilations: Kingsdoms	74,99
Trio Infernal	69,99
Turok 2	69,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
Tycoon Collection*	74,99
UEFA Manager 2000*	69,99
Ultima Ascension*	79,99
Ultima Online	74,99
Unreal Mission Pack	29,99
Unreal Tournament	74,99
Unreal Tournement US*	74,99
Unter schwarzer Flagge*	74,99
Uprising 2	74,99
Urban Chaos*	a.A.
Verat. d. alt. Stadt*	74,99
Viper Racing 450 PS	42,99
Wall Street Tycoon*	72,99
War Gunds	74,99
Warcraft 2 +Mission	34,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100	74,99
Western Front	69,99
Wet Attack	84,99
Wizardry Compilation	57,99
Worms: Armageddon	34,99
X-Beyond the Frontier	69,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	59,99
X-Wing: Alliance	69,99
Y.A.R.G.	74,99
You don't know Jack 2	64,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	29,99
Flight unlimited 3*	74,99
Fly!	69,99
FS 98	74,99
FS Airline Simulator 2*	154,99
FS Airport & Scen. Des.	59,99
FS EFIS „98	49,99
FS Flight Shop	24,99
FS Flight Sim Planer	49,99
FS Luftwaffe Collection*	44,99

Szenerien:

Bavaria	34,99
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99
Mallorca*	39,99

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

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

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von
DTMB, Ubisoft (a.a. Tim 7),
Ravensburger, Tivola, Cornelson,
Meyer Multim., Hexagiott, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Verbal Commander	**89,99**
CH Produkte	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	99,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	14,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	49,99
Grip-System	99,99
Analog Pro	39,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1.0	104,99
Precision Pro 2	104,99
Force Feedback 2	209,99
Force Feedback Wheel	239,99
Thrustmaster	
Charger Lenkrad	89,99
Formel 1 Sprint Wheel	129,99
Nascar Super Sport	**149,99**
Formula 1 2 Lenkrad	169,99
Premier Pad	29,99
Top Gun Joystick	119,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs	
SB 128 PCI	**99,99**
SB Live Value PCI	**139,99**
dto. +4 Point Surround	249,99
SB LIVE PCI	329,99

Guillemot

Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)...	149,99
Xentor AGP	269,99
Xentor 32	379,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99

Saitek

Dashboard	69,99
Pad P 2000 Freestyle	79,99
Cyborg 3D Digital Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	99,99
Links– u. Rechtshänder, vollprogrammierbar , auch als USB	
PS550 (Stick & Pad)	69,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	
+ Schubkontrolle	189,99
R100 Wheel	89,99
R4 Racing Wheel	129,99
mit Pedalen!	
R4 Force Feedb. Wheel	219,99
100%, Microsoft-kompatibel	
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2	89,99
USB Hub	69,99

Action Figuren

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

LÄDEN

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

06667 Weißenfels
Nikolaistr. 1 – 03443/302073 neu!!
10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741
10313 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
Rundesallee 85 – 030/85989222
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 03072325248
13435 Berlin
JE Games Wittenau
Oranienburger Weg 80 – 030/40300777
13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332
13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Rohrdamm 43-44 – 030/38304723
14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954
16761 Hennigsdorf
JE Games
Poststr. 24 - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030
(gegenüber Discotheque New York)
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078 neu!
39104 Magdeburg
Str. am alten Theater – neu!
63667 Nidda
Am Weiher 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
C&C Alarm – 06332/90570
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50 **ab 1.11.**
71032 Böblingen
Xentor 32 – 379,99
DVD ROM 3 269,99
DVD Theatre incl. MPEG2 439,99
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Landelbrunnstr. 34 – 06341/930570
78647 Trossingen
Bahnhofstr. 21 – 07425/31818 **neu!**
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
91020 Memmingen
Maximiliansstr. 21 – 08331/497799
mit Pedalen!
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352
89073 Ulm
Hafengasse 23 ...
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95028 Hof
Pfarrr. 11 – 09281/141490
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

JUBILÄUMS-SHOP ANGEBOTE

JUBELPREISE EXKLUSIV FÜR JOKERLESER

NUR DIESEN MONAT ZUM SONDERPREIS!



ABER HALLO!
Super Spielesammlung mit 50 Titeln wie „Der Clou", „Hind" oder „Microprose Grand Prix" auf 10 CD-ROMs!
hier nur **15,–** € 7,67



SPEED BUSTERS
Abwechslungsreicher Top-Racer in todschicker Grafik (80% in PCJ 2/99)
19,– € 9,72



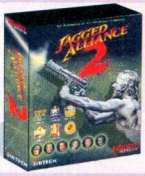
JOHNNY HERBERT'S G. P. CHAMP. 1998
F1-Racing mit prima Handling, Direct3D-Unterstützung und Multiplayer-Optionen (79% in PCJ 8/98)
hier nur **19,–** € 9,72



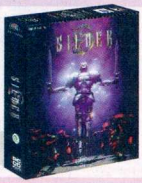
SAGA-
Die Rache der Wikinger
Sagenhafter Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie (84% in PCJ 4/99)
49,– € 25,06



FLYING SAUCER
UFO-Simulation im Stil der „X-Akten" (85% in PCJ 4/98)
39,– € 19,94



JAGGED ALLIANCE 2
Perfekt verzahnte Strategie- und Rollenspielelemente: ein Motivationsmonster! (89% in PCJ 6/99)
59,– € 30,17



SILVER
Stimmungsvolles 3D-Abenteuer im Stil von „Final Fantasy 7" (85% in PCJ 5/99)
59,– € 30,17



SIEDLER III
Die Pioniere der Aufbaustrategie (87% in PCJ 1/99)
59,– € 30,17

Achtung: Angebote nur bis 3. November gültig. Nur solange der Vorrat reicht. 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

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
Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

Super!
DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1999"
nur **10,–** € 5,12

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
Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

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!



49,– im Sparset € 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, Tipps 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
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
10/99	Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO)	8,90	4,55

JUBILÄUMS-PACKAGE!

PREISHIT

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

CD-TASCHE randvoll mit ausgewählten PC Spielen u.a. mit

- Larry 5 + 6 + Utilities
- Bazooka Sue
- Betrayal at Krondor
- Tunnel B1

und viele mehr



CD-Tasche wahlweise in Grün oder Blau erhältlich

Achtung! Kein Umtausch einzelner Spiele möglich

nur 20,– € 10,23

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

MIT INTERNET-TASTEN



Auch das ergonomisch geformte Natural Keyboard Pro verfügt über 19 individuell belegbare Internet-Tasten

Die Handablage des Internet Keyboard ist abnehmbar, zehn Shortcut-Tasten (19 in der Pro-Fassung) beschleunigen Programmaufrufe

...sind die drei neuen Keyboards von Microsoft ausgestattet. Über mitgelieferte Software können sie individuell konfiguriert werden, um damit den Webbrowser, das Mailprogramm oder beliebige Applikationen zu starten. Das **Internet Keyboard** bietet für 69,– DM zehn solcher Shortcut-Tasten, das **Internet Keyboard Pro** für 109 Mark neun weitere. Die blaue Handablage ist bei beiden Modellen abnehmbar.
Zusätzlich ergonomischen Schwung in die Sache bringt das **Natural Keyboard Pro** für 139,– DM, dessen Design (im Gegensatz zu den klassisch gerade gestalteten Internet-Modellen) man in seinen Grundzügen bereits vom Vorgänger kennt. Trotz des TÜV-Siegels „Ergonomie geprüft" ist der Umgang mit solchen Tastaturen leider arg gewöhnungsbedürftig. Für uns Spieler haben alle Neuerscheinungen aber einen weiteren Vorteil: Die oft störende Windows-Taste lässt sich jetzt über die zum Lieferumfang gehörende „IntelliType Pro Software" deaktivieren.

MIT DVD-LAUFWERK

...wird die neue Videospielkonsole von Sony (www.playstation-europe.com) ausgeliefert: Die **Playstation 2 soll ab 4. März 2000 in Japan erhältlich sein**, Europäer und Amerikaner müssen sich noch bis Herbst kommenden Jahres gedulden.
Das Gerät mit 128 Bit-Technologie kostet zum Start rund 350 US-Dollar und bietet sich damit auch als verspielte Alternative zu reinen DVD-Playern an, wobei volle Abwärtskompatibilität zu den CD-Games der ersten Playstation-Generation gewährleistet ist. Ein Dual-Shock-Controller (ähnlich wie Force Feedback) sowie eine 8 MB Memory Card sind im Lieferumfang enthalten, außerdem ein Sockel, um die Konsole auch als Tower aufstellen zu können. Bis zum Japan-Start verspricht der Hersteller 80 verfügbare Spieletitel.



Noch rund ein Jahr bis zum Deutschlandstart der Playstation 2

MIT PREISVORTEIL

...will Diamond Multimedia (www.diamondmm.com) nun auch Gelegenheitsspielern eine starke 3D-Karte offerieren: Die **Stealth III S540 Xtreme** basiert auf dem Savage 4 Xtreme von S3 und bietet für moderate 250 Mark immerhin 32 MB RAM, 32 Bit-Rendering sowie eine Grafikauflösung bis zu 1920 x 1440 Pixeln. Software zum DVD-Playback ist im Lieferumfang enthalten.



Viel Grafikpower für relativ wenig Geld: die Stealth III S540 Xtreme von Diamond Multimedia

Wussten Sie übrigens...

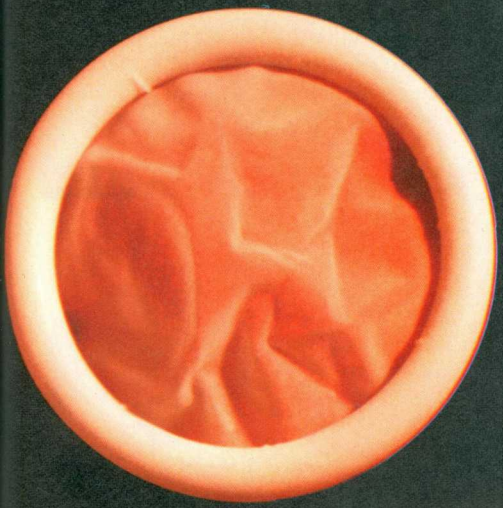
...dass sich die **Preise für RAM innerhalb eines Monats verdoppelt** haben? Kosteten 64 MB 100 MHz SDRAM Mitte August noch rund 119 Mark, waren vier Wochen später bereits 249,– DM zu löhnen. Und es ist mit weiteren Steigerungen zu rechnen!

...dass unbestätigten Gerüchten zufolge eine **Videospielkonsole von Microsoft** (Arbeitstitel: X-Box) entwickelt wird? Man munkelt von einem Intel-Prozessor mit 500 MHz und 3D-Beschleunigung mittels GeForce 256 von nVidia.

...dass **keine Grafikchips von Intel mehr** kommen? Der angekündigte 3D-Turbo i754 wird nicht erscheinen, auch die Entwicklung des Notebook-Grafikchips „Mont Blanc" wurde gestoppt.

...dass Diamond den **Rio 500 mit 64 MB RAM** ausgestattet hat? Der neue MP3-Player fasst somit knapp zwei Stunden Musik und ist für ca. 600,– DM in drei Farben erhältlich.

Gefühlsecht?



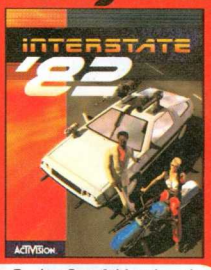
Gefühlsecht!



Used by Germans

Made by Germans

Coming soon



Cooler & gefühlsecht mit Fanatec-Lenkrad: Der Nachfolger des legendären "Interstate '76"

Du kennst das: Im Leben gibt's Momente, da ist Gefühl einfach alles. Wenn jede Bewegung sitzen muß und statt hartem Rumgehacke seidenweiche Eleganz gefragt ist. Peinlich, wenn Du dann doch mal die Kontrolle verlierst und auch noch alle Freunde zuschauen.



Le Mans

Damit die nächste PC-Rennsession ein Happy-End hat, gibt's jetzt die richtigen Hilfsmittel. Z.B. das High-Tech Lenkrad Monte Carlo oder die ultimative Lenkrad/Pedal-Kombi Le Mans. Fingerdicke Zugfedern und eine massive Stahl-Lenksäule sorgen dafür, daß auch nach Jahren alles wie beim ersten Mal ist. Und das vollgummierte Präzisionslenkrad liegt so unglaublich gut in der Hand, daß es einfach nur noch ... naja, gefühlsecht ist. Was der Spaß kostet? Frag Deinen Dealer und freu' Dich.



Monte Carlo

Übrigens: Wieviel Gefühl Du wirklich hast, kannst Du in Kürze bei Activisions Highway-Spektakel "Interstate '82" beweisen.

Produktinfo 025

advanced german gameware

FANATEC®

Erhältlich überall im Fachhandel oder direkt über unser Verkaufsservice-Telefon:
01805/FANATEC = 01805/326 28 32 • www.fanatec.de

Revolvergriffe für Ballermänner
3D-SHOOTING VON MORGEN

Flugsimulationen werden bevorzugt per Flightstick gesteuert, Rennen via Lenkrad und Jump-and-Runs mittels Pad. Bloß durch 3D-Dungeons geht es nach wie vor mit Maus und Tastatur – ein Anachronismus? Wir stellen zwei neuartige Eingabegeräte speziell für das beliebte Action-Genre vor.

MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein herkömmliches Gamepad, soll bei der Gates-Company zukünftig Maus und Tastatur in der dritten Spieldimension ersetzen. Die Idee dahinter: Der rechte Arm des Pads sitzt auf einem Gelenk, kann also in alle Richtungen gedreht werden. Er wird in 3D-Shootern zum Ändern des Blickwinkels verwendet, übernimmt also die Funktion der Maus. Am linken Griff steuert ein Acht-Wege-Coolie-Hat die Bewegungen der Spielfigur, also vorwärts, rückwärts und seitlich. Dazu kommen sechs programmierbare Feuerknöpfe, die sich per Umschalter (auch zum Feuern verwendbar) doppelt belegen lassen sowie zwei Trigger; je einer auf der Vorderseite der beiden Griffe.
Das für den Betrieb über den USB-Port konzipierte Gerät wird für 129,– DM auf den Markt kommen und wurde Ende September erstmals präsentiert. Wir konnten es kurz Probe spielen, waren auf Anhieb vom Konzept aber nicht überzeugt: Wer die Maus-Tastatur-Kombi gewohnt ist, erzielt mit dem Dual Strike zunächst nur erbärmliche Ergebnisse. Die Umgewöhnung fällt also nicht leicht – ob man danach mit Freude auf die herkömmliche Steuermethode verzichtet, soll bald ein ausführlicher Test klären.



MS Sidewinder Dual Strike

EINSATZ:	3D-Shooter
ANSCHLUSS:	USB-Port
ERSCHEINT:	Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.microsoft.com/germany/

SAITEK GM2

Die deutschen Spezialisten für Eingabegeräte haben ja schon manche recht unkonventionelle Lösung auf den Markt gebracht, man denke nur an die Spiele-Tastatur „PC Dash" oder den Umbau-Stick' „Cyborg 3D". Dennoch lassen sie im Gegensatz zu Microsoft das Mausen nicht: Mit dem GM 2 erhält man ab November für 129 Mark kein Spezialpad, sondern eine Kombination aus Gaming-Maus und Tastaturersatz. Der getrennte Nager wartet dabei mit den üblichen drei Ohren auf (das Scroll-Wheel fungiert gleichzeitig als dritte Taste) und bietet auf der linken Seite zusätzlich einen Vier-Wege-Coolie-Hat. Während eine Hand also die Maus bedient, liegt die andere auf dem Egoshooter-Device, das ein weiteres Scrollrad, einen Acht-Wege-Coolie-Hat, neun Knöpfe plus einen Shift-Button zur Doppelbelegung der Feuertasten bereithält. Die Maus ist mit dem Tastaturersatz verkabelt und der wiederum mit dem USB-Port des PCs – eine Lösung, die Linkshändern entgegenkommt. Obwohl die Maus als GM1 auch separat offeriert wird, lässt sie sich in der Kombi aber nicht allein anschließen. Soweit die Theorie, die praktischen Vorzüge des Konzepts harren wiederum des Beweises im Testbetrieb. (mh)



Saitek GM 2

EINSATZ:	3D-Shooter
ANSCHLUSS:	USB-Port
ERSCHEINT:	Novemberr 1999
ONLINE-INFO:	www.saitek.de

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 68,–
Dr 1100,– hfl 5,– SIT 700,– Y 09117

Nr. 10
Oktober 1999

POPCORN



Extra
Magnet address & phone Book
Mit 12 Star-Motiven



25 Happy Birthday Kellys!
Ihre schönsten Fotos

11 Geheimnisse von Stars
Top Secret

Nick schießt BSB ins All!



Exklusiv
Britney privat
4-Seiten-Special



AKTE X
Neue Folgen
MULDER KÜSST SCULLY



Britney Spears



Sasha

MEGA-FORMAT

10 POSTER



Buffy



Kim



Backstreet Boys



Puff Daddy



BSB



Film



Pop



Southpark

4 390911 704002 10

Produktinfo 015

Starke Nummer! Jetzt im Handel!

Mehr PC-Power fürs gleiche Geld
PROZESSORTUNING LEICHT GEMACHT

Viele Prozessoren vertragen eine höhere Taktfrequenz als die ab Werk vorgegebene; besonders Intels Celeron-Modelle sind für nachträgliches Tuning geradezu prädestiniert. Wir zeigen Ihnen, wie Sie aus Ihrem PC mehr Leistung kitzeln – und informieren Sie über die Gefahren solcher Eingriffe.

Grundlagen

Was die wenigsten wissen: Im Grunde sind alle Prozessoren gleich! Bei Intel oder AMD gibt es keine Produktionsstraßen für Chips mit Taktraten von 300 oder 450 MHz, tatsächlich sind alle Typen einer Baureihe (wie etwa Pentium 2 oder 3) zunächst einmal identisch – erst nachträglich erfolgt eine Selektion. Und dabei spielen nicht immer Qualitätstests eine Rolle, sondern oft genug die Marktlage. Werden vom Handel etwa mehr preiswerte CPUs geordert, regelt der Hersteller auch mal höherwertige Modelle auf niedrigere Taktraten herunter. Der Kunde erhält damit quasi einen gedrosselten Prozessor, dessen volles Leistungspotenzial sich mit Kniffen nutzbar machen lässt!

In der Theorie sind zwei Methoden denkbar: einmal eine Veränderung am Multiplikator für den internen Prozessortakt, zum anderen über die Manipulation des Systembustaktes. So ergibt sich bei einem Pentium 120 die Arbeitsgeschwindigkeit aus einem Multiplikator von 2.0 bei einem Bustakt von 60 MHz – nach Adam Riese sind 2 x 60 eben 120 MHz. Ändert man nun den Bustakt auf 66 MHz, springen bei der Verdopplung am Ende schon 133 Megahertz heraus. Bloß ist bei modernen CPUs der Multiplikator nicht mehr veränderbar, der Heim-Tuner muss sich hier also auf den Systemtakt beschränken. Dasselbe tun wir im Praxisteil; nachfolgend finden Sie eine Tabelle der gängigsten Intel-Chips, der Sie weitgehend risikolose Übertaktungsmöglichkeiten für Ihr Modell entnehmen können – AMD-CPUs bleiben außen vor, da diese wegen drohender Überhitzung für derlei Maßnahmen weniger geeignet sind. Moderne Motherboards lassen in der Regel Systemtaktraten zwischen 66 und 100 MHz zu, einige bieten sogar 112 und 133 MHz-Optionen an – der spätere Prozessortakt ergibt sich wie gesagt aus dem Multiplikator. Grundsätzlich empfehlen wir bei älteren Boards nur eine Bustakterhöhung bis 75 MHz, da eine höhere Taktung häufig zu Abstür-





Obwohl diese beiden CPUs im Kern identisch sind, verhindert Intel durch einen fixen Multiplikator die freie Wahl des Prozessortaktes



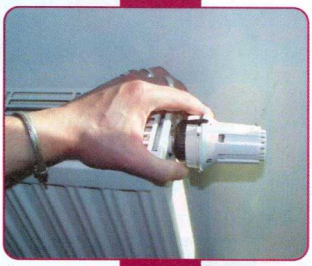
Die Abit BX-Motherboards lassen Systemtaktraten bis zu 133 MHz zu und gelten durch ihr Softmenü für alle Einstellungen als Tuning-Referenz

Auftakt

Prozessor	Multiplikator	Bustakt	Tuningmultiplikator	Tuningbustakt	Tuningergebnis
Intel Pentium 100	1,5	66 MHz	2,0	66 MHz	133 MHz
Intel Pentium 133	2,0	66 MHz	2,5	66 MHz	166 MHz
Intel Pentium 200	3,0	66 MHz	3,5	66 MHz	233 MHz
Intel Pentium 233	3,5	66 MHz	4,0	66 MHz	266 MHz
Intel Pentium 2/266	4,0	66 MHz	4,0	75 MHz	300 MHz
Intel Pentium 2/300	4,5	66 MHz	4,5	100 Mhz	450 MHz
Intel Pentium 2/350	3,5	100 MHz	3,5	112 MHz	392 MHz
Intel Pentium 2/400	4,0	100 MHz	4,0	112 MHz	448 MHz
Intel Pentium 2/450	4,5	100 MHz	4,5	112 MHz	504 MHz
Intel Pentium 3/500	5,0	100 MHz	5,0	112 MHz	560 MHz
Intel Celeron 300A	4,5	66 MHz	4,5	100 MHz	450 MHz
Intel Celeron 333	5,0	66 MHz	5,0	75 MHz	375 MHz
Intel Celeron 366	5,5	66 MHz	5,5	75 MHz	413 MHz
Intel Celeron 400	6,0	66 MHz	6,0	75 MHz	450 MHz
Intel Celeron 466	7,0	66 MHz	7,0	75 MHz	525 MHz

Wie an den roten Werten zu sehen ist, bietet der Celeron 300A den kräftigsten Leistungszuwachs – und das zuverlässig

zen oder Schreib- und Lesefehlern führt. Auf neueren Platinen mit Intel BX-Chipsatz sind 100 statt 66 MHz aber gefahrlos drin, da sie in diesem Rahmen automatisch die richtige Arbeitsfrequenz für Grafikkarten, Festplatten usw. herstellen. Ob auch 112 statt 100 MHz (ab P2/350 und P3) möglich sind, muss im Einzelfall ausprobiert werden.
Aufschluss über die mit dem jeweiligen Motherboard möglichen Multiplikator- und Systemtaktsettings sowie die für die angestrebten Taktfrequenzen nötigen Einstellungen gibt das Handbuch. Aber Vorsicht: Die Versionsnummer macht auch bei gleichen Modellen oft einen entscheidenden Unterschied. Optimale BIOS-Versionen lassen sich meist über ein per Internet oder Händleranfrage erhältliches Update nachrüsten.

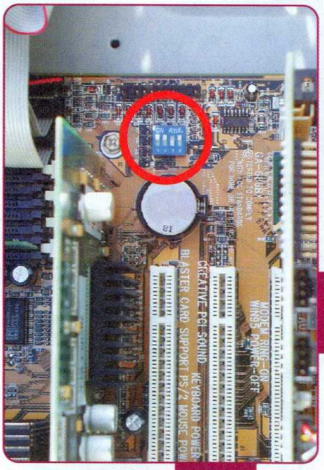




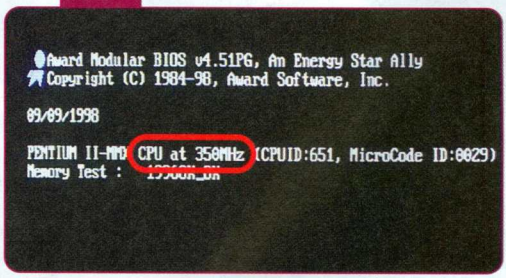
Tuning Schritt für Schritt

Vor dem **Öffnen des Rechners** immer erst das Netzkabel abziehen und mit den Fingern blankes Metall (z.B. das PC-Gehäuse) zur **Erdung** berühren, sonst können statische Entladungen Komponenten zerstören.

Die für den Systemtakt zuständigen **Jumper oder Dipschalter** auf dem Motherboard suchen und in die der gewünschten Taktrate entsprechenden Positionen setzen. Im Idealfall können die Funktionen softwareseitig über ein Menü eingestellt werden, dann entfällt die mühselige Schrauberei und man könnte sogar die Spannungsversorgung der CPU ändern. Von Letzterem raten wir allerdings ab, da nichts einen Prozessor so schnell abrauchen lässt wie zuviel Strom.



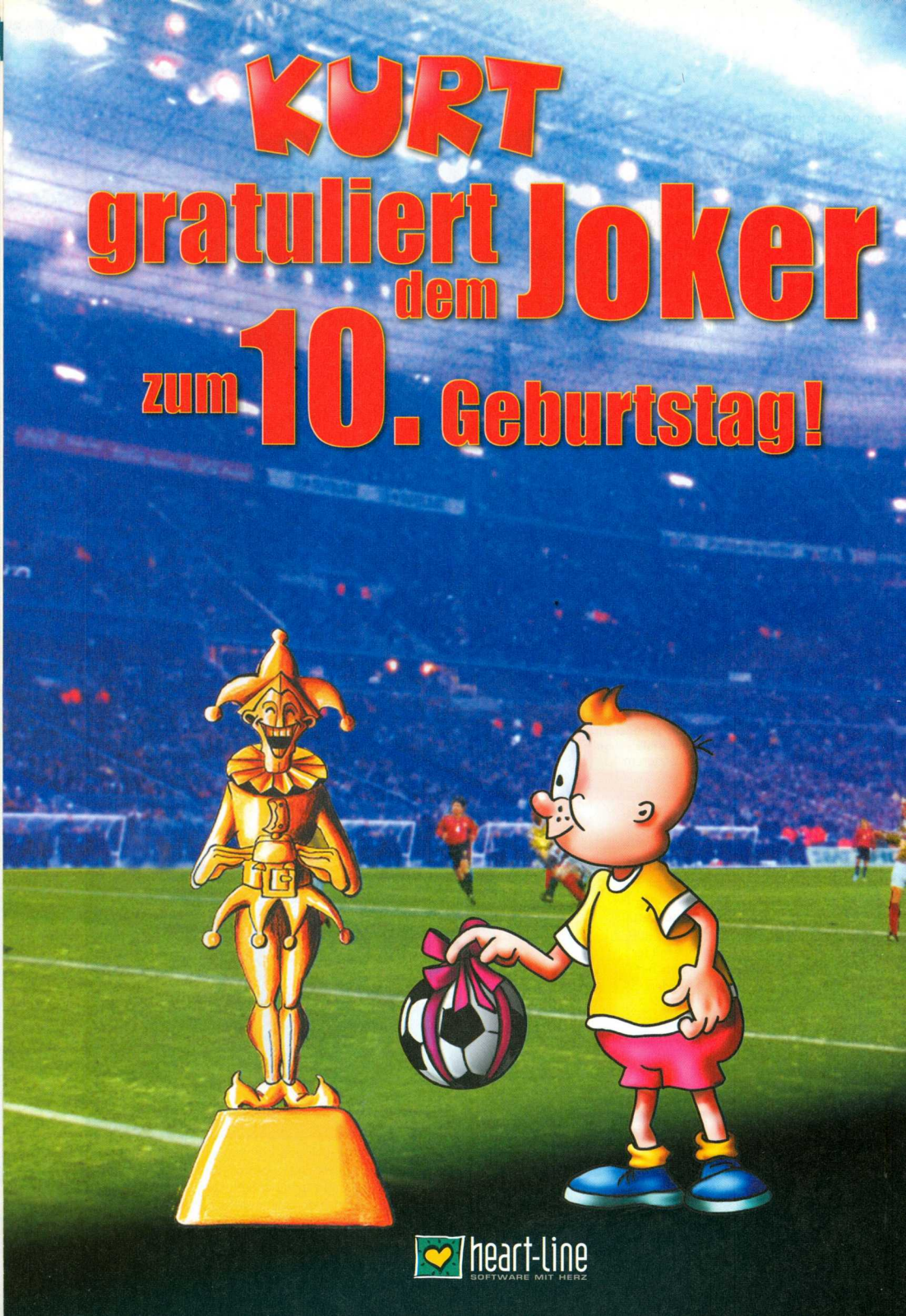
Ist der gewünschte Systemtakt eingestellt, werden Netzkabel, Monitor, Maus und Tastatur angeschlossen und der Rechner eingeschaltet. Zu Beginn des Bootvorgangs den angezeigten **Prozessortakt checken**. Hat Windows den Betrieb störungsfrei aufgenommen, sollte die Performance mit rechenintensiven Programmen wie Benchmarks oder 3D-Spielen getestet werden.



Läuft der PC auch nach einigen Stunden noch fehlerfrei, Deckel drauf und freuen: Jetzt kann das nächste Hardware-Upgrade noch ein bisschen länger warten! (mt)

Auf eigene Gefahr

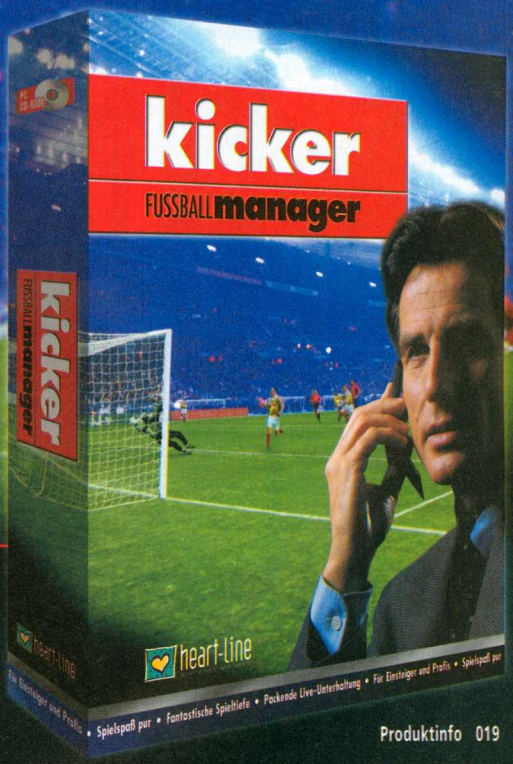
Übertakten klappt nicht mit jeder CPU: Falls der Rechner nach dem Tuning nicht mehr wie gewohnt bootet oder sich Abstürze häufen, sollte die Originalkonfiguration wieder hergestellt werden. Wer statt dessen mit anderen Kühlern und/oder einer Veränderung der Prozessorspannung experimentiert, läuft Gefahr wichtige Daten oder sogar Geräte zu zerstören! Und natürlich können wir auch den reibungslosen Ablauf der beschriebenen Eingriffe nicht in jedem Fall garantieren.


KURT
gratuliert dem Joker
zum 10. Geburtstag!
heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

Als offizieller Nachfolger von KURT präsentiert sich der

kicker FUSSBALLmanager

AB 15. OKTOBER IM HANDEL!



SPIELSPASS PUR:

- Bis zu 4 Spiele gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Spielszenen auch ohne 3D-Zusatzkarte
- Action-Control-Pad für direkten Eingriff ins Spielgeschehen
- Spieldauer der Übertragungen variabel
- Erweiterter Stadionausbau
- Auch im Netzwerk / Internet spielbar

Produktinfo 019

www.heart-line.de

KOCH DISTRIBUTION 089/85795120 ECD425002K

heart-line SOFTWARE MIT HERZ

Blick zurück ohne Zorn

10 JAHRE JOKER

Mit „Amiga Joker" brachte Michael Labiner 1989 Deutschlands erstes systemspezifisches Spielemagazin erfolgreich auf den Markt, zwei Jahre später folgte bereits „PC Joker". Die Zeitschrift hat Höhen und Tiefen er- sowie eine Reihe von Titeln überlebt – solche aus dem eigenen Haus ebenso wie solche von Mitbewerbern. Wer wäre also besser geeignet die bewegten Joker-Jahre Revue passieren zu lassen als ein ausgewiesener Trendsetter der Presselandschaft: unser Herausgeber.



Wie alles begann

Nach Lehrjahren bei Tageszeitungen wie „Bild" oder „Süddeutsche" und freier Mitarbeit bei Computerpresse wie der „Micro Computer Welt" erwarb ich 1988 meinen ersten Amiga – die etwa drei verfügbaren Spiele hatten mir besser gefallen als das Angebot für den 16 Bit-Konkurrenten Atari ST. Ein Glück, denn so wurde ich noch im selben Jahr Chefredakteur der Zeitschrift „Amiga Special". Und in der abgelegenen Redaktion (wer weiß, wo Scheidegg liegt?) reifte alsbald die Erkenntnis in mir, dass ein auf Games spezialisierter Computer auch eine entsprechend spezialisierte Zeitschrift verdiente.

Mit wenig Erfahrung und noch weniger Geld machte ich mich an die Arbeit: Ein winziges Büro im Keller meiner Privatwohnung, freie Autoren und der Joker-Entwurf des Layouters Olli Wunderlich (als Comic-Fans wählten wir den Batman-Gegenspieler als Logo statt das Heft wie geplant „Amiga Zocker" zu nennen) mussten für die Erstausgabe genügen. Doch das Magazin mit 64 Seiten, die Hälfte davon in Schwarzweiß, verkaufte sich nur 15.000-mal. Ich wollte schon aufgeben…

Highlights der Erstausgabe

* Brigittas Girl-Seite
* Joker-Comic in Schwarzweiß
* In-Szene mit Dr. Freak
* Brettspiele & Arcade-Automaten
* ganze 2 1/2 Seiten Lösungshilfen



1990

Erste Erfolge

Finanziell hatten meine Frau Brigitta und ich mit der Erstausgabe bereits alles riskiert; warum also nicht noch ein bisschen mehr riskieren? Und siehe da: Jede Heftfolge fand mehr Fans, bis zum Jahresende hatte sich die Zahl der Seiten nahezu verdoppelt und die „Schülerzeitung" in ein ansehnliches Mag verwandelt – praktisch komplett in Farbe, mit Poster, großem Lösungsteil und sogar ein paar bezahlten Anzeigen.

Okay, in unserem Keller ging es nach wie vor intim zu; dort überarbeiteten Oskar Dzierzynski und ich die Texte von inzwischen rund 15 externen Autoren. Doch der Amiga Joker hatte durch die regelmäßigen Berichte von Szene-Maulwurf Dr. Freak, die Galerie mit Leserkunst (das Sprungbrett in die Branche für viele, u.a. Sierras Marketing Manager Frank Matzke), Werner Regnets genialen Joker-Comic sowie Celals exklusive Cover-Artworks schon so was wie Kultstatus errungen und brachte genug Geld für ein erstes Sonderheft ein: „Simulationen" berücksichtigte neben dem Amiga auch die Plattformen C-64, ST und PC. Damit war quasi der Grundstein für PC Joker gelegt…

Erste PC-Spiele im Test

* **Flight Simulator 4 (94%)**
* **Silent Service 2 (92%)**
* **Test Drive 2 (78%)**
* **Sim City (85%)**
* **Elite (83%)**



1991

Auftritt PC Joker

Während der Amiga Joker zum Marktführer heranreifte, reifte die „DOSe" zum Entertainer – eine Entwicklung, der wir gegen Ende des Jahres mit einem eigenen Spielemagazin Rechnung trugen: PC Joker erschien zunächst im Rhythmus von acht Wochen, die Erstausgabe (nummeriert als 6/91) zierte ein von Celal entworfenes Covermotiv zu einem Artikel über Gaming auf Laptops.

Die Zeitschrift war als etwas „erwachsenere" Version von Amiga Joker konzipiert und hatte daher eine Reihe ähnlicher Rubriken mit anderen Namen; etwa Grafik Competition statt Joker Galerie. Ghost war von Anfang an als Briefkastenonkel und Comic-Star mit von der Partie, dito unser heutiger Chefredakteur – dabei wurde Richy erst nach verlängerter Probezeit voll ins Team übernommen! Rund 100 Seiten Previews, Tests, Interviews, Specials und Lösungshilfen gab es hier für 7,- DM; im gleichen Jahr veröffentlichten wir zudem die Sonderhefte „Poster & Lösungen" sowie „Rollenspiele". Doch auch der zweite Joker hatte am Kiosk mit Anlaufschwierigkeiten zu kämpfen.

Highlights der Erstausgabe

* **Wing Commander 2, Might and Magic 3 sowie Larry 5 im Test**
* **Neuheiten von der ECTS**
* **Interview mit Sid Meier**
* **Weihnachts-Special: die 50 besten PC-Games**













Arbeit im Einfamilienhaus: Anfang der 90er Jahre mussten wir monatlich über 10.000 Abo-Exemplare durch die Kellerfenster hieven – auch der spätere Chefredakteur Oskar Dzierzynski (oben rechts neben Michael)



1992

Goldgräberstimmung

Nach einer Modernisierung des Covers (u.a. mit dem bis heute gültigen Joker-Schriftzug) hatte sich Amiga Joker als Numero uno für diesen Rechner etabliert, mit „Adventures" erschien unser viertes Sonderheft und die Verkäufe von PC Joker stiegen langsam an – finanziell war 1992 das beste Jahr der Firmengeschichte!

Zwei erfolgreiche Messen und der Golfkrieg mitsamt den damit verbundenen Schmähungen von Simulationsspielen lagen hinter, der Umzug in größere Büroräume noch vor uns. Doch am Horizont brauten sich Gewitterwolken zusammen: Während PC Joker nicht mit der gleichen Geschwindigkeit gedieh wie der PC-Markt an sich, wurden erste Grabreden auf den Amiga laut. In meinem Glück schenkte ich diesen Entwicklungen ebenso wenig Beachtung wie der langsam nachziehenden Konkurrenz. So wurde der erste Geburtstag von PC Joker nur mit überarbeitetem Layout und einem Poster im Heft gefeiert, bei uns spielte ja der Amiga noch die erste Geige. Eine fatale Fehleinschätzung der Zukunft, wie sich bald genug herausstellen sollte.



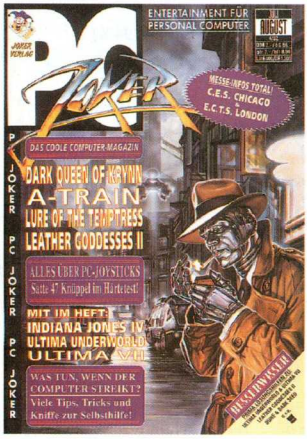
Die Klasse von 1992

* Chefred.: Oskar Dzierzynski (heute PC Player)
* Redaktion: Richard Löwenstein (heute PCJ-Chefred.)
* Redaktion: Dieter Marchsreiter alias Max Magenauer alias Dr. Freak (heute Text 100)
* Redaktion: Peter Braun (vormals ASM)
* Redaktion: Monika Stoschek (später PC Player)
* Redaktion: Joachim Nettelbeck (heute Power Play)









Beispiele für schöne Exklusiv-Cover von Celal Kandemiroglu, der auch die Grafiken für viele Spiele gemacht hat (u. a. „X-Out" und „Biing!")

HARDWARE-EVOLUTION



Nostalgie oder Geiz: Michael schreibt seine Texte bis heute auf diesem 386er!

Sehr zum Ärger vieler „Amigos" wurden die Texte aller Zeitschriften unseres Verlages von Beginn an auf PCs verfasst. 1989 starteten wir Amiga Joker mit zwei aus Einzelteilen zusammengeschraubten XTs: Zum Preis von jeweils 1500 Mark gab es damals Monochrom-Monitore, Festplatten mit 10 MB Kapazität sowie Taktraten von geradezu überlichtschnellen 10 Megahertz!

Seither hatten wir unsere Finger am Puls aller Prozessorgenerationen (AT-286, 386er, 486er bis hin zu heutigen Pentium- und AMD-Rechnern), wobei die aktuelle Hardware-Ausstattung der Redaktion wegen der kurzen Produktzyklen praktisch täglich schwankt. Für Tests stehen in der Regel zwischen 15 und 20 unterschiedlich ausgestattete Computer sowie ein internes Netzwerk und diverse Online-Anschlüsse zur Verfügung. Das Layout arbeitet derzeit mit Power-Macs an vier Arbeitsplätzen – die gesamte Speicherkapazität liegt wegen der vielen Bilddateien bei über 20 Gigabyte. Hier werden die druckfertigen Seiten und die duplikationsfertigen Inhalte der „Beilagscheiben" dann auf CD gebrannt.

10 JAHRE PC JOKER

GLÜCKWUNSCH



SOFTWARE 2000

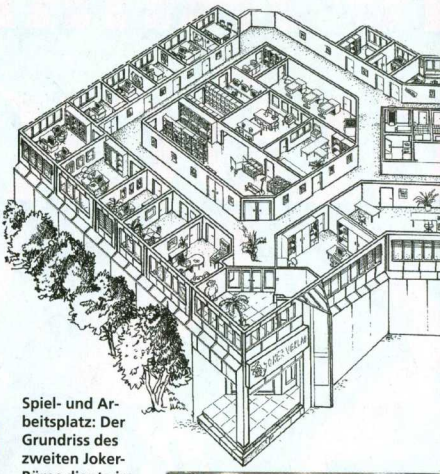
© 1999 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12,1 Pf oder 0,62€/6 Sek) Mo – Do von 14 bis 19 Uhr, Fr von 10 bis 14 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

1993

Größen-Wahn

Grenzenloses Wachstum vor Augen tauschten wir im April des Jahres unsere mittlerweile zwei Büroetagen in unserem Wohnhaus gegen eine industrielle Flucht mit 1400 qm – die Mitarbeiter forderten alsbald Rollschuhe! Hier wurde auch eine digitale Layout-Abteilung unter Karl Rieß integriert, bislang hatten Olli Wunderlich und Werner Regnet (nach wie vor Zeichner des Ghost-Comics) die Seiten in ihrer Bude noch traditionell mit Schere und Papier erstellt.
Dem aktuellen Trend zu Sega Mega Drive und Super Nintendo trugen wir mit dem Sonderheft „Megablast" Rechnung, das später im Turnus von drei Monaten erschien. Bei den Lesern kam das Magazin gut an, doch die Anzeigenkunden belegten für ihre aktuellen Produkte lieber Konkurrenztitel mit häufigerer Erscheinungsweise. Obwohl Amiga Joker nach wie vor Marktführer war und sich PC Joker etabliert hatte, sah die Zukunft nicht mehr ganz so rosig aus: Neue PC- und Konsolengenerationen gruben Commodores alter „Freundin" das Wasser ab und die exorbitante Miete für den Joker-Palast fraß die Gewinne auf.



Spiel- und Arbeitsplatz: Der Grundriss des zweiten Joker-Büros diente im Heft und auf CD als Lageplan für kleine Videos

Der Konsolen-Joker

* für acht stationäre Systeme, auch Exoten wie Neo Geo und PC Engine
* für drei Handhelds (Game Boy, Atari Lynx und Sega Game Gear)
* Philosophie, Hard- und Software für jede Plattform
* Wertungssystem analog zu AJ und PCJ





1994

Multimediale Zeiten

Während die Amiga-Konsole „CD 32" floppte, erwies sich das neue Medium auf dem PC nach dezent aufgepeppten 1:1-Umsetzungen (ähnlich wie heute auf DVD) als zukunftsweisend. Ergo hefteten wir ein Heft im Heft mit Hochglanzpapier bei: „Multimedia Joker" beschäftigte sich ein Jahr lang nur mit PC-CDs, dann wurde das Konzept erweitert und als eigenständiger Titel (wahlweise mit oder ohne Begleit-CD) an den Kiosk gebracht. Im AJ fand sich mit „CD Joker" ein Pendant, jedoch bloß auf regulären Heftseiten.
Integrierte Sonderhefte hatten damals bei uns freilich Tradition, wenn auch eine satirische: Im Amiga Joker war der „April Joker" mit Gag-Tests wie „Streik Commander" oder „BPjS – The Game" lange fester Bestandteil, in PC Joker als „PC Ghost" eher die Ausnahme. Weitere Neuheiten des Jahres waren die kultige „Joker-CD" mit Cheat-Datenbank, interaktivem Comic, einem Video-Interview mit meiner Wenigkeit und mehr, die Bücher „PC Joker Hits" und „Amiga Joker Hits" sowie das monatliche Branchenblatt „Insider", welches ausschließlich an Hersteller und Handel ging.



Joker goes Multimedia

* Multimedia Joker als PC-Beilage mit 16 Hochglanzseiten
* CD Joker als regelmäßiger AJ-Sonderteil
* zwei Joker-Bücher (Lizenz vergeben an den Sybex Verlag)
* Gründung des Handelsmagazins „Insider"
* Joker-CD mit kultigem Fan-Mix





Congratulations zum Jokiläum!

InterAct Europe ist eines der führenden Unternehmen im Bereich Computer- und Videospiele-Zubehör.

Wir sind eine multinationale Firmengruppe, die weltweit über 5000 Menschen beschäftigt, davon alleine 4500 in den Produktionsstätten in China. Mehr als 150 Designer und Ingenieure in Hong Kong, Baltimore (USA), Benton (England) und Weertzen (Deutschland) arbeiten pausenlos daran, immer wieder neue und innovative Produkte zu entwickeln. In den vier Erfolgsmarken InterAct, Performance, Sound Link und Speed Link verbinden wir modernste Technik und innovatives Design mit dennoch günstigen Preisen.

Partnerschaft sichert den Erfolg! Dieses Motto, gepaart mit 25 Jahren Erfahrung in der High-End-Elektronik, bildet die Grundlage von InterActs Planung für das nächste Jahrtausend.

Wir bringen Euch durch jedes SPIEL!

INTERACT®

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

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



1995

Unter Verdacht

Das Jahr fing schon seltsam an, denn Rechenfehler beim neuen Pentium-Chip und von Windows 3.1 sorgten allenthalben für Schadenfreude. Dann stand eines Tages die Polizei im Verlag und wollte sämtliche Exemplare einer älteren Ausgabe mitnehmen, in der ein inzwischen verbotenes Prügelspiel (den Titel traue ich mich immer noch nicht zu nennen: ein Trauma?) getestet worden war. Als Reaktion auf unsere Proteste machten sich die Gesetzeshüter auf die Suche nach weiteren Missetaten – und glaubten in Inseraten für harmlose Erotik-Software fündig zu werden…

Unter der Regie eines profilierungssüchtigen Staatsanwalts eskalierte der Fall: Unsere Hefte wurden am Kiosk beschlagnahmt, die der Kollegen trotz gleicher Inhalte wegen Zuständigkeit einer anderen Behörde aber liegengelassen. Und mich hat man wegen Beihilfe zur Verbreitung (angeblich) pornografischer Schriften angeklagt. Den Prozess habe ich gewonnen, jedoch sehr viel Geld verloren. Es wurde bis heute nicht erstattet, von den folgenden Verlusten wegen des Image-Schadens ganz zu schweigen!



Landgericht: Bei Porno-Hatz übers Ziel geschossen

Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus

Wirtschaftlicher Schaden für Computerzeitschriften-Verlag im „ärgerlichen Millverhältnis" zur Bedeutung der Sache



Beschlagnahmte Ausgaben

* Amiga Joker 6/7 1995
* Multimedia Joker 5/6 1995
* PC Joker 4 1995
* PC Joker 5/6 1995
* PC Joker 7/8 1995

DER HEXENJÄGER

Als unsere Hefte wegen Annoncen für vorgeblich pornografische Software beschlagnahmt werden sollten, prüften wir natürlich intensiv die Inhalte der fraglichen Programme. Es handelte sich nur um recht pixelige Erotikbilder, der nebulöse Blick auf weibliches Schamhaar war das höchste der „Gefühle". Erleichtert luden wir den zuständigen Kommissar zu einer Sichtung ein, doch er reagierte anders als erwartet. Angesichts der verschwommen digitalisierten Fotos leicht bekleideter Damen ohne anstößige Darstellung von Genitalien oder gar besonderer Sexualpraktiken tönte der Mann im Brustton der Überzeugung: „Ganz klar, das ist Pornografie!"

Trotz Rücknahme der Beschlagnahmungen nach gewonnenem Gerichtsprozess entstand dem Verlag Schaden in Höhe von mehreren Hunderttausend Mark, der nie ersetzt wurde. Und der Clou: Kein einziger Anbieter von Erotiksoftware konnte seine Anzeigen, wegen derer wir ja angeprangert wurden, jemals bezahlen – alle in den Vorgang verstrickten Firmen sind längst pleite.

1996

Jetzt mit CD

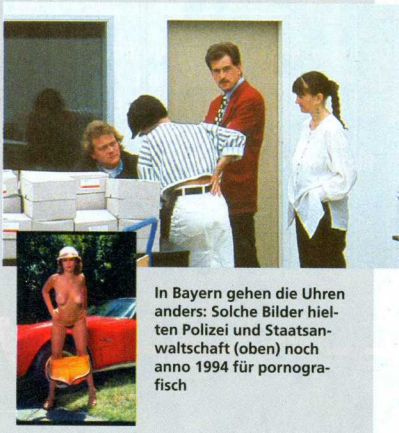
Wir starteten mit Neuerungen ins Jahr: Amiga Joker gab es einmalig auch mit der Vollversion des „Eishockey Manager" auf Diskette für 19,80 DM, im PC-Bereich für dasselbe Geld die „Hit Collection" mit der „Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM. Aber vor allem gab es nun auch „PC Joker Total" mit einer Begleit-CD voller Demos und Tools für 14,80 DM. Tja, CD-Duplikation war teuer, eine rentable Auflage noch nicht möglich.

Mit „Online Kompakt" brachten wir einen weiteren richtungsweisenden Titel raus, allerdings hatte der Internet-Boom noch nicht eingesetzt: Das Magazin überlebte nur fünf Ausgaben. Dass zudem der „totale" Erfolg ausblieb, lag nicht allein an der erst mit Ausgabe 4/96 eingeführten Benutzeroberfläche und Mitbewerbern, die schon länger Beilagscheiben zu ihren Heften offerierten. Vielmehr hatten uns die Beschlagnahmen im Vorjahr den guten Ruf gekostet. Eltern verboten das „Schmuddelblatt" ihren Kindern, Inserenten zogen Anzeigenaufträge zurück und so mancher Kiosk fürchtete einen neuerlichen Besuch der Polizei und legte unsere Hefte erst gar nicht aus!

Total oder pur?

* PC Joker Total ab 12/95 für 14,80 DM
* CD-Benutzeroberfläche ab 4/96
* PC Joker Pur ab 7/96 mit weniger Seiten für 3,90 DM
* Online Kompakt ab 7/96 für 5,– DM





In Bayern gehen die Uhren anders: Solche Bilder hielten Polizei und Staatsanwaltschaft (oben) noch anno 1994 für pornografisch

1997

Das Weihnachtswunder

Mitte 1996 hatten wir mit „PC Joker Pur" noch eine dritte Heftversion eingeführt, doch der Amiga kränkelte und der Multimedia Joker machte den PC-Heften Konkurrenz. Ich entschloss mich daher zu einem drastischen Schritt. Kleinere Büros wurden gesucht, Personal wurde ent- und PCJ 12/96 ausgelassen. Um uns ganz auf den PC konzentrieren zu können, stellten wir rigoros alle übrigen Publikationen ein – Insider wurde an das Redaktionsbüro Borgmeier verkauft, wo das Branchenblatt bis heute erscheint. Bei vorgezogenem Erscheinungstermin war mit PC Joker 1/97 das angekündigte „Weihnachtswunder" vollbracht: Ein Heft mit der Vollversion des Megahits „Battle Isle 2" auf Begleit-CD für bloß 7,50 DM!
Die gleichzeitig eingeführten Änderungen im redaktionellen Konzept (etwa mehr Information in konsumierbarerer Aufbereitung) haben wir bis heute verfeinert, zudem hatte sich das Cover durch die mit Ausgabe 10/97 eingeführte Flappe verändert. Diese Maßnahme wurde erforderlich, weil „PC Joker Heft & Spiel" fortan monatlich gleich zwei CD-ROMs mitbrachte.



Brigitta im Wandel: Die Frisuren der Gattin unseres Herausgebers sorgten für launigen Diskussionsstoff unter den Lesern

Nomen est omen

* PC Joker Heft & Spiel seit 1/97
* 1997 insgesamt 23 Vollversionen
* seit Ausgabe 5/97 auch Demos und Extras
* seit Ausgabe 10/97 2 Begleit-CDs



1998

Auf Erfolgskurs

Der Erfolg blieb nicht aus: Bereits die (auch in TV- und Radio-Spots beworbene) Erstausgabe von PC Joker Heft & Spiel fand großen Anklang. In den folgenden Jahren hat sich das Magazin einen Spitzenplatz auf dem Markt gesichert und so manchen Mitbewerber weit hinter sich gelassen. Das ist zuvorderst ein Verdienst der Redaktion, die unter Richard Löwenstein stetig um Verbesserung bemüht ist – zwischen Ausgabe 12/98 und 12/97 sind die qualitativen Unterschiede fast größer, als es bei der ursprünglichen Neugestaltung der Fall war!
Weitere Meilensteine markieren die Ausgabe 3/98 mit den 24 Vollversionen der „Starbyte Collection" auf CD, unsere Teilnahme an der CeBit Home, die von Dorothea Pronay in Hannover so gelungen inszenierte Verleihung zum Spiel des Jahres sowie natürlich Heft 10/98, das erstmals ein Cover mit eingesteckten Schillerscheiben zierte. Und die Nummer 1/99 (wegen unseres nicht unumstritten frühen Erscheinungstermins noch anno 1998 am Kiosk) bescherte dem Joker dann endlich auch hochwertiges Papier.





Der Joker-Harem

* Brigitta Labiner (30)
* Dorothea Pronay (33)
* Christiane Schober (31)
* Nicki Laubenberger (30)
* Daphne Cisneros (28)
* Regine Nellissen (48)





1999

Vor der Jahrtausendwende

Mit dem Steckcover kam die Rückkehr zu redaktionellen Themen, denn zunächst hatte PC Joker Heft & Spiel am Titel vor allem die Vollversionen und das damit verbundene Preis/Leistungsverhältnis herausgestellt. Apropos, erst seit Ausgabe 4/99 gibt es PC Joker für 4,90 DM auch wieder ohne Begleit-CDs, damit sich selbst Skeptiker zum kleinen Preis von der großen redaktionellen Qualität überzeugen können. Dass dies keine Übertreibung ist, belegen nicht zuletzt die Verkaufszahlen. Und jetzt fließen alle Überschüsse ins Heft, wie sich hoffentlich an dieser aufwendigen Jubiläumsausgabe erkennen lässt.

Eine noch schönere Preisverleihung in München sowie ein paar TV-Produktionen auf Sat 1 („Level X") haben wir hinter uns gebracht, doch das Millennium liegt vor uns. Für die kommenden Jahre möchte ich Ihnen daher zum guten Schluss versprechen, dass wir weiter am Ball bleiben – jeder neue Joker soll der beste Joker werden. Und das vielleicht Allerbeste: Schon in zwei Jahren wird wieder gefeiert, denn dann wird ja PC Joker selbst zehn Jahre alt!

Die Redaktion: lauter Joker

* Richard Löwenstein (29)
* Steffen Schamberger (35)
* Markus Ziegler (26)
* Reinhard Fischer (33)
* Michael Trier (37)
* Manfred Huber (26)
* Paul Kautz (23)



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Psygnosis zu Amiga-Spielen einst immer T-Shirts mitlieferte? Mit „Awesome" haben wir uns anno 1991 den Spaß erlaubt und das Hemd statt des Games getestet.

…dass die Beschlagnahmen von 1995 noch immer Wirkung zeigen? Kein Pressegrossist akzeptiert Magazine mit CD-ROMs ohne vorherige Prüfung durch die DT-Control.

…dass es in den zehn Joker-Jahren auch Joker-Uhren, Joker-Caps, Joker-Shirts, Joker-Telefonkarte und sogar einen Joker-Jogger im Joker-Shop gab?

…dass ich mich im Oktober 1996 als Gast von „Vera am Mittag" sogar vor dem TV-Publikum für die Beschlagnahmen rechtfertigen musste?

…dass bei uns der gesamte Abo-Service im Haus gehandelt wird? Auch persönliche Leserbetreuung durch die Redakteure bei Hotline und Leserbriefantworten ist in der Branche leider nicht mehr selbstverständlich.

…dass es bis heute keine Zeile im Heft gibt, die Brigitta oder ich nicht vorab gelesen hätten?

…dass ich am 1. Oktober 99 zwischen 19 und 20 Uhr auf NBC Giga zu sehen bin bzw. war?

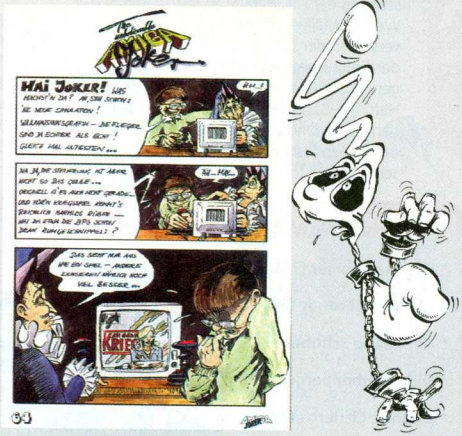
GHOST-STORY

Während sich der von Olli Wunderlich ersonnene „Unbelievable Amiga Joker" noch mehr oder minder von selbst im Heft etabliert hatte, wurde Ghost von Werner Regnet direkt als Briefkastenonkel und Comic-Maskottchen für PC Joker konzipiert. Zunächst musste sich der liebenswerte Kettenrassler mit kleinen Schwarzweiß-Strips begnügen, ab Ausgabe 1/93 bekam er eine ganze Seite und mit dem Relaunch als PC Joker Heft & Spiel anno 1/97 erstmals Farbe.

Seine sonstigen Auftritte (u. a. auf den Leserbriefseiten und in der Shareware-Rubrik „PD-Perlen") hatten wir im Gegenzug reduziert, außerdem gibt es seither die persönlichen Verabschiedungen à la „dein begeisterter Ghost" nicht mehr. All dies basierte auf Leserwünschen, genau wie Ghosts Übernahme in die Wertungsboxen – bis Ausgabe 3/94 kamen sie ohne passende Grimassen des Redaktionsgespenstes aus.



Ghost-Comics im Wandel der Zeit: vom Schwarzweiß-Strip zur Farbseite



Immer pietätvoll: Dieser Joker-Comic zum Golfkrieg wurde in letzter Minute noch komplett umgetextet

THE POWER OF GAMES



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

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

FOOTBALL TOTAL: BLITZ, MADDEN & QUARTERBACK CLUB IM TEST!

3 Riesenfeatures:

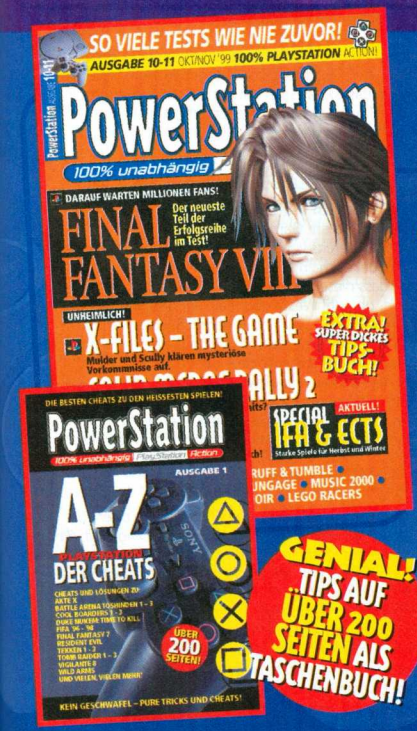
- Link – Unser Held des Monats Oktober!
- Ich hab' da ma´ne Frage...Ein Blick hinter Nintendos Konsumentenberatung!
- Messefieber – London, Berlin, Tokio!

Player's Choice: Snowboard Kids – Test und Tips!

Special Moves ohne Ende: WWF Attitude.

Reviews satt: Hybrid Heaven, Racing Simulation 2, Tonic Trouble, Shadowman...

Topaktuelle Previews: Jet Force Gemini, Rayman 2, Castlevania 2, Armorines, Ready 2 Rumble, Rainbow Six...



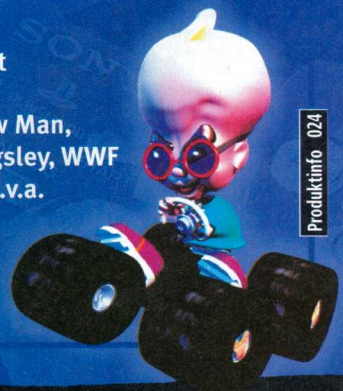
DAS 100% UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-MAGAZIN

Jetzt auf 116 Seiten im neuen Look!

- Final Fantasy VIII – Das Megaspiel im Megatest!
- Interview – Im Gespräch mit den Entwicklern von Gran Turismo 2!
- SPECIAL: IFA & ECTS – Starke Spiele für den Herbst!
- Topaktuell: X-Files im Test

Außerdem getestet: Shadow Man, Wip3out, Speed Freaks, Kingsley, WWF Attitude, Rival Schools 2, u.v.a.

PLUS: Platinum Spieletests zu Rayman und WWF Warzone!



Produktinfo 024

2X POWER – 200% SPIEL, SPASS UND INFORMATION!

Command, Conquer & Critic

Seit Jahren bin ich begeisterter Fan von Strategiespielen und war wie viele andere natürlich sehr auf C&C3 gespannt. Schade jedoch, dass die Presse hier in ihrer Berichterstattung nichts aus „Tomb Raider" und „Wing Commander" gelernt hat: Die Fortsetzungen zu TR lebten einzig vom perfekten Marketing und die WC-Nachfolger von den Movies – bei C&C3 hat man diese Tricks ziemlich geschickt kombiniert und wieder ist die Presse darauf hereingefallen. Wie viele Sequels werden hier erforderlich sein, bis die Magazine erkennen, dass nur neue Levels oder nur gute Movies kein Topspiel ausmachen? Vor allem, wenn (schlechter bewertete) Konkurrenzprodukte technisch und spielerisch die „Toptitel" längst überholt haben. Vorläufig aber gewinnt man den Eindruck, dass die Magazine so eingewickelt wurden, dass ihre Redakteure bereitwillig die Texte des Herstellers übernommen haben. Wie sonst ist es möglich, dass eindeutig unsinnige Statements der Entwickler kommentarlos weitergegeben werden?!

„Keine Schiffe mehr, weil diese von Spielern für zu teuer und zu stark gehalten wurden, also unfair waren" – Vielleicht hätte man die Schiffe etwas billiger oder schwächer machen sollen? War wohl zu nahe liegend.

„Es gibt keine Auflösung über 800 x 600, weil sonst Multiplayer mit schnellen Rechnern einen Vorteil hätten" – Wer's glaubt wird selig! Wenn dies wirklich das Problem gewesen wäre, könnte z.B. der Server die größtmögliche Auflösung vorgeben. Und über eine Änderung in einer Ini-Datei soll es jetzt dann doch möglich sein? Was soll der Unsinn?

„Die Wegpunkte sind ein nie dagewesenes Feature und ermöglichen völlig neue Strategien" – Hmm, schonmal „Dark Reign" oder „Total Annihilation" gespielt? Richtiger wäre wohl die Bemerkung, dass C&C nun endlich auch ein Wegpunktesystem besitzt.

„Alle Ideen sind verwirklicht, die auf dem Designpapier standen. Es ist nichts Verbesserungswürdiges übrig" – Nun ja. Dies sagt wohl eher etwas über das niedrige Niveau der Zielsetzung aus. Beim Spielen kommt wirklich das „geliebte" C&C-Feeling auf, denn man findet sämtliche Gameplay-Bugs aus den alten Folgen wieder: sich ständig selbst blockierende Sammler, nicht vernünftig wieder auftankbare Flugzeuge, langwieriges Reparieren der Einheiten, eingeschränkter Einheitenbau, sich nicht gegenseitig verteidigende Truppen, lästiges Suchen nach dem letzten Feind…

Bei Dune 2000 hatte man noch über die Abzocke gemeckert, einfach die C&C-Engine neu zu vermarkten, doch bei C&C3 wagt niemand, etwas Ähnliches zu schreiben. Dafür hat die Presse in den letzten Jahren den Hype wohl viel zu sehr selbst mit angeheizt. Damit Sie mich nicht falsch verstehen: C&C3 ist an sich ein gutes Spiel; genauso gut wie C&C2. Nur sind Bezeichnungen wie „Referenztitel" oder „Zenit des Genres" eine Beleidigung für jene Mitbewerber von Westwood, die mehr Zeit in die Verwirklichung neuer Ideen als in das Marketing gesteckt haben.

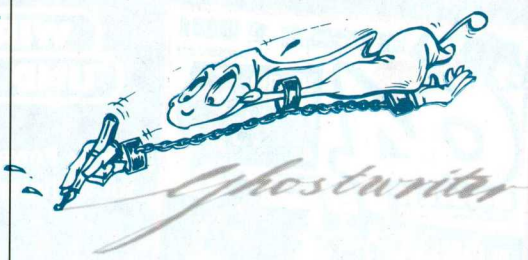
René Bittner, E-Mail: rene.bittner@excite.de



C&C3 hat echt gute Videosequenzen – aber wo bleibt das neue Spiel? Ich habe die Schnauze voll von den ganzen Fortsetzungen, die auf den Markt geschmissen werden, um noch mehr Geld zu verdienen! Das Spiel hat ein absolut veraltetes Interface und ein überholtes Design. Meiner Meinung nach wird es nur wegen des C&C-Bonus' den Markt beherrschen; vergleichbar mit „Star Wars – Episode 1" im Kino. Seid ihr nicht auch der Meinung, dass C&C3 nicht mal am Strategiethron von „Starcraft" kratzt? Wenn nicht, dann versteh ich euch nicht.

Naja, meinetwegen gebt dem Teil die 90 Prozent, so wie die anderen Magazine es tun werden! Irgendwann werdet ihr alle mal unglaubwürdig…

Hansjörg Brandt, E-Mail: h.brandt@medata.net



Zum großen Jubiläum stehen die Leserbriefseiten ganz im Zeichen von Glückwunschsendungen? Pustekuchen: Das alles beherrschende Thema lautet diesen Monat „Command & Conquer 3". Doch unter der tiberischen Sonne herrscht nicht ausschließlich eitel Freude…

Ich habe C&C3 nun schon einige Zeit gespielt und finde es **nicht** Hit-verdächtig. Wenn ihr die Echtzeitkrone vergeben wollt, setzt sie „Starcraft" auf, denn das ist das Spiel mit der besten Steuerung und dem ausgefeiltesten Gameplay – oder wartet auf „Dark Reign 2"! Ihr behauptet beispielsweise, dass die CPU-Gegner nicht mehr ins Sperrfeuer liefen. Warum tun sie es dann bei mir auf der mittleren Schwierigkeitsstufe? „Der Höhepunkt eines Genres!" – ha! Das gilt bestenfalls für anspruchslose Zocker, die sich mit einer zu einfachen Kampagne begnügen und sich von Rendersequenzen beeindrucken lassen, die schließlich nichts am Gameplay ändern.

Etwas anderes hatte ich bereits vor einem Jahr erwähnt: Der Multiplayermodus kommt bei euch zu kurz. Da mir bei C&C3 wieder einmal aufgefallen ist, dass dieser wohl keinen Einfluss auf die Endbewertung haben wird, obwohl Westwood hier sehr geschlampt hat, bitte ich euch, doch entweder den Modus gar nicht zu erwähnen oder eine Wertung auch hier einzuführen. Ich denke da an „Anno 1602", das im Netzwerkduell enttäuschte – oder eben an C&C3, welches oft angibt, das Netzwerk laufe asynchron (bei verschieden schnellen Rechnern) und abbricht.

Abschließend muss ich noch sagen, wie gut mir euer Heft ansonsten gefällt! Eure Stellungnahme zu Netzwerkpartien hat mich da besonders gefreut.

Matthias Düngen, E-Mail: m.a.d.@gmx.net

Berechtigte Kritik an einer innovationsarmen Fortsetzung oder zu hohe Erwartungen an den Referenztitel eines Genres? Dinge wie die vielen Verschiebungen des Erscheinungstermins und der vorzeitige Abgang des Chefentwicklers Erik Yeo erscheinen nun plötzlich in einem anderen Licht – die zunächst stark eingeschränkten Testmöglichkeiten für die Presse erst recht; nach kurzen Probespielen vor Ort gab es ja nicht umsonst erstmal flächendeckend nur „wertfreie" Vorabtests. Dass wir die Statements des Herstellers wiederkäuen würden, stimmt dennoch nicht; die Zitate muss René aus einem anderen Magazin haben. Im Update Service dieser Ausgabe reichen wir die Endnote (unter 90 Prozent, Hansjörg!) nach – natürlich für Solo- und Multiplayer getrennt, lieber Matthias.

Wünsch dir was

Nach langer Zeit muss ich nun doch mal wieder einiges loswerden. Erster und Hauptpunkt: das Editorial. Euer Chefredakteur wünschte sich dort in der letzten Ausgabe etwas mehr „Verständigung statt Konkurrenzdenken" unter den Publishern, sie sollten doch „die Veröffentlichungstermine sinnvoll untereinander abstimmen". Also, mal abgesehen davon, dass das wahrscheinlich sogar gesetzwidrig wäre, sollte man doch etwas vorsichtiger sein mit dem was man sich wünscht!
Was kommt denn als Nächstes? Vielleicht stimmt man sich auch dahingehend ab, gar keine gleichartigen Spiele zu produzieren und teilt die verschiedenen Genres unter den Publishern auf. Danach könnte man auf die Idee kommen, die Anzahl der Spiele pro Jahr einzuschränken. Dabei würde man natürlich auch gleich die Preise erhöhen – man ist sich ja schließlich einig. Die Qualität wäre dann eigentlich auch nicht mehr so wichtig, da die Konkurrenz (die ja nun keine mehr ist) sowieso was anderes macht. Letztendlich wären Spielezeitschriften wie die eure ohne jeden Nutzen, es gibt ja doch keine Alternative zu einem schlechten Spiel. Und steigende Raubkopienzahlen mit der Fülle an Neuerscheinungen zu begründen, ist wirklich die schlechteste Ausrede, die ich bisher gehört habe. Wer wirklich glaubt, alle Spiele haben zu müssen, kann sich diese auch nacheinander kaufen. Zuerst das, was einem am besten gefällt und wenn das ausgespielt ist, das nächste. Mir ist bisher kein Spiel bekannt, das innerhalb von vier Wochen restlos vergriffen gewesen wäre…
Zweitens: Was soll dieser C&C3-Test, wenn man das überhaupt so nennen darf? Alle paar Monate hört man, wie böse doch Tests von Vorabversionen sind. Und jetzt bringt ihr einen stolze sechs Seiten langen „Test" über ein Spiel, das ihr nicht einmal in Händen halten durftet? Wer sagt euch denn, dass im Hintergrund nicht irgendwo ein Workstation-Cluster heiß lief, um die nötige Rechenpower bereit zu stellen? Möglicherweise ist das Game auf einem Normalrechner überhaupt nicht spielbar. Ich halte das jedenfalls für den absoluten Tiefpunkt – eine Firma muss also nur laut genug die Werbetrommel rühren, schon spuren die Spielemagazine!
Conny K. E-Mail: ckrappa@imn.htwk-leipzig.de

Im Kino werden ja auch nicht alle Blockbuster eines Genres zeitgleich gestartet, ohne dass deshalb gleich die freie Marktwirtschaft zusammenbricht: Aus der Forderung nach vernünftig abgestimmten Erscheinungsterminen eine Aufforderung zur illegalen Kartellbildung herauszulesen, zeugt von latenter Paranoia – genau wie die Vermutung, eine der weltgrößten Spieleschmieden könnte ein technisch überholtes Programm auf einer getarnten Workstation installieren, um die Presse zu blenden! Vielmehr haben wir (wie im Test zu lesen) die Goldmaster von „Command & Conquer 3" gespielt, und zwar auf einem stinknormalen Pentium. Und das bei Electronic Arts in Deutschland, nicht in der Area 51. Außerdem: Wir wären schlechte Journalisten, hätten wir unsere Leser nicht zum frühestmöglichen Zeitpunkt über einen so großen Titel wie C&C 3 informiert; die Vorbehalte waren im Artikel ausdrücklich erwähnt.

Punktabzüge

Ghost, du und deine fleißigen Schreiberlinge verlieren bei mir kräftig an Punkten. Warum? Da schlage ich gestern die erste Seite eures Mags auf und was sehe ich da: Richy mit diesem schwuchteligen Kostüm. Ich hätte mich fast krank gelacht, dieses Bild ist eine Gefährdung der Gesundheit!
Des Weiteren ist eure CD übrigens immer noch nicht wirklich gut. Man kann noch immer keine Patches von CD installieren und wird auch nicht gefragt, ob die CD überhaupt gestartet werden soll. Dafür habt ihr endlich gerafft, dass „Worms 2" seit einem Jahr schon keiner mehr spielt. Erst recht nicht die Multiplayer – hier ist „Starcraft" angesagt! Seltsam jedoch, dass in diesen Charts „Half-Life" nicht auftaucht, ist es doch das beliebteste Spiel auf den Netzwerkparties meiner Freunde.
Thomas Frisch, E-Mail: Gerhard.Frisch@t-online.de

Die Startabfrage der Begleit-CD haben wir erst vor einiger Zeit auf Wunsch der Leser hin weggelassen, da sich der Autostart auch individuell über Windows regeln lässt. Und selbstverständlich arbeiten wir weiterhin an Verbesserungen der Menüoberfläche, doch steht der Aufwand einer direkten Installierbarkeit von meist über 20 Patches in keiner vernünftigen Relation zum Nutzen. In Sachen Multiplayer-Charts: Wir raffen hier nicht, sondern die Leser – warum schicken uns deine Netzwerk-Kumpels also nicht einfach mal ein Kärtchen mit ihren Favoriten, statt sich über die anderer Leute zu mokieren? Falls es dazu wegen des zwischenzeitlich nominierten „Half-Life" eines Anreizes bedarf, könnte ich mal Richy im Kostüm (in Wahrheit war das Bild im Editorial eine Montage seines Kopfes auf den Körper eines Recken aus „Unreal Tournament") vorbeischicken…

Leser fragen Hersteller

Girl-Power

Gibt es das Girl auf dem Cover des PC Joker 9/99 auch in Posterformat irgendwo zu kaufen oder zu bestellen? Die Boys aus unserer Klasse sind ganz verrückt danach…
Anja Rambow, Adresse liegt der Redaktion vor

Na, da bin ich aber begeistert, dass ausgerechnet „Unreal Tournament" dazu beiträgt, zarte Bande zu knüpfen! Dass natürlich (wieder mal) ein Girl mit schicker Wumme die Herzen eurer Jungs höher schlagen lässt, haben wir uns schon gedacht. Gerne würde ich euch daher ein Poster zur Verfügung stellen, um bei den Boys in eurer Klasse Pluspunkte zu sammeln, doch leider existiert dieses Motiv nicht im Posterformat. Bevor ihr aber jetzt den nächsten Waffenladen ausräumt, um dem Original möglichst nahe zu kommen, empfehle ich euch lieber einen Super Soaker zu kaufen – um den Jungs mit so einem Wasser-MG mal eine ordentliche Abkühlung zu verschaffen…
Achim Schmauss, GT Interactive



Joker – The Game

Ich wurde durch meine Freunde auf eure Zeitung aufmerksam, die mir nicht zuletzt dank der Vollversionen sehr gut gefällt. Jetzt hätte ich einen Vorschlag für euch: Zwar weiß ich nicht, wie es um eure Finanzen steht, aber was haltet ihr davon, ein eigenes Spiel zu entwickeln? Natürlich nur in Zusammenarbeit mit einem professionellen Developer. Ihr könntet dieses Spiel im Magazin veröffentlichen und für die Ausgabe auch einen etwas höheren Preis verlangen. Sobald das Game bei den Leuten bekannt würde, könntet ihr es auch direkt über den Handel verkaufen und wärt damit die erste Zeitschrift, die ihr eigenes Spiel hat.
Matthias Holz, H. Burmeister Str. 3, 18435 Stralsund

Ganz ehrlich: Spiele kritisieren zu können, bedeutet längst nicht, selber bessere machen zu können. Und wenn ich an die Entwicklungszeit und -kosten denke, die heutzutage für ein vernünftiges Game erforderlich sind, scheinen mir Lizenzen guter Titel doch die bessere Lösung zu sein.

Auf die falsche Karte gesetzt

Bisher war ich eigentlich immer sehr zufrieden mit Ihrem Magazin, doch was Sie sich in der letzten Ausgabe geleistet haben, hat mich ziemlich wütend gemacht. Musste ich doch nach dem Erwerb der Zeitschrift zu Hause feststellen, dass die Vollversionen „Pandemonium 2" und „Street Racer" nicht von meiner nVidia RIVA TNT Grafikkarte unterstützt werden. Ich bin eigentlich immer davon ausgegangen, dass auf Ihren CDs nur Vollversionen veröffentlicht werden, die auch von der breiten Masse gespielt werden können. Ich halte mei-

ne Grafikkarte jedenfalls nicht für ein exotisches Modell!
Es war von außen auch nicht zu erkennen, dass die Vollversionen nur mit bestimmten Grafikkarten lauffähig wären. Ich glaube nicht, dass man es sich leisten kann, Vollversionen zu veröffentlichen, die nur von Besitzern einer 3Dfx-Grafikkarte gespielt werden können – und Besitzer anderer Grafikkarten als „Randgruppe" außen vor zu lassen. Außerdem sitzt einem als Informatikstudent das Geld nicht so locker. Ich hoffe, Sie können mich durch eine Antwort davon überzeugen, trotzdem Ihre Zeitschrift weiterhin zu kaufen. Denn nach sieben Jahren treuen PC-Joker-Lesens hatte ich eigentlich nicht vor, auf ein anderes Heft umzusteigen.
Alexander Plieske, Franz-Liszt-Str. 13, 23968 Wismar, E-Mail: Alexander.Plieske@t-online.de

Zunächst einmal war auf der (komplett am Cover einzusehenden) CD-ROM von „Pandemonium 2" durchaus der Aufdruck „3Dfx exklusiv" angebracht. Zum anderen wissen Sie als langjähriger Leser vermutlich, dass wir pro Jahr durchschnittlich über 20 Vollversionen veröffentlichen. Warum also den Besitzern der doch wirklich sehr verbreiteten Voodoo-Beschleuniger ein tolles Game vorenthalten? In den nächsten Heftfolgen ist bestimmt auch für Sie wieder die richtige Vollversion dabei! Und bitte nicht vergessen: Es gibt zahllose Rechnerkonfigurationen, aber nur eine sehr limitierte Auswahl an (guten) Spielen, die für Cover-Mount lizenziert werden können.

Mit ganzem Herzen

Ich wage es jetzt einfach einmal, euch zu unterstellen, mit ganzem Herzen bei der Sache zu sein und zu versuchen, euren Lesern nur das Beste zu geben. Umso frustrierender muss es sein, Abo-Kündigungen wegen angeblich schlechter Vollversionen zu erhalten (siehe Brief von Jörg Schwalb in Ausgabe 10/99). Ich für meinen Teil darf euch sagen, dass ich gerade erst durch die Beilage des starken 3D-Racers „S.C.A.R.S." auf euch und euer Heft aufmerksam geworden bin. Auch die nachfolgenden Vollversionen sowie die Aussicht auf „Redline Racer" konnten und können meine Freude nicht trüben! Kurzum, Leser, die derartige Spiele zu einem Preis von 8,90 DM nicht zu würdigen wissen, sollten für euch keinen Verlust darstellen, sondern zeugen nur von ihrer eigenen Dummheit. Ich möchte mich mit diesem Brief bei euch dafür bedanken, dass ihr uns Zockern Spiele und Tests mit kompetenten Wertungen zu einem solch niedrigen Preis bietet. Vielen Dank und haltet die Ohren steif!
Thomas Wolters, Hartmannsweilerstr. 11, 46119 Oberhausen

Mit ganzem Herzen bei der Sache, von ganzem Herzen für dich: Vielen Dank für die aufmunternden Worte! Es ist wirklich schön zu wissen, dass unsere Mühe auch jenseits der nackten Verkaufszahlen Würdigung findet.

Steile Stufen

Das übliche Lob spare ich mir, denn wenn ich euch nicht toll fände, hätte ich wohl kein Abo! Nun aber zum Grund meines Schreibens: Ich bin ein großer Fan der EA-Sports-Reihe. Bei den entsprechenden Tests schreibt ihr zur Schwierigkeit immer „3 Stufen". Diese Auskunft hilft mir relativ wenig, ist die dritte Stufe bei allen EA-Sports-Titeln doch viel zu leicht! Oder wie kann es angehen, dass ich bei „NHL 98" mit San Jose im ersten Versuch trotz All-Star-Levels den Stanley-Cup gewinne – und bei FIFA mit Österreich auf Anhieb Weltmeister werde?
Andererseits gibt es Spiele, die in der leichtesten Einstellung schwerer sind als andere Games in der schwersten. Ich bin also der Meinung, dass ihr schon etwas mehr differenzieren müsstet, z.B. „3 Stufen für Fortgeschrittene" oder etwas Ähnliches.
Michael Eglmeier, E-Mail: MichiE@gmx.de

Sieh das Positive: Wer mit Österreich Fußballweltmeister wird, egal ob am Computer oder im richtigen Leben, hat eine große Trainerkarriere vor sich! Im Ernst verstehe ich das Anliegen, doch dienen die Wertungsboxen ja nur der kompakten Information. Für genauere Angaben (und dazu zählt sicher auch eine differenzierte Bewertung des Schwierigkeitsgrades) ist der eigentliche Text zuständig, nicht wahr?

Seriöser Journalismus



Wenn ihr euch über die Berichterstattung von RTL wundert (wie im Editorial der Ausgabe 10/99 zu lesen), dann müsst ihr euch ja über den SPIEGEL richtig ärgern. Dabei sollte man meinen, dass da noch ein paar Niveau-Unterschiede vorhanden sind. Ich beziehe mich hier auf den Artikel „Derbes Geballer" im Spiegel Nr. 31/02.08.99 auf Seite 185. So ein Sch...!
Stefan Cavrag, E-Mail: stefan.cavrag@planet-interkom.de

Wenn sich ein in Ehren ergrauter SPIEGEL-Reporter auf eine Netzwerkparty verirrt, was soll schon anderes als ein Schmähartikel dabei herauskommen? Und gerade auf Computergaming trifft ja in Deutschland leider immer noch das alte Journalistenmotto zu: Die besten Nachrichten sind schlechte Nachrichten.

Nichts ist unmöglich

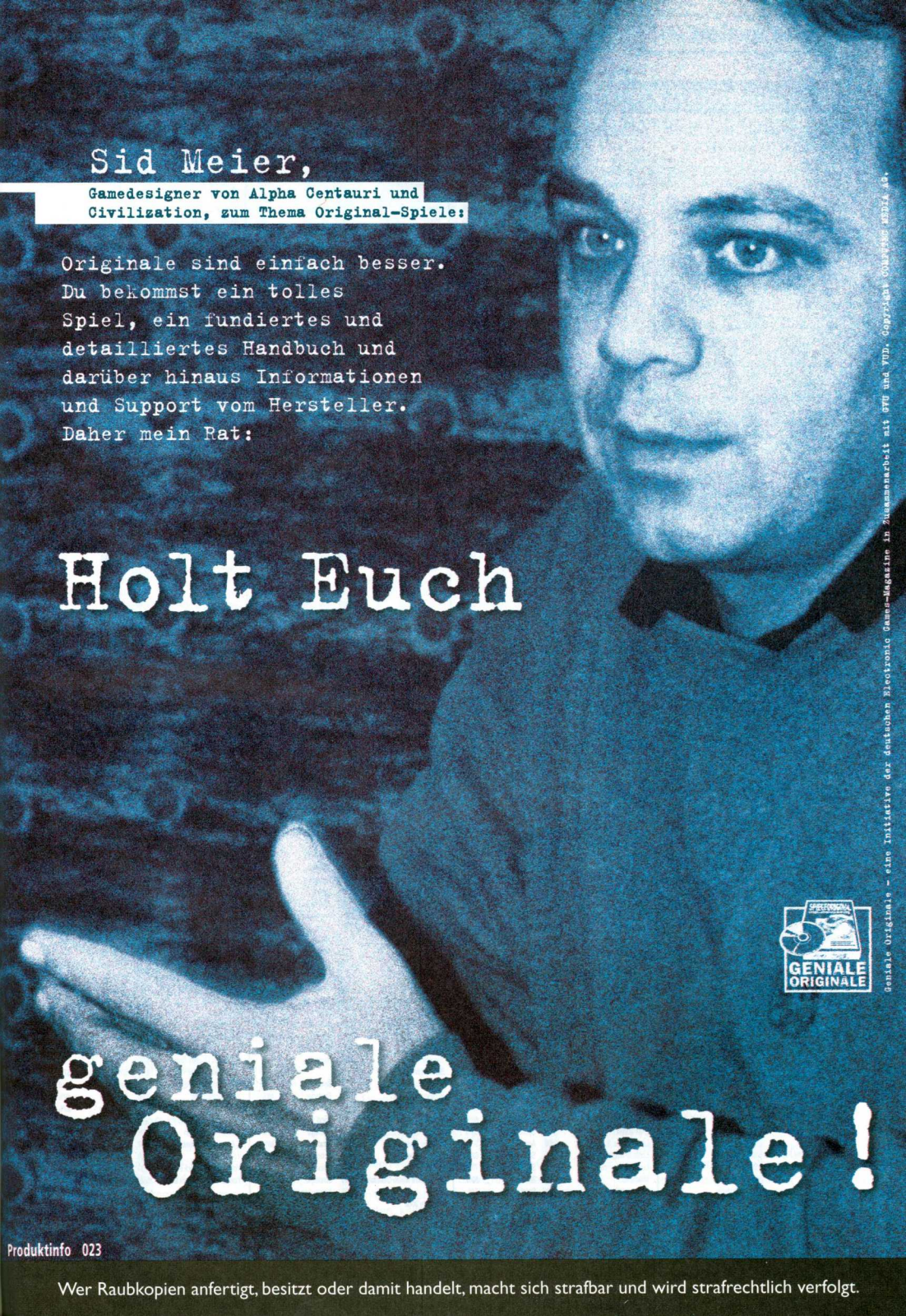
Seit langem beschäftigt mich schon die (eigentlich utopische) Idee einer Enzyklopädie über Computerspiele. So im Stil einer „Microsoft Encarta" mit Artikeln über eine größtmögliche Anzahl von Games für Heimcomputersysteme, Firmen- & Designerporträts sowie Genreentwicklungen, Veränderungen im Spielemarkt etc.
Um dieses Ziel zu erreichen, fordere ich alle Interessierten auf, sich bei mir zu melden. Besonders gesucht werden natürlich Spieler mit langjähriger Erfahrung, die sich auch schon mit älteren Titeln beschäftigt haben und Artikel dazu schreiben können – willkommen sind jedoch auch alle anderen. Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie diesen Aufruf in naher Zukunft auf Ihren Leserbriefseiten abdrucken könnten.
Florian von Bloh, Stuttgart, E-Mail: Florian-Andreas.von@t-online.de

Als international anerkanntes Fachblatt für eigentlich utopische Ideen freuen wir uns behilflich sein zu können. Als Gegenleistung dürfen wir hoffentlich irgendwann mit einem ersten Exemplar der „Spiele Enzyklopädie" rechnen?!

Die Macht der Worte

...hält ganze Industrien am Leben und sorgt nebenbei auch für das Auskommen eines bescheidenen Redaktionsgespenstes wie mir. Also nur immer her mit Anregungen, Fragen, Lob und Kritik: Was von öffentlichem Interesse ist, wird auf diesen Seiten abgedruckt – auf Wunsch auch anonym, ansonsten kommt die Anschrift bzw. E-Mail-Adresse zwecks Leser/Leserkommunikation dazu. Spezifische Zuschriften beantworte ich auch gerne persönlich oder leite sie an den entsprechenden Hersteller weiter. In jedem Fall ist also RÜCKPORTO (aus dem Ausland bitte Internationale Antwortscheine verwenden) von Nöten, zumal ich mit den Marken der veröffentlichten Briefe gerade meinen Keller tapeziere.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de



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

alle Tests ab Heft 11/98 auf einen Blick

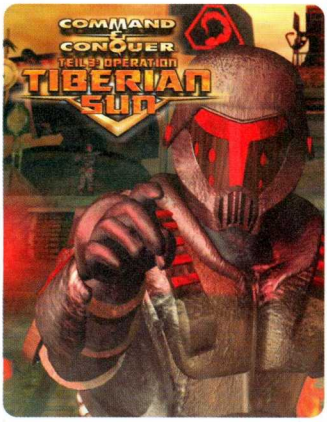
DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

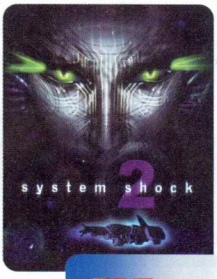
Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
Actua Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%
Actua Soccer 3	3/99	Sport	79%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%
Active Worlds	**1/99**	**Online**	**gut**
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%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
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%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
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%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%
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 Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
Carnivores	3/99	Action	47%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%
Centipede	1/99	Action	69%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer 3	**10/99**	**Strategie**	**?**
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
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 Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
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%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Dynasty General	11/98	Strategie	80%
Eliminator	3/99	Action	63%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
European Air War	**11/98**	**Simulation**	**85%**
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Excessive Speed	1/99	Sport	69%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%
Expendable	6/99	Action	76%
Extreme G2	3/99	Sport	77%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%
F-22 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%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
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%
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%**
GP 500	10/99	Sport	76%
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%
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%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
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%
K.O.	8/99	Sport	65%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
King's Quest 8	**1/99**	**Abenteuer**	**90%**
Kingpin: Life of Crime	8/99	Action	?
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
Lego Racers	10/99	Sport	64%
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
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%
Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%
Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%
NASCAR Racing 1999 Edition	12/99	Sport	71%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
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%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
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%
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%
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%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
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%
Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
Shadow Company	**6/99**	**Strategie**	**86%**
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
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: 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%
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%
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tank Racer	6/99	Action	62%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
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 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	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Uprising 2	3/99	Action	69%
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%
Warhammer 40.000: Rites of War	10/99	Strategie	72%
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%**









Komplettlösungen

Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun
System Shock 2

Tipps & Strategien

C & C 3: Operation Tiberian Sun
Drakan
Driver

Tricks & Cheats

Drakan
Madden NFL 2000
Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)
Rollercoaster Tycoon
Shadowman
Skout
Star Trek: Starfleet Command
System Shock 2
Total Annihilation Kingdoms

Lösungshilfen auf CD

Asghan
Hidden & Dangerous
System Shock 2
Shadowman
C & C 3: Operation Tiberian Sun

Komplettlösung:



Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun



Die tiberianische Sonne beflügelte die Gemüter von zwei Elitesoldaten: GDI-General Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) sowie NOD-Fürst Andreas Jüschke (data-2@t-online.de), die uns die folgende Komplettlösung zu Westwoods lang erwartetem Strategiehammer haben zukommen lassen.

GDI-Kampagne

Einsatz der Phönix-Basis

1.) Versammeln Sie alle Einheiten auf der Straße und bauen Sie direkt vor die Basis eine Raffinerie. Schützen Sie dann den Sammler und den Haupteingang mit einem der eintreffenden Werwölfe.
2.) Nehmen Sie alle anderen Truppen und zerstören Sie das kleine NOD-Lager im Osten.
3.) Errichten Sie eine Kaserne und vernichten Sie alle angreifenden NOD-Truppen.

Sicherung der Region

1.) Laufen Sie mit allen Truppen bis zum Wasser und bewachen Sie den schmalen Übergang, damit keine feindlichen Truppen zur Basis kommen können.
2.) Errichten Sie Basis, 2 x Kraftwerk, Kaserne und Waffenfabrik.
3.) Bauen Sie Werwölfe und Grenadiere und schalten Sie die schwachen NOD-Truppen sowie drei Radaranlagen auf Ihrer Seite aus. Am Wasser verstärken Sie Ihre Truppe.
4.) Ziehen Sie Ihre Verbände bis zu den nächsten beiden Radarstellungen im Osten vor und bleiben Sie dort so lange, bis ein zweiter Sammler und weitere Werwölfe gebaut wurden.
5.) Zerstören Sie nun die letzten beiden nordwestlichen Radarstellungen und ziehen Sie sich zurück, bis die Zivilisten evakuiert wurden. Vernichten Sie erst dann das NOD-Lager. Auch während dieser Phase lassen Sie die Straße zu Ihrer Seite nicht unbewacht!

Eroberung des Bahnhofs

1.) Bilden Sie mit **STRG + 1/2/3** drei Gruppen: Werwölfe, Infanterie/Grenadiere und Ingenieure. Während die Ingenieure einfach abwarten, kämpft sich Ihre Truppe (Werwölfe vorne) nach Westen vor, beim großen Tiberiumfeld nach Norden, bis die Meldung erscheint, dass die Kraftwerke ausgeschaltet werden sollen.
2.) Holen Sie sich dann im Westen die Verstärkung ab und zerstören Sie die dortigen Kraftwerke mit den Titanen.
3.) Zerstören Sie die beiden Türme am NOD-Lager und rufen Sie die Ingenieure herbei. Vernichten oder übernehmen Sie die anderen Gebäude und schicken Sie einen Ingenieur zum Bahnhof.

Lokalisierung der Absturzstelle

1.) Zuerst bauen Sie Ihre Basis bis zur Waffenfabrik aus, gehen mit Titanen und Grenadieren nach Osten und dann nach Norden, um die NOD-Kraftwerke und alles Erreichbare zu zerstören.
2.) Bauen Sie einen zweiten Sammler, Grenadiere und Titanen. Errichten Sie eine geschlossene dreieckige Patrouillenstrecke vom Nordwesten Ihres Lagers bis zum großen Ti-

beriumfeld im Osten. Markieren Sie einige starke Einheiten und lassen Sie diese mit **ALT + STRG + „Klick auf einen Wegpunkt"** automatisch Wache schieben.
3.) Erobern Sie das kleine NOD-Lager in der Kartenmitte, übernehmen Sie die Kaserne und produzieren Sie Bazooka Infanteristen. Verteidigen Sie das eroberte Lager und erkämpfen Sie sich das Raumschiffwrack im Südosten.
4.) Holen Sie sich noch mehr Verstärkung und nehmen Sie das Hauptlager im Norden ein.



Das Tiberiumfeld sollte mit einer starken Patrouille wie dieser beschützt werden

Verteidigung der Absturzstelle

1.) Sie müssen das Raumschiff einige Minuten lang verteidigen. Produzieren Sie daher vor allem Sanitäter, die neben ihrer Heiltätigkeit als robuste Zielscheiben dienen und den Feind aufhalten. Ihre Truppen sind ansonsten ausreichend stark für diese Aufgabe.
2.) Mit zwei Werwölfen versuchen Sie, die feindliche Infanterie auf dem rechten Flügel auszuschalten, ohne jedoch das Tal zu verlassen. Bilden Sie zwei Truppen: eine stärkere für den Nordeingang und eine für den Südeingang. Beide Truppen verlassen ihren Posten nur beim Angriff der BMT, um sofort wieder zurückzukehren.
3.) Reparieren Sie Ihre wertvollen Geschütztürme. Die Werwölfe schliessen sich nun der Nordtruppe an, die auf keinen Fall feindliche Verbände eindringen lässt. Während Sie auf die Verstärkung warten, lassen Sie den Südeingang nicht unbewacht.



Dieses Alienraumschiff muss verteidigt werden

Zerstörung der Radaranlage



1.) Laufen Sie nach Osten und vernichten Sie die NOD-Einheiten auf dem Weg. Passen Sie besonders auf Ihren Sanitäter auf und lassen Sie ihn im Hintergrund. Eintreffende Verstärkung schließt sich sofort an. Sie geraten in einen Untergrund-BMT-Hinterhalt und entdecken südlich dieser Position ein großes Tiberiumfeld mit Tiberianischen Teufeln. Diese extrem gefährlichen und nachtragenden Biester lassen Sie in Ruhe, nutzen Sie sie aber für Ihre Sache. Provozieren Sie bei der NOD-Kaserne einen Angriff und ziehen Sie sich dann sofort ein Stück zurück. Einige NOD-Truppen laufen nach einer Weile durch das Tiberiumfeld und legen sich dummerweise mit den Teufeln an. Wenn sich die Tiere ausgetobt haben, zerstören Sie den möglichen Rest der Kaserne, um weitere Verstärkung zu bekommen.
2.) Vernichten Sie nun die nordwestliche Sensorstation. Nehmen Sie vorzugsweise die leichte Infanterie nach vorne, da diese Kämpfer geheilt werden können - was Sie nach jedem Kampf gründlich tun. Verschanzen Sie sich dort so lange, bis die neue Verstärkung eintrifft.
3.) Nehmen Sie nun die nordöstliche Sensorstation auseinander. Auf dem Weg zerstören Sie erst mal nur die Lasertürme der mittleren Radarstation. Ziehen Sie sich regelmäßig zurück, um Einheiten zu heilen. Stark verletzte Infanteristen bringen Sie schon vorher in sichere Entfernung. Wenn nötig, eliminieren Sie noch die südliche Sensoreinheit ohne jedoch dem östlich gelegenen Hauptlager zu nahe zu kommen. Ganz im Südwesten finden Sie außerdem einen Reparaturcontainer.
4.) Mit den neuen Einheiten treffen Sie sich an der mittleren Radarstation und nachdem die Titanen den lästigen Zaun entfernt haben, zerstören Sie die Anlage.

Befreiung von Tratos

1.) Folgen Sie dem Weg nach Westen, vernichten Sie die ersten Einheiten und achten Sie darauf, dass kein Feind den unbesetzten Kampfbuggy erreicht und flieht. Das praktische Gefährt können Sie dann selber übernehmen! Helfen Sie dem Tiberianischen Teufel auf der südlichen Wiese, um einen treuen und starken Begleiter zu bekommen. Stoßen Sie dann weiter nach Westen vor und schleichen Sie sich an der NOD-Einheit auf der Brücke vorbei.
2.) Erobern Sie das Lager ohne sich mit dem Laserturm anzulegen. Buggy und Frau Umagaan zerstören zunächst den Turm und der Ghoststalker kümmert sich um die Einheiten. Machen Sie nun einen großen Bogen um den Laserturm und nehmen Sie den Weg über die zerstörten Munitionslager.
3.) Schalten Sie vorsichtig die Einheiten am Eingang aus. Mit einem Schuss auf eine Wache locken Sie dann die restlichen Wacheinheiten vor den Krankenhauskomplex und eliminieren sie. Gehen Sie zur südwestlichen Wiese, warten Sie, bis die Teufel einen Zugang geschaffen haben und erobern Sie das Krankenhaus. Bringen Sie Tratos nun sicher an den Lasertürmen vorbei und zur Landestelle im Osten.
4.) Im Nordwesten finden Sie ein blaues Tiberiumfeld und errichten in der Nähe des Weges Ihre Basis mit Raffinerie, 3 x Kraftwerk, Kaserne und 2 x Silos. Bauen Sie aber nicht zu dicht an das Plateau und damit ausser Reichweite der Bazookas. Schützen Sie den Zugang mit Türmen.
5.) Mit 20 x Infanterie, 10 x Grenadieren und 5 x Sanitätern gehen Sie über die Brücke im Südwesten und greifen den gut bewachten Stützpunkt an, indem Sie zunächst die östlichste Zaunspitze wegsprengen. Die Titanen kümmern sich um die Laser und Geschütztürme. Zerstören oder übernehmen Sie jegliches feindliche Material.

Zerstörung des Vega-Damms

1.) Auf der anderen Flussseite locken Sie erst die Bazookas heraus, bevor das erste NOD-Lager komplett vernichtet wird. Den wertvollen Reparaturcontainer heben Sie für später auf! Danach bringen Sie Ihre Infanterie vor den beiden bald angreifenden Teufelszungenpanzern in Sicherheit, indem Sie sie in die hinterste Ecke des zerstörten Lagers stellen. Nehmen Sie nur die größeren Maschinen, sichern Sie die Strecke bis hinunter zur Straße und marschieren Sie erst weiter, wenn die Teufelszungen vernichtet sind. Den zweiten Container haben Sie sich nun



Dieses Lager sollte von Osten her angegriffen werden

redlich verdient! Zerstören Sie die Flugabwehrstellungen unbedingt noch vor den Maulwurfpanzern! Schon während Sie beim Überqueren der Brücke Bazookas und Cyborgs in einen Hinterhalt locken, läuft ein Ingenieur zum Reparaturcontainer zurück, um später alles reparieren zu lassen. Wenn Sie den Fluss überquert haben, zerstören Sie die Maulwurfpanzer auf dem Plateau am besten, indem Sie die Titanen ganz dicht und in schrägem Winkel an die Felsen stellen. Etwas weiter im Westen finden Sie einen dritten Container - aufbewahren! Nach den Geschützen halten Sie sich ganz links am Kartenrand und zerstören von dort aus die gesamte Regulatorstation.
2.) Kämpfen Sie sich weiter vor und vernichten Sie alles, was nach NOD aussieht. Die letzte Regulatorstation befindet sich schließlich weit im Nordwesten.

Zerstörung vom Vegas Stützpunkt



1.) Sie müssen schnell sein! Gerade dort, wo das MBF steht, errichten Sie eine Basis mit 2 x Raffinerien, 4 x Generatoren und Kaserne. Die beiden Titanen und vier Grenadiere begeben sich sofort zur Westbrücke. Wählen Sie nur die Grenadiere, drücken Sie die „STRG"-Taste und schießen Sie auf das erste **unzerstörbare** Brückenstück zu Vegas Insel. Die Granaten springen von alleine auf die Brücke und die Einheit feuert nun endlos weiter – die Titanen stehen Wache. Die Infanterie erkundet die Ost- und Südgegend und vernichtet Flugabwehrstellungen und versprengte Einheiten.
2.) Bauen Sie einen dritten Sammler und zwei Waffenfabriken. Alle Sammler setzen Sie auf das blaue Tiberium an! Während die Fabriken wie besessen Titanen produzieren, betonieren Sie jedes erreichbare Fleckchen, verteilen vier Vulkankanonen und mauern Ihren Bauhof ein. So weit im Norden wie möglich stehen drei Ingenieure ständig bereit, um später Gebäude zurückzuerobern. Lassen Sie den Countdown ruhig verstreichen und verteidigen Sie Ihre Basis.
3.) Haben Sie Ihre Basis ausreichend gut bewacht, nehmen zehn neue Titanen das ganz im Südosten gelegene NOD-Lager auseinander. Marschieren Sie mit Ihrer Truppe am rechten Kartenrand Richtung Süden. Sobald Sie das Flakgeschütz sehen können, drücken Sie die „ALT"-Taste und klicken direkt darauf. Dadurch ignoriert Ihr Verband alle Feinde und läuft so schnell wie möglich erst mal über die Brücke, bevor diese zerstört wird. Ingenieure übernehmen NOD-Kaserne und Waffenfabrik.
4.) Bauen Sie eine Radarstation, Generatoren und Flugabwehrstellungen. Stellen Sie drei Ingenieure an die Westbrücke, die Sie reparieren. Dann bomben Sie sich so lange vor, bis mit Ingenieuren und Kriegern besetzte Amphibien-BMTs zur Pyramide vordringen können. Sobald die Pyramide übernommen wurde, vernichten Sie alles NOD-Material.



Die Basis muss schnellstmöglich gegen Angriffe gesichert werden

Rückeroberung der Hammerfest-Basis

1.) Dort, wo Sie auf NOD-Mods treffen, vernichten Sie alle Einheiten, gehen an Land und zerstören den Laser. Lassen Sie das Radar aber unbedingt in Ruhe! Schießen Sie auf die nördliche Eiswand, um auf das Plateau zu kommen, zerstören Sie von dort aus das NOD-Lager und deaktivieren Sie damit den tödlichen Superlaser. Rechts von der Kaserne ist im dunklen Bereich ein inaktives Flakgeschütz verborgen. Damit das so bleibt, halten Sie sich von diesem Bereich fern!
2.) Erobern Sie das zweite NOD-Lager und übernehmen Sie Kraftwerk und Kaserne. Während drei Cyborgs Wache halten, fahren Sie mit den Schwebepanzern und vier Ingenieuren ganz am oberen Kartenrand entlang nach Westen. Am Ende schießen Sie gegen die Eiswand und erobern die Basis zurück. Es ist wichtig, dass Sie zuerst die beiden äußeren Kraftwerke und dann nur noch den Bauhof einnehmen. Dadurch fällt die gesamte Anlage in Ihre Hände! Sprengen Sie den Basisturm im Westen weg, um einen Zugang zu schaffen und schießen Sie ansonsten nur auf bewegliche Einheiten.
3.) Produzieren Sie sofort zwei Sammler und acht Grenadiere! Wie in Mission neun sprengen Sie alle vier Brücken so, dass die Grenadiere ständig weiterfeuern. Bauen Sie eine Werkstatt, reparieren Sie Schäden an Fahrzeugen und Gebäuden, stellen Sie weitere Flugabwehrgeschütze und Vulkankanonen her und erzeugen Sie viele Schwebepanzer. Alle Generatoren werden mit Turbinen ausgestattet.
4.) Mit Titanen und Orcas können Sie nun genüsslich die feindliche Basis vernichten.

Sicherstellung der Zerfallskristalle

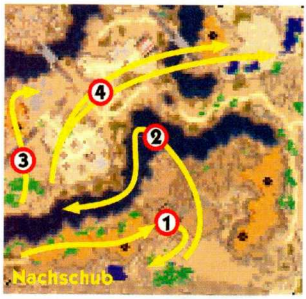
1.) Übernehmen Sie das kleine NOD-Lager am Anfang. Von dort gehen Sie mit den drei Schwebepanzern ganz am rechten Kartenrand Richtung Süden, den Fluss entlang nach Westen. Zerschießen Sie das Lager und den Zug und achten Sie darauf, dass die Brücke ständig zerstört bleibt. Nehmen Sie den Container.
2.) Sollten Sie zu spät kommen, reparieren Sie die Südbrücke und sammeln Ihren ganzen Verband auf der anderen Seite. Kämpfen Sie sich nun immer an den Schienen entlang weiter Richtung Süden, um zum Zug zu kommen. Nach dem Engpass mit den Lasern ignorieren Sie alle Feinde und Verluste, folgen beharrlich den Schienen und zerschießen das erste Zugstück. Es genügt, wenn eine Ihrer Einheiten den Container erreicht!

Befreiung der Gefangenen

1.) Stellen Sie für diese Mission die Spielgeschwindigkeit auf **minimal**. Laufen Sie bis zum Wasser hoch, dann gerade nach Osten. Sie finden in den Südfelsen ein Tal und zwei Helfer. Der Ghoststalker ist Ihr wichtigster Kämpfer und genauso zu pflegen wie der wertvolle Sanitäter.
2.) Kämpfen Sie sich nun ganz am Nordrand entlang, bis Sie zu einer Kreuzung kommen und von einem Maulwurfpanzer beschossen werden. Achten Sie hier darauf, dass keiner Ihrer Leute vom Zug überfahren wird! Der Wagenknacker übernimmt den Maulwurfpanzer und Ihr Verband zieht weiter nach Osten bis zu den zwei einzelnen Hochhäusern. Folgen Sie dem Pfad nach Süden und vernichten Sie Laser und Wachmannschaft bei der Brücke. Die gesamte Truppe läuft nun zur zweiten Brückenhälfte und sprengt das erste Brückenstück gleich hinter dem Brückenpfeiler weg.
3.) Dringen Sie dann ins Lager ein, vernichten Sie alle feindlichen Einheiten und die vier Flugabwehrstellungen. Erst danach zerstören Sie das Tor zu den gefangenen Mutanten.

Abschneiden des Nachschubs

1.) Gehen Sie sofort nach Osten, zerstören Sie die Chemiefabrik und errichten Sie am unteren Kartenrand Ihre Basis mit drei Sammlern, Waffenfabrik, Technologiezentrum, Radar und Werkstatt. Mit Mauern, Toren und RGB-Werfern verschließen Sie den Übergang nach Osten.
2.) Sichern Sie Ihre Basis mit Flugabwehr und Vulkangeschützen. Produzieren Sie fünf Schwebepanzer, mit denen Sie die Steilküste im Norden abfliegen, angreifende Hubschrauber abschiessen und erreichbare Flugabwehrstellungen eliminieren. Halten Sie sich aber von den Flakstellungen im Osten fern. Wo immer möglich, betonieren Sie Ihre Basis.



3.) Nehmen Sie Carryall-Transporter und bringen Sie einen Disruptor, Titanen sowie fünf Schwebepanzer auf die andere Seite – ganz im Westen. Fliegen Sie aber nicht die direkte Luftlinie, sondern nehmen Sie stets einen Umweg über die linke untere Ecke der Karte und am Kartenrand entlang! Während die Carryalls ständig Einheiten zum Reparieren abholen und Sie Ihre Basis nach Raketenangriffen in Ordnung bringen, zerstören Schwebepanzer die Kraftwerke im Nordwesten. Dadurch wird der große Obelisk-Laser deaktiviert und Sie können die NOD-Basis bis zur Werkstatt erobern. Ein Carryall trägt ein mit fünf Ingenieuren besetztes Amphibien-BMT herüber, die Bauhof, Kaserne und Werkstatt übernehmen. Eine mobile Werkstatt repariert Schäden.
4.) Eliminieren Sie die restlichen Flugabwehrstellungen auf dieser Seite. Wenn Sie den Zug im Nordwesten entdeckt haben, trägt ein Carryall das Amphibien-BMT zum eingetroffenen Ghoststalker im Südwesten, dann zum Zug. Mit Orcabombern neutralisieren Sie die östlichen Flakstellungen und vernichten danach jegliches NOD-Material.

Sprengstoff

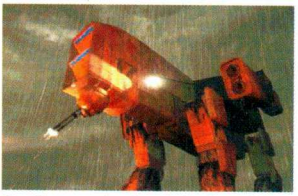
1.) Markieren Sie Ihre gesamte Truppe und laufen Sie auf den Schienen zurück. Der Wagenknacker übernimmt den bereitstehenden Untergrund-BMT und der Ghoststalker (Stern), Frau Umagaan (zwei Striche), der Sanitäter und zwei Grenadiere steigen ein. Lassen Sie nun Ihre Einheit weiterkämpfen, graben Sie sich erst ganz nach oben, dann nach Westen und sprengen Sie die ersten beiden Kraftwerke.
2.) Wenn der Ghoststalker den ersten Generator im Tal gesprengt hat, verschwinden Sie so lange mit dem Untergrund-BMT, bis die aufgescheuchten NOD-Soldaten wieder verschwunden sind. Kreisen Sie zur Not einfach ständig unter der Erde. Zerstören Sie dann in Ruhe die anderen Kraftwerke.

Vernichtung eines Raketenkomplexes

1.) Wenn Sie die Mutanten vor kurzem befreit haben, ist der Countdown diesmal keinesfalls unangenehm, denn danach werden die starken Verteidigungsanlagen des Feindes ausgeschaltet! Errichten Sie daher Ihre Basis auf der großen Fläche unterhalb des zweiten blauen Tiberiumfeldes mit zwei Raffinerien und drei Sammlern. Gehen Sie möglichst nahe an den Cañon heran, damit Sie diesen Durchgang mit einem Tor und RGB-Werfern verschließen können. Vier Titanen sichern die Brücke im Osten, die Sie am besten zerschießen.
2.) Bauen Sie die Basis so weit aus, dass Sie vier Orcabomber produzieren und die Westseite mit dem Feuersturmsystem sichern können, das Sie bei jedem Raketenangriff nutzen. Schwebepanzer-Gruppen erkunden nun vorsichtig das feindliche Terrain im Osten und stöbern Flagstellungen auf. Mangels Flugabwehr kümmern sich die Orcabomber ungestört um die größeren Brocken. Ganz im Osten ist das gesamte Gebiet allerdings getarnt und es gibt viele Flugabwehrstellungen. Mit einem Carryall fliegen Sie deshalb eine Sensoreinheit an die Front und aktivieren diese mit einem Doppelklick. Bei getarnten Einheiten benutzen Sie beim Feuern die „STRG"-Taste.
3.) Nehmen Sie zehn Schwebepanzer und halten Sie sich ganz am unteren Kartenrand Richtung Osten. Zerstören Sie dort Raumschiffe und die Kraftwerkanlage, um die Obelisken zu deaktivieren.

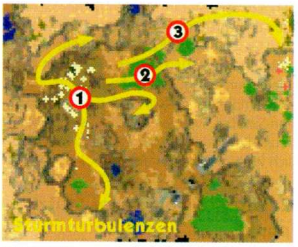
Zerstörung einer Prototypenfabrik

1.) Frau Umagaan lassen Sie einfach stehen, bringen Ihre Gruppe an der linken Seite entlang bis zur Mitte des unteren Kartenrandes und vermeiden dabei möglichst Feindkontakt. Bedenken Sie dabei, dass sich die Mutanten selbst heilen können, wenn sie auf einem Tiberiumfeld stehen! Von dieser Position aus finden Sie nördlich eine Brücke, die nach Osten und zum geheimen Stützpunkt führt.
2.) Nachdem Sie den Stützpunkt entdeckt haben, nehmen Sie die gesamte Verstärkung und gehen zum westlichen Testgelände zurück. Eliminieren Sie alle Verbände auf dem Weg, zerstören Sie das kleine NOD-Lager im Osten und übernehmen Sie den Untergrund-BMT.
3.) Kehren Sie nun zu der Stelle im Südosten zurück, an der Sie das Hauptkraftwerk sehen können und versammeln Sie Ihre Truppe nördlich der Brücke. Dort führt ein Cañon rechts zum Stützpunkt. Bringen Sie den Ghoststalker mit dem BMT zum Kraftwerk und sprengen es komplett, um die Superlaser am Eingang und die Tarnung auszuschalten. Sobald das Verteidigungsnetz ausgeschaltet ist, dringen Sie ins Lager ein, zerstören aber erst nur die mobilen Einheiten, die kleinen Laser und vor allem die Generatoren im gesamten Stützpunkt! Danach eliminieren Sie zuerst die drei Obelisken, dann den Bauhof und die drei Tarnvorrichtungen. Nun können Sie in aller Ruhe den Rest vernichten.



Das Mammut ist eine ehrfurchtseinflößende Maschine

Sturmturbulenzen



1.) Sie müssen sehr flott sein! Daher sollten Sie die Spielgeschwindigkeit auch in dieser Mission herunternehmen. Gleich neben der Kodiak errichten Sie Ihre Basis mit Raffinerie und Kaserne. Nachdem die ersten Maulwurfpanzer abgewehrt wurden, laufen alle vorhandenen Einheiten nach Osten und vernichten die NOD-Truppen rund ums Plateau sowie das Flak. Drei neu produzierte Grenadiere laufen zum oberen Kartenrand und warten auf die bald ankommenden Flagstellungen. Passen Sie auf, dass Ihre Kämpfer nicht überfahren werden! Sobald die Raffinerie steht, produzieren Sie mit dem verbleibenden Geld Grenadiere. Zusammen mit dem Rest des Ostverbandes eskortieren Sie den Sammler zum Tiberiumfeld nach Süden und schalten auch dort NOD-Truppen und das Flak aus.
2.) Sichern Sie Ihre Basis mit zwei nach Osten gerichteten RGB-Werfern und zwei Vulkankanonen. Opfern Sie ein paar Infanteristen, um das Ostgebiet zu erkunden. Sobald weitere Flakstellungen auftauchen, werden diese sofort von der Infanterie gestürmt. Für jede Flak schicken Sie eine Gruppe von elf Soldaten los! In der Basis kümmert sich ein Sanitäter um die zurückkehrenden Reste. Noch vor der Waffenfabrik bauen Sie eine zweite Raffinerie.
3.) Damit kein vorwitziger Ingenieur die Kodiak übernimmt, bauen Sie ringsherum eine Mauer! Während Sie Radar und Werkstatt errichten, kümmern sich Titanen und Werwölfe um die feindlichen Sammler. Vernichten Sie am oberen rechten Kartenrand die getarnten Kraftwerke samt Tarnungsgebäude und den feindlichen Bauhof daneben. Eliminieren Sie danach alle NOD-Einheiten.

Das letzte Gefecht

1.) Zerstören Sie das kleine Lager komplett und setzen Sie das MBF in die Mitte. Zuerst laufen zwei Grenadiere nach Westen und sprengen die Brücke. Es ist wichtig, dass die Grenadiere automatisch weiter auf die Brücke feuern und sie dadurch kaputt hal-



ten, indem sie das erste Brückenstück mit „STRG" beschießen. Schießen Sie die alten Ostmauern Ihrer Basis weg, um Platz für zwei Raffinerien zu bekommen. Bauen Sie im Westen zehn Turbogeneratoren und errichten Sie alle anderen Gebäudetypen, einschließlich eines Feuersturmgenerators. Ganz außen versehen Sie die West- und Südseite mit dem Feuersturmsystem, das später Raketen- und Flagangriffe abwehrt. Sie brauchen außerdem drei Heliports, Orcabomber und eine mit Ionen-Uplinks ausgestattete Kommunikationszentrale. Umschließen Sie Ihre Basis mit Mauern und Toren und statten Sie besonders die Westecke mit RGBs und Vulkankanonen aus. Betonieren Sie auch rasch Ihr gesamtes Gelände, das zusätzlich mit Titanen gesichert wird. Während der Anfangsphase erkunden Sie keinesfalls das Gelände!

2.) Stellen Sie zwei Luftabwehr-Raketen ins Lager. Mit einem schnellen Orcajäger spionieren Sie dann die Flugabwehrstellungen im Norden aus. Links von der Mitte, am oberen Kartenrand, befindet sich die erste Abschussrampe, die Sie mit einem Orcabomber zerstören. Auftauchende Flakgeschütze werden ebenfalls mit Orcabombern behandelt. Südlich der Brücke wird der schmale Übergang nach Süden von einem Mammut und zwei Titanen gesichert.

3.) Nehmen Sie ein paar Schwebepanzer und fliegen Sie zur rechten unteren Ecke der Karte. Halten Sie sich so weit rechts wie möglich und eliminieren Sie alle entdeckten Flugabwehrstellungen. Am unteren Kartenrand können Sie sich vorsichtig an die zweite Abschussrampe schleichen und sie vernichten. Danach eliminieren Sie die Flugabwehr, den Bauhof und andere wichtige Gebäude in dieser Zone. Nehmen Sie die Ionenkanone dafür zu Hilfe und greifen Sie mit Schwebepanzern und Mammut von Norden an.

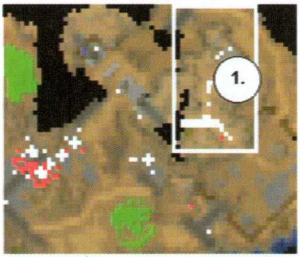
4.) Die letzte Abschussrampe steht auf einer Insel im Südwesten der Karte. Von der Ostinsel aus können Sie gerade und ungestört nach Westen gelangen. Wieder entfernen Sie mit Schwebepanzern und Luftwaffe die Flugabwehr und zerfetzen die Stellung mit der Ionenkanone. Danach haben Sie genug Zeit, um den Bösewicht Kane endgültig zu vernichten. In der Mitte des rechten Kartenrandes finden Sie schließlich seine gut getarnte Pyramide und übernehmen das gute Stück in Ihre Sammlung.

NOD-Kampagne

Mission 1: Die Rückkehr des Messias

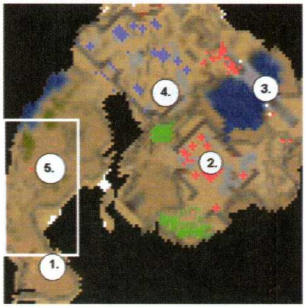
Sobald die Gefechtskontrolle übergeben wurde, sollten Sie die eigenen Einheiten vor dem Tor sammeln. Gleichzeitig werden eine Raffinerie sowie einige leichte Infanteristen in Auftrag gegeben. In der Basisverteidigung gibt es im Nordwesten eine Lücke, die Sie sofort mit ein paar leichten Infanteristen schließen. Danach können Sie mit den restlichen verstreuten Feindeinheiten kurzen Prozess machen.

Mission 2: Tag der Vergeltung



Hier geht es als Erstes darum, die Basis zu sichern – einige Lasertürme sollten reichen. Dann ist darauf zu achten, dass so schnell wie möglich ein zweiter Sammler angeschafft wird, um den Tiberiumnachschub zu sichern. Nun sammeln Sie ein paar Einheiten (unter ihnen auch Ingenieure) und begeben sich zu Punkt 1, um den Sender einzunehmen.

Mission 3: Befreiung eines NOD-Commanders



In dieser Mission spielen die Ingenieure eine entscheidende Rolle

Mit den Einheiten geht es durch den südöstlichen Tunnel bei Punkt 1 zu einer kleinen Feindbasis bei Punkt 2. Dort angekommen, vernichten Sie die beiden LKWs

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM *9.95 DM* 9.95 DM *9.95 DM* 9.95 DM *9.95 DM*

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

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Akuji the Heartless
Anno 1602
Asghan
Atlantis & Safecracker
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
Blaze & Blade (14.80)
Breath of Fire 3 (14.80)
Byzantine & Darkseed 2
Cheatbuch 1, 2 oder 3- 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Command & Conquer 3
Darkseed 2 & Byzantine
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
Discworld 1 & 2
Drakan - 14.80 DM
Dune 2000
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Final Fantasy VII
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
Galador
G - Police
Granstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Guardians Crusade
Half Life (DV)
Heart of Darkness (PC & PSX)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Koala Lampur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 (14.80)
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time/Grab des Phar.
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Liath & Blackstone Chroniken
Lighthouse
Maniac Mansion 1 & 2
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Might and Magic 6 oder 7
Monkey Island 1 & 2 oder 3
Myst
Nightlong
Obsidian & der vergessene Gott
Outcast
Phantasmagoria 1 & 2
Pilgrim & Titanic
QIN
Queen: The Eye
Quest for Glory 5
The Quivering
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
Sanitarium
Shadowman - 14.80 DM
Simon the Sorcerer 1 & 2
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Silent Hill
Silver
Simon the Sorcerer 1 & 2
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Star Wars: Dunkle Bedrohung
Superspy & Versailles 1685
Synnergist & Affäre Morlov
Syphon Filter - 14.80 DM
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2 oder 3
Total Annihilation
Turok 1 oder 2
Verrat in der verbotenen Stadt
Versailles 1685 & Superspy
Wächter der Schatten
Wing Command. IV & Prophecy
X-Files
Zelda 64 - 14.80
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

! Lösungen zu Actionspielen! auf Anfrage !

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29.95 DM!!!

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

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

MAGIC LINE

Ladenverkauf
Wexstrasse 24
10715 Berlin

Tel.: 03379/447729
Fax.: 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-14 Uhr

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

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

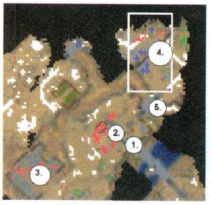
Produktinfo 046



Der Ingenieur muss abgefangen werden, bevor er die Brücke reparieren kann

und erhalten zwei Ingenieure, welche die „Hand von Nod" sowie die „Erzraffinerie" einnehmen, während der Sammler abladet. Die restlichen Gebäude können Sie dann mit weiteren Ingenieuren einnehmen. Über die Brücke im Nordwesten (Punkt 3) erreichen Sie die Rückseite der eigentlichen Feindbasis. Jetzt müssen nur noch die Gefängnismauern zerstört (Punkt 4) und der Commander zum Flugzeug bei Punkt 5 gebracht werden.

Mission 4: Zerstörung von Hassans Tempel



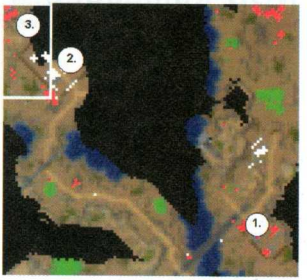
Es geht sofort über die Brücke, um den loslaufenden Feind-Ingenieur bei Punkt 1 abzufangen. Dort angekommen, errichten Sie eine Basis (Punkt 2) und nehmen dabei einige Gebäude des Feindes ein. Sie können außerdem ohne große Mühen die Feindbasis bei Punkt 3 mit Ihren Untergrund-BMTs und Ingenieuren einnehmen. Wiederum sammeln Sie einige Einheiten und fallen dem Gegner bei Punkt 4 über die reparierte Brücke (Punkt 5) in den Rücken.

Mission 5: Blackout



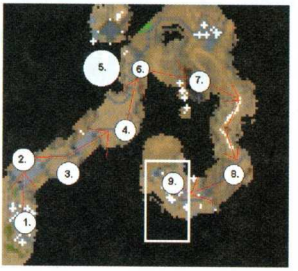
Auch hier bauen Sie als Erstes eine vernünftige Basis + Verteidigung auf. (Angriffe kommen vor allem aus westlicher Richtung.) Nehmen Sie die kleinere Feindbasis bei Punkt 1 ein und zerstören Sie dann mit allem, was Sie haben, das Kommunikationszentrum bei Punkt 3.

Mission 6: Räumungsklage



Nach dem routinemäßigen Basisbau sollten Sie die Feindbasis bei Punkt 1 einnehmen und dann auch Gebrauch von der GDI-Kaserne machen und dort Grenadiere sowie Sanitäter bauen. Mit einer gemischten Armee geht es dann zur großen GDI-Basis (Punkt 2) unterhalb des Tempels (Punkt 3) in der äußersten nordwestlichen Ecke. Hier sieht man die Überreste des zerstörten Tempels aus „Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt" mit den alten Gebäudegrafiken.

Mission 7: Operation Bergung



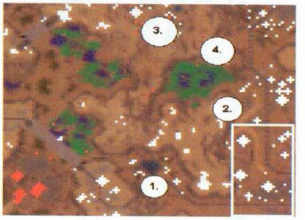
Von Punkt 1 bewegen Sie Ihre Einheiten über die Doppelbrücke bei Punkt 2 nach Punkt 3, wo Sie einige leichte Infanteristen erwarten. Es geht weiter über Punkt 4, wo Sie sich rechts halten sollten, um den vorgelagerten GDI-Stellungen bei Punkt 5 zu entgehen. Bei Punkt 6 sind nochmals einige GDI-Einheiten im Weg. Diese sollten aber keine ernsthaften Probleme darstellen. Bei Punkt 7 liegt das abgestürzte Alienschiff,



Hier müssen Sie aufpassen nicht die Ladung des Zuges, sondern nur die Lok zu zerstören

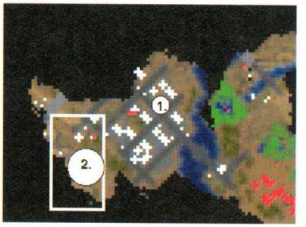
das Sie mit einem Ingenieur einnehmen. Den Rest der Einheiten beordern Sie nach Punkt 8, wo Sie alle Einheiten sammeln und dann in die Basis bei Punkt 9 einfallen und die Lok des Zuges zerstören (nicht die Ladung!!).

Mission 8a: Jagd auf Umagaan (obere)



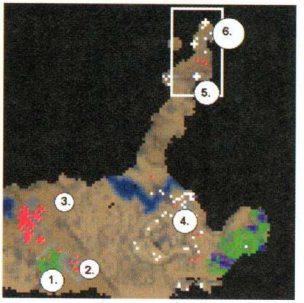
Die Lauschstationen bei den Punkten 1, 2 und 3 zerstören Sie am besten mit Ihrer Artillerie. Umagaan erwischen Sie am einfachsten, wenn Sie bei Punkt 4 Ihre Artillerie aufbauen und warten, bis Umagaan im Zug vorbeifährt. Außerdem sollten Sie mit weiteren Einheiten in der Nähe der Bahnstrecke warten, um ganz sicher Umagaan zu erwischen.

Mission 8b: Gefangennahme von Umagaan (untere)



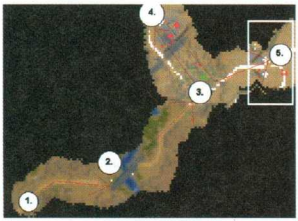
Wieder einmal bauen Sie zuerst eine Basis auf, zerstören das Eckhaus bei Punkt 1, um einen Geldbonus zu erhalten und erwarten den Zug mit Umagaan mit Ihrer Artillerie bei Punkt 2.

Mission 9: Der Wolf im Schafspelz



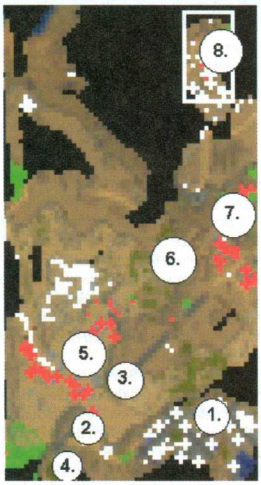
Sie übernehmen alle GDI-Gebäude und lassen das Tiberium bei Punkt 1 aus den Mauern. Es wuchert sowieso nicht in der gesamten Basis. Dann sichern Sie Ihre Basis bei den Punkten 2 und 3. Später fallen Sie wieder erst über die kleine Basis bei Punkt 4 her und überlassen die Zerstörung des Obelisken bei Punkt 5 Ihren Orcas. Nach der Zerstörung ist die Basis praktisch wehrlos.

Mission 10: Eskortieren einer Biotoxinladung



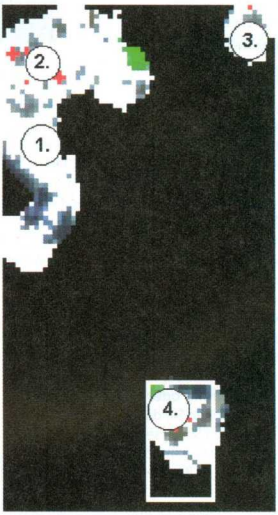
Von Punkt 1 bewegen Sie Ihre Einheiten zunächst bis zur zerstörten Brücke bei Punkt 2. Diese Brücke repariert einer Ihrer Ingenieure und Sie folgen der Straße bis Punkt 3, wo Sie links abbiegen, um zur Basis bei Punkt 4 zu gelangen. Dort warten die LKWs schon auf Sie. Mit diesen bewegen Sie sich dann zum GDI-Checkpoint bei Punkt 5 und die Mission ist geschafft. Sie sollten bei den Kämpfen unterwegs vor allem auf den Mutanten achten; er ist sehr hilfreich!

Mission 11: Zerstörung einer GDI-Forschungsanlage



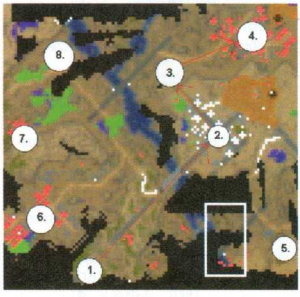
Die Mutanten treffen Sie bei Punkt 1. Mit ihnen zusammen säubern Sie die Tunneleingänge bei den Punkten 2 und 3. Die Verstärkung trifft bei Punkt 4 ein. Die Basis errichten Sie am besten bei Punkt 5. Bei Punkt 7 liegt eine kleine Feindbasis. Die Verteidigung dieser Basis zerstören Sie einfach mit Ihrer Artillerie von Punkt 6 aus. Bei Punkt 8 befindet sich die Forschungseinrichtung. Einige Untergrund-BMTs und Teufelszungen reichen völlig aus, um das Problem zu erledigen.

Mission 12: Tod unseren Feinden



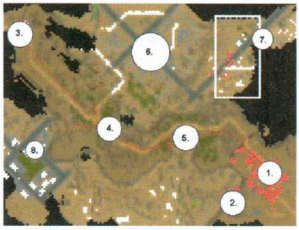
Vom Startpunkt 1 aus nehmen Sie das Kommunikationszentrum und ein Kraftwerk bei Punkt 2 ein. Sie erfahren nun, dass Oxana bei Punkt 3 gefangen gehalten wird und machen sich mit dem Untergrund-BMT, in dem sich der Mutant und einige Einheiten aufhalten, auf den Weg. Dort angekommen befreien Sie Oxana und fahren zurück nach Punkt 2. Nach kurzer Zeit landet der Transporter bei Punkt 4. Mit dem U-BMT fahren Sie zum Transporter und steigen ein. Achten Sie darauf, dass Slavik überlebt und mit nach Punkt 4 genommen wird, denn nur er kann den Transporter kapern.

Mission 13a: (untere) Stärkung der NOD-Präsenz



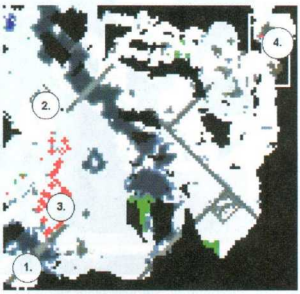
Sie begeben sich mit den Einheiten von Punkt 1 aus über die Brücke in die Stadt bei Punkt 2. Von dort aus geht es nach Westen bis Punkt 3 und nun sind es nur noch ein paar Meter bis zur verlassenen Basis bei Punkt 4. Diese bauen Sie kräftig aus und zerstören dann die GDI-Basen bei den Punkten 5/6/7 und 8.

Mission 13b: (oben) Schutz der Tiberium-Konvois



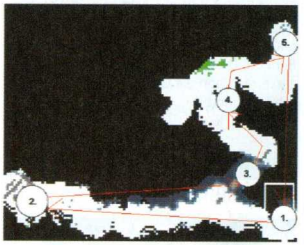
Sie bauen sofort Ihre Basis bei Punkt 1 auf und achten auf das Loch in der Verteidigung bei Punkt 2. Die Konvois kommen von Punkt 3 aus. Sie werden vor allem bei den Punkten 4 und 5 angegriffen. Dies ändern Sie, indem Sie den Checkpoint bei Punkt 4 und die Panzer auf der Anhöhe bei Punkt 5 zerstören und einige Einheiten an der Strecke postieren. Bei Punkt 6 liegt die Haupt-GDI-Basis. Diese reagiert am allergischsten auf die Artillerie. Bei den Punkten 7 und 8 befinden sich einige GDI-Einheiten sowie eine Kaserne.

Mission 14: Zerstörung des Mammut-MkII Prototypen



Nach der Ankunft bei Punkt 1 nehmen Sie das Kommunikationszentrum bei Punkt 2 ein. Mit Ihrer Verstärkung bauen Sie eine Basis bei Punkt 3 auf. Der Mammut-MkII befindet sich bei Punkt 4. Am einfachsten nehmen Sie mit Hilfe von zwei Untergrund-BMTs (gefüllt mit Ingenieuren) den Bauhof des Gegners ein und bauen neben dem neuen Bauhof direkt einen Obelisken. Dieser benötigt lediglich zwei Schüsse für die Zerstörung des Mammuts.

Mission 15: Gefangennahme von Jake McNeil

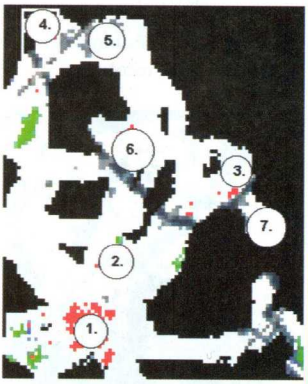


Mit den drei Amphibien-MBTs fahren Sie zur GDI-Basis bei Punkt 2 und nehmen diese komplett ein. Dann bauen Sie leichte, schnelle Einheiten (BMT, Infanterie, Werwolf) und besuchen Jake McNeil bei Punkt 5. Sie sollten dabei über die Punkte 3 und 4 fahren. Mit Jake McNeil im Gepäck geht es zurück nach Punkt 1, wo er von einem U-BMT abgeholt wird.

Mission 16: Illegale Datenübertragung

Mit den Einheiten wird als Erstes der kleine Checkpoint nördlich der Startposition zerstört. Die erste der drei Kommunikationsanlagen befindet sich nordöstlich des Checkpoints, die zweite nördlich (Vorsicht, Abwehrturm!) und die dritte nordwestlich. Der Spion wird später im Osten von einem U-BMT abgeholt.

Mission 17: Ein neuer Anfang



Erneut übernehmen Sie Teile einer Feindbasis bei Punkt 1 und bauen diese aus. Die Abschusspunkte sind bei 2/3 und 4, wobei sich auch noch GDI-Basen bei 5/6 und 7 befinden. Sie können auch hier wieder die Basis bei Punkt 6 mit dem U-BMT + Ingenieure-Trick übernehmen und dann sogar den Mammut-MkII bauen!! Der Abschusspunkt 2 stellt kein Problem dar, bei Punkt 3 zerstören Sie einfach die Brücke und bei Punkt 4 muss die ganze Basis dran glauben. Und wieder einmal triumphiert die Bruderschaft…

Komplettlösung: System Shock 2

Der staatlich ausgebildete Mutantenjäger Marcel Smuz (neutrum@t-online.de) hat sich in entfernte Regionen unserer Galaxie begeben, um erneut das System zu schocken. Man beachte, dass in der deutschen Version einige Grafiken entschärft wurden, die der Lösung dienlich sind (siehe Update-Service).



1) Intro

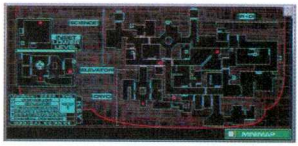
Sie beginnen mit dem Training im Ramsey Trainingscenter. Fahren Sie zuerst mit dem Fahrstuhl nach oben und wählen Sie das Basic-Training. Es erwartet Sie ein Training im Umgang mit dem Inventar, dem Aufheben von Gegenständen, dem Benutzen von Schaltern, dem Benutzen von Gegenständen miteinander im Inventar, dem Untersuchen von Gegenständen, dem Benutzen von Logs (CDs) und nicht zuletzt im Klettern und Springen (Leiter und Plattformen). Verlassen Sie dann das Trainingsgelände und widmen Sie sich dem erweiterten Training (Advanced Training). Hier stehen Sie vor insgesamt drei Bereichen – Waffen, Technik und PSI.

Waffentraining oder Waffenkunde:
Als Erstes lernen Sie das Benutzen einer Pistole. Nehmen Sie diese auf (und natürlich auch die Munition), laden Sie die Waffe und feuern auf den Roboter. Ist dieser nach einigen Schüssen zerstört, können Sie sich der nächsten Aufgabe widmen. Sie lernen den Umgang mit Laserwaffen. Nehmen Sie die Waffe auf, laden diese in der dortigen Ladestation auf und schießen Sie auf den Roboter. Ist auch dieser unschädlich, können Sie das Übungsgelände verlassen und sich dem technischen Bereich widmen.

Die Technik:
Hier lernen Sie erstmals die Naniten kennen und wie man Codes hacken kann. Knacken (hacken) Sie das Schloss, indem Sie drei Verbindungen miteinander verknüpfen und leeren Sie das Innere des Safes. Als nächste Aufgabe erwartet Sie der Umgang mit einem Automaten. Hier können Sie die eingesammelten Naniten dazu benutzen, um z.B. neue Gegenstände aus dem Automaten herauszuholen. Sie können natürlich den Automaten auch hacken und so noch mehr Gegenstände an sich nehmen. Haben Sie sich damit vertraut gemacht, sollten Sie lernen, Ihre PSI-Kräfte richtig zu benutzen.

PSI-Kräfte:
Hier lernen Sie Gegenstände wie PSI-Hypo und PSI-Amp kennen. Haben Sie nun alles geübt und kennengelernt, können Sie sich daran machen, Ihren Charakter zu generieren, mit dem Sie sich ins Abenteuer stürzen. Gehen Sie dazu zu den Docks und wählen z.B. den Navy. Die eigentliche Charaktergenerierung fängt erst jetzt richtig an – nämlich auf der Chesapeaks Bay Station: Als Erstes geht es darum, Ihre Mission auszuwählen. Sie können zwischen Ops, taktischer Schule oder Yamboos School auswählen. Der Charakter wird dann der jeweiligen Schule angepasst. Haben Sie Ihren Charakter generiert, können Sie sich ins Abenteuer stürzen. Vorher aber abspeichern! Wie in allen Abenteuer- und Actiongames am PC zählt nämlich auch hier nur eines: Speichern! *Speichern: Machen Sie Gebrauch von der Schnellspeicherfunktion Alt+S. Sollten Sie sterben und eine Regenerationskammer ist weit weg von Ihrem Aufenthaltsort, drücken Sie Alt+L, um den Quicksave wieder zu laden. Dabei sparen Sie zehn Ihrer wertvollen Naniten! Am Ende einer längeren Game-Session sollten Sie ganz normal abspeichern. Je weiter Sie in das Game vorgedrungen sind, desto häufiger sollten Sie Alt+S betätigen (ca. alle zwei Minuten)!*

2) Med Sci – Science Sector



Am Anfang des Spieles befinden Sie sich auf dem wissenschaftlichen Deck. Sie werden von einstürzenden Balken und Ähnlichem „begrüßt". Gehen Sie als Erstes nach links in den Raum. Wenn Sie die Leiche dort untersuchen, werden Sie eine Eisenstange finden. Nehmen Sie die an sich und gehen wieder in den Hauptraum zurück.
Leichen: Untersuchen Sie jede Leiche, denn Sie verbergen manchmal nützliche Hinweise in Form von CDs. Viele Leichen haben auch Gegenstände wie Naniten, Waffen etc. bei sich. Deswegen sollten Sie keinen Toten auslassen! Untersuchen Sie auch jede Ecke des Schiffes – Sie werden in den hintersten Winkeln Waffen etc. finden – und diese werden Sie garantiert brauchen.
Benutzen Sie nun die Stange an den Trümmern neben der Leiter, um über diese nach oben zu gelangen. Gehen Sie oben durch die Tür, wo Sie die Karte vom Boden aufheben und damit die nächste Tür öffnen. Gehen Sie weiter und untersuchen Sie die Leiche. Die gefundene CD enthält die Information, dass der Code für die nächste Tür geändert wurde. Der Code lautet nun 45100.
CDs: Generell sind CDs die Informations-

quelle Nr. 1. Schauen Sie sich alle Logs immer genau an – manchmal verpasst man die eine oder andere Information, so dass eine CD mit den Einträgen sehr hilfreich sein kann. Dabei geht es nicht nur um die (gefundenen) CDs, sondern auch um die erhaltenen E-Mails.

Gehen Sie also zur nächsten Tür und geben den Code ein. Um weiterzukommen, müssen Sie durch den Schacht bis zum anderen Ende kriechen. Am Ende fallen Sie eine Ebene nach unten. Im nächsten Raum sollten Sie die Batterie aufladen und bei der Tür einsetzen. Der Durchgang ist offen und Sie befinden sich in einem Raum, wo Sie eine Kiste untersuchen können. In dieser befinden sich die Naniten, die für das Überleben auf dem Schiff sehr wichtig sind. Benutzen Sie auch die Computer an den Wänden! Im nächsten Raum können Sie Ihre Charaktereigenschaften an dem Computer in der Mitte verbessern – vorausgesetzt, Sie haben genug Computermodule bei sich. Untersuchen Sie noch die dortige Leiche.

Da die rechte Tür leider klemmt, sollten Sie die linke genauer untersuchen. Gehen Sie in den nächsten Raum und knacken Sie den Code zum Schrank. Gehen Sie nun zurück zum Raum mit dem Upgrade-Computer und benutzen Sie den Fahrstuhl nach oben.

Oben angekommen, können Sie nach links gehen und Sie gelangen in einen Computerraum. Sie finden dort eine Access-Card und in den Schränken (mit der Eisenstange die Glasscheibe zerstören) ein paar nützliche Gegenstände. Untersuchen Sie noch die Etage und begeben Sie sich in den langen Korridor, wo die eben gefundene Karte eingesetzt werden muss. Setzen Sie die Karte ein und bereiten Sie sich auf zwei Mutanten vor, die von links auf Sie zukommen. Nachdem Sie die Mutanten ins Jenseits geschickt haben, können Sie den Raum auf der linken Seite plündern. Wenn Sie dann wieder im Flur sind, sollten Sie sich nach links wenden und die erste Tür rechts betreten, wo Sie eine hängende Leiche vorfinden. Nehmen Sie die CD an sich. Hier können Sie auf der linken Seite einen Schalter betätigen, welcher eine Biokammer aktiviert.

Regeneration: In einer Biokammer/Regenerationskammer werden Sie, falls Sie verletzt werden sollten und genügend Naniten haben, regeneriert. Aktivieren Sie die Regenerationskammern auf jedem Deck!

Gehen Sie nun in den Nachbarraum und sammeln Sie alle Gegenstände auf (Sie können hier auch die Leiter nach oben klettern und dort weitere Gegenstände an sich nehmen). Laufen Sie in den Flur und in den linken Durchgang. Sie kommen in einen Raum mit der Aufschrift „Remember Citadel", was an den Vorgänger erinnern soll. In der Mitte befindet sich Xerxes Computerkonsole und hinten in der Ecke ein Automat. Auf dem Boden liegt eine Leiche, der Sie die Pistole abnehmen können. Folgen Sie dem Gang und es ertönt ein kleines Alarmzeichen. Dies bedeutet, dass sich in der Nähe eine Kamera befindet.

Kameras: Auf dem ganzen Schiff gibt es sehr viele Kameras. Achten Sie immer auf diese kleinen Sicherheitsgeräte. Sollten Sie einmal entdeckt werden (Alarm), dann verschwinden Sie auf höher gelegene Plattformen (über Leitern), denn eine Horde von wildgewordenen Mutanten macht Jagd auf Sie. Nach einiger Zeit ist zwar der Alarm zu Ende, aber auf die Mutanten sollten Sie dennoch achten. Am besten sofort die Quelle (Kamera) lokalisieren und ausschalten. Auf manchen Decks gibt es auch Konsolen zum Ausschalten des Sicherheitssystems – einfach hacken und die Kameras sind keine Gefahr mehr (für ca. 700 Sek.).

Diese Kamera befindet sich auf der rechten Seite. Ein Schuss und Sie sind nicht mehr in Gefahr. Die Tür auf der linken Seite ist leider zu, rennen Sie also die Rampe hinunter. Aber Vorsicht! Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Roboter, der es auf Sie abgesehen hat. Zwei Schüsse befördern ihn auf den Schrottplatz. Sammeln Sie nun die Gegenstände in der näheren Umgebung auf und laufen Sie zurück zum Flur. Es geht nun darum, das medizinische Deck zu erreichen. Laufen Sie also geradeaus (dem Schild „Med" an der Wand folgend), bis Sie eine Tür erreichen, die nur mit einer Batterie geöffnet werden kann. Bei der Leiche findet sich zwar eine Batterie, die aber erst aufgeladen werden muss. Leider steht die Ladestation vom Anfang des Decks unter Druck, so dass ein Überleben dort nicht möglich wäre, dementsprechend muss nun eine andere Ladestation gefunden werden. Untersuchen Sie noch den Raum bei der Schleuse und machen Sie sich auf den Weg zurück zum Anfang des hiesigen Areals (wo die ersten beiden Mutanten Sie angegriffen haben).

Folgen Sie dem Gang nun zur anderen Seite hin und öffnen Sie die Tür, die Sie zu einem Lager führt. Untersuchen Sie auch hier die Leiche und nehmen Sie die CD an sich, um zu erfahren, dass man nicht alle Chemikalien mit sich herumschleppen muss. Marschieren Sie nun weiter, bis Sie von einem Mutanten überfallen werden. Klettern Sie danach die Leiter hinunter, wo Sie von zwei Selbstschussanlagen begrüßt werden. Machen Sie auch diese unschädlich, so dass Sie an die dortige Aufladestation herankommen. Nun können Sie die Batterie aufladen und zu der Schleuse zurücklaufen. Sollten Sie Munition brauchen, so können Sie auch noch die Räume links des chemischen Lagers untersuchen. Dort laufen ein paar Mutanten durch die Gegend und ein wild gewordener Affe ist auch zu finden – nebenbei jedoch auch eine schöne Auswahl an Goodies, außerdem gibt es dort noch eine (verschlossene) Tür.

3) Med Sci – Medical Sector

Auf diesem Deck angekommen, finden Sie auf der rechten Seite eine Tür zum Crew-Sector, welche aber verschlossen ist. Gehen Sie nun geradeaus bis zu einer Rampe nach unten. Unten befindet sich ein Labor, welches Sie durch das Fenster betreten sollten, denn am Ende des Ganges lauert eine Selbstschussanlage. Haben Sie alles eingesammelt (Vorsicht vor den Affen!), suchen Sie noch das obere Labor auf. Nun sollten Sie zum Anfang des Decks zurückkehren und den anderen Weg nehmen. Hier finden Sie irgendwann auf der rechten Seite einen Bio-Regenerator, den Sie auf jeden Fall aktivieren sollten. Laufen Sie dann weiter und untersuchen Sie die Räume (viele Items und Affen). Weiter geradeaus und bei der Abzweigung links befindet sich eine Kamera, die Sie unbedingt ausschalten sollten.

Durchsuchen Sie weiterhin die Räume (für einen davon wäre ein Anti-Radioation-Spray von Nutzen), bis Sie zu einer Abzweigung nach rechts kommen. Dort treffen Sie auf zwei Mutanten mit Schrotflinten! Nachdem diese unschädlich gemacht wurden, ergattern Sie im Raum auf der rechten Seite einen Schutzanzug – mitnehmen!

Gehen Sie dann wieder hinaus und folgen Sie dem Gang, an dessen Ende eine Selbstschussanlage und somit Vorsicht angebracht ist. Wenn Sie die Falle außer Gefecht gesetzt haben, können Sie ein Labor betreten, in welchem Sie oben Cybermodule und unten bei der Leiche eine Codekarte (nebst CD) für die Crewräume vorfinden. Nun zerschlagen Sie entweder die Fensterscheibe am anderen Ende des Labors und durchwühlen noch

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

Im Oktober bei Internetbestellung und Bankeinzug nur 5,90 DM Versandkosten

Auszug aus unserem Lieferprogramm:
Jetzt auch: Drucker-Tintenpatronen, kompatibel für Canon, Epson u. HP, sehr günstig, z.B. Epson Stylus Color 600 sw nur 14,99 DM.

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

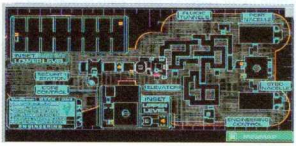
Wir liefern wahlweise:
*Per Nachnahme:
+17,40DM, ab 250DM frei.
* per Bankeinzug:
Nur +6,90DM, ab 150DM frei.
(Lastschrifformular online ausfüllen und per Mausklick zusenden. Auf Wunsch schicken wir Ihnen auch ein Formular zu.)
Gesamtpreisliste auf Anfrage!

Age of Empires 2	????	Half Life DV	77,90
Alien vs. Pred. EV	69,80	* Add On: Opposing F.	89,80
Anachronox	79,80	Homeworld	79,80
Braveheart	79,80	Might & Magic 7	69,80
Bundesliga Stars 2000	79,80	NHL Hockey 2000	79,50
C&C 3: Tiber. Sun	92,90	Outcast	79,95
Catan - Die erste Insel	76,90	Prince of Persia 3D	75,90
Civ 2: Test of Time	64,80	Redguard (Elder Scrolls)	67,90
Darkstone	79,80	Revenant	79,80
Descent 3	69,90	Rückk. n. Krondor	73,50
Die Völker	69,90	Seven Kingdoms 2	74,80
* Add On	29,99	Shadow Man	74,90
Discworld Noir	76,90	Siedler 3: Amazonen	44,80
Drakan	77,90	Soul Reaver	79,80
Dungeon Keeper 2	79,90	System Shock 2	79,80
Earth 2150	71,90	Starship Titanic	35,90
Flight Unlimited 3	72,80	TA: Kingdoms	74,95
Fly	64,80	Unter schw. Flagge	79,80
Gabriel Knight 3	????	Urban Chaos	79,80

Produktinfo 048

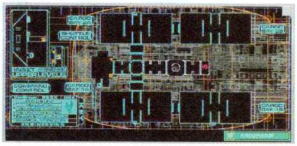
die Räume (Achtung: Mutant und Radioaktivität) oder aber Sie entscheiden sich dafür, gleich die Crew-Area (am Anfang des Decks) aufzusuchen. Dort gibt es unter anderem einen Granatwerfer zu entdecken! Es geht nun darum, Dr. Watt's zu finden. Passieren Sie die nächste Tür und machen den Mutanten unschädlich.
Laufen Sie dann nach links in den „Aussichtsraum", wo Sie verschiedene Upgrade-Konsolen vorfinden. Nun können Sie eine kleine „Schönheitskur" an sich durchführen. Wenn Sie mit dem Upgraden fertig sind, gehen Sie zur Kammer gegenüber – am Computer können Sie das Sicherheitssystem hacken. Wenn Sie das geschafft haben, haben Sie ca. 700 Sek. Zeit, die anderen Räume zu durchsuchen, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Hinten befindet sich noch eine Tür, welche jedoch verschlossen ist.
Verlassen Sie nun den Raum und folgen Sie dem Gang nach unten. Dort belästigen Sie ein paar Mutanten, bevor Sie im letzten Zimmer eine Aufzeichnung von Dr. Watt's vorfinden, welche Ihnen verrät, dass er sich im R&D-Sektor befindet. Dieser wiederum liegt im Science Sector.
Verlassen Sie den Raum, erklimmen Sie die Rampe und durchsuchen Sie noch den Raum mit der „Rote-Teilchen-Tür". Diese Tür können Sie ebenfalls hacken – die Konsole befindet sich neben dem Eingang. Im Raum dahinter finden Sie einen Schutzanzug, der Ihnen wertvolle Dienste leistet. Betreten Sie anschließend die Schleuse neben dem Raum mit dem Sicherheitscomputer. Sie landen wieder auf dem Wissenschafts-Deck, wo der Satz „Remember Citadel" auf der Wand stand. Hier erwarten Sie sehr viele Mutanten.
Laufen Sie zum R&D-Sektor (links vom chemischen Lager) und öffnen Sie die Tür mit der Keycard von Dr. Watt's. Nachdem Sie den nächsten Mutanten über den Jordan geschickt haben, setzen Sie das Sicherheitssystem mit der Konsole an der Wand (links) außer Gefecht und untersuchen zunächst den linken Raum. Gehen Sie dann zum rechten Raum und Sie empfangen eine Nachricht, dass Dr. Watt's noch lebt und Sie sich beeilen sollten.
Laufen Sie also den Gang entlang (das Labor zur Rechten vorerst nicht betreten), bis Sie bei einer Tür auf der linken Seite (Ende des Flures) ankommen. In der Halle sollten Sie zuerst die Mutanten terminieren und dann mit dem Fahrstuhl hinunterfahren.
Am Ende des Labors befindet sich der Doktor, der Ihnen vor seinem Tod ein paar Nachrichten vermacht, durch die man einen neuen Code erfährt (12451). Dieser ist für die Tür gegenüber dem Fahrstuhl ohne Strom (neben dem chemischen Labor) gedacht, bevor Sie aber dahin laufen, sollten Sie noch dem oberen Labor einen Besuch abstatten. Auf dem Weg zur Tür werden Sie von ein paar Mutanten und einem Roboter angegriffen. Haben Sie sich all dieser Feinde entledigt, können Sie die Tür mittels des Codes öffnen und dort in den Schacht klettern.

4) Das Maschinen-Deck (Engine A-Sector)



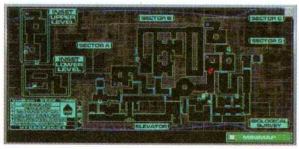
Nun geht es darum, die Stromversorgung für die Fahrstühle zu finden. Folgen Sie zuerst dem Weg nach links bis zu einer verschlossenen Tür. Sie bekommen den Auftrag, die Radioaktivität auf dem Deck zu stoppen. Nach einer weiteren Obduktion kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück und bewegen sich auf der Karte nach Süden. Lagerraum Nr. 5 ist leider verschlossen, eine E-Mail verrät Ihnen jedoch, dass Sie zum Lagerraum Nr. 4 gehen müssen, welcher sich mit dem Code 59004 öffnen lässt. Orientieren Sie sich nach Westen und hüten Sie sich vor den unterwegs auftauchenden Mutanten, bis Sie in einen neuen Bereich gelangen. Hier befindet sich der erwähnte Lagerraum Nr. 4, in welchem man einiges über die Xenomorphs erfährt. Ziehen Sie den Atom- und Gift-Schutzanzug an und machen Sie sich auf den Weg nach Westen. Neben einem Fahrstuhl ohne Strom befindet sich eine Regenerationskammer (aktivieren!). Untersuchen Sie noch den Raum in der Mitte und begeben Sie sich über die Rampe nach oben (Tür neben Fahrstuhl).
Hier sollten Sie die Leichen genauer unter die Lupe und sich vor den vielen Mutanten in Acht nehmen. Eine Fahrstuhlfahrt später steht man vor der verschlossenen Tür zum „Fluidics Control". Die dort zu findende CD schlägt vor, den Weg zu Cargo Room 2 zu nehmen. Fahren Sie also wieder hinab und eilen Sie den Gang weiter geradeaus, bis Sie in einen Raum mit einer „Sicherheitssystem-Kammer" gelangen. Achten Sie hier auf die Kanone im Boden! Spurten Sie zur Kammer, und entschärfen Sie das Sicherheitssystem (untersuchen Sie noch die hinteren Räume). Bei einer Leiche finden Sie eine weitere Code-Karte. Gehen Sie dann weiter und Sie kommen zum anderen Maschinen-Deck.

5) Das Maschinen-Deck (Engine B-Sector)

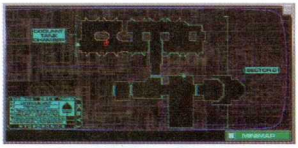


Nach einer kurzen Zwischensequenz marschieren Sie geradewegs auf eine Kreuzung zu: Links geht es zu Cargo 1A/1B, rechts zu Cargo 2A/2B und geradeaus zum Control Center/Shuttle Bay. Befrieden Sie als Allererstes diese Gegend. Sie finden dort unter anderem viel Munition, eine Ladestation und oben (über Fahrstühle erreichbar) ein Control Center nebst Regenerationskammer. Beehren Sie nun Cargo 1A/1B mit Ihrer Anwesenheit, wo Sie im unteren Bereich (sofort nach rechts gehen) eine Leiche mit der Zugangskarte zum Cargo 2A/2B finden. Nun können Sie noch die restlichen Zimmer durchsuchen. In Cargo 2A/2B sollten Sie unbedingt links bei Cargo 2B vorbeischauen. Dort finden Sie ganz oben eine Aufzeichnung, aus der Sie den Code für die Tür zu der „Fluidics"-Schaltzentrale erfahren. Untersuchen Sie noch das Lager und suchen Sie anschließend die Zentrale auf. Drinnen können Sie die Konsole betätigen. Leider fehlt noch ein Teil, welches Sie holen müssen. Erinnern Sie sich noch an die verschlossene Tür in den Tunnels? Gehen Sie dorthin zurück und öffnen Sie den Lagerraum 5 mit dem neuen Code (34760). Drinnen finden Sie das gesuchte Teil, welches Sie im Control Center einsetzen.
Nun geht es zurück zu der „Fluidics"-Schaltzentrale, wo der Knopf nochmals gedrückt wird. Alles OK! Kehren Sie in die Tunnels zurück, genauer gesagt zum ursprünglichen Eingang. Von da aus geht es zu der am Anfang beschriebenen Tür – diese öffnet sich nun und Sie kommen in eine große Halle. Hier müssen Sie links und rechts vom Eingang zwei Sicherheitskästen aktivieren, bevor Sie mit dem Fahrstuhl nach oben fahren. Oben befindet sich eine Hauptkonsole, welche die Fahrstühle in Gang setzt. Nun müssten Sie eigentlich mit dem Fahrstuhl neben der Regenerationskammer auf Deck 4 fahren, nur leider kommt alles anders...

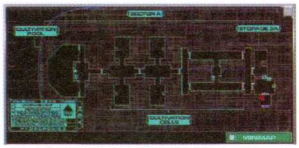
6) Deck 3 – Hydrokultur (Hydroponics)



Sie kommen auf Deck 3 an, weil irgendwelche organischen Stoffe die Weiterfahrt versperren. Sie müssen nun ein gewisses Toxin-A finden und dieses in der Klimasteuerung des Decks einsetzen. Gehen Sie hier erst einmal zum Flur auf der linken Seite. Dort treffen Sie auch gleich auf ein paar Mutanten. Deaktivieren Sie noch das Sicherheitssystem und setzen Sie Ihren Weg fort. Ganz hinten finden Sie eine Toxin-A-Ampulle, welche erst einmal untersucht werden muss. Dazu benötigen Sie die chemischen Stoffe SB und V (zu finden in den chemischen Lagern). Haben Sie den Stoff untersucht, sollten Sie zum Fahrstuhl zurückkehren und die Tür links davon benutzen. Gehen Sie weiter, passen Sie auf die Kamera auf und zerschießen Sie im nächsten Raum das Glasfenster. Nun können Sie noch die Eier zerstören – Achtung: Die schlangenähnlichen Biester können sich an Ihrem Fuß

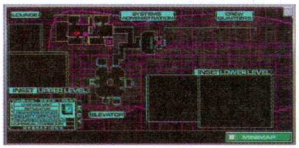


festbeißen!
Untersuchen Sie dann alle Räumlichkeiten und zerstören Sie in einer Kammer mit zwei verschlossenen Türen die Glasscheibe. Springen Sie in den Raum hinein und greifen Sie sich die nächste Toxin-A-Ampulle. Anschließend geht's in den Flur und dann weiter an Sektion D vorbei und in einen Raum mit einer Leiter. Diese klettern Sie empor und aktivieren oben die Regenerationsmaschine. Deaktivieren Sie dann das Sicherheitssystem und laufen Sie durch die nächste Tür. Dort untersuchen Sie den Raum (CD und Leiche) und zerschießen die Glasscheibe. Nun sollten Sie durch das kaputte Fenster klettern und auf dem „Glasweg" laufen. Nach dem unvermeidlichen Sturz folgen Sie weiter dem Weg, biegen ab und gehen bei der Abzweigung nach links und weiter geradeaus. Schließlich kommen Sie bei einer Leiche an (Geist). Hinter der Tür finden Sie ein chemi-

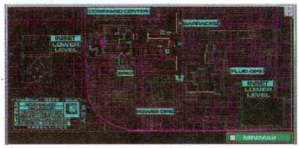


sches Lager, wo die nächste Toxin-A-Ladung Ihrer harrt. Verlassen Sie das Lager und kehren Sie zur Gabelung zurück. Dort sollten Sie sofort die Leiche untersuchen, die eine Access-Card für Sektor B besitzt.
Gehen Sie geradeaus weiter und dann hinter der Tür nach rechts. Sie kommen (Leiter nach unten benutzen!) in einem Stockwerk an, wo überall gefrorene Eier herumliegen. Bei einer Leiche finden Sie auch eine Access-Card für Sektor A. Nun sollten Sie die erste Toxin-A-Mischung in die dortige Klimaanlage stecken. Gehen Sie anschließend wieder nach oben und laufen Sie geradeaus weiter. Wenn Sie im Computer-Raum nach rechts in die Ecke und geradeaus weitertraben, gelangen Sie in Sektor A, wo Sie die Schleuse durchqueren. Auf der anderen Seite angekommen untersuchen Sie die Leiche, bei der Sie wieder eine Toxin-A-Mischung finden. Diese wird an der nächsten Klimaanlage benutzt. Bei einer Leiche in diesem Bereich finden Sie auch eine Karte für den D-Sektor. Gehen Sie nun aus dem Bulkhead hinaus und laufen Sie zum D-Sektor (rechte Tür vom Fahrstuhl aus, dann dem Gang folgen), wo Sie die nächste Schleuse erwartet. Dahinter warten wieder ein paar Gegner, welche Sie ausschalten müssen. Setzen Sie hernach eine weitere Toxin-A-Ladung ab.
Jetzt fehlt nur noch eine Klimaanlage. Kehren Sie zum Hauptareal zurück und begeben Sie sich zu der Stelle, wo man mit der Leiter zum Regenerator kommt. Gehen Sie dort aber durch die Tür in den Raum, den Sie schon zuvor durch das Fenster betreten haben und laufen Sie dort die Rampe hinunter (Achtung, Mutanten!). Nachdem auch die vierte Klimaanlage mit der Toxin-A-Mischung versorgt wurde, können Sie den Fahrstuhl betreten und zum nächsten Deck fahren.

7) Deck 4 – Steuerungsdeck (Operations)



In diesem Level geht es darum, drei Computer richtig zu synchronisieren. Als Erstes sollten Sie beim Bulkhead 41 mit Polito reden – naja, zumindest fast. Nach einer kleinen Zwischensequenz geht es wieder zurück in die Halle und von dort aus weiter zur einzigen Tür. Dort stoßen Sie auf einen roten Mutanten, der versuchen wird zu fliehen. Rennen Sie hinterher (Vorsicht, Kamera!) und zwar in Richtung „System Administration". Vernichten Sie ihn dort (er ist kein leichter Gegner) und nehmen Sie seine Karte an sich. Gehen Sie anschließend zurück zum Ausgangspunkt, genauer zum Bulkhead 43. Dort werden Sie auf neue Kreaturen (Spinnen, Roboter etc.) treffen. Begeben Sie sich in Richtung „Command Center". Es kann sein, dass erneut ein roter Mutant direkt vor Ihrer Nase auftaucht, den Sie ebenfalls vernichten und um seine Karte erleichtern sollten.



Gehen Sie über eine Rampe in diesem Areal nach unten und setzen Sie dort im Computer den ersten Chip ein. Hier wird eine Sicherheitskarte benötigt, die Sie auf dem Maschinendeck gefunden haben sollten. Betreten Sie Bulkhead 42 und erledigen Sie bei den Lagerräumen den nächsten roten



Die roten Mutanten sind keine einfachen Gegner

Mutanten (Achtung, fallende Steine!). Nun müssen Sie zum Bürokomplex laufen und dort die Karte im „Sim Unit 1" einsetzen. Anschließend suchen Sie den am nächsten gelegenen Bulkhead am Ende des Crew-Komplexes. Begutachten Sie alle Gegenstände in Ihrem Gepäck und machen Sie sich auf den Weg zurück zum Anfangspunkt des Decks. Betreten Sie Bulkhead 43 und gehen dort in Richtung „Power Ops". Den letzten Chip müssen Sie auf der untersten Ebene einsetzen (Achtung, fallende Eisenteile!). Daraufhin erreichen Sie per Fahrstuhl Deck 5.



Dr. Polito muss gefunden werden – sie hat Informationen über das Unglück...

8) Deck 5 – Erholungsdeck (Recreation)

In diesem Level geht es darum, einen Transmitter zu finden und zu aktivieren. Überall auf dem Deck sind Konsolen verstreut, die dazu aktiviert werden müssen (Code). Als Erstes gehen Sie vom Fahrstuhl aus dreimal nach links und erleichtern die dortige Leiche um eine Batterie. Durchqueren Sie die Halle und durchsuchen Sie alle Räume. Gehen Sie nun weiter die Halle entlang, bis Sie auf ein Bulkhead zum Garten-Sektor stoßen. Marschieren Sie durch und dann so lange weiter, bis Sie auf eine Abzweigung treffen. Gehen Sie nach links und Sie stehen vor einer verschlossenen Tür. Diese Tür können Sie aufbrechen, um an ein Aufladegerät zu kommen. Mit der aufgeladenen Batterie machen Sie sich auf zum Garten. Untersuchen Sie alle Räume bei der Rampe, der wichtigste Gegenstand ist die Access-Card für die Crew-Räume.
Dort finden Sie im zweiten Stockwerk eine Karte zum „Athletics"-Sektor. Um herauszufinden, welcher Code den Transmitter aktiviert, müssen Sie vier Terminals benutzen. Ein Terminal befindet sich im Einkaufszentrum, eines in der „Haupt"-Sektion (wo die meisten Upgrades zu finden sind), eines in den Crew-Quartieren und eines im Garten. Haben Sie die Terminals besucht, können Sie zurück zum „Athletics"-Sektor gehen. Dort befindet sich der Slot für die aufgeladene Batterie. Anschließend müssen Sie zum Basketball-Feld und die Treppe hinaufsteigen. Hier wird der Transmitter aktiviert (Code: 14106), bevor man zu den Fahrstühlen zurückkehrt.

9) Deck 6 – Kommandodeck

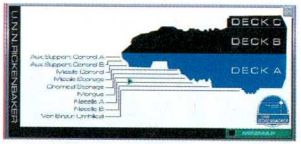
Inspizieren Sie als Erstes die Räume und steigen Sie anschließend auf den Wagen. Fahren Sie bis zum zweiten Halt (Vorsicht, Mutanten!) und gehen Sie dann zur dortigen Schleuse. Sie müssen nun so lange durch die Gänge wandern, bis Sie bei einer Leiter ankommen, die umgehend erklommen wird. Die dortige Sicherheitstür können Sie entweder hacken oder aber Sie suchen ein Logfile (in der Nähe) mit dem Code. Dahinter finden Sie eine Codekarte für die Shuttle-Rampe. Gehen Sie nun Richtung Shuttle-Rampe (Leiter runter und durch die Hallen) und dort so weit wie möglich nach Norden. Hier befindet sich ein Brücken-Code-Schlüssel. In der Nähe finden sich vier Fahrstühle, einer davon fährt zur Brücke. Auf der Brücke sacken Sie im zweiten Stockwerk eine „Ops Override"-Keycard ein. Diese befindet sich im Glaskasten in der Nähe des Mutanten mit den Raketenwerfern.
Sie müssen nun nach Deck 4 zurück und dort den „Ops Override"-Raum aufsuchen (nordwestlich). Drinnen betätigen Sie die Konsole, woraufhin Shodan eine neue Aufgabe für Sie bereithält. Laufen Sie zum Maschinendeck, wo sich die zwei Sicherheitskästen befinden („Nacellen"-Räume) und dort zu der Konsole hinten in der großen Halle. Drücken Sie den Knopf und geben Sie Shodans Code ein. Anschließend gehen Sie zum Deck 6 zurück, wo Sie in der Shuttle-Rampe auf ein paar härtere Gegner stoßen. Fahren Sie mit dem Lift am Ende des langen Flurs nach oben und untersuchen Sie beide Shuttle-Rampen. Sie können dort den Schild-Computer herunterfahren und das Shuttle verabschiedet sich für immer. Shodan wird Ihnen einiges erzählen, während Sie im Replikator (Automaten) einen Chip für den zweiten Schild-Generator erhalten. Dieser wird dann in der zweiten Rampe eingesetzt, woraufhin auch das zweite Shuttle verschwindet. Trotz Shodans Warnung sollten Sie die Shuttle-Rampen jetzt nochmals untersuchen, bevor Sie zum Transporter am Anfang des Levels zurücktigern. Beim zweiten Stopp müssen Sie versuchen die „Nabelschnur" zu erreichen, was leider nicht ganz so einfach ist. Von der Brücke aus fahren Sie zur zweiten Etage, wo sich ein „Gehirn-Mechanismus" befindet, welcher zerstört werden muss. Fahren Sie nun zurück zur Nabelschnur, der Eingang müsste jetzt offen sein. Mit dem Fahrstuhl geht's in Richtung Finale.



An den Replikatoren können wir entweder etwas kaufen oder sie kurzerhand hacken

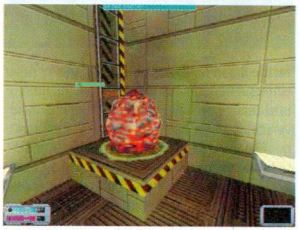
10) Rickenbacker

In diesem Level gibt es leider keine Karte und auch sehr lange keine Möglichkeit, die Waffen etc. aufzuladen. In dieser Mission geht es darum, 16 schwarz-rote Eier zu finden und zu zerstören. Gehen Sie als Erstes in den Maschinenraum. Untersuchen Sie die dortige Leiche und drücken Sie im kleinen Raum den Knopf. Hier taucht auch schon das erste (hängende) Ei auf. Traben Sie nach seiner Vernichtung die Rampe hinunter und dann so lange weiter, bis Sie in einem Raum mit zwei Leichen ankommen. Bevor Sie die Leiter nach oben klettern, gehen Sie zu dem Areal mit der zerstörten Hülle. Springen Sie von Balken zu Balken, um die Rickenbacker-Access-Card zu bekommen. Hier sollten Sie sehr oft speichern, da das Springen nicht gerade einfach ist. Klettern Sie anschließend die Leiter hoch. Nach der nächsten Hüpfeinlage, der ein weiteres Ei zum Opfer fällt, erhalten Sie eine Nachricht von Shodan. Begeben Sie sich zum Raum Nacelle A und zerstören (Eier) bzw. untersuchen Sie alles. Das Gleiche geschieht in Nacelle B. In einem Korridor werden Sie hinter einem Schirm ein weiteres Ei finden. Im zweiten Stockwerk (vom Eingang aus gesehen) versperren leider ein paar Stangen den Weg, also laufen Sie nach links, springen Sie hoch und schon sind Sie oben. Hier benutzen Sie einen Gravitationsgenerator für „Pod 2", um die Gravitation umzukehren und laufen dann zum „Pod 2". Und vergessen Sie nicht, die Eier zu braten!



Eine allgemeine Übersicht der U.N.N. Rickenbacker

Beim „Pod 2" (gleich links ist ein Ei) müssten Sie irgendwann eine Nachricht von Shodan bekommen, dass nur noch ein Ei übrig sei. Falls nicht: zurücklaufen und suchen! Gehen Sie dann weiter in den kleineren Raum mit den Raketen. Hier drücken Sie die zwei linken Knöpfe zweimal und die rechten einmal, bevor Sie auf die mittleren Raketen rechts springen und sich von dort aus bis zur Leiter vorarbeiten. Oben hacken Sie das Sicherheitssystem und rücken weiter vor. Untersuchen Sie alles genau, bis Sie zu einem Fahrstuhl kommen. Dort müsste sich das letzte Ei befinden. Das nächste Deck sollte kein Problem darstellen: Wenn Sie die „Surgical Activation"-Schlüssel in Ihrem Inventar haben, können Sie diese im medizinischen Bereich benutzen. Irgendwann werden Sie auf Diego treffen – laufen Sie dann weiter über die Rohre zum Fahrstuhl und von dort aus auf die Brücke. Dort können Sie sich an den Upgrades bedienen. Besuchen Sie anschließend Diegos Quartier und nehmen Sie den „Annelid Launcher" an sich. Gehen Sie dann zum Flucht-Pod.



Alle 16 Eier müssen zerschlagen werden – Shodan gibt uns entsprechende Tipps

Als Nächstes stehen ein paar schwierigere Aufgaben auf dem Plan. Folgen Sie als Erstes dem Weg nach links, im Tunnel geradeaus bis zu einer Leiche und dann nach rechts, bis Sie auf eine „normale" Sektion treffen. Hier geht es geradeaus weiter und nach rechts. Vergessen Sie nicht, alle Logs (CDs) mitzunehmen, da diese sehr wichtige Hinweise enthalten. Irgendwann werden Sie auf ein chemisches Labor treffen, wo Sie wieder Ihr Inventar erforschen können. Verlassen Sie das Labor und folgen Sie dem Weg nach links. Zu Ihrer Linken sehen Sie eine Location mit radioaktiv-verseuchten Tunnels, die Sie sich merken sollten. Kurz darauf treffen Sie auf zwei Ausgänge: den „Schließmuskel" (na fein) und einen Raum mit vielen Eiern. Folgen Sie den beiden blauen Nerven. Einer führt zum radioaktiv verseuchten Bereich, der andere fast zum Ausgangspunkt des Levels, wo sich die fliegenden Biester befinden. Zerstören Sie die Nervgruppen, öffnet sich der Muskel und Sie können eintreten. Folgen Sie dem Gang und untersuchen Sie alles, bis Sie endlich in einen großen Raum mit verschiedenen Strukturen kommen.
Untersuchen Sie alles und gehen Sie weiter zu einem Nachbarraum mit beweglichen Zähnen (Lifte). In einem befindet sich wieder ein durch ein paar Nerven kontrollierter Muskel – Nerven zerstören, eintreten! Untersuchen Sie nun alle Räume gründlich, irgendwann stehen Sie vor Wasser. Speichern Sie ab und springen Sie hinein. Untersuchen Sie die Leichen und schwimmen Sie an Land (Achtung, viele Monster und Mutanten!). Laufen Sie weiter, bis Sie zum „Gehirn" kommen (abspeichern ist sehr ratsam, Sie treffen auf sehr viele Gegner). Hier empfiehlt es sich, die Regenerationskontrolle auszuschalten, um die Feinde leichter bekämpfen zu können. Sind alle Gegner besiegt, erledigen Sie noch das Objekt (Gehirn) in der Mitte des Raumes. Danach gelangen Sie durch dieses Ding in einen Tunnel und damit zum Finale.

11) Finale

Nun geht es darum, Shodan zu stoppen. Laufen Sie gleich los, bis Sie zu den Tunnels

kommen, wie zu Beginn des Spiels. Sie werden auf dem Weg sehr viele Upgrade-Stationen durchqueren, der Level sieht genauso aus wie der erste Level des Original-„System Shock" aus dem Jahre 1994! Sie müssen alle Räume durchsuchen und alle Logs durchlesen, sonst gibt es keine Möglichkeit, Shodans Hauptkern zu erreichen. Marschieren Sie so lange weiter, bis Sie einen Abgang nach unten finden, anschließend geht es nach links. Sie werden ein weiteres Log-File (CD) finden (Felsen). Springen Sie dann in den Abgrund – Sie können nicht sterben! Hier sollten Sie abspeichern, denn Sie kommen zum finalen Raum, in welchem Shodan von verschiedenen Schilden geschützt wird. Mit Hilfe der Sicherheitscomputer schalten Sie die Schilde aus. Achten Sie dabei auf die Sicherheitscomputer: Sind sie rot und Sie befinden sich in Shodans Nähe, bekommen Sie einen Elektroschock, also immer auf die Intervalle aufpassen! Wenn die Schilde geschwächt sind, brauchen Sie nur noch auf den Kern zu feuern und Shodan ist (mal wieder) Geschichte!

Tipps & Strategien

Driver

Hier gibt es einige allgemeine Fahrertipps von Gangster zu Gangster:

1.) Der Eignungstest lässt sich in der folgenden Reihenfolge am leichtesten bewältigen: Zuerst geben wir **Vollgas**, schlittern mittels der **Handbremse** in die Kurve, drehen eine ganze **Runde**, **beschleunigen** und machen direkt vor der Wand den **Bremstest**. Danach fahren wir rückwärts, drehen uns in eine beliebige Richtung und haben damit **180° rückwärts** bewältigt. Danach halten wir Vollgas, drücken in eine beliebige Richtung, vollenden damit die **360°** und haben hernach noch genügend Zeit, den **Slalom** zu fahren.
2.) Bevor man sich an die Missionen wagt, sollte man die Städte im „Spritztour"-Modus zumindest grob erkunden, damit man die wichtigsten Plätze kennenlernt (Tiefgaragen, Umschlagplätze, Abkürzungen etc.)
3.) Redeunwillige Informanten lassen sich durch ständige Brems- und Drehmanöver (Vollbremsungen und 360°-Dreher) am besten zum „Singen" bewegen.

Und hier sind noch einige Hinweise zum korrekten Umgang mit übereifrigen Gesetzeshütern:

1.) San Francisco ist durch seine Hügeligkeit geradezu dafür prädestiniert, die Polizei abzuhängen: Gleich nach dem Sprung dreht man seinen Wagen um 180° und fährt zurück – die Jäger werden in den meisten Fällen über uns drüberfliegen.
2.) Wird man die Polizei partout nicht los, sollte man in Einbahnstraßen oder schnell auf die Gegenspur fahren – das endet oft damit, dass die Gesetzeshüter in Zivilfahrzeuge hineinfahren. Ebenso empfiehlt es sich, Schlangenlinien zwischen Bäumen oder Steinpfählen zu fahren, was die Verfolger in den meisten Fällen abschüttelt.
3.) Polizeisperren lassen sich genau mittig ohne Schaden passieren.
4.) Vorsicht vor Zivilfahndern! Sie werden zwar auf der Karte als Gegner angezeigt, lassen sich aber nicht vom normalen Straßenverkehr unterscheiden – abgesehen von ihrem rabiaten Fahrstil…

Drakan

Zusätzlich zu den Cheats weiter unten haben wir hier noch einige allgemeine Tipps zu Psygnosis Lara-Killer zusammengefasst:

1.) Während der Kämpfe sollte man die Manöver variieren und immer in Bewegung bleiben. Nach Möglichkeit sollte man hinter den Gegner gelangen (drüberspringen), da sie dort wehrlos sind.
2.) In den Spieloptionen sollte das „Drachenfadenkreuz" eingeschaltet werden, da sonst die Luftkämpfe extrem zeitaufwendig werden.
3.) Man sollte in regelmäßigen Abständen Waffenlager einrichten und bei Bedarf dorthin zurückkehren und sich neu ausrüsten, da das Inventar sehr knapp gehalten ist und manche Missionen viele Slots belegen (beispielsweise die Runensteinsuche in Alwarren)
4.) Gegen einfache Kreaturen wie Orks oder Spinnen empfehlen sich schwere Waffen wie Zweihänder, da diese die Monster meist schon mit einem Schlag niederstrecken. Für schwerere Kaliber wie Ritter oder Giganten empfehlen sich schnellere Waffen, welche zwar nicht übermäßig Schaden anrichten, dafür aber öfter treffen.

Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun

Andreas Jüschke hat neben der Komplettlösung der NOD-Kampagne auch gleich noch ein paar allgemeine Spieltipps zu Westwoods klassischer Strategie zusammengefasst:

1.) Man sollte sich schnellstmöglich einen zweiten Tiberium-Sammler zulegen und mit diesem so lange es geht möglichst nur das blaue Tiberium sammeln
2.) In sehr vielen Missionen gibt es neben einer großen Hauptfeindbasis auch mehrere kleine Basen, die man tunlichst nicht zerstören, sondern vielmehr einnehmen sollte, da man somit auch die Waffen des Gegners bauen kann, was viele Missionen erleichtert.
3.) Ist eine Feindbasis nicht betoniert, kann man viele Gebäude mit einem einfachen Trick besetzen: Dazu baut man mehrere Untergrund-BMTs, besetzt diese mit Ingenieuren, unterwandert die Basis und nimmt die Gebäude ein. Die Untergrundpanzer haben zudem den Vorteil, dass sie verschiedene Höhenlagen problemlos bewältigen können.
4.) Brücken sollten nur dann repariert werden, wenn es die Situation unbedingt erfordert. Genauso sollten unnütze Brücken schnellstmöglich zerstört werden, um Engpässe zu schaffen.

Tricks & Cheats

Drakan: Order of the Flame

Die arme Rynn hat es im Land der Drachen und Sagen schon schwer genug – Zeit für cheattechnische Unterstützung:
Um die folgenden Codes benutzen zu können, drücken wir im Spiel zuerst auf die „Reden"-Taste und tippen danach forsch drauflos:

iamgod	Unverwundbarkeit
smoghead	Volle Lebensenergie

Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)

Terroristenjäger aller Welt, drückt im Spiel auf die **;**-Taste und tippt hernach folgende Cheats, welche euch die Hetzjagd erleichtern werden:

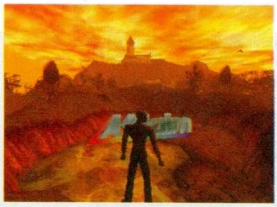
teamgod	Alle Spieler werden unverwundbar
playergod	Der ausgewählte Spieler wird unverwundbar
5fingerdiscount	Munition und Gegenstände werden nachgefüllt
explore	Man kann sich ungefährdet durch das Gebäude bewegen

Skout

Um uns das Leben beim deutschen Shooter etwas zu erleichtern, öffnen wir die Datei „Options.txt" und fügen die Zeile „cheat_keys 1" ein. Dadurch lassen sich nun im Spiel alle Level anwählen, mittels der „A"-Taste alle Waffen freischalten und ebenso die Spielfigur wieder beleben. Wer keine Flugangst hat, drückt die Taste „F" und fliegt mittels der Bild rauf/runter- und der Cursortasten durch Skouts 3D-Welten

Shadowman

Acclaims Schattenkrieger lässt sich auf erstaunlich einfache Art und Weise beschummeln: Im Verzeichnis **\data\scripts\menus** finden sich die Unterverzeichnisse „German" und „English" (in der englischen Version nur „English"). Dort befinden sich die Dateien „debug.msc" und „release.msc". Man macht sich nun ein Backup der Datei „release.msc" und löscht das Original. Anschließend erstellen Sie ein Backup von „debug.msc" und benennen die originale „debug.msc" in „release.msc" um und kopieren diese über die alte „release.msc". Startet man nun das Spiel wie üblich, findet man ein umfangreiches Debugmenü vor, in dem man etliche Einstellungen vom Startlevel bis zur unendlichen Munition editieren kann. Herausgefunden hat das Ganze unser Leser Uwe Spring.



Diesen Bonuslevel finden Sie nur mittels des versteckten Cheatmenüs

System Shock 2

Marcel Smuz hat neben der Komplettlösung auch noch seine Freizeit damit verbracht, die Cheats zur neuen Shodan-Jagd herauszufinden: Um sie nutzen zu können, muss im Spiel zunächst die Konsole mittels **Shift + :** (bzw. in der US-Version **Shift + ;**) gedrückt werden, gefolgt von diesen Codes:

psi_full	volle PSI-Energie
ubermensch	Übermensch
add_pool	zusätzliche weitere Aufbau-/ Erfahrungspunkte
show_version	die Versionsnummer des Spiels wird angezeigt
toggle_inv	das Inventar-Fenster wird eingeblendet
cycle_ammo	man wechselt zwischen verschiedenen Munitionstypen
toggle_compass	ein Kompass wird angezeigt
shock_jump_player	der Spieler springt
reload_gun	die aktuelle Waffe wird geladen
swap_guns	willkürliche Waffenwahl
wpn_setting_toggle	die Waffen-Einstellungen werden zufällig ausgewählt
select_psipower	die PSI-Kraft kann ausgewählt werden
equip_weapon	eine zufällige Waffe wird ausgewählt und geladen
cycle_weapon	eine zufällige Waffe wird ausgewählt
psi_power	Auswahl der PSI-Kraft
open_mfd	ein MFD wird geöffnet
stop_email	ein laufendes E-Mail/ Logfile wird angehalten
clear_teleport	Teleport-Marker werden gelöscht
use_obj	ein ausgewähltes Objekt wird benutzt
msg_history	Nachrichten-History wird eingeblendet
play_unread_log	ein nicht gelesenes Logfile wird abgespielt
toggle_mouse	es wird zwischen Maus/Cursor umgeschaltet
interface_use	ein Gegenstand im Inventory wird benutzt
quicksave	speichern ins Verzeichnis „current"
quickload	laden ins Verzeichnis „current"

Mittels **summon_obj [Gegenstand]** können Sie alle Gegenstände und Monster im Spiel vor sich erscheinen lassen – folgende Codes können eingegeben werden:

Waffen:

psi amp	PSI-Waffe
wrench	Eisenstange
pistol	Pistole
shotgun	Shotgun
assault rifle	Luftgewehr
laser pistol	Laser Pistole
EMP rifle	EMP Luftgewehr
Electro Shock	Elektroschockgerät
Gren Launcher	Granatwerfer
Stasis Field Generator	Schild Generator
Fusion Cannon	Fusions-Kanone
Worm Launcher	Wurmwerfer

Software:

hack soft v3	Hack-Software
repair soft v3	Reparatur-Software
research soft v3	Forschungs-Software
modify soft v3	Modifikations-Software

Munition:

ap clip	Munitionsclip (klein)
he clip	Munitionsclip (groß)
standard clip	Munitionsclip (Standard)
Timed Grenade	Granate mit Zeitzünder
EMP Grenade	sofort explodierende Granate
Incend. Grenade	Granate
Prox. Grenade	Granate
Toxin Grenade	Gift-Granate
Small Prism	kleines Prisma
Large Prism	großes Prisma
Pellet Shot Box	Munitionsbox
Rifled Slug Box	Munitionsbox (Gewehr)

Karten

Hydro Card A	Karte für Deck 3 / Sektor A
Hydro Card B	Karte für Deck 3 / Sektor B
Hydro Card D	Karte für Deck 3 / Sektor D
Bridge Card	Brücken-Zugriffs-Karte
Security Card	für Deck 4 / Simulations Computer 2
Rick Room Key	Karte für Diegos Raum
Ops Override Key	Karte für Deck 4
Shuttle Access Key	Shuttle-Zugriffs-Karte

Heilungs-/Aufrüstungsgegenstände:

Med Patch	medizinischer Patch
Detox Patch	Anti-Gift-Patch
Rad Patch	Anti-Radioaktivitäts-Patch
medical kit	medizinisches Notfallkit (volle Energie)
Psi Patch	steigert die PSI-Kraft
Psi Booster	PSI-Kraft steht schneller zur Verfügung
Speed Boost	man wird schneller
Strength Boost	man wird stärker

Rüstung:

Light Armor	leichte Rüstung
Medium Armor	mittlere Rüstung
Heavy Armor	schwere Rüstung
Reflec Armor	noch eine Stufe höher als schwere Rüstung
Vacc Suit	Vacuum-Anzug

allgemeine Gegenstände

Soda Can	Mineralwasser
Chips	Chips
portable battery	tragbare Batterie
20 Nanites	20 Naniten
Molec. Analyzer	Analysegrät
Ice Pick Recycle	Eispickel

Chemikalien:

Chem #1	Fm Fermium
Chem #2	V Vanadium
Chem #3	Ga Gallium
Chem #4	Sb Antimony
Chem #5	Y Yttrium
Chem #6	Cu Copper
Chem #7	Cf Californium
Chem #8	Na Sodium
Chem #9	Os Osmium
Chem #10	Ir Iridium
Chem #11	As Arsenic
Chem #12	Cs Cesium
Chem #13	Hs Hassium
Chem #14	Te Tellurium
Chem #15	Mo Molybendium
Chem #16	Tc Technetium
Chem #17	Ra Radium
Chem #18	Ba Barium
Chem #19	Se Selenium

Total Annihilation Kingdoms

Könige, Ritter, Drachen – zum vollkommenen Strategieglück fehlen nur die Cheats, welche unser Leser Johannes Rompa erspielt hat. Im Spiel öffnen wir die Eingabekonsole mittels der „Enter"-Taste und tippen…

+LOS	Zeigt die Sichtlinien der Einheiten
+ATM	Zusätzliches Mana
+SELECTUNITS	Alle Einheiten werden demarkiert
+BIGBROTHER	Einheiten und Gebäude werden der Reihe nach angewählt
+RADAR	Alle Einheiten und Gebäude werden auf dem Radar sichtbar
+NOWISEE	Die komplette Karte wird aufgedeckt
+QUIT	Das Spiel wird beendet
+VIDMODE	Die möglichen Grafikauflösungen werden angezeigt
+DOUBLESHOT	Durchschlagskraft der Waffen wird verdoppelt
+HALFSHOT	Durchschlagskraft der Waffen wird halbiert

Der Rest der Liste wird von Uwe Spring komplettiert:

+COMBUSTION	Alle Gegner werden getötet
+DITHER	Dithering
+FOGCOLOR X	Die Farbe des Nebels wird geändert (X=1-256)
+ILOSE	Schlacht wird verloren
+INFRARED	Kriegsnebel ein/aus
+IWIN	Schlacht wird gewonnen
+KILL X	Spieler X (1-4) wird getötet
+LOTSABLOOD	höherer Blutgehalt
+LUSHEE	Ressourcen erneuern sich langsamer
+METEOR	zufälliger Meteoritenschauer
+NOENERGY	keine Energie
+NOMETAL	kein Metall
+SHARERADAR	Radarinformationen werden verteilt
+SHOOTALL	Die Gegner werden automatisch anvisiert
+SING	Die Einheiten bestätigen die Befehle singend
+TILT	Einheiten und Ressourcen werden zum Maximum aufgefüllt
+VIEW X	Die Ressourcen von Spieler X (1-4) können eingesehen werden
+ZIPPER	Die Einheiten werden schneller gebaut

Madden NFL 2000

Footballfreaks müssen zuerst die „Madden Challenge" beenden, dann können die folgenden Codes eingegeben werden:

painful	Es gibt mehr Unfälle
nopicks	keine Unterbrechungen
qbintheclub	Die Pässe werden perfekt geworfen
quarkandstar	Spieler variieren in der Größe
itsinthegame	Stadion von Electronic Arts
wildwest	Stadion von Dodge City
cowboys	Ein Phantasie-Team spielt
mojo	alle 60's Teams
sideburns	alle 70's Teams

Star Trek: Starfleet Command

Um mutig dahin zu gehen, wo noch kein anderer war und nebenbei auch noch 4000 Prestigepunkte einzusacken, sollte man den folgenden Tipps folgen:
In einer beliebigen Mission führen wir einen „Alpha Strike" auf den hinteren rechten Schild des Gegners aus, zerstören ihn aber nicht! Hernach feuern wir einen Photonentorpedo in den vorderen linken Schild, drücken „Strg + F4" und können uns über 4000 zusätzliche Prestigepunkte freuen.
Um das Ganze auch in der Kampagne zu erreichen, gehen wir ins Raumdock und verkaufen all unsere Raketen. Dann wählen wir das langsamste Raketentriebwerk und kaufen vier zum Preis von 1, dann drei zum Preis von -1 (ein Prestigepunkt mehr), dann zwei zu -1, dann zum Standardpreis und beginnen das Ganze wieder von vorn, was uns jedesmal einige Prestigepunkte einbringt. Dies können wir beliebig oft wiederholen.

Rollercoaster Tycoon

Immer noch eines der beliebtesten Spiele bei unseren Lesern, bekommt die Cheatliste zu Rollercoaster Tycoon erneut etwas Nachschub – beginnen wir mit einigen Gästenamen:
Damon Hill Er fährt das Go-Kart doppelt so schnell wie andere
BigBucks Unendlich Geld

Zusätzliches Geld:

Wir gehen mittels der „F"-Taste in die Finanzabteilung und drücken dort „Enter + M", was uns 5000 zusätzliche Dollar einbringt. Allerdings kann dieser Trick nur einmal pro Spielmonat angewendet werden.

Alle Attraktionen und Szenarien

Im Hauptmenü halten wir die „Shift"-Taste gedrückt, tippen „rct2" und bestätigen mit „Enter" – was mit einem Klatschen quittiert wird. Viel Spaß beim Geldausgeben…

Genies suchen

Wir schnappen uns Gast Nummer eine und nennen ihn „E=MC2". Dann greifen wir zu Gast Nummer zwei und geben ihm den Namen „E=MC3". Die beiden werden sich früher oder später treffen und um Anstellung als Parkwissenschaftler bitten, was wir ihnen gewähren. Hernach pumpen wir einige Ressourcen in die Denkmaschine und sie werden es uns mit beschleunigter Erforschung der Attraktionen danken.

Geldgeschenk

Um eine Million Extradollar zu kassieren, müssen wir den Park für ein ganzes Jahr schließen. Danach kommt ein Mann in einem blauen Anzug und überreicht uns einen Geldkoffer mit einer „kleinen Spende"…

Hallo Freunde der leichten Unterhaltung!

Wie war das noch mal mit den Tipps und Cheats? Die einen haben sie, die anderen wollen sie. Und wir stehen genau dazwischen. Das heißt: **Aktuelle** und **selbst erdachte** Lösungshilfen sind bei uns herzlich willkommen, abgeschriebene, abkopierte oder sonstwie geklaute Helferlein hingegen erwartet umweglos der Mülleimer. Dasselbe gilt für Cheats zu indizierten oder von uns mit einem Fragezeichen gewürdigten Spielen. Doch die Schreibmühe soll auch belohnt werden: Je nach Qualität springen **bis zu 500 DM** für den Schreiberling heraus! Und wer Hilfe braucht, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**www.pcjoker.de**) oder seine Fragen während der **Telefonhotline** jeden Mittwoch von 16.^{00} bis 19.^{00} Uhr unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** in die Redakteure bohren. Auch schriftliche Gesuche sind uns willkommen, allerdings nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt. Die Adresse für solcherlei Medizin bleibt stets gleich: →

Also: Wir lesen uns! Ihr Paul

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

alle Tipps ab 2/98 auf einen Blick

Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Alien Earth	5/98	Lösung
Andretti Racing	7/98	Tipp
Anno 1602	6/98	Tipp
Anno 1602	7/98	Tipps
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	Tipps
Anno 1602	6/99	Cheats
Archibald Applebrook	5/98	Tipps
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Army Men 2	8/99	Cheats
Atlantis	4/98	Tipp
Autobahn Raser	8/98	Tipp
Baldur's Gate	5/99 CD	Lösg./ Cheats/HEXerei
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	6/98	Tipp
Barrage	12/98	HEXerei
Battlezone	6/98	Cheats
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tipps
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Braveheart	10/99	Cheats
Caesar 3	12/98	Tipp
Caesar 3	1/99	Tipp
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	Tipp
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes
Constructor	5/98	Tipp
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	3/98	Tipp
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock 2	8/98	Cheats
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	Tipp
Diablo: Hellfire	3/98	Tipp
Die Völker	8/99 CD	Tipps
Die Völker	10/99 CD	Lösung
Discworld Noir	9/99 CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tipp
Drakan (Demo)	9/99	Cheats
Dune 2000	12/98	HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99	Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99 CD	Lösung/ Cheats/Tipps
Earth 2140	2/98	Cheats
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tipp
Emergency	9/98	HEXerei
Emergency	12/98	Tipp
Excessive Speed	1/99	Tipp
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	Tipp
Fallout 2	4/99 CD	Lösung, HEXerei
FIFA 98	4/98	Cheats
FIFA 99	5/99	Tipp
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tipps
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tipp
Frogger	3/98	Cheats
Gangsters	7/99 CD	Tipps
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	Tipp
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./Tipps/ Cheats
Hidden & Dangerous	9/99	Cheats
Hidden & Dangerous	10/99	Tipps
Imperium Romanum	5/99 CD	Lösung
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tipp
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	Tipp
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	Tipp
Kurt	5/99	Tipps
Lamentation Sword	6/99	Cheats
Lands of Lore 3	6/99	Lösung
Last Bronx	11/98	Tipp
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tipp
Mass Destruction	3/98	Cheats
M.A.X. 2	11/98	Tipp
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	Tipps
Midtown Madness	8/99	Cheats
Midtown Madness	9/99	Cheats
Might and Magic 6	7/98	Tipps
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	Tipps
Might and Magic 6	11/98	Tipp
Might and Magic 7	9/99 CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99 CD	Lösung
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	Tipp
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	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Orion Conspiracy	2/98	Tipp
Outcast	8/99	Tipps
Outcast	9/99 CD	Lösung/ HEXerei
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tipp
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Powerslide	3/99	Cheats
Prisoner of Ice	4/98	Tipp
Quake 3 Arena	10/99	Cheats
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	Tipp
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.,Tipps
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	Tipps/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	Tipp
Streetwars	10/99	HEXerei
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	Tipp
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	Tipps
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	Tipps
Tomb Raider 2 Gold	9/99 CD	Lösung
Tomb Raider 3	2/99	Lösung, Tipps, Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	Tipp
Toonstruck	6/98	Tipp
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	Tipps
V-Rally	6/99	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Viper Racing	5/99	Tipp
War Games	12/98	Cheats
Warqasm	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	Tipps
X-Men	8/98	Cheat
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

ÜBER 50% SPAREN!

VOLL COOL!



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

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

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

PC Heft & Spiel **SCHNUPPERCOUPON**

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

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

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

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

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

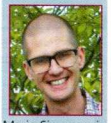
GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Rainbow Six: Rogue Spear", Take 2 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®
Heckel Druck und Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/99
114.897

Erscheinungsweise
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Wichtige Fachbegriffe

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss

DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde

Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen.

RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden

AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen, eine Flagge in ihren Besitz zu bringen

Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft

DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden.

Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft

KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)

MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung

Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt

Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird

3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2"

Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird

AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus

Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.

Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik

bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbrettexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

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

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

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

Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

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

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

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

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

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

Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

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

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

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

Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur

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

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

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

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

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde

Browser: Programm zum Navigieren im WWW

Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur

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

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

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

Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet

Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches

Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

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

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

Server: zentraler Computer eines Netzwerks

Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten

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

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

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


JA, JA!
10 JAHRE!
WIE DOCH DIE ZEIT VERGEHT...
MIR IST ALS WÄR'S GESTERN GEWESEN ALS ICH HIER SASS, MEIN ERSTES EDITORIAL SCHRIEB UND ÜBERLEGTE, OB MAN 'DÜRREPERIODE' MIT EINEM ODER MIT ZWEI 'A' SCHREIBT...
5 VOR 7 — UND WO SIND MEINE ANGESTELLTEN? NA, SCHWAMM DRÜBER, ZUR FEIER DES TAGES LASSEN WIR'S HEUTE LANGSAMER ANGEHEN.
MIST! DIE GLÜHBIRNE MUSS WOHL DAHIN SEIN — DAS FÄNGT JA GUT AN. DANN ALSO OHNE ZEITUNG LESEN...
KLICK KLICK KLICK
?
NANU?
IST HIER NOCH JEMAND AUSSER MIR?
BINGO!
ÜBERRASCHUNGSPARTY!
E4!
NICHT DRÄNGELN DA HINTEN!!

Kostenlose Produktinfos



11/99

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluß: 29. 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

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Inserenten

1&1 Direkt	**106/107**
Produktinfo	009
Blue Byte	**113**
Produktinfo	020
Bristein	**137**
Produktinfo	024
CDV	**167**
Produktinfo	002
Egmont	**29**
Electronic Arts	**16/17**
Produktinfo	005
ELSA AG	**101**
Produktinfo	014
Fanatec	**121**
Produktinfo	025
Flash Computer	**151**
Produktinfo	048
Game It!	**115**
Produktinfo	022
Gamesmania	**103**
Produktinfo	032
GT Interactive	**7,59,97**
Produktinfo	016,–,029
GT Interactive Value	**31,47**
Produktinfo	036,035
Guillemot	**2,91**
Produktinfo	001,–
Havas	**13,21,40/41**
Produktinfo	031,–,010
Heart-line	**126/127**
Produktinfo	019
Ikarion	**68/69**
Produktinfo	006
Infogrames	**33,74/75,83**
Produktinfo	–,004,030
Innonics	**19**
Produktinfo	047
Interact by Jöllenbeck	**65,133**
Produktinfo	017,–
Joker Verlag	**50/53,116/119,159**
Magic Bytes	**79,109**
Produktinfo	–,033
Magic Line	**147**
Produktinfo	046
Microprose	**37**
Multimedia Soft	**23**
MVG	**123**
Produktinfo	015
Novitas	**67**
Produktinfo	041
Okay Soft	**111**
Produktinfo	040
Software 2000	**131**
Take 2	**24/25,94/95,168**
Produktinfo	007,008,003
THQ	**45,87**
Produktinfo	027,026
TLC	**9,49**
Produktinfo	–,018
Topware	**71,89**
Produktinfo	–,021
Ubi Soft	**35**
Produktinfo	034
VUD	**141**
Produktinfo	023

Gewinner

Charts

Heavy Gear 2 gewinnt
Andrea Klein, Birkenbeul
Bleifuß Quattro geht an
Helmut A. W. Reiche, Bochum
Might and Magic 7 bekommt
Eva Kraus, Tirschenreuth

Voodoozauber

Den 1. Preis, die 3Dfx-Grafikkarte mit Voodoo-3-3000-Chipsatz plus T-Shirt und Cap, schicken wir an
Jonas Velten, Runkel
Je einmal das 2D/3D-Kombiboard mit Voodoo-3-2000-Chipsatz sowie T-Shirt und Cap erhalten
Kevin Hufstadt, Crailsheim
Andreas Meyer, Bissendorf
Mit je einem T-Shirt und Cap im exklusiven 3Dfx-Design trösten wir
Torsten Scheer, Wuppertal
Jakob Hamdan, München
Sascha Berliner, Berlin
Florian Sonnenburg, Hamburg
Norbert Sadowski, Vogelbach
Magnus Haase-Arndt, Dortmund
Sandra Nicklisch, Coswig

Mini-Umfrage

Je ein tolles PC-Game geht an
Markus Rose, Gladbeck
André Paulus, Kitzingen
Johannes Schmölz, Weitramsdorf
Matthias Loerke, Elstorf
Sven Muelich, Heidenheim

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

VOLLVERSION
Redline Racer

DEMOS
Driver
Rainbow Six: Rogue Spear

PC JOKER HEFT & SPIEL 11/99 • Vollversion: REDLINE RACER • CD 1



BIETE HARDWARE

Verk. P166 32MB RAM, 2,1 GB HD, Voodoo Banshee 16 MB, Sound Bl. 16, 12 x CD, 3,5" LW, SCSI-Controller, Win 95B. Nur Rechner! 1000 DM. Tel.: 035204/48247

Verk. kompl. Computersystem: P233 MMX, 4 MB Grafikkarte, 16 Bit Soundkarte, 24 x CD-ROM, Tastatur + Maus, versch. Spiele, Win 95 + Staroffice 4.0. Tel.: 05725/915671. Preis: 900 DM

Verk. Pentium 2 233 MHz, 2,1 GB Festplatte, 40fach CD-ROM, 64 MB RAM, Diamond Viper Grafikkarte, Soundkarte, Maus u. Tastatur, VB 900,-. Tel.: 03448/2651

Biete Grafikkarte: Creative Labs Graphics Blaster RIVA TNT. 16 MB SDRAM, 250 MHz RAMDAC, 2D/3D Beschl. AGP, Preis 120 DM. Tel.: 039745/20454

Verk. Pentium 200, 32 MB RAM, 1,2 GB Festplatte, 4.0 MB Grafikk., 8 x CD ROM, Tastatur, Maus, Soundkarte, 14" Monitor, Win 95, 600,- DM VHB. Tel.: 07761/50249

SUCHE HARDWARE

Suche 3D Blaster Voodoo 2 mit 12 MB von Creative Labs. Preis: VB. Tel.: 0221/443228

Suche Grafikkarte Voodoo 1 4 MB, 8-fach CD-ROM Laufwerk; AMD K6 2-CPU, 300 - 400 MHz. Melden bei Moritz! Tel.: 089/299707. Preise nach Vereinbarung.

BIETE SOFTWARE

Verkaufe 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Eine kostenlose Komplettliste mit über 100 Spielen könnt ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321-619928, Fax 08321-619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

Verk. Die Völker 40 DM, Dune 2000 30 DM, Uprising 10 DM. CD-ROM-Laufwerk 16 x Speed, Toshiba, IDE/ATAPI 40 DM, Modem 33, 6kps, intern, ISA 40 DM, mit Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Play the Games Vol. 1, PC Games Collection, DSF Manager '98, Anstoß 2 Gold, Grand Prix Manager, F1 Manager '96, FIFA '98, Andretti Racing, Simon 2, Mag, Destiny. Tel.: 05129/1505

Longbow 2, F15, 688i, EAW, F118, Comanche 3, F22 je 30,- DM; Fighter Squadron 50,-, Half-Life 60,-, Creative Savage 4 Pro, 32 MB, AGP Grafikkarte, VHB 200,- DM. Thilo 07753/3253

Verkaufe Dungeon Keeper 2, Jagged Alliance 2, X-Beyond, Heroes of M + Magic 3 je 40,- + 1 Low-Budget gratis, Silver 30,-, Lands of Lore 3, Siedler 3 je 25,-. Tel.: 09284/1839

Verk. Spielesammlung z.B. Turok 2, Rogue Squadron je 25,- u.v.m. bis DM 20,-!! Liste unter www.mc-duck@t-online.de o. Christoph Wichern, Elkdahl 55 d, 21614 Buxtehude

Siedler 3 40 DM, NHL 98, Anstoß 2 je 20 DM u.a. in Originalkarton + Porto. Preisliste anfordern. Florian Schultheis, Junkernstr. 7, 35460 Staufenberg, Tel.: 064065773

Siedler 3 + Mission 60 DM, NHL 97, Bundesliga Man 97, Panz. G. 3D je 20 DM, Dyn. Gen. 40 DM. Tel.: 0621/5540351, Thomas, ab 18 Uhr.

Verk. Tomb Raider 3 40 DM, Wing Commander 5 20 DM, Starfleet Academy 15 DM, Battle Zone 20 DM, Play the Games 30 DM, ATI Rage 2 3D-Karte 30 DM, Max 2 25 DM. Tel.: 08193/7749

Verk. Commandos: 30,-, NICE 2: 40,-, Trespasser: 35,-, WW2 Fighters: 40,-, Siedler 2 Gold: 20,-, Need for Speed 2 Special Edition: 15,-. Tel.: 07305/21145

Verkaufe Silver 35 DM. Tel.: 04298/1690 Sebastian. Suche Jagged Alliance Deadly Games 30 DM, Tel.: 04298/31648 Malte Triesch

Half-Life, Call to Power, Pizza Synd. je 50,-, Populous t. Beg., Dark Project je 40,-, Gangsters, Knights & Merchants, Cäsar 3, Rainbow Six, Combat FS, Dyn. General je 30,- DM, Wargasm, M1 Tank Platoon 2, Red Baron 2, F1 Racing S. für 20,- DM. Tel.: 04563/422590

Verkaufe PC-Spiele zu günstigen Preisen. Habe aktuelle Neuheiten und Oldies für max. 49,90 DM. Eine kostenlose Komplettliste mit über 250 Spielen könnt ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321-619928, Fax: 08321-619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

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

Baldur's Gate 39,-, Combat Flight Sim. 39,-, X-Beyond the Front. 59,-, FS-Europa 1+2 je 19,-, FS-FX-Upgrade 9,-. Tel.: 09562/8838

Verk.: X-Wing Alliance, FIFA 99 je 35,-, Nightlong, Knights and Merchants, Monkey Island 3 je 20,-; Rent a Hero, Deathtrap Dungeon; MIB je 10,-. Tel.: 040/4222245

Verkaufe Sim City 3000, Die Siedler 3, Need for Speed 4, Dungeon Keeper 2, Pizza Syndicate, Caesar 3, FIFA 99, Toca 2, Die Völker zu je 25 DM. Alex Schornstein, Branderhofer Weg 99, 52066 Aachen.

Verk. Anno 1602, Forsaken je 30,-, Imperialismus, Fl. Unlim 1, Bleifuß 2 je 15,-, Play the Games Vol. 1 (Sammlung mit C&C1, NFS2, Bleif. Rally, Dungeon Keeper uvm.) DM 50,-. Tel.: 07071/81755

Verk. Turok 2, Populous 3 je 35,-, Discworld Noir für 45,-, Blade Runner, Baphomets Fluch je 15,-, Dungeon Keeper, Das 5. Element, MDK je 10,- Tel.: 040/4222245

Verk. Die Siedler 3, S3 Mission CD, Tomb Raider 3, Sim City 3000 und MS Flight Sim 98. Preise VB. 09262/253 (Daniel)

Biete C&C 3 DM 60, Biing! 1 DM 20, EA Superbike 50 DM, Hidden & Dangerous DM 50,-; Nuclear Strike DM 30, Moto Racer DM 30, NFS 2 DM 20, Earth 2140 DM 30, Total Annihilation 30 DM. Tilt! 25 DM. Jan Magnussen, Hordorfer Str. 10, 38104 Braunschweig.

Verkaufe NHL 99, FIFA 99, Bundesliga Manager 99, Tomb Raider 3, Fleet Commander, Viva Fußball für jeweils 30,- DM. Tel.: 0177/5974158 (Mailbox)

Verk. Kurt 20,-, NICE 2 25,-, FIFA 97 5,-, FIFA 99 30,-, Panzer General 2, Indy Car Racing 2, Hellbender, Mad TV für jeweils 5,-, F1 Racing 10,-. Tel.: 08621/61173 od. 01718918541

Verk. Quest for Glory 5 DM 50,-, Rückkehr nach Krondor DM 50,-, Lands of Lore 3 DM 35,-, Baldur's Gate DM 35,- und Zusatzmission DM 20,-. Alles kompl. Deutsch inkl. Porto. Tel.: 05175/7606

SUCHE SOFTWARE

Suche den Level Editor für Dungeon Keeper 1. Biete dafür Resident Evil, Hexen 2 oder Tomb Raider 3. Tel.: 05132/54258 ab 19.00 Uhr, Dennis

Suche das Spiel Skynet Terminat im Original mit Anleitung und Battle Zone Level Master CD m. Anl. 20 DM VB. Porto übernehme ich. Tel.: 030/29006900, E-Mail ERITANE@t-online.de

Suche dringend Wing Commander 3 (DOS-Version). Tel.: 06269/1828, Fax: 90379

Suche dringend Links-Kurskollektionen (1-4). Tel.: 03574122025

Zum Jupiter! Wer verkauft mir Frontiers, First Encounters? Zahle für Win-CD (oder DOS) inkl. Handbuch 15,- DM. 04792/1711

Suche schon sehr lange nach: Buried in Time (PC-Spiel CD-ROM) und Might and Magic Teil 3,4,5 in Deutsch (PC-CD-ROM). Zahle sehr gut. 0228/481293

VERSCHIEDENES

Verkaufe PC-Games und Programme zu günstigen Preisen. Suche alles von Max Payne, GTA 2 und WAV+BMP-Datei. Anruf täglich ab 18 Uhr 0341/4245646

Wolltest du schon einmal HANNIBAL sein? Dafür gibt es nun LEGIONEN! Strategie-Simu-OFFLINE über das Internet - JETZT SOFORT EINLINKEN: URL.www.egames.de

NEW! Byteaccess die CD ist da (TECHNO/RAVE/HOUSE) mit unglaublichen Sound-Effekten. Ein Muss für alle User, die auf ihrem Computer Musik machen oder noch machen möchten, und alle, die mal was vollkommen Neues hören möchten. Über 10 knallharte Stücke! Für korrekte 22,- DM, greift zu! Tim Lenke, Vor der Stauriede 7, 30826 Garbsen, Tel.: 05131/51399

Cheatuponline.fsn.net: Die Adresse für Tipps, Kleinanzeigen, Tests und Downloads im Internet! (Mit kostenlosem wöchentlichen Newsletter)

Biete Amiga Joker 9/91 - 3/96 50 DM, PC Joker ab 5/92 bis heute, pro Heft 4 DM oder komplett 200 DM. Email: Krubertj@cs.tu-Berlin.de

N64 komplett mit 4 Spielen (Turok, Mario, Star Wars, Banjo M.) inkl. Memory C. und Rumble Pack und Gamster. Alles in Orig. Verpackung. Preis VB. Tel.: 07362/921593

Sciencefiction-, Manga- und Erotik-Modelle (über 500!). Katalog unter 0251/36894 und im Internet www.SpaceArt-online.de

Wir suchen noch freiwillige Mitarbeiter für Cheat Up Online! Infos per Email an cheatuponline@gmz.de oder bei David Gerlach, DGinteractive, Raute 4, 59955 Winterberg.

Get ready for Cheat Up Online. In Kürze im Internet.

HILFE ZU ULTIMA 7 + SERPENT ISLE. Wer kann mir eine brauchbare Config.sys +Autoexec.bat zu diesem Spiel schicken, mit der das Spiel läuft. Bei mir klappt es einfach nicht. (Es ist nicht umsonst) 0228/481243

Suche dringend das Lösungsheft zum Adventure "NINE". Tel.: 03733/53748

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tipps & Ticks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX: 07675/298 o. Tel.: 07672/41560

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

VOLLVERSION

Action Soccer

DEMOS

Gorky 17
Skout

SPECIALS

Redaktionsrundgang
Outcast Outtakes 2
T-Online

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 2.25c
Winzip 7.0 SR-1

CD LÖSUNGEN

Asghan
Command & Conquer 3
Hidden & Dangerous
Shadowman
System Shock 2

SHAREWARE

Kaleidoskop
Mitball

PATCHES

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (int. 1.3.5512)
Braveheart (dt. 3.22)
Dungeon Keeper 2 (US/UK 1.51)
European Air War (dt. 1.2)
Falcon 4.0 (dt. 1.07)
Freespace 2 Demo (1.1)
Half-Life (dt. 1.013)
Jagged Alliance 2 (US 1.05)
Skout (dt. 1.02)
Star Trek: Starfleet Command (US 1.01)
Tomb Raider 3 (AMD-3Dnow!) (dt. 1.7)
X - Beyond the Frontier (dt. 1.7)

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
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Vorschau

Ausgabe 12/99 erscheint am 2. November

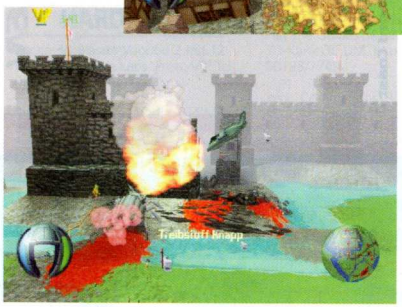
nur 8,90 DM oder 4,90 (ohne CDs)

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und taktischer 3D-Action auf 2 CD-ROMs!







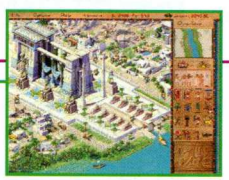
David Brabens elitärer 3D-Kracher
Vollversion
„V 2000"

Der Designer des unvergänglichen Highlights „Elite" bringt Ihnen in vier Wochen den PC-Nachfolger seines Klassikers „Virus": **Erst vor einem Jahr von Grolier Interactive zum Vollpreis veröffentlicht** wartet das Spiel dann bereits auf Cover-CD – unser Weihnachtsgeschenk an Sie! Fabrikarbeiter stellen hier 24 Waffensysteme wie Plasmakanonen, Flammenwerfer oder Lenkraketen für den V2000-Jäger her, dessen Pilot die Werktätigen vor Alien-Viren beschützen muss. Das kann nur gelingen, wenn er seinen Gleiter über Gas und Neigungswinkel erfolgreich durch zumindest 19 von insgesamt 30 Abschnitten manövriert – welche Wege man dabei wählt, hängt nicht zuletzt davon ab, welche Geheimgänge man entdeckt. Und natürlich von den in der sehenswerten 3D-Landschaft versteckten Extras für Fadenkreuz, Zusatzleben usw.
Freuen Sie sich auf taktische Top-Action mit tollem Sound, komplexer Steuerung (Tastatur, Maus, Stick oder Pad) sowie Multiplayer-Option!

- **Erstveröffentlichung: 11/98**
- **Originalwertung: 76 Prozent**
- **3D-Grafik mit Direct3D-Unterstützung und Softwaremodus**
- **30 verknüpfte Abschnitte**
- **6 Extralevels für 2 bis 8 Spieler via (Null-) Modem, Netzwerk oder Internet**
- **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

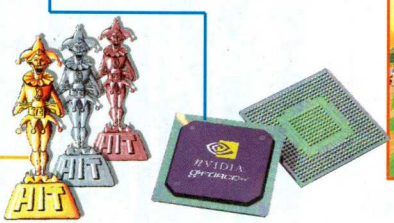
Spiele
Battlezone 2 • Earth 2150 • FIFA 2000 • Freespace 2 • Gabriel Knight 3 • GTA 2 • Gorky 17 • Nocturne • Pharaoh • Theme Park World

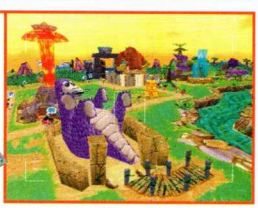




Hardware
Das neue 3D-Wunder im Test: GeForce 256

Online
Jetzt wirklich testreif: Quake 3 & Warcraft 2 Battle.net Edition





Wahl
Die Nominierungen zum Spiel des Jahres 1999

Special
Weihnachtsbazar für Spieler

Jeder Hit ein Treffer!

DER KNÜLLER!

IKARUS 4 SPRACHEN

Holen Sie sich die bekannten IKARUS Sprachtrainer 2.0 im Komplettpaket! Lernen Sie mühelos Englisch, Französisch, Italienisch oder Spanisch. Mit Sprachausgabe! Ideal zur Urlaubsvorbereitung. Auf 4 CD-ROMs!

"Die Vergleichsreihen von "IKARUS English" wurde bereits zweimal von "Entertainment Markt" mit der "DIVA" im Bereich Edutainment ausgezeichnet! (1. und 2. Halbjahr '96)

CDR7005 **DM 39,95**

NEU!

LIFESAVER

Life Saver - und Sie haben immer ein Backup mit funktionierenden Systemdateien zur Hand ... Denn im Ernstfall ist es oft zu spät, um über ein Backup nachzudenken!
• Sichern u. Wiederherstellen von bis zu 8 wichtigen Systemdateien u./o. beliebigen Dateien!

CDR5094 **DM 29,95**

NEU!

CDV ROUTENPLANER WELT

Berechnet für Sie sekundenschnell die optimale Route zwischen Bestimmungsorten in mehr als 120 Länder aus der ganzen Welt! Die Wegbeschreibung inklusive Karte läßt sich natürlich ausdrucken.

• 205.000 Orte • 120 Länder • Programm in 9 Sprachen

CDR6711 **DM 49,95**

NEU!

CDV ALLESDRUCKER

WARUM 10 PROGRAMME KAUFEN? Drucken und gestalten Sie von Ausweisen bis Visitenkarten alles, was Sie benötigen. Dabei wir das Drucken auf ca. 670 Formaten (Etiketten, Karten, CD-Labels) von 25 Herstellern unterstützt. Mit über 600 Grafiken.

CDR7004 **DM 49,95**

NEU!

DR. HARDWARE '99 FÜR WINDOWS

...ist unentbehrlich bei Installation u. Problemsuche, erstellt eine Auflistung der Rechnerkonfiguration und ermöglicht die Optimierung der Leistung durch zuverlässige Tests.

"Dr. Hardware ist ein Muß für jeden PC-Anwender, der sich ernsthaft mit Computern beschäftigt." *sehr gut* *96 von 100 Punkten* PC-Praxis 3/99

PC Praxis Testsieger 8/98

CDR5097 **DM 34,95**

RAGE OF MAGES I

Dieses Spiel sprengt die Grenzen des RPG-Genres! Fantasy-Strategie-Rollenspiel mit Multiplayer-Support mit bis zu 16 Spielern.

POWERPLAY 10/98 "...ein gigantisches Rollenspiel-Spektakel..." 81% Multiplayer

PC ACTION 10/98 83% Grafik

JETZT NUR NOCH:

CDR5050 **DM 49,95**

NEU!

CDV SUPER-FARBKOPIERER

Kopieren, vergrößern, verkleinern - einfach auf Knopfdruck! Sie verfügen über einen PC mit Scanner und Drucker? Dann benötigen Sie nichts weiter als dieses Programm, um daraus einen Super-Kopierer zu machen, der einen "normalen" Kopierer bei weitem übertrifft!

CDR7003 **DM 29,95**

NEU!

CDV POSTER-DRUCKER

Jetzt können Sie Ihre Poster und Plakate ganz einfach selber drucken. Durch eine spezielle Klebetechnik können Sie einzelne Blätter zu metergroßen Postern zusammenfügen. In Verbindung mit einem Scanner auch als Farbkopierer verwendbar. Poster bis 600 m² Größe druckbar!

CDR5092 **DM 24,95**

IKARUS FAHRSCHULE '99

Bereiten Sie sich optimal auf die theoretische Führerscheinprüfung vor! Alle **17** neuen **Euro-Führerscheinklassen!** • ca. **1300 Fragen** • animierte Bilder • Visualisierung von Fragenkatalog/Lernstand • **426 Buchseiten** (StVO etc.)

Computer Bild 16/98 Testergebnis: GUT

CDR5074 **DM 49,95**

GRUNTZ

"Wer schon mit 'Lemmings' und 'Skullcaps' seinen Spaß hatte, muß die putzigen Gruntz einfach in sein Herz schließen" Power Play 4/99

Test in Computer Bild 16/99: Testergebnis: GUT Preis/Leistung: GUT

CDR5078 **DM 49,95**

CDV ANTIVIRUS

Entdecken und bekämpfen Sie mehr als **20.000 Viren**! Durch die **SOS-Diskette** können Ihnen auch gefährliche Boot-Viren nichts anhaben. Durchsucht auch (Zip-)Archive.

Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger Ausgabe 14/98

CDR3082 **DM 49,95**

SANDRA PROFESSIONELL

Sandra hilft mit detaillierten Infos bei der Fehlersuche, ermittelt die PC-Geschwindigkeit und gibt wertvolle Tips zur Optimierung.

"SANDRA ist klarer Testsieger", "das Nonplus-ultra der Analyse Tools" PC-INTERN 10/98

"Sandra Professional ist eines der besten System-Analysewerkzeuge am Markt" CHIP 2/99

CDR5066 **DM 39,95**

CDV TREIBER COLL. 3/99

Auf **4 CDs** finden Sie mehr als **2000** aktuelle Treiber (entpackt ca. **3,3 GB**) zur Optimierung Ihrer Hardware! Für DOS, Win3.1/95/98/NT4

Traumnote 1,3 in Chip 4/98! "Die Auswahl von DOS-, Win3.X/95/NT-Treibern macht einen soliden Eindruck: Zum Teil sind Dateien dabei, die von den Herstellern erst kurz vor Produktionsbeginn der CD zur Verfügung gestellt wurden."

CDR5096 **DM 29,95**



ÜBERALL IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL!

LULA INSIDE

Sie lebt - in Ihrem PC! Holen Sie sich Lula, den Star aus WET - The Sexy Empire, in Ihren PC! Aber können Sie Lula auf Dauer bei Laune halten? Lula gibt Ihnen genau 28 Tage, um zu beweisen, daß Sie der Richtige sind! **Das erste "Lulaknutschi"!** Test in PC Power 12/97: **80%**

CDR5013 **DM 29,95**

WET - THE SEXY EMPIRE SMILE EDITION

Versuchen Sie in dieser erotischen Wirtschaftssimulation Ihr Glück als internationaler Erotik-Produzent! Den bekannten Top-Ten-Hit gibt's jetzt zum günstigen Smile-Edition-Preis! 20 Min. Video u.v.m.

CDR5023 **DM 49,95**

PC POWER 7/97 Platin Award **92%** "Wet ist nicht nur die erotischste, sondern auch die witzigste Wirtschaftssimulation." (Klaus Trafford)

WINSKAT PRO

Ob allein gegen den Computer, mit Freunden über Netzwerk oder Internet - spielen Sie Skat wann immer Sie wollen. Mit den DSkV- od. eigenen Regeln, Spielprotokoll, ausführlichem Handbuch, Sprachausgabe uvm. Mit **Internet- und Netzwerk**unterstützung!

CDR5048 **DM 49,95**

Computer Bild 20/98 "Auch wenn Sie den Computer als Gegner bevorzugen, haben Sie mit WinSkat Pro das richtige Blatt auf der Hand."

Irrtum und technische Änderungen vorbehalten!

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

WWW.CDV.DE

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

CDV Software

Produktinfo 002

Produktinfo 003



Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty, on Kosmo Records.