nur 8,90 DM

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

PC Joker 12/99

PC Joker Heft & Spiel

Heftfolge Nr. 82

12/99 Dezember

mit elitärer 3D-Action

V 2000

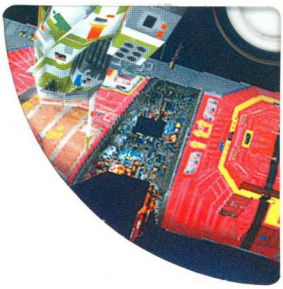
deutsche Vollversion

Top-Demos: Homeworld • GTA 2
Pharao • Age of Wonders u.v.a.
CD-Extras: Joker auf Giga-TV
DirectX 7.0 • Bonuslösungen

Pharao

Test & Demo

Auf Sand gebaut: Im alten Ägypten wartet neue Konkurrenz für AoE 2



SPIEL DES JAHRES
Wir haben die Nominierungen, Sie haben die Wahl!

WEIHNACHTSBAZAR
Geschenktipps für Spieler

HARDWARE-POWER
Tuning für den 3D-Turbo
GeForce 256: erster Test des neuen Grafikwunders

CD2: Demos und mehr

GTA2

Test & Demo

PC-Action für Anspruchsvolle: die beste Gangstersim jenseits von Chicago

Fußball total!

Endlich Testspiele: Wie gut sind FIFA 2000, Hattrick! Wins und Bundesliga 2000 – Der Fußballmanager wirklich?

CD1: Vollversion „V 2000"



Test-Fest zu We[illegible]nachten

**Catan • Autobahn Raser 2 • Gold Games 4
Earth 2150 • Gorky 17 • Freespace 2 u.v.a.**

4 394225 408908 12

Produktinfo 001



Guillemot

DIE ERLEUCHTUNG IN 3D

ALLES ANDERE IST FAULER ZAUBER

EIN COUGAR FÜR ALLE FÄLLE: 3D UND VIDEO - ALLES ANDERE KRATZT SIE NICHT !

- Nehmen Sie Videosequenzen auf und speichern Sie diese auf dem PC



- Bringen Sie Pep in Ihre Filme durch:
  -Coole Spezialeffekte
  -Titel
  -Überblendungen
  -Eigene Soundtracks hinzufügen
- Zeichnen Sie Ihre eigenen Videos auf Cassette auf
- Senden Sie Videosequenzen per E-Mail





MYSTISCHE KRÄFTE FÜR DAS BESTE IN 3D

Für das ultimative Game-Erlebnis:

- NVIDIAs weltweit erste Graphics Processing Unit (GPU), die revolutionäre 256-Bit GeForce 256™, generiert bis zu 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde
- 32 MB RAM
- 256-Bit Quad-Pipeline Processing
- 480 Millionen texturierte Pixel pro Sekunde
- 4X AGP mit Fast Writes

DER USB KOMPATIBLE FORCE FEEDBACK JOYSTICK FÜR JEDE HAND!

- 2 integrierte Johnson™ Motoren
- Digitale Technologie für Exaktheit und Schnelligkeit in allen Spielen
- Ergonomischer Griff mit einer Kevlar™ Oberfläche für maximalen Komfort
- 19 programmierbare Funktionen
- Einfache Installation und benutzerfreundliche Bedienoberfläche (Windows® 95 & 98 Treiber)

4-KANAL SOUNDKARTE MIT HERVORRAGENDER YAMAHA-SOUND-ENGINE

- Genießen Sie perfekte digitale Klangwiedergabe mit dem YAMAHA-Audio-Prozessor
- Tauchen Sie in unvergeßliche 3D-Audio Spielerlebnisse ein, wahlweise mit 2 oder 4 Lautsprechern.



- Benutzen Sie die bekannte ACID DJ Software, um Ihre eigenen Songs zu komponieren.
- Schließen Sie Ihre HiFi-Anlage an den optischen Digitalausgang an, um Ihre eigenen Digitalaufnahmen mit einer Minidisc aufzuzeichnen.

www.guillemot.com

Deutschland / Österreich: **GUILLEMOT GmbH** - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - **Tel.: 0211-338000 - Fax: 0211-33800141**

Warenzeichen Cougar Video Edition™ und Guillemot™ sind Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Der Name NVIDIA, das NVIDIA-Logo und RIVA TNT2 M64 sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation. RIVA ist ein Warenzeichen der NVIDIA Corporation und STMicroelectronics. Alle Handelsnamen sind Warenzeichen oder geschützte Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer. Microsoft®, Windows®, Windows 95™, Windows 98™ und Windows NT™ sind Warenzeichen und/oder geschützte Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Fotos sind nicht bindend. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren.

HEUTE SCHON DIE WELT GERETTET?

In der Weihnachtszeit droht der Weltuntergang wieder tausendfach und quasi an jeder Straßenecke: Kaum ein neues Game, das den Spieler nicht zum alleinigen Retter des bekannten Universums und darüber hinaus machen würde – wie langweilig! Karrieren als Pirat oder Pilot sind längst nur noch Randerscheinungen, mit unschöner Regelmäßigkeit geht es meist gleich um die ganz große Wurst. Natürlich hat sich dieser Größenwahn unter den Story-Autoren nicht von heute auf morgen breit gemacht, vielmehr wollte bzw. musste man die Spieler über Jahre hinweg mit immer größeren Aufgaben immer neu motivieren. Doch auch im Film sind es nicht allein effektreich aufbereitete Katastrophen, die den Zuseher bannen. Dies besorgen eher Einzelschicksale und auf eben diese sollten sich die Schreiber von Hintergrundgeschichten vielleicht auch wieder mehr besinnen.

Damit meine ich nun nicht die Rettung entführter Prinzessinnen oder sonstiger Familienmitglieder, das gibt es nach wie vor wie Fliegen auf der Marmelade. Ich plädiere hier für eine Weiterentwicklung der Spielinhalte in Richtung Komplexität – und die muss sich ja selbst in einem Egoshooter nicht darin erschöpfen, den Flammenwerfer jetzt auch unter Wasser abfeuern zu können. Betrachtet man da Referenztitel wie „Half-Life", „Unreal" oder „Drakan" und „Shadowman" zeigt sich auch ein durchaus positiver Trend hin zu mehr Spiel- und Storytiefe. Auch „Driver" oder „GTA 2" weisen in die richtige Richtung, gehen für meinen Geschmack aber noch längst nicht weit genug: Wo entwickelt sich ein Spielcharakter schon mal analog zu seinen Abenteuern wirklich weiter? Mehr Kraft oder Zielgenauigkeit, wie man es aus Rollis kennt, das kann doch noch nicht alles gewesen sein?!

Weil aber Weihnachten die Zeit der Besinnung ist, möchte ich Umdenkprozesse nicht bloß bei anderen einfordern, sondern mich auch in Selbstkritik üben. So haben auch wir Journalisten über die Jahre bereits so viele Superlative vergeben, dass Begriffe wie „genial" oder „innovativ" viel von ihrem Glanz eingebüßt haben. Damit sie nicht gänzlich zu Worthülsen verkommen, verspreche ich, zukünftig etwas sparsamer damit umzugehen. Ob und inwieweit das bereits in dieser Ausgabe geklappt hat, werden Sie beim Lesen feststellen. Viel Spaß dabei und eine schöne (Vor-)Weihnachtszeit wünscht Ihnen,



Ihr Michael Labiner



GESCHENKT

...preisgünstig gibt es (nicht nur an Weihnachten) alle Qualitäten von **PC JOKER**, wenn man auf die beiden Begleit-CDs verzichten mag: für nur 4,90 DM. Aber wer mag das schon, wo es doch für nur vier Mark mehr am Kiosk auch **PC JOKER HEFT & SPIEL mit der Vollversion von „V2000"** gibt? Neben der erst ein Jahr alten 3D-Action von Stardesigner David Braben („Elite") enthalten die Beilagscheiben natürlich Goodies und Extras satt – ein Fest zum Fest!



PC Joker Inhalt

Fußball total

Ist EA Sports mit **FIFA 2000** wieder der erhoffte Sonntagsschuss geglückt? Außerdem: **HATTRICK! WINS** gegen **BUNDESLIGA 2000 – DER FUSSBALLMANAGER** – wer gewinnt das Duell im Nadelstreiftrikot? Antworten liefern unsere

Tests ab Seite **72**



Jetzt steht den Kickern der Erfolg ins Gesicht geschrieben: FIFA 2000



Hattrick! Wins: Mehr Bugs als der alte Bundi?

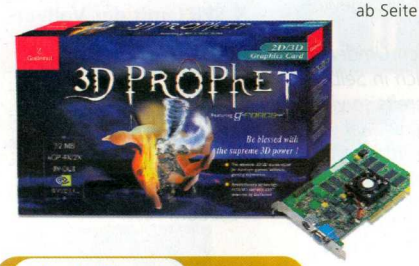


Bundesliga 2000 – Der Fußballmanager: mit tollen 3D-Spielszenen zum Sieg

Es weihnachtet...

Wählen Sie das **SPIEL DES JAHRES 1999** und gewinnen Sie u. a. eine exklusive Einladung zum Event des Jahres! Stöbern Sie im **WEIHNACHTSBAZAR FÜR SPIELER** und machen Sie Ihren Computer fit fürs neue Jahrtausend: Alles über **TUNING AM 3D-TURBO** und das neue Grafikwunder **GEFORCE 256**

ab Seite **110** bzw. **120** und **126**







Hot Spot

Branchen-News 22
Hinter den Kulissen
Von ultimativen Wartezeiten und diabolischen Verzögerungen . . .24
Previews
Der Verkehrsgigant 28
Sudden Strike 34
Thandor 32
The Wheel of Time 38
Tomb Raider 4 40
Spiele-News 16

Interviews

Blizzard (Diablo 2) 24
Legend (The Wheel of Time) 39
Origin (Ultima Ascension) 24

Hardware

News 108
Test
Guillemot 3D Prophet: der neue Grafikchip GeForce 256 110
Service
Tuning am 3D-Turbo 112

Online Guide

News 96
Tests
Asheron's Call 98
Email Games 99

Lösungshilfen

Lösungsindex 151
Komplettlösungen
Drakan – Order of the Flame . .140
Prince of Persia 3D (Teil 1) 147
Tipps & Strategien
Age of Empires 2 149
Homeworld 149
Cheats & Tricks
Age of Empires 2 149
Driver 150
Freespace 2 150
Homeworld 150
Lego Racers 150
Rainbow Six: Rogue Spear 150
Re-Volt 150
Sinistar Unleashed 150
Lösungshilfen auf CD
Drakan – Order of the Flame
Darkstone
Legacy of Kain: Soul Reaver

Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Pyramidale Aufbaustrategie

Wer schon als „Caesar" erfolgreich war, kann im Nachfolger nun als **PHARAO** unsterblich werden: Wir zeigen Ihnen den Weg zur eigenen Pyramide! Hat „Age of Empires 2" damit bereits wieder als Genrereferenz ausgedient?

Test ab Seite **46**

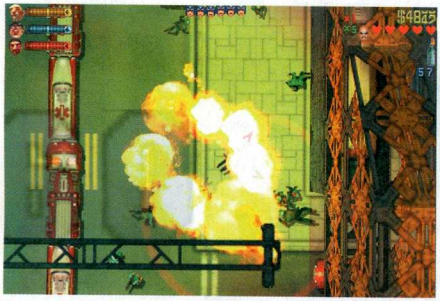


Handel und Wandel im Schatten der Sphinx: Pharao

Ein diebisches Vergnügen

...verspricht **GTA 2** den Fans anspruchsvoller PC-Action: Warum es Mafia, Polizei, FBI und Militär auf Sie abgesehen haben, weshalb die Jünger Krishnas jetzt eine Schrottpresse anbeten und wieso Ganoven die besseren Taxifahrer sind, erfahren Sie im

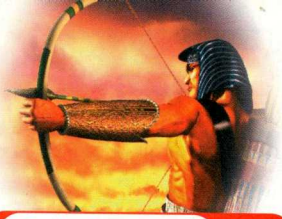
Test ab Seite **64**



GTA 2: Mehr Gewalt als die Polizei erlaubt?

Rubriken

Abo Service 42
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies .12
V 2000 10
Charts 106
Comic 139
Editorial 3
Gewinner 156
Glossar für Fachbegriffe 153
Impressum 153
Inserenten 155
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 156
Kostenlose Produktinfos 154
Leserbriefe 136
Messen & Termine 22
Preisausschreiben
Durchgeknallt! 17
Mini-Umfrage 6
Specials
DirectX 7.0 – Was bringts? ..114
Spiel des Jahres 1999: die Nominierungen 126
Weihnachtsbazar für Spieler 120
Stadtgespräch 8
Testindex 152
Update Service 100
Vorschau 158



Spieletests

Abenteuer

Clans 94
Corum 2 – Dark Lord 94
Faust 80
Gorky 17 78
Revenant 94

Action

ACM 1918 93
Freespace 2 86
Gulf War Op. Desert Hammer ..93
Pong 90
Rayman 2 88
Space Invaders 90

Genremix

Austin Powers: Op. Trivia 91
Codename: Eagle 58
Gold Games 4 101
GTA 2 64
Nocturne 60
Nomad Soul 62
Play the Games Vol. 2 100

Simulation

Armored Fist 3 84
Biing! 2 82
Flight Unlimited 3 93
Independence War Special Edition
Defiance 102
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack 102

Sport

Autobahn Raser 2 68
Autobahn Total 92
Bundesliga 2000 – Der Fußballmanager 76
Edgar Torronteras' Extreme Biker 70
FIFA 2000 72
Hattrick! Wins 74
Nascar Racing 3 92
NBA Basketball 2000 92

Strategie

Catan 52
Earth 2150 54
Lego Rock Raiders 91
Pandora's Box 91
Pharao 46
Puzzle Bobble 2 90

JUBI-JAMMER

Für die Leser bedeutet eine Jubiläums-Ausgabe wie unser letztes Heft 11/99 mehr Spaß fürs gleiche Geld – für die Redakteure bedeutet sie mehr Arbeit fürs gleiche Gehalt. Vor allem weil Murphys Gesetz („Alles was schief gehen kann, geht auch schief") da meist rigoros zur Anwendung kommt…



Fototermin: Der Chef schrieb das Jubiläumsspecial, doch für die Bebilderung mussten die Schergen sorgen. Allein die Fahrten zum alten Bürohaus, das Schießen neuer Fotos und das Durchforsten der Archive kosteten einige Mitarbeiter mehrere Tage.



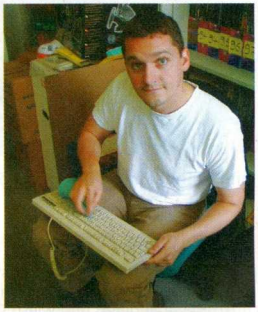
Fälschung: Zum Shooting der Damenriege fehlte ausgerechnet Layout-Prinzessin Daphne. Doch unsere Bildmagier wussten Rat und zauberten das Mädel kurzerhand nachträglich in das Foto – hätten Sie die Montage erkannt?

Loch im Netz: Kurz vor Redaktionsschluss brach unser Netzwerk komplett zusammen! Neue Rechner mussten zusammengebastelt, viel geschraubt, gesucht und geflucht werden.

Nachtfahrt: Nicht zuletzt der LAN-Crash brachte sämtliche Termine durcheinander. Um das pünktliche Erscheinen und eine Endkorrektur gewährleisten zu können, musste Brigitta um 4.10 Uhr morgens in einen Zug steigen und die letzten Seiten vor Ort bei der Druckerei checken.

FAMILIENBANDE

Große Verlagskonzerne mögen mehr finanzielle Möglichkeiten haben, doch **nirgendwo geht es familiärer zu als bei uns**: Paul verbringt jedes zweite Wochenende im Büro und erhielt kürzlich Besuch von unserem Stammlöser Marcel Smuz. Manfred hatte über ein Wochenende Freunde aus Wien zu einer kleinen Net-Party in sein Büro geladen und Steffen gar seine Familie als Putzkolonne aus Coburg eingeflogen – Bruder Marc durfte die Tastatur schrubben und Mama Schamberger brachte die Palme „Limes" wieder auf Vordermann.



KURZ BELICHTET



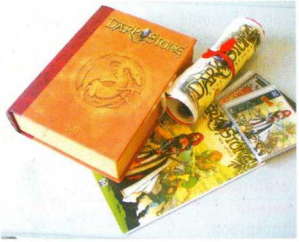
Jubiläums-Jubel: Die interne Feier fand auf einer Gokart-Bahn statt, wo sich Richy als schnellster Pilot im Joker-Team erwies - dicht gefolgt von Brigitta, womit keiner der Jungs gerechnet hatte



Es ist nicht alles (echtes) Gold, was glänzt: Diese tolle Horny-Statue überreichten uns die „Dungeon Keeper" von Bullfrog



Damenwahl: Die 34-jährige Münchnerin Mina Piske war zuletzt in einer Werbeagentur beschäftigt und unterstützt fortan unsere Anzeigenabteilung



Vorteil Presse: In einer so aufwendigen Verpackung kann Otto Normalrollenspieler „Darkstone" leider nicht erwerben

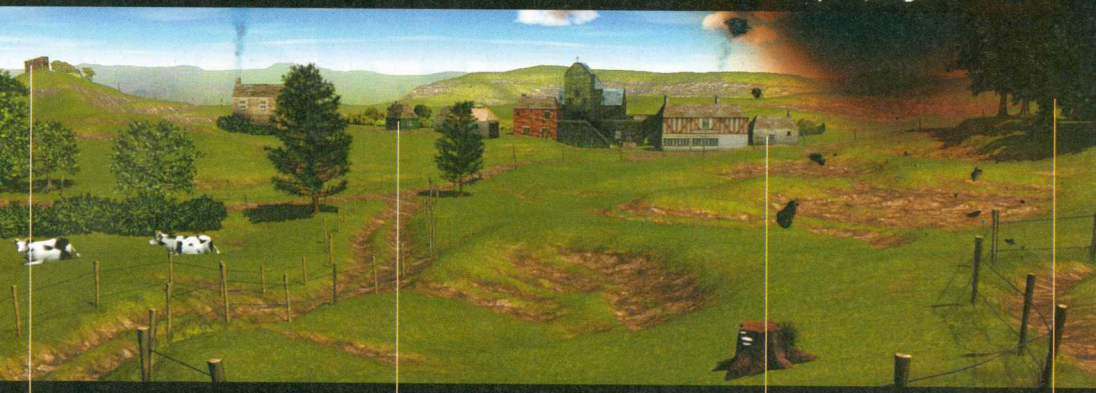
MINI-UMFRAGE

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

1) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
2) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
4) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
5) Welches Spiel hat Sie nicht überzeugt? Warum?
6) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
7) Welche Spielgenres bevorzugen Sie?
8) Welches Spiel würden Sie sich auf unserer Cover-CD wünschen?
9) Sind Sie Abonnent?

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

Einsendeschluss: 26.11.99



...nicht alles steht im Reiseführer!

Wo Zivilisten nur ein malerisches Dörfchen sehen, fürchten Panzer-Kommandanten Todesfallen.

Zweiter Weltkrieg. Beliebte Ferienorte von heute sind die Schlachtfelder von gestern: Nord-Afrika, Sizilien, Italien oder die Normandie. Aber Achtung: Auf dem Programm steht Fright-Seeing statt Sight-Seeing! An authentischen Kriegsschauplätzen mußt Du 80 unterschiedliche Missionen erfüllen. Das erfordert strategisches Geschick, Führungsqualitäten und den Führerschein Klasse 2 - die Eigenheiten von 25 unterschiedlichen Panzermodellen dürfen Dich nicht aus der Bahn werfen. Also, steig ein und kämpfe. Wahlweise auf deutscher oder amerikanischer Seite.

PANZER ELITE

Die sicherste Orientierung ist Dein Instinkt!

"Die derzeit beste WK-2-Panzersimulation" **(GameStar 10/99)**

Produktinfo 020

Übernimm das Kommando für vier amerikanische oder drei deutsche Panzer

Behaupte Dich in 80 authentischen Szenarien des 2. Weltkrieges

Friß Stahl in 3 Spielmodi: Einzelmission, Kampagne oder Schnelleinstieg

Gefechte mit bis zu acht Spielern im LAN oder Internet

Detaillierte, interaktive 3D-Umgebung. Zerstöre Häuser, Brücken oder Bäume

Bis zu 23 verschiedene Panzermodelle spielbar








©1999 Wings Simulation GmbH. Published under exclusive licence by Psygnosis Ltd. Panzer Elite, Psygnosis and the Psygnosis Logo are TM or ® 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 trademarksare the property of their respective owners.

www.gtinteractive.de (zackig einwählen!)

Elektronik im Kinderzimmer: Fluch oder Segen?



Michael Mash (36), Flugzeugmechaniker, zwei Kinder
„Meine Kids wachsen mit dem PC auf, selbst der Kleine ist mit seinen vier Jahren schon eifrig dabei. Das wird ihnen später weiterhelfen!"



Dominik Britsch (19), Schüler
„Mein Vater programmierte auf einem C-64, da bin ich schon mit sieben Jahren ständig am Computer gewesen. Das gehört heute doch zur Entwicklung dazu."



Marko Tabak (14), Schüler
„Mit etwa sechs hatte ich einen Gameboy, dann alle Konsolen, jetzt einen PC. Ich spiele aber auch Fußball... und Mädchen sind sowieso das Größte!"



Fritz Jünke (33), Lagerist
„Meine Kindheit war „elektronikfrei", ich spiele jedoch gerne auf dem PC. Meine Kinder sollen früh, aber kontrolliert mit dem Medium umgehen lernen."



Monika Seiler (42), Beamtin, ein Kind
„Mein 14-jähriger Sohn spielt seit sieben Jahren mit Konsolen und PC – ob ihm die viele Zeit vor dem Monitor später schadet, wird sich zeigen."



Christian Ansel (40), Softwareentwickler, ein Kind
„Marius ist elf und mit Bauklötzen genauso groß geworden wie mit dem PC. Er hat viele Freunde und spielt auch gerne draußen – was solls also?"

Furby contra Teddy, Gameboy vs. Bauklötze, PC und Konsole gegen den Fußballplatz – degradiert die Unterhaltungselektronik den Nachwuchs zu Knöpfchendrückern oder bereitet sie ihn auf eine rundum digitale Zukunft vor?



Karl-Heinz Roß (57), Elektroniker
„Jede Art von Monokultur führt zur Verblödung! Man sollte Kinder im Alter von fünf bis sechs Jahren kontrolliert an elektronisches Spielzeug heranführen."



Claudia Payer (38), Systemadministratorin
„Jede Art von Spielen ist ein Zeichen von Intelligenz, allerdings ist die soziale Kompetenz im Umgang mit Gleichaltrigen schon auch wichtig."



Petra Fechner (34), Hausfrau, vier Kinder
„Meine Ältesten daddeln schon mit Gameboys. Aber außerhalb der Schule sollten die Kinder weg vom Schreibtisch, draußen in der Gruppe spielen."



Kerstin und Dieter Lingl (33 und 36), EDV-Branche, ein Kind
„Bei uns gehört der PC zur Familie, Hemmschwellen sind da fehl am Platz. Unser Alltag wird ja jetzt schon von Elektronik bestimmt."



Elisabeth Huber (53), Verkäuferin, zwei erwachsene Söhne
„Kinder sollten vor allem lesen und mit Lego usw. spielen – für diesen Elektro-Schmarrn ist der Strom noch zu teuer, weg mit dem Quatsch!"



Bernhard Braunmüller (28), Diplominformatiker
„Ehe virtuelle Welten in Betracht kommen, müssen Kinder erst mal den Unterschied zwischen Holz und künstlichen Produkten erkennen können!"



Teddy (etwa 100), Kultfigur, Millionen von Nachkommen
„Diese Neuen wie Furby und die Tele-Tubbies sind widerlich: Nicht richtig kuschelig sein, nicht brummen können, aber ein großes Maul haben!"

Nächstes Thema

Die Zukunft gehört dem Internet, keine Frage. Aber: **Wie nutzen Sie das WWW?** Bucht Otto Normalsurfer bereits seinen Urlaub im Netz, geht online auf Einkaufsbummel und findet die große Liebe im Chat-Room? Ist das Internet eher eine große Datenbank für Infos, eine virtuelle Spielwiese oder eben doch bloß eine digitale Droge, die Geld und Zeit kostet? Im nächsten Heft erfahren Sie, ob Ihre Online-Gewohnheiten mit denen der Allgemeinheit konform gehen.
Falls Sie ein weiteres Thema für unser Stadtgespräch haben, schicken Sie es bitte an nebenstehende Adresse – wir freuen uns über Anregungen!

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

CATAN

DIE ERSTE INSEL

„Die Siedler von Catan“ ab dem 21. Oktober auf CD-ROM!





„Noch nie waren digitale Gegenspieler lebendiger!“
PC Joker 6/99

Produktinfo 024

FUNATICS DEVELOPMENT

CATAN

Gute Idee.

Ravensburger

http://www.catan.ravensburger.de

Installation und Start unter Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Installationsprogramm startet automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Anschließend können Sie rund 100 MB an Daten auf Ihre Festplatte kopieren oder direkt von CD spielen; so oder so muss die CD-ROM während des Betriebs eingelegt bleiben. Starten Sie das Spiel über den Eintrag PROGRAMME/GROLIER INTERACTIVE/V2000/ im Windows-Startmenü.

Startprobleme?

* Stellen Sie sicher, dass Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte sowie die aktuellste DirectX-Version (DX 7.0 finden Sie in der Rubrik Goodies auf CD Nr. 2) installiert haben.
* Auf der „Matrox Mystique" und 3D-Karten mit S3 Virge Chipsatz läuft das Spiel im Direct3D-Modus langsam und erzeugt u. U. Grafikfehler – schalten Sie im Menü „Anzeige" auf „Software Rendering" um.
* Sollten auf Karten mit Riva 128 Chipsatz Darstellungsprobleme auftauchen, kann man sie beheben, indem mit dem Tool „NVtweak" der MIP-Mapping-Level auf 0 gesetzt wird.
* In seltenen Fällen gibt es Systemabstürze beim Programmstart, sobald das Herstellerlogo dargestellt werden soll. Nehmen Sie dann bitte eine Vollinstallation vor und löschen Sie anschließend im V2000-Verzeichnis auf Ihrer Platte die Dateien BANNERLO.AVI und BANNERHI.AVI.

Handbuch & Cheats

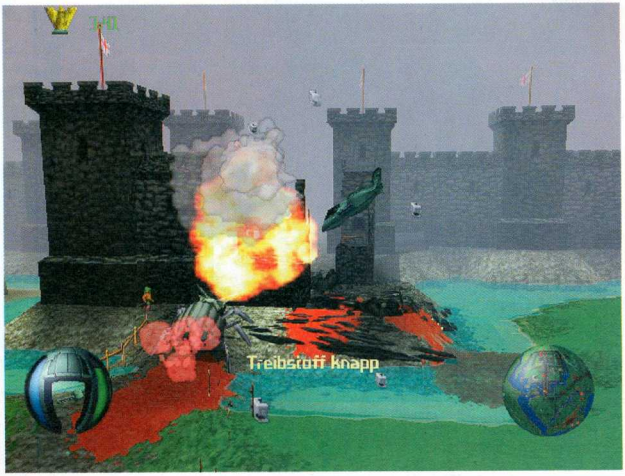
Das **komplette, illustrierte, deutsche Manual** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", dessen aktuelle Version 4.0 sich über die Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2 installieren lässt. Unter „Lösungen" warten dort auch gleich hilfreiche Schummeleien zum Spiel.



Vollversion



Erst ein Jahr ist es her, dass Kultdesigner David Braben („Elite") den Nachfolger seines Klassikers „Virus" höchstpersönlich in der Redaktion ablieferte. Dabei beeindruckten uns nicht nur der fetzige CD-Sound sowie die ebenso schnelle wie schöne Grafik (mit oder ohne 3D-Beschleunigung), sondern auch und gerade das originelle Spielprinzip: Selten war Ballern so taktisch wie in den 30 Levels dieser **Top-Action**! Flinke Reaktionen an Tastatur, Maus, Joystick oder Pad sind also nur die halbe Miete, wenn ein Dutzend verschiedener Aliens aus den Nestern schlüpft, um die Bevölkerung anzugreifen – der Pilot des titelgebenden V2000-Jägers muss auch Wissenschaftler in Fabriken schaffen, um von ihnen 24 Waffensysteme vom Flammenwerfer



Vom Mittelalter in den tropischen Regenwald: Keine der 30 3D-Welten ähnelt der anderen



Erst wenn alle Gegner beseitigt sind, ist das Alien-Nest verwundbar



Liegt der Levelausgang unter Wasser, muss das Schiff zum Tauchen mit Gewichten beschwert werden

Wichtige Tastaturkommandos

...sollen Ihnen den Einstieg in die 3D-Action erleichtern. Die vollständige Tastaturbelegung sowie die Funktionen für Maus, Stick oder Pad finden Sie im Handbuch auf CD Nr. 1.

Cursortasten: Schiff drehen
Leertaste: Schub
Shift rechts: Rückwärtsschub
TAB: zwischen Hover- und Flugmodus wechseln
Return oder A: Waffe abfeuern
Bild hoch, Bild runter: Waffe wechseln
M: Karte
C, D: Personen an/von Bord beamen

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 155 und 157 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.

über Wasserbomben bis hin zu Lenkraketen zu erhalten. Falls die Verluste unter den Zivilisten aber zu hoch werden, ist der Abschnitt ebenso verloren wie bei einer zu starken Infizierung der Landschaft mit einem sich gleichzeitig ausbreitenden Virus. Der weitere Weg wird zudem erst frei, wenn alle Gegner besiegt sind und ihr Nest vernichtet wurde. Sie allein entscheiden, was wann zu tun ist...
Entscheidungsfreiheit herrscht auch bei der Wegfindung, denn im Idealfall genügt die Befriedung von 19 der insgesamt 30 Grafikwelten. Doch für den schnellen Sieg müssen Geheimgänge und andere Überraschungen am Meeresgrund gefunden werden, was wiederum die Aufnahme von Ballast für Tauchgänge voraussetzt. Trotz 13 Extras wie Fadenkreuz oder Zusatzleben erfordert die komplexe Steuerung über Gas und Neigungswinkel außerdem viel Geschick. Kurz und sehr gut: Unser Weihnachtsgeschenk an Sie ist moderne PC-Action vom Feinsten, die man dank Multiplayer-Option auch in der Gruppe genießen kann.



Der Schutzschild ist nur eines von 13 Extras, dazu kommen 24 Waffensysteme für den V2000-Gleiter

V 2000

(Grolier Interactive/Ubi Soft)

Strategische 3D-Action mit „elitärem" Design von David Braben

Originalwertung	Ausgabe 11/98, 76 Prozent
Umfang	30 3D-Welten (Reihenfolge spielerdefiniert), 12 Gegnertypen, 24 Waffensysteme, 13 Extras
Präsentation	3D-Grafik in 320 x 200 oder 640 x 480 Bildpunkten, optionale Unterstützung aller Beschleunigerkarten via Direct3D, Softwaremodus, 8 Audiotracks direkt von CD
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Multiplayer	2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P120 mit 16 MB RAM und Windows 95/98
Handbuch, Installation & Cheats	deutsche Anleitung im PDF-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Installation via Autostart-Menü (100 MB Daten optional), Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2

Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies

Age of Wonders



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: Tutorial plus Szenario im Ein- oder Mehrspielermodus
BESONDERHEIT: läuft wahlweise als Vollbild oder im Win-Fenster
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4 mit DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 91 MB auf der HD

GTA 2

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Action-Raserei
UMFANG: Mission mit 5 Minuten Zeitlimit
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Glide oder Direct3D) erforderlich
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 mit DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 25 MB auf der HD

Pharao

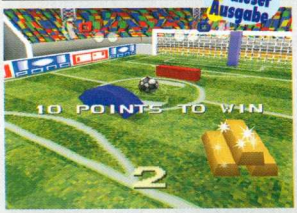
Test in dieser Ausgabe



GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: 3 voll spielbare Missionen
BESONDERHEIT: dritte Mission exklusiv für die Demo erstellt
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 ab DirectX 6.1 (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 105 MB auf der HD

Pong

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Geschicklichkeit
UMFANG: 2 Levels, zeitlich begrenzt
BESONDERHEIT: CD-ROM muss beim Spielen eingelegt sein
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 28 MB auf der HD

Die Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen



GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: Tutorial, Demo- und Multiplayer-Map
BESONDERHEIT: mit F1 bis F3 Bildschirmauflösung wählen
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 ab DirectX 5.0 (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 173 MB auf der HD

Trickstyle



GENRE: Sport
UMFANG: voll spielbare Strecke
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Glide oder Direct3D) erforderlich
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 34 MB auf der HD

Goodies

NEU **3D-Kartentreiber**
Treiber für Grafikkarten von Elsa, Matrox, nVidia und 3Dfx

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98

NEU **DirectX 7.0 deutsch**
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

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

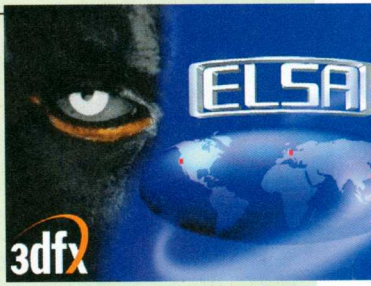
NEU **Netscape Communicator 4.7 deutsch**
Webbrowser für Win 95/98

Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen

UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.50e
MP3-Player für Win 95/98/NT

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

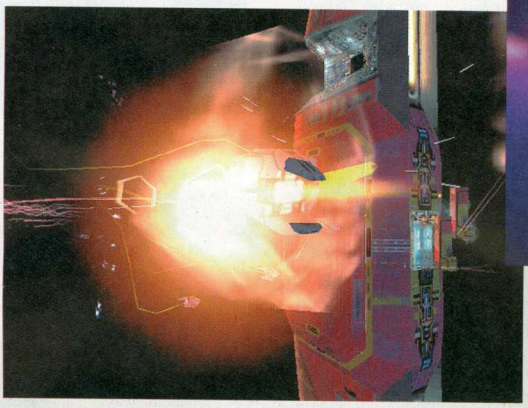


Passend zum Tuning-Special ab Seite 112 haben wir die aktuellsten Grafikkartentreiber von Elsa, Matrox, nVidia und 3Dfx für Sie auf der CD gesammelt

Top-Demo: HOMEWORLD

Sierra hat die Echtzeitstrategie revolutioniert: Homeworld bietet nicht nur feinste 3D-Optik, es nutzt den dreidimensionalen Raum auch tatsächlich aus! Attacken aus sechs Richtungen ergeben ganz neue taktische Möglichkeiten, von denen Sie sich anhand dieser umfangreichen Demo selbst überzeugen können – eine Endnote von 90 Prozent im Test (PCJ 11/99) gibts schließlich nicht umsonst…
Lassen Sie sich zunächst vom kompletten Tutorial die Steuerung Ihrer Raumflotte erklären. Weiter geht es mit den beiden ersten Missionen der Einspielerkampagne, die sich um den heimtückischen Angriff unbekannter Feinde drehen. Sogar den Multiplayermodus können Sie hier in gleich drei Szenarien kennenlernen, wenn auch nur gegen Computergegner. Bei Gefallen wartet Homeworld übrigens als eine von fünf Abo-Prämien auf Sie!





Mission 2: Unbekannte Jäger attackieren plötzlich Ihr Mutterschiff



Mission 1: Bauen Sie eine Flotte auf, Asteroiden liefern die benötigten Ressourcen



Dieses zu bergende Wrack ist den Aliens bereits zum Opfer gefallen

GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
UMFANG: Tutorial, 2 Solo-Missionen, 3 Mehrspielermaps gegen die CPU
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarten (OpenGL und Direct3D) werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4 mit DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 75 MB auf der HD

Lösungshilfen auf CD

Ein Klick auf den Button „Lösungen" im Jokermenü der CD Nr. 2 bringt Sie zu den **Komplettlösungen: Drakan, Darkstone und Soul Reaver**. Oder interessieren Sie sich mehr für die an gleicher Stelle lagernden **Cheats zu V2000**, der Vollversion dieser Ausgabe?
Sollten Sie keinen framefähigen Webbrowser besitzen, wie er für unsere komfortable HTML-Oberfläche erforderlich ist, haben wir für Sie die brandaktuelle deutsche Version 2.7 des Netscape Communicators mit auf die CD gepackt – installierbar über die Rubrik Goodies auf CD Nr. 2.



Special: War Birds

Jetzt können Sie die neueste Version des klassischen Online-Flugis von Interactive Magic 30 Tage lang kostenlos im Internet testen, die dazu benötigte Software finden Sie in der Rubrik „Specials" auf CD Nr. 2. Klicken Sie zunächst auf den WWW-Linkbutton, um sich unter der Adresse www.ien.de registrieren zu lassen – diese Übung ist kostenfrei, aber Pflicht. Danach können Sie die WW2-Flugsimulation von unserer CD-ROM aus installieren: Aus dem Unterordner iEN installieren Sie zuerst die Zugangssoftware für den Server (iEN Launch Zone), dann aus dem Verzeichnis "Warbirds" die Clientsoftware und abschließend aus dem Verzeichnis „Update" den Patch auf die aktuelle Version 2.73r4. Guten Flug!



Mit den neuen, alten War Birds 30 Tage kostenlos im Internet abheben

Special: Joker bei NBC Giga



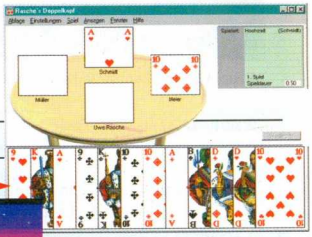
10 Jahre Joker Verlag – unter diesem Motto stand der jüngste Auftritt unseres Herausgebers Michael Labiner in der populären Computer-Show „NBC Giga". Für alle, die die Sendung vom 1. Oktober 1999 um 19 Uhr versäumt haben, hier mit freundlicher Genehmigung ein 18-minütiger MPEG-Mitschnitt.

Aktuelle Patches

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

Airline Tycoon First Class
Update der deutschen Fassung auf V 1.61
Civilization: Call to Power
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
Command & Conquer 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.13
Die Siedler 3
Update auf V 1.51 (Vorsicht: Alte Spielstände funktionieren nach der Installation des Patches nicht mehr! Einzige Ausnahme sind Savestände von Kampagnenkarten)
Driver
Update der US-Fassung
Grand Prix 500 ccm
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
Homeworld
Update der US-Fassung auf V 1.03
Links LS 99
Update der deutschen Fassung auf V 1.21
Mah Jongg
Update der deutschen Fassung auf V 1.03
Mechwarrior 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
Re-Volt
Crash-Fix für US-Fassung
System Shock 2
Multiplayer-Patch für alle Fassungen
Twisted Mind
Update der deutschen Fassung auf V 1.01
X – Beyond the Frontier
Update der deutschen Fassung auf V 1.9

Shareware von Lesern



Doppelkopf
Kartenspielumsetzung von Uwe Rasche

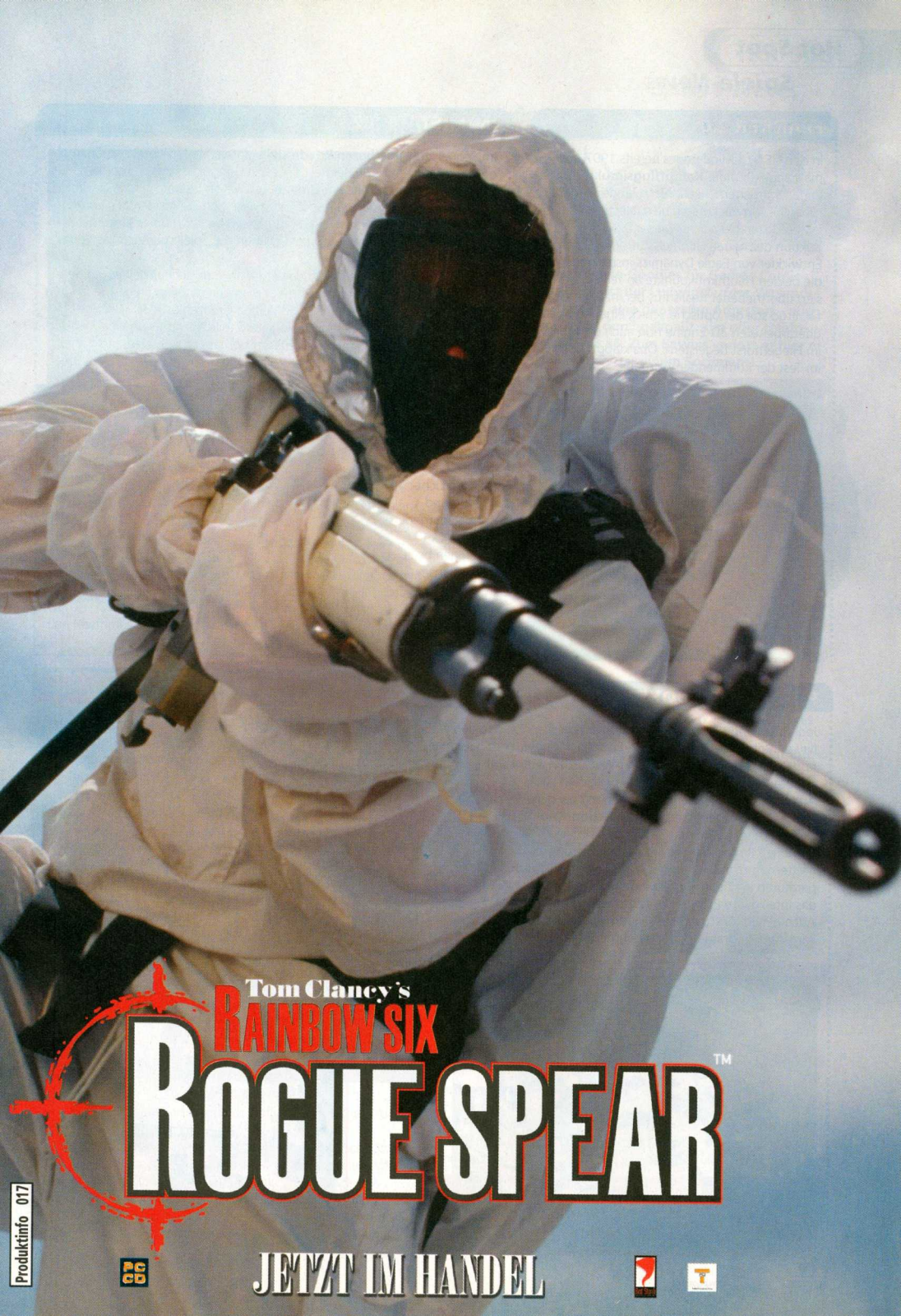


The Elk
Horizontal-Shooter von Antonio Barra

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



Produktinfo 017

FLANKER 2.0

In den USA ist Mindscapes bereits 1997 erstmals angekündigte **Kampfflugsimulation** seit Ende Oktober erhältlich, hierzulande hebt die russische Allzweckmaschine spätestens in der ersten Dezemberwoche wieder ab. Bei der Produktion des neuen Himmelsstürmers hatten die Entwickler von Eagle Dynamics insbesondere die beiden Hauptkritikpunkte an Teil eins im Visier: übertriebener Realismus bei mäßiger Grafik. Ergo soll der optische Schick einer komplett überarbeiteten 3D-Engine nun auch die Novizen im Fliegerhorst begeistern. Obs klappt, lesen Sie im Test der kommenden Ausgabe.



INTERSTATE '82

Im Sequel zum **spielbaren Roadmovie** „Interstate '76" brettern Champion, Taurus, Skeeter und der Rest der alten Gang bald wieder in dicken V8-Boliden durch das allseits umkämpfte Kalifornien bis hinein nach Nevada. Der Groove musste sechs virtuelle Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers freilich dem Punk weichen: Statt gewaltbereiter Hippies terrorisieren Punker und Waver in bewaffneten Schlitten das Spielerparadies Las Vegas nebst Umgebung.
Für einen friedlichen Kasinobetrieb wird man vom Cockpit seines Straßenkreuzers aus sorgen, gelegentlich zeigt man den mobilen Störenfrieden den Lauf der Knarre auch wieder als Fußgänger. Grenzenloses 3D-Gelände, realistische Fahrphysik, deftige Dialoge und tolle Missionen in einer packenden Handlung hatte ebenfalls bereits der Vorgänger zu bieten, nicht aber allgegenwärtige Musik im Stil von „Miami Vice" sowie überarbeitete Direct3D-Optik.
Und siehe da: Ungeachtet einiger Detailmängel konnten die blendenden Lichteffekte und formatsprengenden Explosionen bereits in unserem Vorabmuster voll überzeugen.



PIT DROIDS – BOXENDROIDEN

Jedi-Ritter und Kinogänger erinnern sich gewiss noch an den wieselflinken Roboter aus „Star Wars: Episode 1", den der tolpatschige Jar Jar Binks beim Schrotthändler Watto zum Amoklauf nötigte – noch vor Weihnachten bringt ihn Lucas Arts auf den PC. Freilich zusammen mit ganzen Hordes von Artgenossen in einer **Action-Knobelei** im altehrwürdigen Stil von „Lemmings". Wenn die Robbis mit Hinweispfeilen, Sprungbrettern und anderen in den Weg gelegten Apparaturen ins Ziel gelenkt werden, verspricht das intelligente Puzzles bei netter Präsentation. Auch ein Editor für eigene Hindernisparcours wird zum Programmumfang gehören.





Wussten Sie übrigens

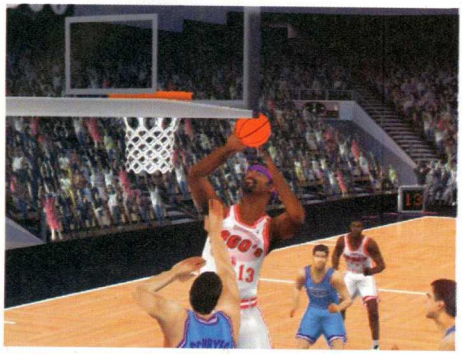
...dass Activision gemeinsam mit Marvel die Versoftungen der Comics **Blade** und **X-Men** vorbereitet? Die Spiele sollen im Anschluss an die Verfilmungen („X-Men" u. a. mit Patrick Stewart und Halle Berry, „Blade 2" wieder mit Wesley Snipes) ab Mitte 2000 erscheinen.

...dass THQ an **Evil Dead: Ashes 2 Ashes** arbeitet? Das Horrorabenteuer wird von Heavy Iron, dem Team hinter dem Playstation-Kracher „Parasite Eve", als Fortsetzung des Kino-Klamauks „Armee der Finsternis" angelegt.

...dass Psygnosis im Mai 2000 mit **Rollcage Stage 2** einen neuen Geschwindigkeitsrekord für Arcaderacer aufstellen will? Die 16 rasanten Spielmodi in pfeilschneller 3D-Grafik sollen auch Multiplayern den Atem rauben.

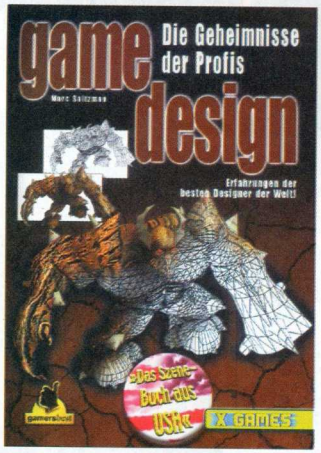


NBA LIVE 2000



Ende Oktober und somit leider erst kurz nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe soll das aktuelle Update der **Basketball-Referenz** aus dem Hause EA Sports auf dem PC-Court auflaufen – mit Unterstützung von etwa 60 All-Stars der Jahre 1950 bis heute. Top-Scorer mit zugkräftigen Namen wie Wilt Chamberlain oder Michael Jordan lassen sich dann mittels Szenario-Editor in nachgestellte Situationen der Basketball-Historie einbinden. Und für Musik-Fans mögen allein schon die Audiotracks des Games kaufentscheidend sein: Unter anderem werden George Clinton, Run DMC und Naughty by Nature den Rhythmus am Monitor vorgeben.

GAMEDESIGN



...heißt ein **neues Buch aus dem Markt & Technik Verlag**. Auf rund 430 Seiten beleuchtet Marc Saltzman hier die Spieleszene von A bis Z. Besonders interessant ist das immer dann, wenn sich Stars der Branche wie Peter Molyneux, David Perry, Shigeru Myamoto oder Sid Meier zu heißen Themen wie Karriere, Gamedesign, Betatest, Pressearbeit, Vertriebsstrategien oder dem Einfluss des Internets zu Wort melden.

Schade bloß, dass der amerikanische Autor die deutsche Szene zwangsläufig nur am Rande streift. Mit wenig eleganten Verfremdungen indizierter Titel (aus „Quake" wird Qrste, aus „Sin" wird Srv) muss man hierzulande ebenfalls leben, doch ansonsten ist der Schmöker seinen relativ stolzen Preis von 39,95 DM ohne Begleit-CD zumindest für echte Fans schon wert.

Durchgeknallte Fanartikel zu gewinnen

Wenn es um neue Lifestyle-Goodies für Game-, Comic- und Movie-Freaks geht, ist der Ludwigsburger Versandhändler „Durchgeknallt" eine der ersten Adressen – auch im Internet unter www.durchgeknallt.com oder telefonisch unter 01805/43 83 86. Zum Beweis verlost er hier einige Import-Schmankerl aus seinem Sortiment!

HAUPTGEWINN



Eine Sammlung **Movie Maniacs**, bestehend aus den hochwertig gearbeiteten Figuren Eric Draven („The Crow"), Norman Bates („Psycho"), Ghostface, Pumpkinhead, Chuckie & Braut sowie Michael Myers. Dazu ein überlebensgroßer **Flat Eric** aus Plüsch als idealer Gag für den Beifahrersitz. Für das Sofa gibts die kleinere Variante oben drauf.

2. PREIS



Ein komplettes Figurensortiment aus dem Universum von **Resident Evil**: vier Sets zu zwei Figuren, jede etwa 13 bis 18 Zentimeter hoch, beweglich und toll gearbeitet. Dazu **Flat Eric** in der kleineren Plüschversion.

3. UND 4. PREIS



Je ein **Southpark-Kenny** mit abnehmbarem Kopf, dazu ein witziger **Bart Simpson-Rucksack**

5. BIS 15. PREIS

Je zwei **Schlüsselanhänger**: Bart Simpson auf dem Skateboard sowie ein Alien im Reagenzglas

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

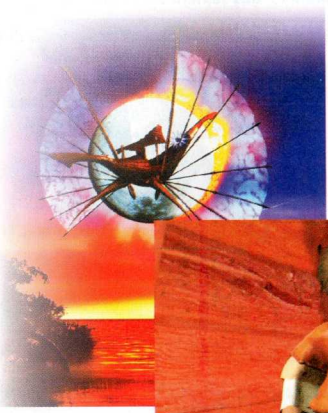
Senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 10. Dezember 1999 (Einsendeschluss laut Poststempel) an nachstehende Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; auch die Mitarbeiter des Joker-Verlags und von Durchgeknallt Merchandising dürfen nicht mitmachen – Ihnen wünschen wir dagegen viel Glück!

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

ATLANTIS 2

Rein optisch gilt der Vorgänger aus dem Sommer 1997 nach wie vor als **Grafikabenteuer** der Extraklasse, doch für die im Kern manchmal faulen Rätselnüsse musste Cryo Kritik einstecken. Damit das Sequel rundum überzeugt, nehmen sich die Franzosen noch bis Ende November den Schwierigkeitsgrad zur Brust, bauen ansonsten aber auf bekannte Qualitäten: Die typische Rundumsicht fanden wir in unserem Vorabmuster ebenso wie jede Menge Movies und das abgehobene, fast schon esoterische Atlantis-Ambiente wieder.

Die Handlung des vier CD-Römer starken Programms orientiert sich nur mehr lose an der Sage um den untergegangenen Kontinent und stellt die Abenteuer eines Tibetaners in den Mittelpunkt. Held Ten bereist unter anderem China, Irland und Yucatan, um eine mysteriöse Bedrohung seines Volkes abzuwenden. Dabei stößt er auf rund 60 weitere Charaktere sowie gut 20 Puzzles, deren Lösungen wie gehabt teils auch etwas Geschick und Timing vom Spieler verlangen.

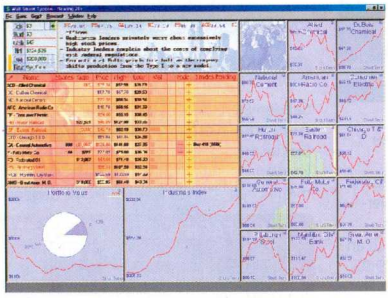




WALL STREET TYCOON

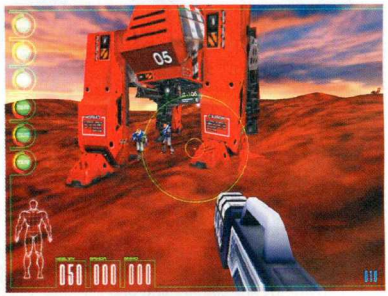
Geld regiert die Welt und die Wall Street ist der Regierungssitz: Die **Börsensimulation** des jungen Labels Lumis Studios will authentisches Money-Making über 80 Spieljahre hinweg auf den Monitor bringen. Schöngeister werden sich dabei wohl an der kargen Windows-Optik stören, doch knallharte PC-Broker dürften sich ohnehin mehr für das gute Dutzend pseudo-historischer NASDAQ- und NYSE-Szenarien interessieren, wo zeitgenössische Nachrichten den Aktienverlauf beeinflussen. Ja, sogar ein zufällig ausgewählter Börsentag des Jahres 1998 wird sich akkurat nachstellen lassen.

Bleibt die Frage, inwieweit die lokalisierte Fassung auf deutschem Parkett mehr als nur die DAX-Werte berücksichtigt. Doch bei Redaktionsschluss war der Hersteller noch um eine passende Antwort verlegen.



ROCK

Mitte letzten Jahres begeisterte das Singletrac-Team mit „Outwars" seinen Vertriebspartner Microsoft und unsere Tester gleichermaßen (immerhin 79 Prozentpunkte gab es in PCJ 6/98), doch sonst nahm kaum jemand Notiz vom stark unterschätzten **Egoshooter**. Das soll nach der Jahrtausendwende anders werden: Im Rahmen eines futuristischen Szenarios stellt die Fortsetzung den Spieler zunächst vor die Wahl, ob er als Fußsoldat, Mechkommandant oder Scharfschütze das Böse bekämpfen will. Die Entwickler versprechen zehn anspruchsvolle Missionen zum Mitdenken, eine packende Story sowie Top-Optik.



Wussten Sie übrigens

...dass Sierra Deutschland noch erfahrene Gamer und Hardwareschrauber als **Mitarbeiter für die Hotline** sucht? Bei Interesse melden Sie sich telefonisch unter 06103/99 400 bei Herrn Mitulla

...dass ein abtrünniger Teil des ehemaligen „Fallout"-Teams jetzt eigenständig als **Troika** firmiert? Für kommenden Sommer plant man das komplexe Rollenspiel **Arcanum**: ein Szenario aus dem späten 18. Jahrhundert, angereichert mit Magie und einem Mix aus Echtzeit- und Rundenkämpfen.

...dass id-Software mit den Arbeiten am neuen Egoshooter **Quake 3 Arena** weitgehend durch ist? Jetzt werden die Multiplayer-Arenen nur noch entwanzt, ein Veröffentlichungstermin vor Weihnachten scheint sicher.



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



Ursprünglich bloß für die Playstation geplant, setzt New World Computing das erste **3D-Actionabenteuer** aus dem M&M-Universum jetzt doch für den PC um. Ab dem Frühjahr 2000 wird Held Drake mit Unterstützung des Spielers im Kampf gegen das Heer der Verdammten zu mächtig magischen Waffen greifen – um sich während seiner Reise durch fünf Welten weiterzuentwickeln. Das nicht linear angelegte Gameplay will dabei viel Raum für eigene Lösungen der Quests lassen. Man darf also gespannt sein.

MOTOCROSS MADNESS 2

Die „Verrückten" von Microsoft melden sich wieder zu Wort: Noch im Frühjahr 2000 soll die Fortsetzung des erfolgreichen **Motocross-Rennens** von 1998 an den Start rollen. Eine völlig neue Grafik- sowie eine aufgebohrte Spielengine füllen die viermal größeren Außenlandschaften dann mit dichter Vegetation und sonstigen Hindernissen. Speziell im neuen „Enduro"-Modus soll sich dies niederschlagen: Hier suchen sich sämtliche Teilnehmer ihren eigenen Weg zum Ziel, was vor allem für Netzwerkduelle viel Spaß verspricht.



GOTHIC

Seit einigen Wochen machen der Bochumer Entwickler Piranha Bytes und der in der Comicszene verwurzelte Publisher Egmont („Asterix") gemeinsame Sache. Folgerichtig erscheinen nächsten März **Actionrollenspiel und Fantasy-Comic** zum Thema Gothic im Abstand von etwa zwei Wochen. Die 48 kolorierten Seiten sind den Abenteuern des jungen Herumtreibers Milten Plescott gewidmet, der mit seinen drei Kumpanen Gorn, Raoul und Lester gegen den heimtückischen Erzbaron Brabak antritt. Die Story stammt von Thorsten Felde, für den düsteren Stil zeichnet Henrik Fetz verantwortlich – hier ein erster Entwurf.

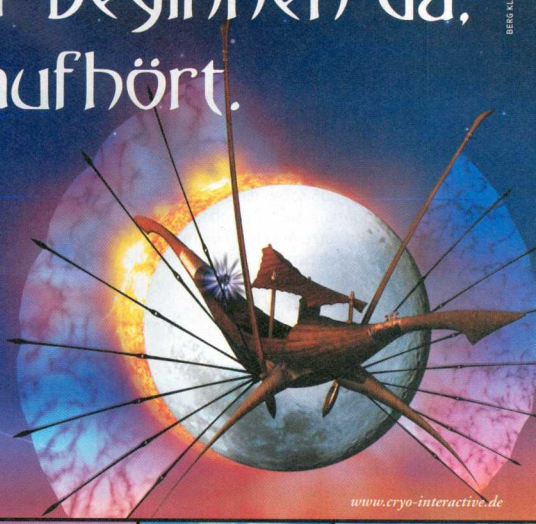


Wahre Abenteuer beginnen da, wo unsere Welt aufhört.

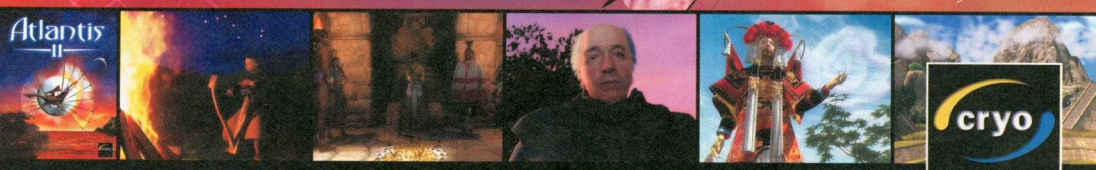
BERG KLEMM PFUHL

Atlantis II

Der zweite Teil der Legende, die Sie von Anfang an in die mystische Welt voller Rätsel und Abenteuer holt. Kämpfen Sie gegen die ewige Dunkelheit, retten Sie Ihr Volk vor dem Untergang. Und vor allem: Kommen Sie wieder zurück.



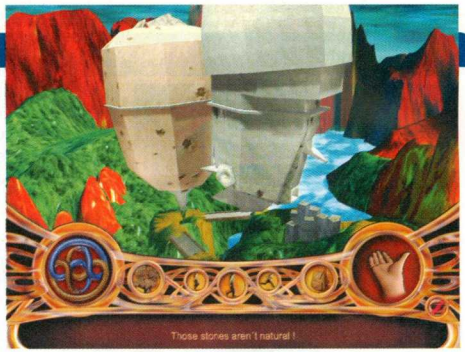
www.cryo-interactive.de



cryo INTERACTIVE

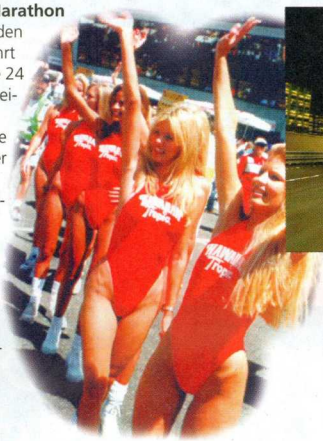
Produktinfo 042

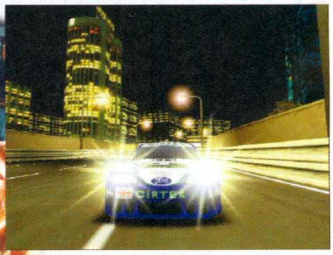
THE REAL NEVERENDING STORY



Eine wahrhaft unendliche Geschichte strebt langsam ihrem Höhepunkt zu: Beim zweiten „Oktoberfest-Workshop" in ihren Münchener Büroräumen gaben die Discreet Monsters kürzlich Ostern 2000 als angepeilten Veröffentlichungstermin für ihr **3D-Actionadventure nach Michael Endes Roman** bekannt. Die Neuerungen gegenüber der in Ausgabe 12/98 als Preview vorgestellten Version beschränkten sich zwar auf einige schicke Rendersequenzen, doch förderte der vormittägliche Workshop wieder allerhand teils recht kuriose Vorschläge der internationalen Fachpresse zutage. Der (Un-)Sinn dieser Anregungen wurde zum Ausklang standesgemäß im Bierzelt diskutiert – ein Prosit auf süffiges Gameplay!

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS





Nach monatelanger Verzögerung soll der **PS-Marathon** bei Infogrames Ende November tatsächlich an den Start gehen. Wir haben mal eine erste Probefahrt unternommen: Man kann hier wahrhaftig volle 24 Stunden hinter dem Steuer verbringen; eine Speicherfunktion ermöglicht aber auch Unterbrechungen. Es gibt freilich zudem eine praktikable Zeitrafferfunktion, die ein Rennen auf die Dauer von 12 Minuten bis zwei Stunden verkürzt.
Bei den Nachtfahrten sind uns glühende Bremsscheiben sowie generell sehr hübsche Lichteffekte aufgefallen, doch der folgende Sonnenaufgang brachte auch etwas detailarm ausgeführte Gebäude und Fahrzeuge an den Tag. Boxenstopps und der simple Karrieremodus haben bei unserem Vorabmuster bereits funktioniert, am noch zu gefühllosen Handling wollen die Entwickler aber weiter feilen – über die (Miss-)Erfolge dieser Bemühungen informieren wir Sie im Testteil der nächsten Ausgabe.

SWAT 3

Noch kurz vor dem Jahrtausendwechsel will Sierra für das Sequel zu „Police Quest: Swat 2" risikobereite Söldner(innen) anwerben. Als Leiter einer fünfköpfigen Eingreiftruppe des Jahres 2005 sollen die Spieler dann über 16 Missionen hinweg Geiseln befreien, Flugzeugentführer ausschalten oder Amokläufer überwältigen.
Schon eine kurze Anspielphase machte uns Appetit auf mehr: 150 verschiedene Polygoncharaktere beleben hier 3D-Szenarien, die sich wahlweise aus der Ego-Sicht des Teamleaders oder über eine Außenkamera betrachten lassen. Auch wegen des hohen Grades an Realismus (z. B. hinterlassen Kugeln nicht nur Einschusslöcher, sondern durchdringen auch Türen und dünne Wände) lässt die **Combat-Simulation** ihren isometrischen Vorgänger weit hinter sich.



Wussten Sie übrigens



…dass bei Accolades Arcaderacer **Test Drive Cycles** ab dem kommenden Februar 30 Motorräder aller Klassen auf zwölf Tracks von Amsterdam über Bali bis Washington starten?

…dass in der deutschen Version des Rollenspiels **Might and Magic 7** die Musik fehlt? Wer nicht darauf verzichten will, schickt die zweite CD an Ubi Soft und erhält umgehend eine korrigierte Fassung.

…dass Blue Byte und Bestsellerautor Stephen King gemeinsam an **F13** arbeiten? Vor Mitte nächsten Jahres ist aber kaum mit der kuriosen Mischung aus Minigames, interaktivem Roman und einer Sammlung von Bildschirmschonern zu rechnen.

Große Renner...

... kleine Preise!

Best of Smile & Buy

Heute ist ein guter Tag zum...

... Panzerfahren!



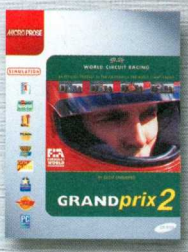
Die ultimative Kampfpanzer-Simulation!

... Kämpfen!



Alien-Jagd mit viel Action und Köpfchen!

... Rasen!



Das bislang beste Formel-Eins-Spiel!

... Karrieremachen!



Die interaktive Zeitreise: Drehen Sie am Glücksrad!

... Angreifen!



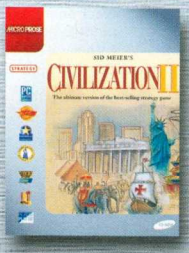
Das erste taktische Mechwarrior-Spiel!

... Torpedieren!



Die modernste Art Schiffe zu versenken!

... Aufbauen!



Eines der großartigsten Spiele aller Zeiten!

... Erobern!



Die Umsetzung des genialen Brettspiels!

... Duellieren!



Ein völlig durchgeknallter Partyspaß!

© 1999 HASBRO Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld, Deutschland. Smile & Buy ist ein eingetragenes Warenzeichen von HASBRO Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten. www.hide.de

Produktinfo 032

HASBRO Interactive

MICRO PROSE

TEAM 17

ATARI

Besuchen Sie unsere Website:

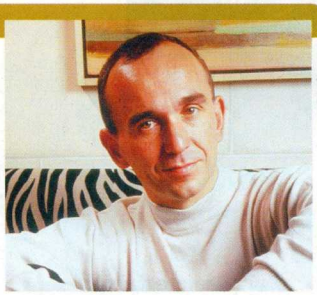
www.hide.de

ACTIVISION & LÖWENKOPF

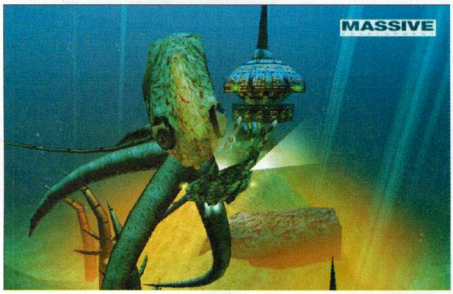
Peter Molyneux trennt sich von seinen langjährigen Wegbegleitern bei Electronic Arts und arbeitet bei zwei neuen Produkten mit Activision zusammen: **Wishworld** sowie ein vorläufig noch unbenanntes Game. Die Entwicklung überlässt das Unternehmen des ehemaligen Bullfrog-Chefs dabei zwei sogenannten „Satelliten" – den unabhängigen Developern Big Blue Box und Intrepid, die Lionhead bei Software-Ressourcing und Marketing unterstützen wird.

„Wir fördern Talente bei der Entwicklung der nächsten Generation der Computerspiele!"

Lionhead-Chef Peter Molyneux zu seiner Firmenstrategie



RAVENSBURGER TAUCHT UNTER



Das Sequel zu „Schleichfahrt" läuft im Herbst 2000 bei Ravensburger vom Stapel: Aqua

Mehr und mehr setzt Brettspiel-Gigant Ravensburger auf Computergames aus Deutschland. Aktuell liefert man gemeinsam mit dem Mülheimer Funatics-Team das Rundenstrategical „Catan" aus; eine Kooperation mit Massive aus Mannheim wurde ebenfalls soeben bekannt gegeben. Die einst bei Blue Byte für die Top-Simulation „Schleichfahrt" (PCJ 11/96, 87%, Hit) zuständige und inzwischen selbstständige Truppe wird das U-Boot-Sequel **Aqua** mit viel Action und schicker 3D-Grafik über Ravensburger vermarkten, wo für den Mai kommenden Jahres zudem ein Entwicklertreff geplant ist.

SIERRA LÄSST FEDERN

Nach dem Aufkauf durch den französischen Mischkonzern Havas wird Sierra seit Mitte September reorganisiert. Prominentestes Opfer ist ein vor 15 Jahren gegründetes und 1989 erworbenes Label: **Dynamix wird dichtgemacht!** In der Produktion befindliche Titel wie der Flugi „Desert Fighters", das Fantasy-Strategical „Orcs", die aufwendige Space-Sim „Babylon 5" und die gesamte „Pro Pilot"-Reihe sind damit eingestellt. Vergleichsweise glimpflich traf es die Entwickler des Online-Rollis „Middle Earth": Während rund 100 Kollegen die Kündigung auf dem Schreibtisch vorfanden, wurden sie mit einem kompletten Neudesign beauftragt.



Opfer der Umstrukturierung: Die mit den Stars der TV-Serie besetzte Spacesim „Babylon 5" erscheint nicht

MESSEN & TERMINE

Online Games Conference
Workshops und Fachkongresse für Online-Entwickler
3. und 4. November 1999 im Hatton-Hotel London
Info: www.smiconferences.co.uk

Home Electronics World
Publikumsmesse für Computer und alles Digitale
12. bis 14. November 1999 in Köln
Info: www.homeelectronicsworld.de
Tel.: 0234/94 68 80

2000 International CES
Fachmesse für moderne Unterhaltungsmedien
6. bis 9. Januar 2000 in Las Vegas/USA
Info: www.cesweb.org

Game Developers Conference
Fachkongress für Spieleentwickler
9. bis 13. März 2000 in San José/USA
Info: www.gdconf.com

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

Internet World
Kongress und Fachmesse zu Internet-Themen
23. bis 25. Mai 2000 in Berlin
Info: www.internet-world.de
Tel.: 089/7 41 17 313

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

Interactive Games Expo (IGEX)
Fach- und Publikumsmesse für die Spieleszene
23. bis 27. August 2000 am Messegelände Düsseldorf
Info: www.igex.de
Tel.: 0211/45 60 01

Cebit Home
Publikumsmesse für Games, Internet und mehr
30. August bis 3. September 2000 in Leipzig
Info: www.messe.de
Tel.: 0511/89 0

European Computer Trade Show (ECTS)
Fachmesse der Spielebranche
3. bis 5. September 2000 in London
Info: www.ects.com

die Völker Mission Pack

Drei Völker auf dem Weg zu neuen Ufern!

Erleben Sie drei neue und spannende Kampagnen mit durchgehender Story. Entdecken Sie Küsten und Inseln. Bauen Sie nun Häfen und Werften, auf dass Ihre Schiffe die Weltmeere beherrschen. Nutzen Sie die strategischen Vorteile von Hafenstädten, aber seien Sie gewappnet gegen überraschende Angriffe von feindlichen Flotten. Und erliegen Sie nicht dem süßen Nichtstun unter Palmen!

www.dievoelker.com

Benötigt Originalversion von "Die Völker"

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

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

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

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

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

Produktinfo 031










Der September sollte ein Fest für Diaboliker werden, tausende Fans auf der ganzen Welt wollten Teil zwei des famosen Actionrollis im Battle.net auf Bugs und Gameplay testen – doch die Betas kamen nicht. Steckt der Teufel im Detail? Hatte Blizzard etwa die Probleme mit Cheatern im Netz doch nicht wie angekündigt in den Griff bekommen? Wir fragten **Entwicklungschef Bill Roper**, warum man das Sperrfeuer der öffentlichen Kritik scheute.

?: Der geplante Releasetermin für Diablo 2 wurde mal wieder verschoben, gibt es schon ein neues Erscheinungsdatum?
BR: *Der Releasetermin wurde nicht verschoben, lediglich die Betatestphase. Wir sind sicher, dass Diablo 2 noch in diesem Jahr erscheinen wird, vielleicht schon Mitte November.*

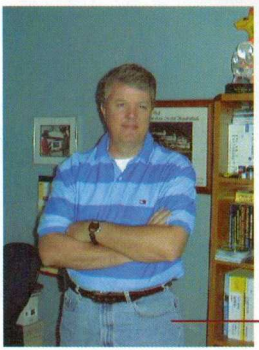
?: Wurde der Betatest nur verschoben oder ganz aufgehoben? Denn welchen Sinn hat der Betatest von einem bereits veröffentlichten Produkt?
BR: *Ein Betatest macht immer dann Sinn, wenn alle Spielkomponenten so weit ausgereift sind, dass man sich auf das Ausmerzen von Bugs und die Perfektionierung des Gameplays konzentrieren kann. So weit sind wir leider nicht – und ein Betatest mit einem unausgereiften Produkt ist nicht nur sinnlos, sondern auch kontraproduktiv! Wir brauchen ja alle Kräfte, um trotz unserer Qualitätsansprüche noch in diesem Jahr ein perfektes Spiel ausliefern zu können.*

?: Perfektion erwarten viele Diablo-Fans nun auch und gerade bezüglich der Cheater. Beim Vorgänger haben die Mogler Otto Normalspieler auf den Battle.net-Servern ja einiges an Spaß und Nerven gekostet...
BR: *Niemand kann garantieren, dass Derartiges nie mehr vor-*

Von ultimativen Wartezeiten und diabolischen Verzögerungen

Pünktlichkeit ist die Höflichkeit der Könige, doch die Monarchie ist abgeschafft: „C&C 3" ließ über ein Jahr auf sich warten, mit zwei weiteren Royals der Spielszene sieht es kaum besser aus – wir fragten bei Hofe nach, ob das gemeine Volk noch dieses Jahr mit einer Audienz rechnen darf.





Der endgültig letzte Teil der Kultserie ist umstritten wie kaum ein Rollenspiel zuvor: Reizthemen wie „Einzelheld oder Party" und „Rolli oder Lara-Action" spalteten die Fangemeinde. All dies liegt bereits ein gutes Jahr zurück, derzeit wird um den Veröffentlichungstermin diskutiert. Weil Chefabenteurer Richard Garriott alias Lord British im Urlaub weilte, stand uns **Origin-Producer David Swofford** Rede und Antwort.

?: Auf der E3 im Mai verkündete Richard, dass Ultima 9 kurz vor dem Betatest stünde und womöglich noch vor September veröffentlicht werden solle. Ja, wo bleibt das Teil denn nun?
DS: *Vielleicht hat er sich nicht klar ausgedrückt? Ascension war von vornherein für einen Herbst-Release vorgesehen und das ist es noch immer – nur wird es eben ein sehr, sehr später Spätherbst...*

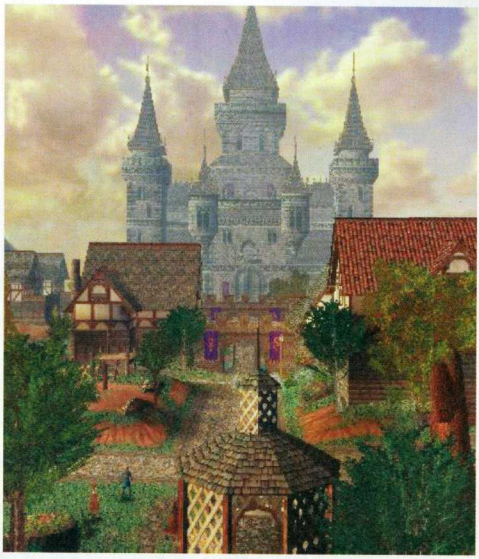
?: Nun ist es aber scheinbar so, dass Gamedesign und Engine schon sehr lange stehen. Wurde im letzten Halbjahr noch Entscheidendes geändert, etwa auf Anregung der Fans?
DS: *Nein, die jetzige Version entspricht weitestgehend der auf der E3 vorgeführten. Schließlich war das Feedback damals ja geradezu überwältigend positiv. Allerdings sind mittlerweile alle Features implementiert und wir stehen definitiv kurz vor der Fertigstellung.*

?: Wann dürfen wir also mit einer Testversion rechnen?
DS: *Nun, Ultima-Spiele werden traditionell erst in letzter Minute vollendet, Ascension macht da keine Ausnahme. Ich persönlich halte nicht viel davon, unfertige Produkte an die Presse zu schicken, deshalb erwarte ich auch keine Testversion vor der endgültigen Gold Master. (mz/mt)*

kommt. Aber wie versprochen haben wir große Anstrengungen auf diesen Punkt verwandt und ein weitgehend sicheres Modell entwickelt. Alle Spielerdaten werden auf unserem Server liegen und nicht so leicht gehackt werden können.







Joysoft
WELT DER COMPUTERSPIELE

JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/
94 86 10 50

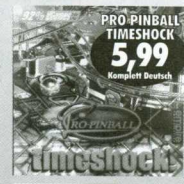
www.joysoft.de

SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Fax: 0221/94 86 12 22
Email: joysoft@joysoft.de

JEDE WOCHE NEUE SUPERPREISE
Wöchentliche Angebote & Termine, Neuigkeiten & Infos per FAX & VOICE-BOX
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std) VOICE-BOX: 0221/94 86 10 31 (24 Std)
Unter den angegebenen Rufnummern führen Sie ganz normale Telefonate zu Ihren gewohnten Telefon- und Faxtarifen



















PC CDROM	DM				
Age of Empires 2 KD	89,90	Gabriel Knight 3 KD	79,90	Panzer Elite KD	79,90
Age o. Emp.2+PC Dashb.	145,00	Gorky 17 KD	79,90	Pharao KD	84,90
Autobahn Raser 2 KD	69,90	GTA 2 KD	79,90	Quake 3 KE	89,90
Bundesliga Manag.2000 KD	79,90	Homeworld KD	79,90	Rayman 2 KD	79,90
Catan die 1. Insel KD	79,90	Indiana Jones 5 KD	79,90	Shadow Company KD	79,90
Delta Force 2 DA	79,90	Kicker Fußball Manager KD	79,90	Theme Park World KD	84,90
Earth 2150 KD	79,90	Le Mans 24 Std. KD	79,90	Tomb Raider 4 KD oder KE	99,90
FIFA Soccer 2000 KD	84,90	MS Flight 2000 KD	109,90	Ultima 9 KD oder KE	79,90
Freespace 2 KD	77,00	Nocturne KD	79,90	KD: Komplett Deutsch, DA: dt. Anleitung	
		Omikron KD	79,90	KE: Komplett Englisch, Importe auf Anfrage	

Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Alle Preise in DM. Angebote nur solange der Vorrat reicht.

10 MARK FÜR JEDEN
Neukunden, den Sie für uns gewinnen

Gute Freunde sind uns was wert! Teilen Sie Ihr Wissen über die JOYSOFT-Vorzüge mit den Leuten, die Sie mögen. Machen Sie Ihre Freunde, Bekannten und Verwandten mit dem riesigen JOYSOFT-Programm vertraut. Für einen neuen JOYSOFT-Kunden, den Sie für uns gewinnen, bedanken wir uns bei Ihnen mit einer Gutschrift im Wert von 10,- DM auf Ihrem Kundenkonto.
Faire Bedingung: Der von Ihnen empfohlene Neukunde lebt nicht mit Ihnen im selben Haushalt und wird wirklich ein neuer JOYSOFT-Kunde, indem er mit seiner ersten Bestellung im Mindestwert von 50,- DM Ware kauft. Hier ist Platz für Ihre Adresse und für die Ihres ersten Neukunden. Also, "make Friends", Coupon ausfüllen, ausschneiden, einfach ins Kuvert stecken und ab geht die Post an:. JOYSOFT GmbH, Aachener Str. 1004, 50858 Köln oder per Fax: 0221/94 86 12 22.

○ Ich habe einen Neukunden geworben, schreiben Sie mir 10,- DM auf meinem Kundenkonto gut.

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Meine Bestellung: Titel DM

Ich zahle per
○Nachname-Post: 11,90 DM/○Vorkasse-Post (Scheck): 6,90 DM
○Nachname-UPS: 16,90 DM/○Vorkasse-UPS (Scheck): 6,90 DM
○ wie immer Ich wünsche Teillieferung ○ja/○nein
Ab einem Rechnungswert von 200,-: KEINE Versandkosten

○ Ich bin Neukunde und erhalte zu meiner Bestellung den neuesten JOYSOFT-Katalog

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Meine Bestellung: Titel DM

Ich zahle per (Bei Erstbestellern versenden wir nur per Nachname)
○Nachname-Post: 11,90 DM/○Nachname-UPS: 16,90 DM/
○ wie immer Ich wünsche Teillieferung ○ja/○nein
Ab einem Rechnungswert von 200,-: KEINE Versandkosten

IM JAHRE 1982 HAT

EIN ARCADE GAME

DIE MASSEN

BEGEISTERT; UND DER

SINISTAR WURDE

ZUR KULTFIGUR.

NUN IST ER ZURÜCK!

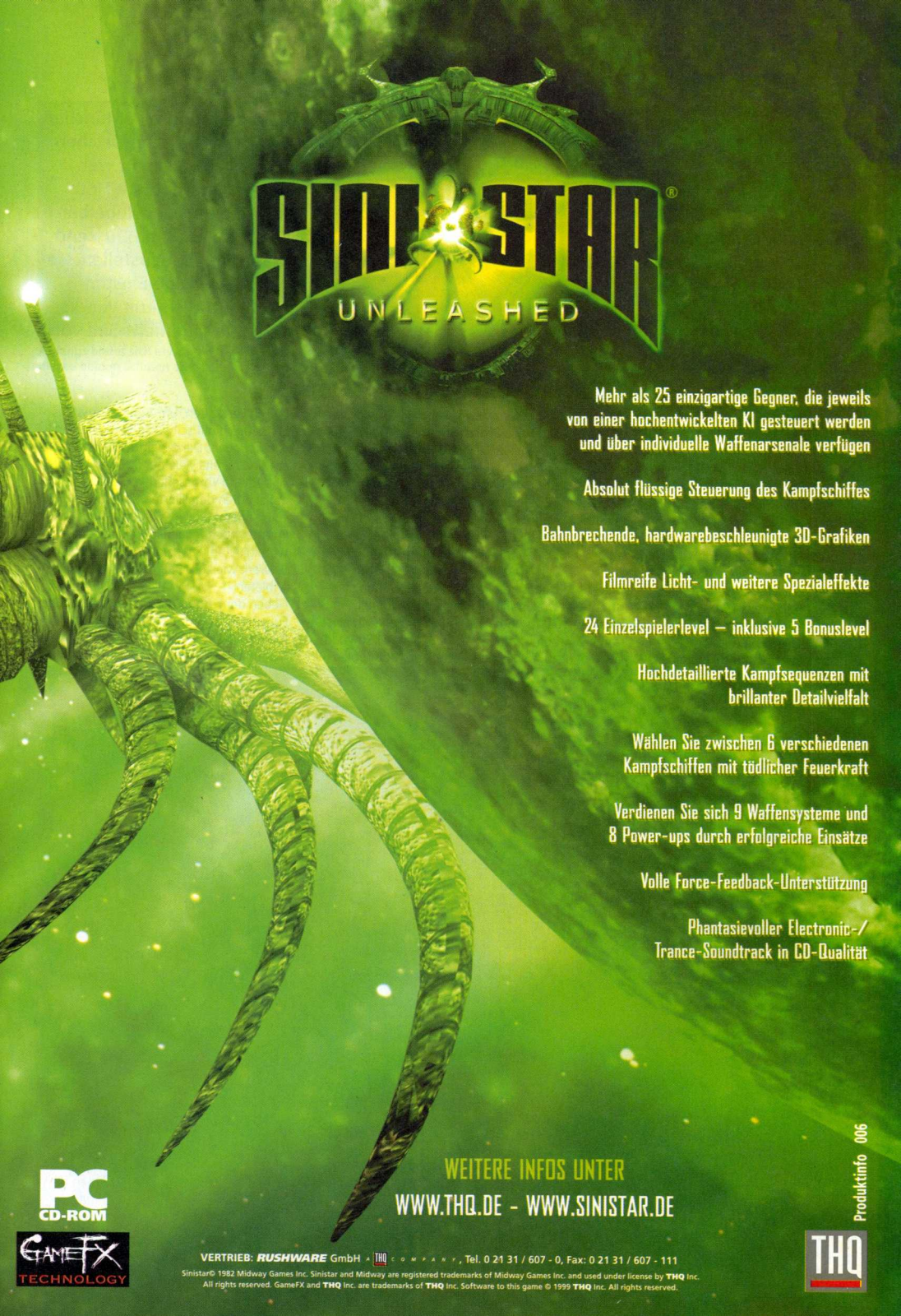
ER LEBT!







SINISTAR®: UNLEASHED schickt Sie in ein feindliches Universum voller Gefahren. Dort sind extrem bösartige Aliens dabei, die ultimative biomechanische Waffe zu erschaffen: den Sinistar. Sollte ihnen dies gelingen, droht das uns bekannte Universum mit all seinen Lebensformen unterzugehen! Also müssen Sie diese gefährlichen Kreaturen aufhalten, bevor sie zu ihrem unheilvollen Kreuzzug aufbrechen. Doch die Zeit ist knapp...


SINISTAR®
UNLEASHED
Mehr als 25 einzigartige Gegner, die jeweils von einer hochentwickelten KI gesteuert werden und über individuelle Waffenarsenale verfügen
Absolut flüssige Steuerung des Kampfschiffes
Bahnbrechende, hardwarebeschleunigte 3D-Grafiken
Filmreife Licht- und weitere Spezialeffekte
24 Einzelspielerlevel – inklusive 5 Bonuslevel
Hochdetaillierte Kampfsequenzen mit brillanter Detailvielfalt
Wählen Sie zwischen 6 verschiedenen Kampfschiffen mit tödlicher Feuerkraft
Verdienen Sie sich 9 Waffensysteme und 8 Power-ups durch erfolgreiche Einsätze
Volle Force-Feedback-Unterstützung
Phantasievoller Electronic-/ Trance-Soundtrack in CD-Qualität
WEITERE INFOS UNTER
WWW.THQ.DE - WWW.SINISTAR.DE
PC CD-ROM
GAMEFX TECHNOLOGY
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
Sinistar© 1982 Midway Games Inc. Sinistar and Midway are registered trademarks of Midway Games Inc. and used under license by THQ Inc. All rights reserved. GameFX and THQ Inc. are trademarks of THQ Inc. Software to this game © 1999 THQ Inc. All rights reserved.
Produktinfo 006
THQ

Der Verkehrs Gigant



Im Jokermobil von München ins österreichische Örtchen Ebensee, das macht vier schwer überholbare Holztransporter, acht Nebelbänke sowie rund ein Dutzend Staus wegen Baustellen. Genau die richtige Einstimmung auf die neue Verkehrsmanagement-Sim von Jowood!

Unsere „Verkehrsinfos" erhielten wir vor Ort von Managing Director Hans Schilcher, die Lage hat sich allerdings noch nicht stabilisiert. So müssen sich die Designer bis zum neu angesetzten Veröffentlichungstermin im Februar 2000 etwa noch für das endgültige Interface des Programms entscheiden – derzeit befinden sich drei Modelle in der engeren Wahl. Auf alle Fälle wird es zwei Spielmodi geben: Entweder versucht man, als Unternehmer Gewinne zu erzielen, oder strebt als Verkehrsbeauftragter die Wiederwahl an. Die je zehn Missionen der insgesamt drei Kampagnen sollen dabei auch als Endlosszenarien spielbar sein. Und zwar laut Hans Schilcher „bis der Tod User und PC scheidet". Schließlich hatten sich viele Kunden darüber beklagt, dass „Der Industriegigant" nach 100 Spieljahren unwiderruflich am Ende war.

Auf dem Screen präsentierte man uns eine bereits fix und fertige Stadt in der kleinsten Kartengröße von 128 x 128 Feldern. Das Maximum wird bei 512 x 512 Quadraten liegen, wobei von den dann immerhin rund 80.000 Einwohnern und 7000 Autos etwa ein Zehntel auch zu sehen ist. In den Kampagnen will Jowood auf derlei rechenintensive Metropolen freilich verzichten, um Aggressionsstaus bei Käufern mit schwächeren Systemen vorzubeugen. Die gezeigte Kleinstadt enthielt bereits viele der 300 bis 400 pro Ansiedlung vorgesehenen Gebäude und gefiel durch detaillierten Iso-Look in Highcolor. Später wollen die Österreicher via Internet noch regelmäßig neue Sehenswürdigkeiten, Fahrzeuge und dekoratives Beiwerk wie z. B. Bäume als Alternativen anbieten.

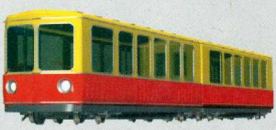
Neben dem schon fleißig marschierenden Fußvolk und viel Individualverkehr plant man für die Endversion zusätzliche Animationen wie in Fußballstadien wuselnde

Verkehrsmittel









Hier eine kleine Auswahl der vielfältigen Fortbewegungsmittel, die der Verkehrsgigant zur Verfügung stellen wird. Ob Bus, Monorail, Straßen-, S-, U- oder Schwebebahn, es fehlt nichts, was kurze Stadttrips komfortabel macht. Nur auf Schiffe wird man bis zum bereits fest geplanten Add-on warten müssen. Aber das hat bei Jowood seit „Der Industriegigant" und „Die Völker" ja schon fast Tradition…



Anfangs bietet sich etwa eine Buslinie zu diesen beiden Schulen an



Zwar wird man diese Kirche zwecks S-Bahn-Bau abreißen können, doch angesichts enormer Kosten und uferlosem Prestigeverlust ist das nicht ratsam

Kicker, über die Rennbahn galoppierende Gäule oder in Freibädern ihre Bahnen ziehende Schwimmer. Selbst transparenten Rauch aus Fabrikschornsteinen soll es geben – und das ohne 3D-Beschleunigerkarte. An Auflösungen werden je nach Rechenpower 800 x 600, 1024 x 768 oder 1280 x 1024 Bildpunkte zur Wahl stehen. Die beiden höchsten Modi offerieren zudem als optisches Gimmick ein bzw. drei Verfolgerfenster, über die sich markierte Verkehrsteilnehmer beobachten lassen. In Arbeit sind noch die unter anderem für akustische Orientierung zuständigen Soundeffekte. Der Spieler wird also auch hören, ob er sich auf der scroll- sowie dreifach zoombaren Karte gerade über einem Biergarten oder einer Fabrik befindet. Jetzt aber endlich zum Aufgabengebiet des Verkehrsgiganten. Alle Einwohner verfügen über ein Eigenleben à la „Pizza Syndicate", haben bestimmte Arbeitsplätze, Freizeit- und Fernreiseziele. Stellt man ihnen keine günstigen Verkehrsangebote zur Verfügung, werden sie aufs eigene Auto ausweichen und die Straßen verstopfen. Erfolgreiche Planer müssen daher erst mal die Zusammenhänge erforschen: Wo kommen die Leute her, wo wollen sie hin? Zu diesem Zweck wird man die Bedürfnisse der potenziellen Kundschaft jederzeit abrufen können. Alsdann sind Bahn- und Buslinien nebst Haltestellen einzurichten, Fahrzeuge zu erwerben und ein Zonensystem für das Beförderungsentgelt festzulegen.

Den preiswertesten Einstieg in den eigenen Verkehrsbetrieb werden Busse ermöglichen, später kann man sich hoffentlich luxuriösere Fortbewegungsmittel leisten. Eine U-Bahn beispielsweise kommt zwar nicht ganz billig, spart jedoch zumindest die Abrisskosten für oberirdischen Schienenverkehr oder Schwebebahnen und ist wie im richtigen Leben

Weihnachten - ein Fest der Liebe, Ruhe und Besinnlichkeit...?

Produktinfo 044



Nur durch perfektes Verkehrsmanagement wird man solche Staus vermeiden können

recht praktisch. Apropos Abrissarbeiten, darüber hinaus wird der Spieler keine Möglichkeit zur Landschaftsumgestaltung haben. Individuellen Straßenbau wie das Anlegen von gesonderten Busspuren hätte Jowood zwar gerne im Programm untergebracht, doch die Künstliche Intelligenz erwies sich als tückisch: Bei zu vielen Änderungen entwickelten die Digi-Metropolen im Versuch ein nicht mehr nachvollziehbares Eigenleben inklusive unvorhersehbar kritischer Verkehrssituation!
Entgegen ersten Ankündigungen soll zudem das Personal bloß als Kostenfaktor auftauchen; Flugzeuge bzw. Airports werden lediglich als Passagierlieferanten dienen. Egal, denn an Arbeit soll es nicht

Neues von Jowood

Die verschiedenen Teams der österreichischen Spieleschmiede haben sich für die nächsten 12 Monate viel vorgenommen: Während die Wirtschaftssimulation **Der Industriegigant 2** wohl erst zum Weihnachtsfest 2000 unter dem Baum liegt, soll das außer Haus von Boris Games entwickelte **Frontier Land** schon im 2. Quartal des kommenden Jahres fertiggestellt sein – in Stuttgart wird bereits eifrig an der 3D-Engine für die Eisenbahn-Sim rund um die Verbindung von Ost- und Westküste der USA zur Zeit des Wilden Westens gebastelt. In Ebensee steht als nächstes Projekt das für Ende des 3. Quartals 2000 avisierte **Die Völker 2** an. Bei der neuen Besiedlung von Iso-Terrain wird mehr Gewicht auf Handel und komplexere Diplomatie gelegt.
Passend dazu sollte mittlerweile das Add-on **Die Völker – Mission Pack** im Handel sein. Zum Preis von ca. 39,– DM bietet es drei neue Kampagnen, zusätzliche Berufe und einen anspruchsvolleren Schwierigkeitsgrad. Neben mehr gibt es hier übrigens auch Meer: Inselwelten, die sich von Fischfang ernähren und in Werften Boote bis hin zu Kriegsschiffen bauen, welche sich dann auch in Seeschlachten bewähren müssen. Eine Speicherfunktion für Multiplayerpartien ist jetzt endlich ebenfalls mit an Bord!



Mit Volldampf durch den Wilden Westen: Frontier Land



Mehr und Meer: Im Völker Mission Pack stechen Amazonen, Sajikis und Pimmons auch in See

mangeln. So ist neue Kundschaft nur dann zu gewinnen, wenn die Gesamtbewertung des Unternehmens und damit die Akzeptanz entsprechend hoch ist. Dabei ist z. B. die Flächendeckung ein wesentlicher Faktor: Linien in Außenbezirke mögen zwar nicht immer lukrativ sein, steigern aber das Ansehen. Auch besondere Ereignisse wie eine Fußball-WM mit dem damit verbundenen hohen Verkehrsaufkommen wollen bewältigt werden. Marketing zu Eigenzwecken sowie mit Auflagen verbundene Werbung auf Fahrzeugen (ohne eine Mindestzahl an beförderten Passagieren drohen Konventionalstrafen) zählen ebenfalls zum Aufgabenspektrum.

Am Missionsdesign und dem Multiplayermodus für bis zu vier über Netzwerk verbandelte Teilnehmer wird derzeit noch gebastelt. Und am Ende sollen Individual-Designer ja doch zu ihrem Recht kommen: Entweder zusammen mit der Verkaufsversion oder via Internet-Download, in jedem Fall aber kostenlos, wird Jowood den Programmeditor liefern. Denn „das Tool ist nicht besonders komfortabel zu bedienen, Geld will ich dafür nicht verlangen", erklärte uns Hans Schilcher. „Aber ich mag nun mal die verrückten 30 Prozent der User, die so etwas nutzen!" (st)



Bauwerke wie das Fußballstadion sollen in der Endversion durch nett animierte Kicker usw. optisch aufgewertet werden

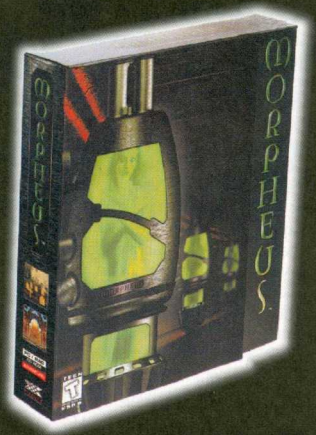
1 Der Verkehrsgigant

HERSTELLER:	Jowood
GENRE:	Wirtschaftssimulation
ERSCHEINT:	Februar 2000
ONLINE-INFO:	www.verkehrsgigant.com

Vergiss es!

software eXclusiv GmbH





Dead Reckoning

Morpheus

Action und Spannung pur! Direkt aus den USA!
Direkt unter Ihren Weihnachtsbaum! Schönes Fest...

erhältlich im gut sortierten Fachhandel • www.software-exclusiv.de

THANDOR
DIE INVASION

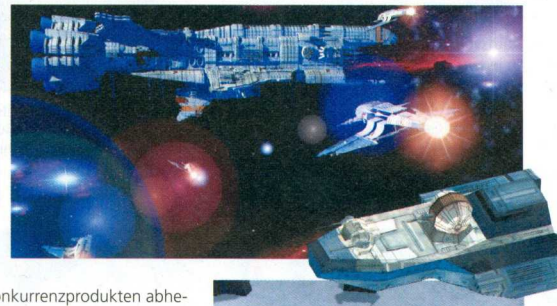
Echtzeitstrategie bleibt ein Thema, insbesondere auf 3D-Terrain. Das wissen auch deutsche Hersteller: Im Frühjahr wollen Innonics und Planet 4 an vorderster Genrefront mitkämpfen – wir haben schon mal das Schlachtfeld sondiert.



Neue Einheiten wie diese Gleiter wird man genrekonform erst mal erforschen müssen – ganz neue sollen später im Internet zum Download bereitstehen



Intro und Zwischensequenzen entstehen in der Renderwerkstatt



Weil die größenwahnsinnigen Golraten in einer entfernten Ecke der Galaxis einen Krieg vom Zaun brechen, formt sich eine interstellare Völkerallianz. Nachdem der Konflikt beigelegt ist, hat es sich aber auch schon wieder mit dem Alien-Bündnis: Die einstigen Waffenbrüder stehen sich in 20 Missionen als Feinde gegenüber – und der Spieler steht vor der Wahl, auf welche Seite er sich in der (einzigen) Kampagne stellen will.

In Sachen Gameplay dürfte diese Zukunft grundsätzlich wenig Neues bereithalten; wie schon häufig zuvor wird man scroll-, zoom- und drehbare 3D-Landschaften mit Kraftanlagen, Waffenfabriken sowie Upgrade-Labors bepflastern dürfen. Daraus entsteht dann eine Armee aus bis zu 28 verschiedenen Einheiten wie Jeeps, Panzern oder Gleitern. Die einzelnen Truppenteile scheucht man schließlich Stück für Stück oder im bewährten Zugrahmenverbund über verschiedene Untergründe von Gras und Sand bis hin zu Eis oder Lava.

Wichtiger als das „Was" ist den Designern aber das „Wie": Insbesondere durch perfektes True-Line-of-Sight soll sich Thandor von Konkurrenzprodukten abheben. Einheiten auf einer Bergkuppe werden also weiter sehen und schießen können als ihre im Tal stationierten Kameraden; von Kriegsnebel umwölkte Gräben und versteckte Bodensenken sollen Überraschungsangriffe (denen man nur mit vorgeschobenen Radaranlagen und Aufklärungsflugzeugen begegnen kann) ermöglichen. Klingt doch ganz gut, oder? Zumal bereits unsere frühe Betaversion deutsche Sprachausgabe, optionale 3D-Kartenunterstützung für schöne Lichteffekte inklusive Schattenwurf aller Fahrzeuge und Gebäude sowie einige neue Features enthielt. So illuminierte schon simples Bestreichen mit der Maus den Energiebalken jeder Einheit, Panzer mit genug Feuerkraft konnten auch über einen Berg schießen und die Umgebung erwies sich als weitgehend zerstörbar – gebrochene Staudämme und gewollt ausgelöste Lawinen sind taktische Waffen, wie man sie bisher noch nicht gesehen hat! Auch ein vorübergehender Burgfrieden mit den CPU-Generälen oder den bis zu sieben Feldherren im Netz soll möglich sein. Wir sind gespannt. (rf)

3D-Echtzeitstrategie made in Germany

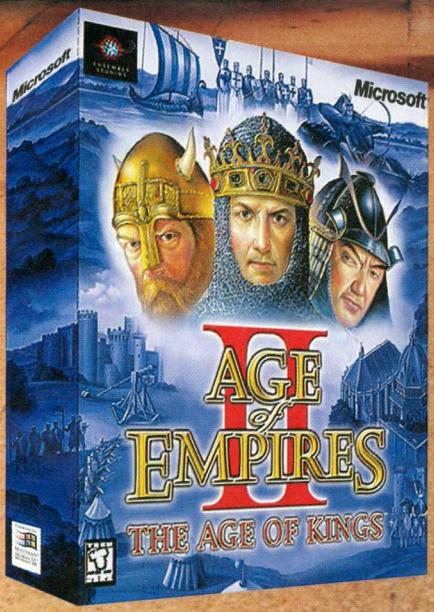


Markieren überflüssig: Durch einfaches Darüberfahren mit der Maus lässt sich der Zustand jeder Einheit am Energiebalken ablesen

Thandor: Die Invasion

HERSTELLER:	Innonics/Planet 4
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.thandor.de

Microsoft
Where do you want to go today?®



Age of Empires II

Endlich. Mit dem Strategiespiel Age of Empires II ist das Zeitalter der Könige angebrochen. Vom Untergang Roms bis ins späte Mittelalter kommt man aus dem Spielen nicht heraus. Kaiser Barbarossa angreifen, Dschingis Khan abwehren oder die Jungfrau von Orleans auf den Scheiterhaufen begleiten! Ganze 13 Völker tummeln sich in feinster Grafik auf dem Bildschirm.

Age of Empires II. Das Mittelalter lebt.

www.helden-gesucht.de

Erhältlich bei Hugendubel

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

SUDDEN STRIKE



Das minutenlange Intro dokumentiert recht anschaulich die Schrecken des Zweiten Weltkriegs

Echtzeitstrategie ist nicht neu, das WW2-Szenario erst recht nicht – wohl aber die Verbindung: Ein russischer Programmiertrupp mustert gerade die alten Runden-Uniformen aus, damit Publisher CDV im Frühjahr einen echten „Überraschungsangriff" auf die Fans des Genres starten kann.

Historische Schlachten des Zweiten Weltkriegs also mal in Echtzeit auf dem Monitor erleben, das hat doch Seltenheitswert. Rund 30 Missionen wird die Kampagne hier umfassen, wobei natürlich Panzer und Bodentruppen ohne Ende zum Einsatz kommen. Das Zielgebiet wird in der Normandie, im frostigen Russland oder auf dem Sand Nordafrikas zu finden sein, je nachdem, ob der Spieler für Deutschland, Amerika, Frankreich, Großbritannien oder Russland zu Felde zieht. Die Praxis stellt man sich am besten wie „Command & Conquer" ohne Futuro-Schnickschnack vor: Mit der Maus werden Truppenteile via Zugrahmen genrekonform zu Kampfverbänden gebündelt, um Feindstellungen zu überrennen oder Dörfer zu verteidigen. Gebäudebau in detailliertem Iso-Terrain fehlt auch hier nicht, wird sich allerdings auf eine Hand voll Verteidigungsanlagen beschränken. So braucht die Armee natürlich MG-Stellungen und Schützengräben, während Stacheldrahtzäune oder Sandsackbarrieren den Gegner in die Schranken weisen. Mit Fahrzeugsperren und Minenfeldern wird man sogar gepanzerte Einheiten aufhalten können.



Die Kampagne mit 30 Missionen wird man auf deutscher, amerikanischer, britischer, französischer oder russischer Seite spielen können



LKW-gestützte Raketenwerfer (besser bekannt als „Stalin-Orgeln") werden die größte Reichweite mit ins Spiel bringen

Das hört sich schon mal nach variantenreichen Manövern im unvermeidlichen Kriegsnebel an, wobei weitere Features den Eindruck festigen. Beispielsweise können Soldaten Gebäude betreten und den Feind so in einen Hinterhalt locken – indem das Haus anschließend durch gezielten Beschuss mit Mann und Maus eingeebnet wird. Auch Brücken lassen sich von Sabotagetrupps oder Bombern vernichten, zumal die eigenen Pioniere ja immer noch auf schwimmende Behelfsstege ausweichen können.

Wo der einfache Soldat unter die Räder kommt

Überhaupt wollen die Entwickler so ziemlich alles Material in die Schlachten werfen, das auch anno 1945 an der Front zu finden war: Panzer vom Typ Sherman, Tiger, Panther, T38-85 oder SU 85 ebenso wie Flak-Stellungen, mobile Lazarette, Nachschub-LKWs, Raketenwerfer oder unterschied-

lich bewaffnete Infanteristen. Zwecks Auslage eines großflächigen Bombenteppichs darf auch Luftunterstützung angefordert werden; Fallschirmtruppen sind ebenfalls im Repertoire. Weil bis zu 1000 Einheiten pro Szenario angekündigt sind, dürfte der in „C&C" so gefürchtete „Tank-Rush" freilich an der Tagesordnung sein.
Dementsprechend ging aber bereits in unserem Vorabmuster ordentlich die Post ab. Gleich mehrere Dutzend verschiedener Panzer rumpelten da aufeinander zu, überrollten Drahtzäune, um den nachfolgenden Bodentruppen den Weg zu ebnen, oder belegten den Feind schon aus



Taktische Elemente: Ehe die feindlichen Nachschub-LKWs über den Fluss setzen konnten, hat die angeforderte Luftunterstützung die Brücke zerstört



Viel Arbeit für Strategen und Jugendschützer: Bis zu 1000 Einheiten sollen in riesigen Levels teils an gleich mehreren Fronten kämpfen und sterben



Das Schlachtfeld als Baustelle: MG-Nester, Zäune, Schützengräben und Behelfsbrücken lassen sich installieren, Häuser bieten der Infanterie vorübergehend Deckung

großer Entfernung mit Geschützfeuer. Artillerie und Bomberstaffel pflügten unterdessen ganze Landstriche um. Die Schlachtfelder waren jedenfalls schon kurz nach Kampfbeginn kaum noch wieder zu erkennen: Krater, qualmende Wracks und ausgebrannte Häuser, wohin das Feldherrnauge auch späht.
Und zum Spähen wird es einiges geben, sollen die scrollbaren Karten doch teilweise so umfangreich sein, dass man den Krieg gleich an mehreren Fronten im Auge behalten muss. Sudden Strike sollte somit auch hartgesottene Strategen auf eine echte Probe stellen, was gleich in zweifachem Wortsinn gilt: Wenn auch in der deutschen Verkaufsversion noch allzu menschliche Soldaten von Panzern zu kleinen Blutlachen zerquetscht werden, könnte die BPjS den PC-Krieg durchaus wegen übertriebener Härte im Handstreich beenden. Und das wäre schade – nicht zuletzt auch wegen der angekündigten Multiplayer-Gefechte (Genaueres dazu stand bei Redaktionsschluss leider noch nicht fest) sowie des starken Sounds aus vielfältigem Kanonendonner und vorläufig noch englischen Rückmeldungen. (rf)

Schweres Geschütz

Die vielfältigen Einheiten des Spiels werden nach originalen Vorlagen aus dem Zweiten Weltkrieg gerendert; darunter auch Haubitzen oder der abgebildete **Mini-Raketenwerfer** samt Bedienungspersonal. Historisch korrekt sollen offene Nachschubwege die Schlüssel zum Sieg sein, wobei auch hier „echte" Fahrzeuge zum Einsatz kommen. Etwa der **Chevrolet Halftrack** im Bild oder sein russisches Gegenstück, der **ZIS-3**.





Sudden Strike

HERSTELLER:	CDV
GENRE:	WW2-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.suddenstrike.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.

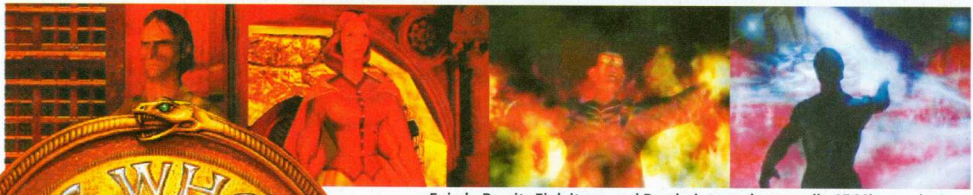
* unverbindliche Preisempfehlung

ELECTRONIC ARTS®

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

EIDOS

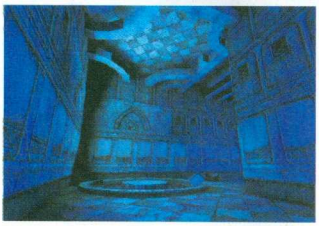
Produktinfo 004



Episch: Bereits Einleitung und Renderintro nehmen volle 15 Minuten in Anspruch, es folgt eine Dreiviertelstunde an Zwischensequenzen

Robert Jordans Fantasy-Epos vom „Rad der Zeit" ist hierzulande ebenso Kult wie in der amerikanischen Heimat des Autors. Für die kommende PC-Version muss man die Schmöker aber gar nicht kennen: Legend macht aus dem Szenario einen zauberhaften Egoshooter!





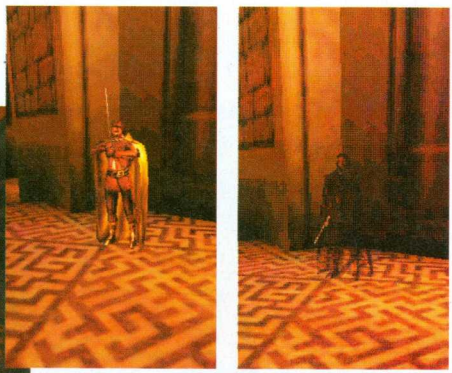
Schick: Die 3D-Architektur in den 20 Levels basiert auf der Engine von „Unreal" und bietet hohe Hallen, düstere Dungeons sowie luftige Außenwelten

Die Zeit als Wiederholungstäter: Innerhalb eines Jahrtausends werden sämtliche Bewohner dieser Fantasy-Welt wiedergeboren, darunter auch Al'Thor. In jedem Zyklus muss er den finsteren Zauberer Shai'tan erneut besiegen, nur um sodann durch vergiftete Magie dem Wahnsinn zu verfallen – und seine Heimat höchstpersönlich in Schutt und Asche zu legen…

Die Zeit als Wiederholungstäter

Während Band eins der Romansaga den dritten Zyklus und damit das Konfliktpotenzial eines gebrochenen Helden thematisiert, wird das Spiel noch davor handeln. Es erzählt von „The Dark One", einem Meister des Bösen, der vor langer Zeit unter der Erde eingekerkert wurde. Im Lauf der Jahrhunderte gingen die vier Teile des Schlüsselsiegels zum Verlies verloren, was bei Spielbeginn so einige Monster auf den Plan ruft: Die Horden des Schreckens wollen an die Bruchstücke, der Spieler in Gestalt der Magierin Elayne will sie daran hindern.

Rund 20 Abschnitte wird die Schnitzeljagd dauern, wobei die weibliche Protagonistin ihre Vorzüge hat – in diesem Szenario können schließlich allein Frauen gefahrlos mit Zauberkräften umgehen. Elayne darf sich also unbesorgt an allen herumliegenden Sprüchen vergreifen, von magischen Schutzschilden und Heilzaubern bis hin zu Feuerbällen und vernichtenden Luftwirbeln. Zu konventionell? Okay, wie wäre es dann damit: Eine Teleport-Hexerei wird es Lar… pardon, Elayne ermöglichen, den Platz eines Opfers einzuneh-



Authentisch: Wie viele andere Gestalten des Games, kennt man die erst aus nächster Nähe zu sehenden Mitglieder des Whitecloak-Ordens aus Robert Jordans Büchern



Magisch: Rund 50 Zaubersprüche wie diesen Wirbelsturm kann Elayne aufsammeln und einsetzen

Ein Rad mit 16 Speichen

...ist **Wheel of Time für Multiplayer** sozusagen. Neben den üblichen Deathmatches wird es nämlich einen interessanten Modus geben, in dem sich bis zu 16 Teilnehmer gegenseitig ein Siegel mopsen wollen. Um es zu verteidigen, wird man seine Basis u. a. mit (zerstörbaren) Palisaden schützen und Fallgruben ausheben sowie Gittertore oder Speerfallen platzieren dürfen. Sogar rechnergesteuerte Wachen können aufgestellt werden!

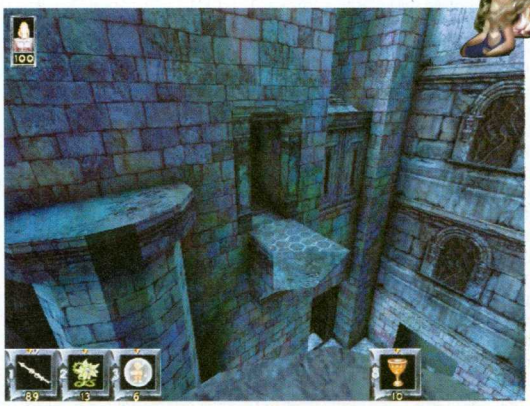


men. Auch einen von drei CPU-gelenkten Mitstreitern wird sie heraufbeschwören können, um Unterstützung für härtere Gefechte zu erhalten.

Ein schöner Rücken verbreitet dabei allerdings kein Entzücken, denn ungleich „Tomb Raider" sieht man die 3D-Welt von Wheel of Time durch die Augen einer Frau – also aus der Egoperspektive. Diesen Blickwinkel gibt die Grafikengine von „Unreal" vor, auf der das Programm basiert. Ihr sind auch die beeindruckenden Effekte zu verdanken, mit denen hier etwa die Spells visualisiert werden. Auch die abwechslungsreiche Architektur der Landschaften ist stimmungsvoll ausgeleuchtet; Freund und Feind bewegen sich darin äußerst geschmeidig und mit wallender Kleidung. Damit die Spielgeschwindigkeit trotzdem nicht unter die (Zeit-)Räder kommt, empfiehlt sich ein 3D-Turbo – so ziemlich jedes System wird extra unterstützt. Vielfältige Einstellmöglichkeiten für die individuelle Rechnerkonfiguration sollen aber dafür sorgen, dass auch der Softwaremodus zum optischen Erlebnis wird.

Als akustische Erlebnisse hatte bereits unser Vorabmuster rauschende Wasserfälle, knarrende Holzdielen und grunzende Monster in petto; die noch englisch vertonten Renderseqüenzen zwischen den Levels werden bis zur offiziellen Veröffentlichung gegen Jahresende lokalisiert. Bleibt die Frage, inwieweit sich die Fans der Bücher mit einem Actiongame anfreunden können – wäre gerade für die Programmierer von Legend („Shannara") eine Umsetzung als Adventure nicht naheliegender gewesen? Doch Projektleiter Bob Bates sieht das anders... (rf)





Abenteuerlich: Neben viel Action wird das Spiel auch zahlreiche (Schalter-)Rätsel und Geschicklichkeitstests bieten – etwa gut getimte Sprünge über tödliche Abgründe

„Der Inhalt der Bücher musste unangetastet bleiben!"



Bob Bates (45), Projektleiter bei Legend

?: Warum hat sich ausgerechnet eine traditionsreiche Abenteuerschmiede wie Legend dazu entschlossen, die relativ komplexe Thematik in einem Egoshooter zu verbraten?

BB: *Zunächst wollten wir das Spiel innerhalb der Buchreihe ansiedeln, doch Robert Jordan war dagegen. Also drehten wir das Rad der Zeit etwas zurück und wählten einen Punkt nach dem zweiten Zyklus, aber vor dem ersten Band für die Handlung, um wenigstens einige der Story-Hintergründe aufzuhellen. Und weil uns die tolle Grafikengine von „Unreal" zur Verfügung stand, haben wir eben gleich ein richtiges 3D-Game daraus gemacht – so können Leser und Nichtleser gleichermaßen ihren Spaß haben!*

?: Also eine Art „Was bisher geschah" im Action-Look?

BB: *Genau! Das Ende des Spiels markiert praktisch den Beginn der Romansaga, was auch Robert Jordan gefiel. Wenn danach noch ein paar Action-Freaks zu seinen Büchern greifen, dürfte ihm das nicht minder gefallen...*

1 The Wheel of Time

HERSTELLER:	GT Interactive/Legend
GENRE:	Egoshooter
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.thewheeloftime.com

Preview

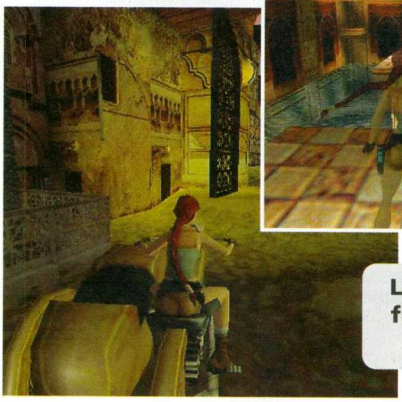
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Am 26. November schlägt die Stunde für Lara Croft: Nach der Veröffentlichung ihres vierten Actionabenteuers muss es die Genre-Ikone mit Konkurrenten wie „Drakan" und „Shadowman" aufnehmen – ein aussichtsreiches Unterfangen?



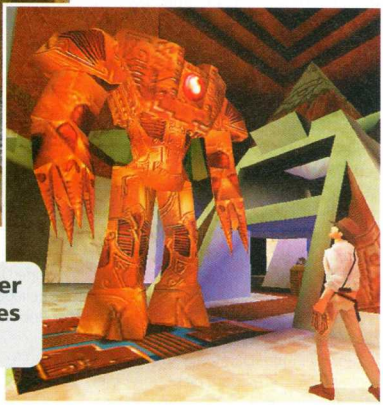
Schicke Beleuchtung, Bump Mapping und die erhöhte Detaildichte setzen mindestens einen P2/266 voraus





Wenn Lara nicht per pedes unterwegs ist, dann mit diesem Bike, einem Jeep oder auf dem Dach eines Zuges

Lara oder Indy, wer findet den Gral des Erfolgs?



Könnte Lara den Schneid abkaufen: Indy 5 von Lucas Arts erscheint zeitgleich

Im dritten Anlauf hat die fesche Archäologin ja ein wenig von ihrem Glamour eingebüßt: Während sich Eidos über phänomenale Verkauszahlen freute, ärgerten sich viele Fans über Leerlauf bei hohem Schwierigkeitsgrad. Damit die „Letzte Offenbarung" ihrem Namen nicht Ehre macht, genügt eine millionenschwere Marketingkampagne allein nicht mehr...

Statt planlos von einem Ende der Grafikwelt zum anderen zu reisen, beschränkt sich Laras Schatzsuche diesmal auf Kairo, Giseh, das Tal der Könige und andere ägyptische Lokalitäten. Mit ihrem skrupellosen Kollegen von Croy und dessen Schergen sind auch neben wandelnden Skeletten und Göttern klare Feindbilder vorhanden. Ein Großteil dieser Gegner wird sich den Taktiken des Spielers anpassen und etwa einem Beschuss gezielt ausweichen. In den Storyverlauf eingebundene Rätsel sind ebenfalls angekündigt, die nervige Suche nach Schlüsseln soll jedoch entfallen. Das überarbeitete Inventory fasst dafür kombinierbare Gegenstände, ein Tagebuch mit Lösungshinweisen sowie eine in den Screen einblendbare Karte. Gute Vorsätze, deren Umsetzung sich mit dem bisherigen Material aber noch nicht überprüfen lässt. Mögen anderen Magazinen auch ein paar Internet-Fotos und die winzige Palast-Demo des Herstellers für einen Vorabtest genügen, wir warten lieber auf die Endversion. Zumal Technik, Handling und Puzzledesign noch keineswegs bugfrei sind und die auf der Londoner ECTS gezeigten Ausschnitte nur unwesentliche Verbesserungen gegenüber Teil drei aufwiesen: Die Wechsel zwischen nunmehr sehr schick beleuchtetem Iso-Gelände und Video-Intermezzi verliefen weniger geschmeidig als etwa bei „Shadowman". Und von Multiplayer-Shootouts à la „Drakan" keine Spur!

Ähnlich vage ist die Situation derzeit übrigens bei dem Actionabenteuer „Indiana Jones und der Turm von Babel" aus dem Hause Lucas Arts. Kann es sein, dass sich die Hersteller wegen des nahezu zeitgleichen Erscheinungstermins und der sehr ähnlichen Thematik/Präsentation nicht in die Karten schauen lassen wollen? Umso gespannter sind wir, wer im Testteil der kommenden Ausgabe die Nase vorne hat: Macho oder Amazone? (rl)

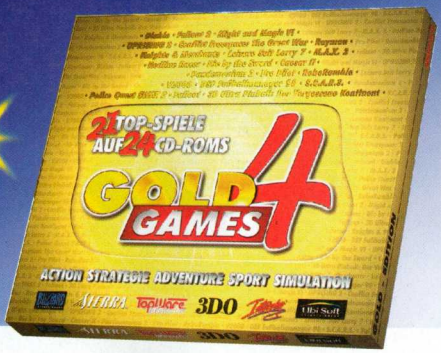
Tomb Raider 4

HERSTELLER:	Eidos
GENRE:	Actionabenteuer
ERSCHEINT:	November 99
ONLINE-INFO:	www.tombraider.de



Nations: Fighter Command, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998-99 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.

Abo-Gold vom Weihnachtsmann



X-MAS SPECIAL
Weihnachten macht ein Abo Freude: Auf Wunsch erhalten Sie Ihren individuellen Geschenkgutschein

Test auf Seite 101



Knights & Merchants

GRATIS

Die neue Hit-Compilation mit 21 Spielen auf 24 CDs!

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



Test in PCJ 8/99



Test in PCJ 10/99



Test in

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

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

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie die Aboverwaltung!

IHRE ABO-VORTEILE

- Einer der abgebildeten Top-Titel 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!



Fallout 2



Conflict Freespace

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.

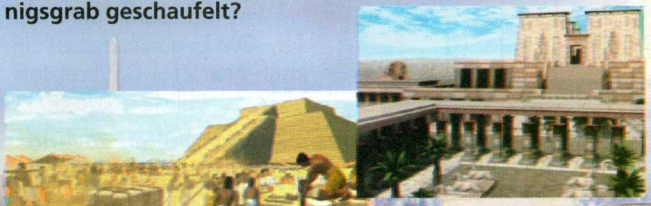
11/99

Test in PCJ 12/99

* Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM
Bedingungen siehe Impressum

PHARAO

Bei den Aufbaustrategen von Impressions führen nicht mehr alle Wege nach Rom: Mit „Caesar 3" verabschiedete man sich vor einem Jahr von diesem erfolgreichen Szenario, um das alte Ägypten auf dem PC neu entstehen zu lassen. Hat sich die Sierra-Tochter damit das eigene Königsgrab geschaufelt?



Das Renderintro und einige Zwischensequenzen führen ins bzw. durch das Spiel



Nach der Schlammschwemme des Nils können im Uferbereich Getreide und Obst angepflanzt werden – gleichzeitig ruht die Arbeit an Monumenten wie Sphinx oder Pyramiden



Auf dieser scrollbaren Übersichtskarte schließt man Handelsverträge mit den Nachbarstädten ab, um gut 20 Güter auszutauschen

KLEINER RECHNER, GROSSES REICH

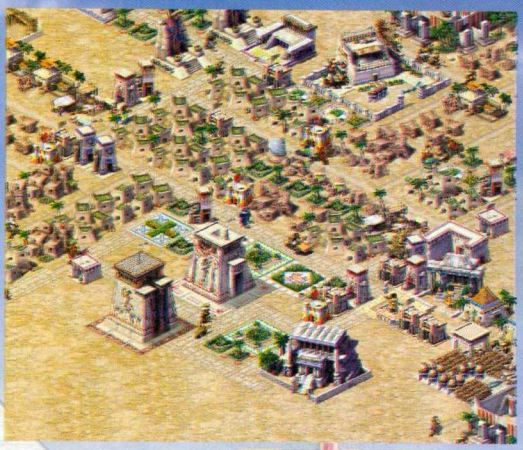
Warum einen Test nicht mal mit der Technik beginnen? Zumal die hier verwendete Iso-Grafik genretypisch schnell abgehakt werden kann: Leicht überdimensionierte Einwohner bewegen sich recht gewandt zwischen hübsch gerenderten Gebäuden im altägyptischen Stil. Das Bild lässt sich scrollen und drehen, aber nicht zoomen – es sei denn, man wählt einfach eine niedrigere der drei möglichen Auflösungen zwischen 640 x 480 und 1024 x 768 Pixeln. Je feiner das Raster, desto träger schließlich auch das Scrolling und die Animationen. Akustisch wird das Geschehen von gut zum Szenario passender Musik, Effekten, Hintergrundgeräuschen sowie (vorläufig noch englischer) Sprachausgabe begleitet.

Der Sound ist einzeln abschaltbar, die Hardwareansprüche sind relativ gering: Bereits ab einem P166 kommt Wüstensand ins Bildschirmgetriebe, eine 3D-Beschleunigerkarte wird weder benötigt noch unterstützt. Kurzum, die Technik ist gewiss nicht der Nagel zum Sarkophag. Scheitern mag man weitaus eher am komplexen Gameplay, weshalb auch Kenner der „Caesar"-Reihe die drei offerierten Tutorial-Missionen nicht verschmähen sollten. Und Neulinge im Genre haben ohne diese Einführung später kaum eine Chance in den 20 Abschnitten über fünf Dynastien hinweg. In den rund zwei Dutzend Einzelszenarien erst recht nicht.

DIE WÜSTE LEBT

Das grundsätzliche Spielkonzept hält freilich keine Überraschungen bereit: Auf einem unberührten Stück Wüste werden Bauplätze abgesteckt, was alsbald die ersten Siedler anlockt. Um die stetig wachsende Bevölkerung zu versorgen, genügen anfangs Jagdhütten und kleine Brunnen, dann legt man Rinderfarmen sowie Äcker für Getreide, Erbsen und Granatäpfel an. Weiter gehts mit AB-Maßnahmen wie der Errichtung von sieben Handwerksbetrieben; darunter Töpferei, Brauerei, Weberei, Zieglerei und Papyrusproduktion. Für das hier entstehende Bruttosozialprodukt werden selbstverständlich Rohstoffe benötigt – Tongruben müssen ausgehoben und Flachs, Gerste etc. an den Ufern des Nils angebaut werden. Fruchtbar ist der Boden aber nur, nachdem der Fluss Hochwasser geführt hat.

Die produzierten Güter werden von den Untertanen auf in Siedlungsnähe zu errichtenden Bazaren nur teilweise verbraucht, die Überschüsse lagert der kluge Herrscher für schlechte Zeiten in Kornkammern oder deponiert Güter zwecks späterem Verkauf in Lagerhäusern. Doch nicht alle benötigten Ressourcen lassen sich aus dem sandigen Boden kratzen. Im Hinblick auf Importe sind daher Handelsrouten auf einer scrollbaren Übersichtskarte anzulegen: Ob See- oder Landweg, die Nachbarn wollen Kohle sehen, ehe sie Karawanen und Schiffe schicken.



Ist die Versorgung der Bevölkerung gesichert und stehen im Umfeld genug Tempel, Theater, Schulen usw., verwandeln sich die einfachen Hütten automatisch in größere Residenzen

AUFSCHWUNG NAHOST

Arbeit allein macht aber auch im digitalen Ägypten auf Dauer keinen glücklich, das Volk will Zerstreuung: Kleine Stände, Straßenbühnen und Theater sorgen für Kurzweil, bleiben aber leer, bis Konservatorien sowie Tanz- und Jongleurschulen gegründet wurden. Alkohol kommt beim Mann auf der Straße ebenfalls immer gut an, weshalb Brauereien und Bierhäuser eine glückliche Zweckehe führen. Als echtes Grundrecht galt auch damals schon die Bildung; der Ruf nach Schulen und Bibliotheken muss daher vom Stadthalter wohlwollend beantwortet werden – selbst um den Preis einer dramatisch angekurbelten Papyrusproduktion.

Als Herrscher will man sich natürlich auch mal selbst was gönnen und das wäre als Erstes eine kleine Residenz oder ein Palast. Erst mit so einer standesgemäßen Hütte dürfen nämlich Steuern eingetrieben werden, deren Höhe der Spieler nach Bedarf festsetzt. Eines Tages ist dann genug Geld am Konto, um sich mit einem Monument zu verewigen; je nach Levelvorgabe und Dynastie kann das eine Sphinx, eine von zwei Mastabas oder gar eine von sechs Pyramiden sein. Der ewige Ruhm hat freilich seinen Preis: Selbst der kleinste Großbau nimmt mehrere Spieljahre in Anspruch und verschlingt ganze Wagenladungen an Steinen, Holz, Leine, Ziegel und und und.



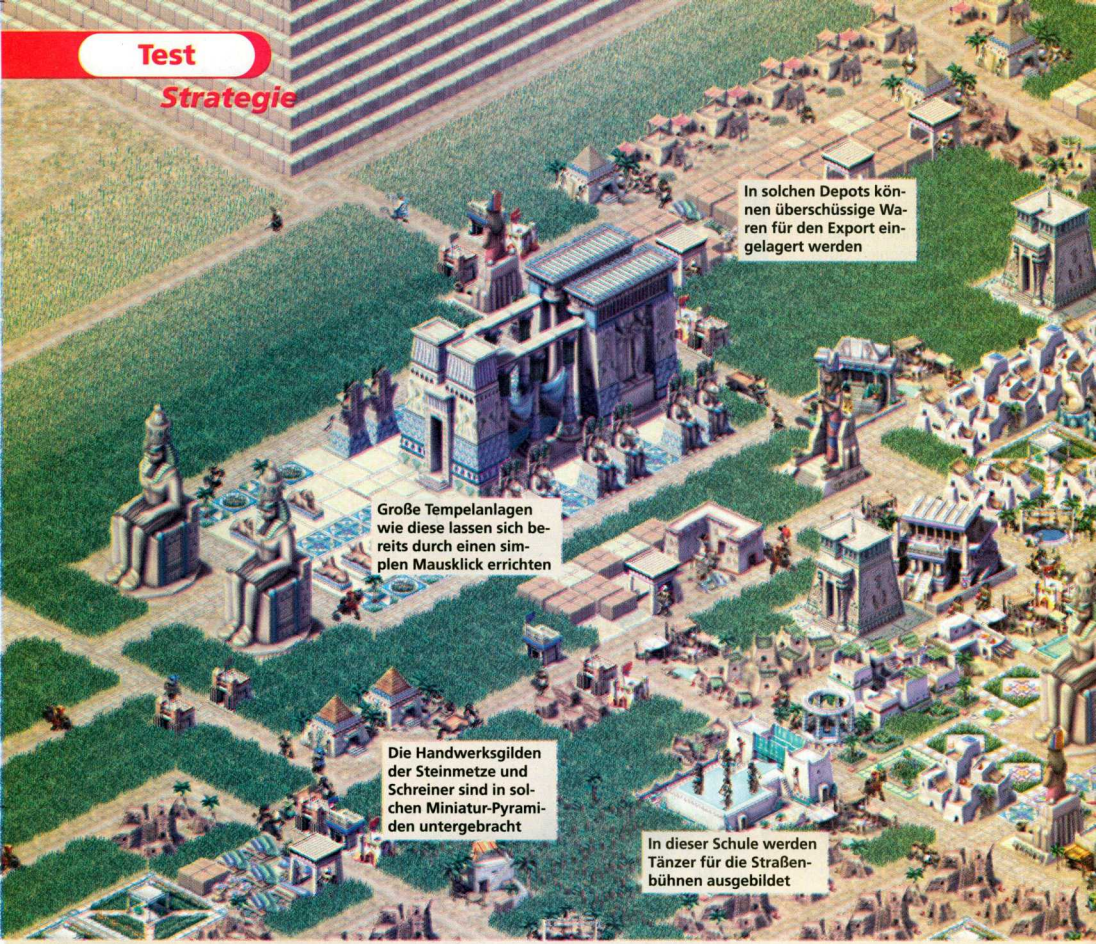
Monumentalbau für Anfänger: Für eine Sphinx werden lediglich eine Schreiner- und Steinmetzgilde für Gerüst und Bildhauerarbeiten benötigt

GEFAHR AM HORIZONT

Erfolg zieht Neider an, wobei die barbarischen Länder hier noch das geringste Übel sind. Bedrohlicher sind Überfälle der benachbarten Städte und die Wut des Vorgesetzten: Kommt man einer Bitte des Pharaos nach Tonnen von Nahrungsmitteln oder Baumaterial (Be-



Gefechte leicht gemacht: Die drei Truppengattungen werden über eine simple Fahne zum Zielgebiet beordert und mit einem von fünf Kampfmodi versehen – den Rest besorgt der Computer

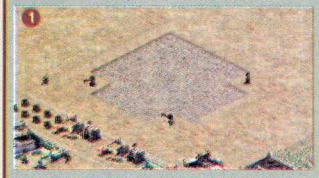


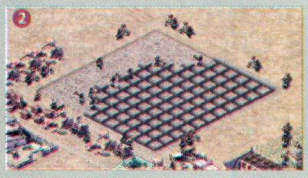
scheidenheit gehört nicht zu den Tugenden eines Gottkönigs!) mal nicht termingerecht nach, schickt der Obermotz gerne seine Truppen vorbei. So oder so, nur ein funktionierender Militärapparat kann auf Dauer verhindern, dass die mühsam hochgepäppelte Nil-Metropole wieder dem Wüstenboden gleichgemacht wird. Mauern, Türme und Stadttore sind nur der erste Schritt zur Befestigung seines Territoriums, Forts für Bogenschützen, Infanterie und Streitwagen müssen folgen. Stehen dann auch noch Rekrutierungsbüro, Akademie und Waffenschmieden zur Verfügung, braucht man Kämpfe nicht mehr zu scheuen. Zumal sie weitgehend automatisiert ablaufen: Einfach die Truppenfahne auf das Zielgebiet setzen und einen von fünf Modi zwischen „Angriff" und „Stellung halten" wählen, der Rest geht quasi wie von allein. Selbst angezettelte Feldzüge sind allerdings nicht möglich.

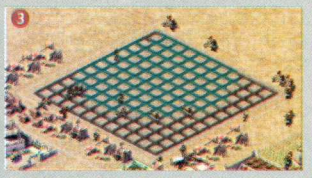
EINFACH GÖTTLICH

Ohne göttliche Unterstützung geht im Nil-tal auf lange Sicht aber ohnehin nichts. Und bei gleich fünf Gottheiten ist religiöse Ausgewogenheit ein absolutes Muss: Wer

Pyramidale Lehrstunde



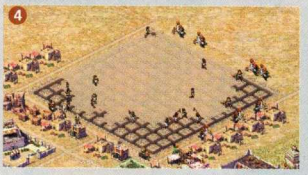




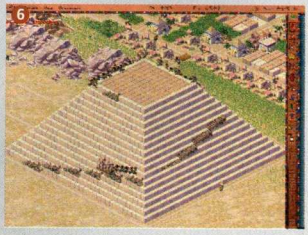
Der Bau einer Pyramide läuft zwar automatisch ab, vermittelt aber einen interessanten Einblick in antike Architektur: Nachdem der Bauplatz ausgesucht wurde, ebnen die Arbeiter das Gelände ein (Bild 1). Danach klopfen sie ein Netz aus Quadern in den Felsen (Bild 2), das im nächsten Schritt mit Wasser gefüllt wird (Bild 3). Nachdem so eine gemeinsame Ebene festgelegt ist, wird die Flüssigkeit wieder abgeschöpft, man stutzt die Quader zurecht und füllt die Zwischenräume



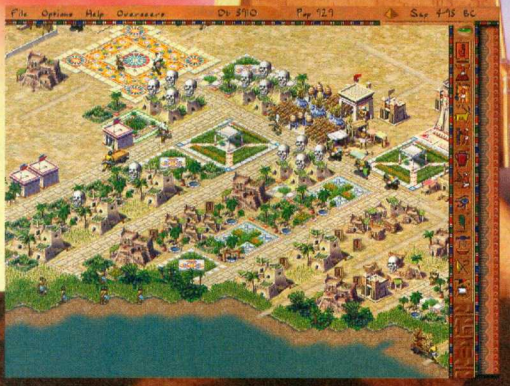
nicht alle Instanzen mit Tempeln oder Schreinen würdigt, hat mit drastischen Strafaktionen zu rechnen – da werden Kasernen eingeebnet, Schiffe versenkt und Handelsverträge verwässert. Alle paar Monate muss zu Ehren der Götter außerdem eine teure Feier abgehalten werden, sonst sinkt das Ansehen in der Bevölkerung ins Bodenlose oder die Ernte vermodert auf den Feldern. Für standesgemäße Anbetung revanchieren sich Ra & Co. aber auch mal mit einem kleinen Wunder. Wenn eine angreifende Armee vom Blitz erschlagen wird oder fehlende Ressourcen urplötzlich im Lager auftauchen, dankt der gestresste Stadthalter dem Himmel… Und an Stress herrscht ja kein Mangel, weil sich der strukturelle Kollaps größerer Städte nur mit viel Einsatz und Übung abwenden lässt. Hat man etwa zu wenig Ärzte oder Zahnklempner eingeplant, wird der Moloch zum Seuchenherd, spart man an der Feuerwehr oder Instandsetzungstrupps, brennen ganze Straßenzüge nieder oder fallen in einer Staubwolke in sich zusammen. Zudem drohen Auswanderungswellen bei Hungersnöten und Arbeitslosigkeit – die Folge sind Steuereinbußen, leere Staatskassen und am Ende die Degradierung zur Mumie ohne festen Wohnsitz.







mit Schutt auf. Erst jetzt werden die Steine mit Schlitten zur Baustelle gezogen und von Arbeitern und Ingenieuren eingepasst **(Bild 4)**. Danach liefert die Schreinergilde Rampen, über welche die nächste Steinlage gezogen wird **(Bild 5)**. Übrigens: Für eine Pyramide der letzten Dynastie müssen zusätzlich Ziegel und Kalkstein für die Außenwände rangeschafft werden **(Bild 6)**.



Fehler beim Stadtdesign machen sich häufig erst später im Spiel bemerkbar: Zu wenig Ärzte, Brandschützer und Instandsetzungstrupps führen zu Seuchen, Großfeuern und einstürzenden Bauten



Um die fünf Götter gnädig zu stimmen, muss ein teurer Festival-Platz gebaut werden, auf dem Feten in drei Ausführungen möglich sind



Komplexität pur: Über zuschaltbare Info-Layouts lässt sich der Zustand der Siedlung untersuchen, hier eine grafische Darstellung der Wasserversorgung

AUF SAND GEBAUT

...haben die Entwickler also nicht, man merkt dem komplexen Programm die mit der „Caesar"-Reihe gewonnenen Erfahrungen deutlich an. Raum für Verbesserungen gibt es dennoch: Warum nimmt beispielsweise die Konstruktion eines Monuments mehrere Spieljahre in Anspruch, während der Bau einer ähnlich großen Tempelanlage in Sekundenschnelle über die Bühne geht? Während sich an derlei Ungereimtheiten nur Kleingeister wirklich stören dürften, mag die fehlende Multiplayer-Funktion als echter Nachteil im Kampf um Fans gewertet werden – ob „Siedler 3" oder „Age of Empires 2", in jeder anderen Großproduktion des Genres wird mittlerweile auch an gesellige Aufbaustrategen gedacht. Zumal Pharao seinen unbestritten hohen Suchtfaktor wegen des fast ebenso hohen Schwierigkeitsgrades hauptsächlich unter den Kennern der Materie ausspielen kann. (rf)

Siehe auch Begleit-CD



Ägypten im Eigenbau

Mit dem **integrierten Editor** können Sie schnell und unkompliziert eigene Terrains in sechs Größen erschaffen: Via Maus lassen sich (wahlweise auf Wüstenboden oder Grasebenen) Wälder, Gewässer, Berge und Ressourcen für Gold, Edelsteine oder Kupfer etc. einfügen, außerdem bis zu acht Feindtypen – darunter auch Piraten. Besondere Ereignisse wie vergiftete Brunnen oder Erdbeben können ebenso exakt vordefiniert werden wie die Siegbedingungen. Die Eigenkreationen dürfen abgespeichert und an andere Besitzer des Hauptprogramms übersandt werden.



Der Editor für individuelle Aufgabenstellungen ist erfreulich komfortabel zu bedienen

Ganz persönlich

Hat es gerade gedonnert? Mangels Gewitterfront muss es wohl doch eines meiner Gebäude gewesen sein, das sich in eine Staubwolke verwandelt hat. Naja, immer noch besser als ein Großbrand, der schnell auf die Nachbarhäuser übergreift – oder gar eine Malaria-Epidemie, der meine überarbeiteten Ärzte nicht gewachsen sind. Was ich damit sagen möchte: Um meine Untertanen an der Abwanderung zu hindern, hätte ich mir des Öfteren eine Art Berliner Mauer um ägyptische Großstädte gewünscht! So aber bleibt ein ums andere Mal nur der Neustart mit noch akkuraterer Planung. Das fesselt Profis, kann aber Genre-Neulinge auch ganz schön nerven...



Jack

Pharao

(Impressions/Sierra)

Vielschichtige Aufbaustrategie für Kenner und Könner

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

85%



Grafik	73%
Sound	78%
Steuerung	82%
Motivation	87%

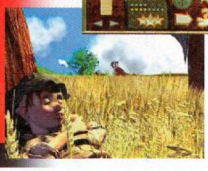
Datenträger	1 CD, 180 bis 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Iso-Grafik in 3 Auflösungen zwischen 640 x 480 und 1025 x 768 Pixel
Sound	Musik, Sprachausgabe, Soundeffekte und Umgebungsgeräusche getrennt regelbar
Eingabe	Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.pharaoh1.com


ERHÄLTLICH AB NOVEMBER 1999!
INDIANA JONES
und der
TURM VON BABEL
Produktinfo 036
indy.lucasarts.com • www.thq.de
Lösungsbuch von Prima (Deutschland) erhältlich.
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch THQ.
LUCAS ARTS

CATAN
DIE ERSTE INSEL

Für das zugrunde liegende Brettspiel wurde Klaus Teuber mit Preisen förmlich überhäuft, auch außerhalb Deutschlands ist das inzwischen fünf Jahre alte Strategical immer noch populär. Höchste Zeit für die PC-Umsetzung!





Kurz und VGA: Das Renderintro erzählt von der Entdeckung der Insel Catan durch Schiffbrüchige

Bis zu sechs menschliche bzw. CPU-gesteuerte Gegenspieler können an einer Partie teilnehmen

Zwar finden alte Fans auf dem Monitor nun neue Features vor, doch allein verspricht die Besiedlung von Catan nach wie vor nur den halben Spaß: Nach einem kurzen VGA-Renderintro dreht sich wieder alles um die begehrten Siegpunkte – in vier Lernspielen, einer zwölfteiligen Kampagne sowie 24 Szenarien, an denen sich via Internet, LAN oder vor nur einem Rechner auch bis zu fünf Gleichgesinnte beteiligen können. Aus dem Pappbrett sind scrollbare Hexfeldkarten geworden, auf denen man im Rundentakt Straßen anlegt, Siedlungen und Städte errichtet und abhängig vom Würfelglück Ressourcen wie Wolle, Ziegel, Korn oder Holz abbaut. Der Witz dabei lag und liegt im Tauschhandel zwischen den Mitspielern, seien sie nun virtuell oder aus Fleisch und Blut. In späteren Levels gesellen sich noch die Seefahrer-Erweiterung und der Bau von fünf Weltwundern (Koloss von Catan, Große Mauer etc.) hinzu. Neu sind auch Vulkane (erbringen stetig Rohstoffe, äschern bei einem Ausbruch aber sämtliche Ansiedlungen ein) sowie Eisfelder, die keinen Ertrag abwerfen.

Meine Siedlung hat sechs Ecken

Wie zu erwarten ist die animierte Draufsicht während des Spiels allenfalls zweckmäßig, nur in der höchsten der drei Zoomstufen sieht man Bewohner über Steinbrüche, in Wäldern und Minen oder auf Feldern wuseln. Besser gefallen die netten Effekte und immerhin rund 10.000 Sprachsamples der acht durchaus clever agierenden CPU-Kontrahenten: Je nach Veranlagung kommentieren sie die Aktionen des Spielers zwischen Begeisterung und Missmut, bei schlechten Zügen sind sie auch mal eingeschnappt. Weil die Maussteuerung zudem narrensicher gelöst wurde, ist das digitale Catan schon eine Reise wert – und sei es nur, um für den nächsten Spielabend am Wohnzimmertisch zu trainieren. (rf)



Unter die Lupe genommen: Spezielle Ereignisse wie das Setzen des Räubers werden von kleinen Animationen begleitet

Catan – Die erste Insel
(Funatics/Ravensburger Interactive)

Der Brettspielklassiker auf dem PC, neue Features inbegriffen

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 85,– DM

Solo	Multi
72%	78%

Solo		Multi
68%	Grafik	68%
77%	Sound	77%
80%	Steuerung	80%
71%	Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA in 800 x 600 bis 1024 x 768 Pixeln, Intro nur VGA-Auflösung
Sound	Soundeffekte, Sprachausgabe und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	24 Karten für bis zu 6 Spieler via Internet, LAN oder vor einem Monitor
Online-Info	www.catan.ravensburger.de

Catch the

SPIRIT of SPEED

1937

Spirit of Speed, 1937 ist die Grand-Prix-Simulation der Jahre, in denen die Legenden des heutigen Motorsports geboren wurden. Sie fahren die aufregendsten Rennwagen, die jemals gebaut wurden und erleben den absoluten Geschwindigkeitsrausch. Rasen Sie mit den ersten Silberpfeilen, jagen Sie mit den blauen Bugatti's den führenden Wagen der Auto Union nach! Alle Original-Fahrzeuge und -Rennstrecken aus dieser Epoche - mit akkurater Umsetzung! Fahren Sie, wie Sie noch nie zuvor gefahren sind!

www.spiritofspeed1937.com









MICROPROSE

King of Sims!

HASBRO interactive

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET



Vor zwei Jahren war „Command & Conquer" noch das große Vorbild, dem Topware mit „Earth 2140" nacheiferte. Inzwischen kämpfen die Mannheimer an vorderster Echtzeitfront: Opulente 3D-Grafik ist ihre stärkste Waffe im Krieg um Kunden.

Der Konflikt anno 2140 hat die Umlaufbahn der Erde instabil werden lassen: Zehn Jahre später droht die Sonne, den einst blauen Planeten mitsamt allem Leben zu rösten. Es entbrennt ein Wettrüsten der drei Weltmächte um den Bau eines gigantischen Fluchtschiffs – doch Rohstoffe sind rar, der Exodus will erkämpft werden…

Pro Partei (Eurasische Dynastie, United Civilized States und Lunar Corporation) ist damit eine Kampagne zu 30 teils frei anwählbaren Missionen vorprogrammiert; macht summa summarum 90 Gefechte. Jedes davon startet der Spieler aus der immer gleichen Basis, in die er sich auch während der Schlachten zurückziehen kann – etwa, um mit einem Transportschiff benötigte Rohstoffe oder Einheiten zu bzw. von Außenposten zu transferieren. Im HQ wird die kämpfende Truppe auch erforscht und individuell zusammengestellt. Dazu nimmt man ein Chassis und setzt eine frisch entwickelte Waffe darauf. Das Gesamtkunstwerk wird sodann in Fabriken produziert.

Fabriken sind natürlich zu errichtende Gebäude und als solche detailverliebt animiert. So sieht man in feinstem 3D, wie ein Container mit Rohstoffen auf einem Fließband die Mine verlässt, auf einen Transporter geladen und in die Raffinerie geschafft wird. Die Kamera schwebt dabei über dem Gelände und kann jederzeit frei gedreht, gezoomt und von der Drauf- in eine schräge Ansicht gekippt werden. Im Zusammenspiel mit der makellosen Steuerung via Maus und Tastatur ist also für die nötige Übersicht gesorgt.

Wo bitte gehts zur 3D-Front?

Dank zwingend vorausgesetzter 3D-Beschleunigung sind auch die stufenlosen Übergänge zwischen Tag und Nacht wirklich hübsch anzusehen. Im Schutz der Dunkelheit können sich Einheiten prima anschleichen, wenn sie zuvor ihre Scheinwerfer abgeschaltet haben, was sie wiederum langsamer vorankommen lässt. Für optische wie spielerische Abwechslung sorgt zudem ein digitaler Petrus, der es durchaus im Westen eines Kampfgebietes schneien lässt, während im Osten desselben Szenarios die Sonne scheint. Davon ausgenommen sind Einsätze unter Tage: Ganze Tunnelsysteme muss man mitunter selber buddeln, außerdem Schützengräben ausheben oder gar Hügel abtragen. Die Manipulierbarkeit des Geländes im Spiel wird noch vom Editor über-



Die Perspektive kann per Mausrad von einer schrägen An- in die Draufsicht gekippt werden



Basisbau im Regen: Unterschiedliche Witterungsbedingungen sorgen nicht nur grafisch für Abwechslung





Ein Hauch von „Dungeon Keeper": Viele Missionen finden (auch) unterirdisch statt

Schlacht in der Abenddämmerung: Tag-Nachtwechsel verlaufen fließend

troffen, mit dem sich erstaunlich schnell komplexe Landschaften erstellen lassen.
Seinen Hit-Orden hat sich Earth 2150 also verdient, doch zum Sprung über die magische 90-Prozent-Marke fehlt es dem Programm stellenweise an (künstlicher) Intelligenz. Dieser Mangel haftet insbesondere den Truppen des Spielers an. So ist der Modus „Gegner verfolgen" unbrauchbar, weil hier mitunter einzelne Einheiten aus dem Platoon ausscheren, um eine feindliche Übermacht im Alleingang anzugreifen. Derlei heroischer Dummheit kann der PC-General zwar mit dem Befehl „Position halten" begegnen, doch manchmal ist er machtlos – etwa, wenn mal ein anderes als das zugewiesene Ziel beschossen wird.
Gut, aber eben nicht perfekt ist auch die Soundkulisse. Denn zwar sorgen fetzige Begleitmusik und kernige Effekte für Stimmung, doch die arg gekünstelte Sprachausgabe verdirbt sie bald wieder. Speziell gilt das für die Eurasische Dynastie, wo ein deutscher Sprecher vernehmbar Mühe hat einen russischen Akzent nachzuahmen. Wer sich an den kleinen Schnitzern nicht stört, findet in Earth 2150 aber ein Echtzeitstrategical, das abwechslungsreiches Missionsdesign in sehenswertem 3D präsentiert. (mh)



Abgefackelt: Bei Gefechten im Wald fangen Bäume spektakulär Feuer und kippen um

Parteien zur Wahl

Die drei Parteien des Programms versuchen den Spieler zu Beginn durch originelle Werbevideos für sich zu gewinnen:



Die Lunar Corporation lockt mit Frauenpower und Elektroschockwaffen



In der Eurasischen Dynastie spricht man mit russischem Akzent und stellt Laserkanonen zur Verfügung



In den United Civilized States warten Kampfroboter, die sich mit mechanisch verfremdeter Stimme melden

Mit dem Hubschrauber werden Einheiten und Rohstoffe zwischen Außenposten und Hauptquartier transferiert

Die Ausrichtung neu zu errichtender Gebäude kann per Enter-Taste auf dem numerischen Ziffernblock in 90-Grad-Schritten gedreht werden

Der Kompass ist für die Orientierung unerlässlich, wird doch die Übersichtskarte beim Rotieren des Geländes nicht mitgedreht

Hier werden die Bauoptionen einer angewählten Fabrik oder eines Baufahrzeuges eingeblendet

Der Beschädigungsgrad wird nicht erst beim Anklicken einer Einheit angezeigt, sondern schon wenn der Mauszeiger über ihr schwebt

Pro Fraktion stehen zwei verschiedene grafische Outfits für die Menüs zur Wahl, auf Wunsch darf auch auf das Menüdesign des Gegners zurückgegriffen werden

Die Übersichtskarte zeigt den bereits erkundeten Teil des Kampfgebietes



A) Hier wird die Übersichtskarte ein- und ausgeblendet
B) Hier verschwindet auf Wunsch das restliche Interface
C) Dieser Button schaltet zwischen Außenmission und Hauptquartier um
D) Hier wird zwischen ober- und unterirdischer Ansicht gewechselt
E) Die Bildschirmansicht kann für zusätzliche Perspektiven gedrittelt werden
F) Im Forschungsmenü werden neue Chassis und Waffen in Auftrag gegeben
G) Im Konstruktionsmenü wird Erforschtes zu individuellen Einheiten zusammengesetzt
H) So viele Rohstoffe sind verfügbar
I) So viel Strom (wird von Gebäuden benötigt) produzieren die Kraftwerke

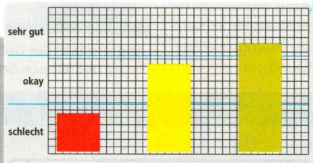


Gameplay
Vergleich der Genreanteile



70 % Taktik
30 % Aufbau

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



P200 32 MB RAM und 3D-Beschleuniger
P2/266 64 MB RAM und 3D-Beschleuniger
P2/400 64 MB RAM und 3D-Beschleuniger

Earth 2150
(Topware)

Trotz kleiner Mängel sehens- und spielenswerte 3D-Echtzeitstrategie

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

85%



Grafik	87%
Sound	73%
Steuerung	77%
Motivation	88%

Datenträger	2 CDs, 200 bis 800 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2 233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D- oder 3Dfx-Grafikbeschleuniger erforderlich
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	5 Modi für bis zu 15 Spieler auf 23 Karten via (Null-)Modem, lokalem Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.earth2150.com

Ganz persönlich



Manfred

Zeitweise hatte ich mehr mit der Sturheit meiner Leute als mit dem Feind zu kämpfen. Da verfolgten meine Panzer etwa stoisch eine gegnerische Einheit, dabei hatten sie schon längst keine Munition mehr. Und Hubschrauber, die diese (automatisch) heranschaffen, wählten mit selbstmörderischer Konsequenz stets die Route über eine Stellung des Widersachers – bis der sie vom Himmel holte. Solche Fehlleistungen scheinen freilich naheliegend, wenn statt eines Piloten offenbar ein Kreuzerkapitän in der Kanzel sitzt, der bei Beschuss „Feuer im Maschinenraum!" meldet. Die vielleicht beste Grafik im Genre und das tolle Missionsdesign ließen mich aber dennoch gerne den Truppenbetreuer spielen.

SEVEN KINGDOMS II

The Fryhtan Wars



Erschaffe

Gründen Sie ein Königreich und erforschen Sie in den Türmen des Wissens geheimnisvolle Technologien und militärische Strategien.

Beherrsche

Befehligen Sie 12 menschliche Nationen verschiedenster Kultur oder übernehmen Sie die Herrschaft über 15 Arten von Fryhtanern.

Zerstöre

Endloser Spielspaß durch einen revolutionären, zufallsgesteuerten Feldzuggenerator.

Nutzen Sie hochentwickelte Handels- und Diplomatieoptionen sowie Spionage und Gegenspionage.

Produktinfo 028

Weitere Highlights:

16-Bit Farbmodus und eine Auflösung bis zu 1024 x 768.
Erweiterte Rollenspielelemente wie magische Artefakte und Helden.
Individuelle Optionen für Einzelspieler- und Mehrspielerrunden mit bis zu 8 Teilnehmern.

PC-CD ROM

Enlight Software

Ubi Soft



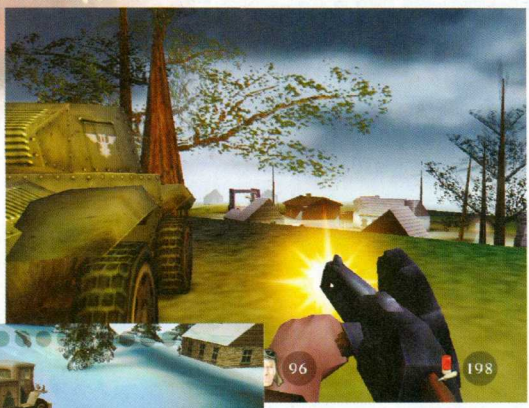
CODENAME EAGLE

Die schwedischen Entwickler von Refractions sehen die russische Geschichte mit eigenen Augen und schicken Zar Peter in den 20-er Jahren auf Eroberungsfeldzug durch Europa. Wer kann den Größenwahnsinnigen stoppen?

Der Friedensstifter findet sich in einem Mix aus Egoshooter, Fahr-, Flug- und Combatsim light wieder: In zwölf Missionen müssen Geiseln befreit, Baupläne für Raketen geklaut, Züge geentert und ein Zeppelin mit den Hintermännern gesprengt werden. Als Fortbewegungsmittel in den riesigen Einsatzgebieten dienen meist die eigenen Füße, bloß gelegentlich stehen Ausfahrten auf dem Motorrad, im Panzer oder U-Boot sowie Dogfights im Doppeldecker auf dem Programm.
Die originelle Kampagne und das intuitiv beherrschbare Handling machen Lust auf mehr, doch ein brutales Zeitlimit dämpft die Begeisterung. Weil häufig wenige Sekunden über Sieg und Niederlage entscheiden, fehlt die Muße zum Sondieren der Lage – das strategische Moment reduziert sich auf stupides Ausprobieren verschiedener Lösungswege. Ebenfalls knapp bemessen ist die Munition; über das nach und nach angesammelte Arsenal (u. a. Uzi, Scharfschützengewehr, Bazooka, Granaten und Nebelwerfer) kann der Spieler also auch nicht immer so verfügen, wie er das gerne möchte. Dabei agieren Angreifer wie Wachen, Grenadiere oder Scharfschützen hier nicht einmal übermäßig clever, treten aber bevorzugt in Rudeln auf.

Lang sterbe der Zar!

Die beschleunigte 3D-Grafik überzeugt vom Zarenpalast über die Wüste bis hinein in den Polarkreis mit hübscher Ausleuchtung und brauchbar animierten Figuren. Weil die Gestaltung dabei im Grunde eher zweckmäßig ist, kommt bereits ab einem P233 ordentlich Tempo auf. Außerdem gibt es ja noch ein sehenswertes Intro, ein paar Bilder zwischen den Missionen, etwas Sprache in den Briefings sowie gute Soundeffekte nebst unauffälliger Musik. Weil es aber auch tote Zivilisten, durchschnittene Kehlen und Sprüche wie „Kommt Ihnen jemand in die Quere, erschießen – klar?" gibt, dürfte die BPjS bald gegen das zaristische Massaker rebellieren – trotz Cartoon-Optik ist eine Indizierung wohl unvermeidlich. (rl)



Wie bei praktisch allen nutzbaren Vehikeln steckt auch bei diesem Radpanzer der Zündschlüssel



Mecki Messer hat auch unter Jugendschützern wenig Freunde



Der Kampf gegen Zeppeline ist einer von insgesamt 12 Aufträgen

Codename: Eagle
(Refractions/Take 2)

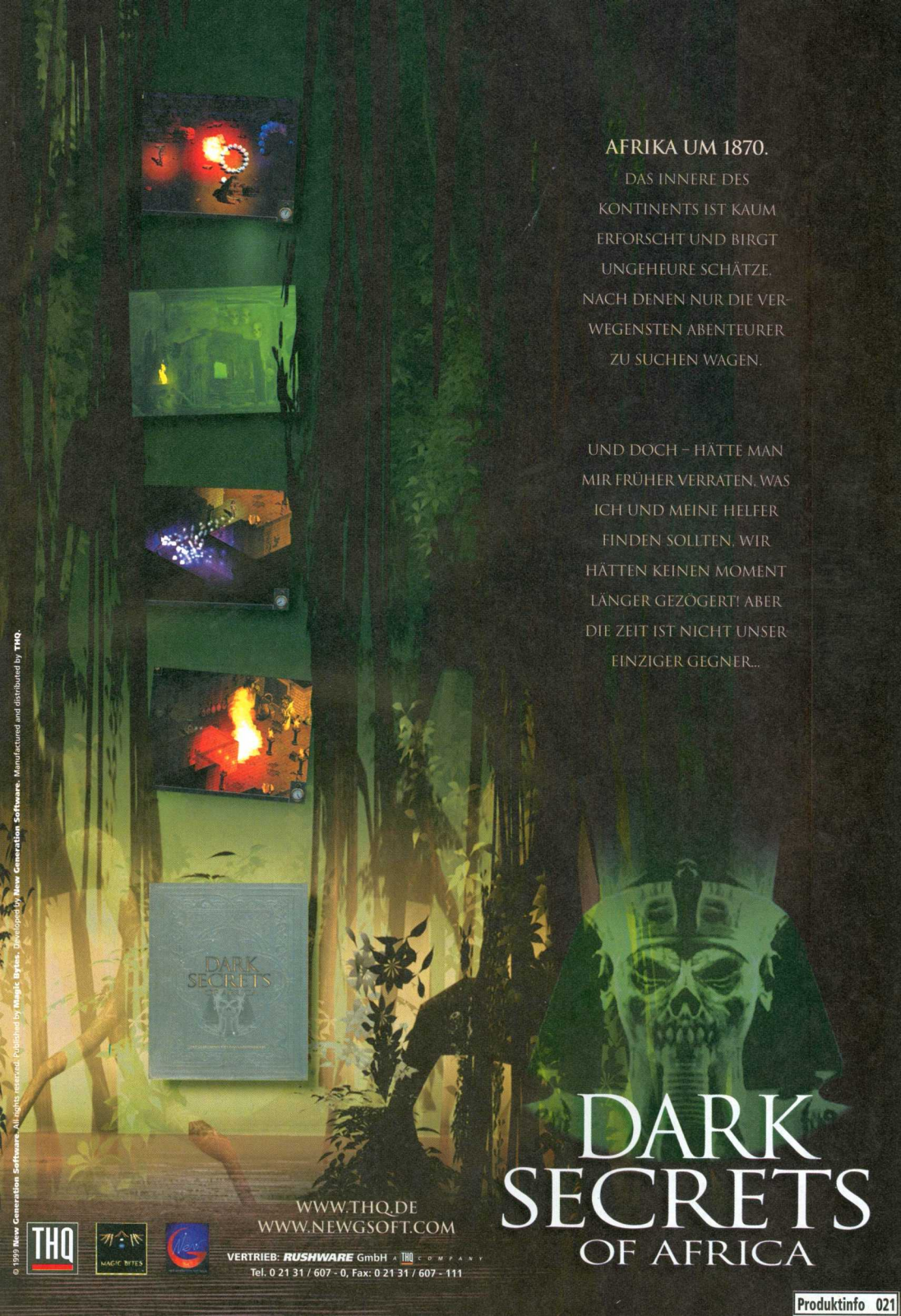
Brutale Persiflage auf Combatsims

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

?

Grafik	70%
Sound	67%
Steuerung	76%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, ab 280 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel in 16, 24 oder 32 Bit Farbtiefe, Grafikbeschleuniger (Glide oder Direct3D) erforderlich
Sound	Lautstärke von Sound und Musik einstellbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	5 Arenen für bis zu 16 Spieler (Deathmatch, Flag- und Team-Modus) via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.codenameeagle.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
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY
Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
THQ
MAGIC BYTES
© 1999 New Generation Software. All rights reserved. Published by Magic Bytes. Developed by New Generation Software. Manufactured and distributed by THQ.

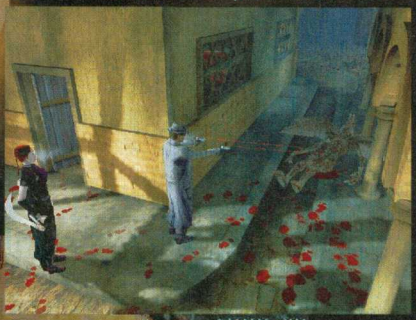
NOCTURNE

Geisterjäger John Sinclair, der gute alte Edgar Wallace und eine Prise Film noir – die Zutaten für einen Gruselcocktail der Extraklasse. Dennoch fühlt sich der Spieler dieses Actionabenteuers oft mehr gerührt als geschüttelt...

Sam Spade auf Monsterhatz

„Alle Lichter im Raum löschen. Weiter mit beliebiger Taste." Die erste Meldung aus der Schattenwelt von Nocturne ist Teil der einleitenden Monitorkalibrierung, aber auch Programm: Wabernde Nebel und Dunkelheit bestimmen hier das Bild, Lichtquellen sorgen stets für diffuse Schattenspiele – sonnige Gemüter werden sich für die Palette von Grau- und Schwarztönen kaum erwärmen können. Zumal viele der in der Grafik versteckten Details bei Tageslicht in der Tat nur schwer auszumachen sind.

Zur Story: Weil die Untaten widerlicher Wiedergänger, gottloser Ghouls und verdorbener Vampire im Amerika der 30-er Jahre überhand nehmen, muss in der Sonderabteilung „Spookhouse" des US-Sicherheitsministeriums der beste Mann ran. Stranger, also Fremder, wird der supercoole Kämpfer genannt – ein wortkarger Einzelgänger im Trenchcoat, der selbst seine Kollegen mit knurrenden Sätzen wie „Ich mag niemanden" begrüßt. Irgendwie verständlich, denn der Sam Spade der Geisterwelt hat es nicht leicht: Zunächst stumme Zeitgenossen machen den Mund erst nach dem Abklappern bestimmter Punkte auf, während sich unser Held manchmal unvermittelt an neuen Schauplätzen wiederfindet.



Teamwork: Je nach Kapitel unterstützen CPU-gesteuerte Kollegen den Geisterjäger – etwa, um wie hier das Blut einiger Vampire über einen Kirchhof zu verspritzen



Ein Zug ist rollende Bühne für den Beginn des zweiten Kapitels – und Schauplatz einer bösen Überraschung

Ganz persönlich



Trille

...war ich selten von einem Game so hin- und hergerissen: Einerseits fasziniert das klassisch-düstere Szenario von Nocturne mit toll in Szene gesetzten Charakteren und fantastischen Schattenspielen, andererseits hat man zu oft das Gefühl, neben der Story zu stehen. Und steuerungstechnische Tücken vermögen zusätzlich den Spaß an Gänsehaut erzeugenden Licht- und Soundeffekten zu verderben. Am Ende reichte es zwar für eine ordentliche Note, nicht jedoch für den erhofften Schocker. Schade, hier wäre wirklich mehr drin gewesen!

Nur dabei statt mittendrin

Auf deutsche Schlösser, nach Texas, ins Chicago der Prohibition und nach Frankreich führt die Spur der Dämonen. Die englische Sprachausgabe ist dabei deutsch untertitelt, nur wünscht man sich mehr Kommentare zu verschlossenen Türen und anderen Objekten. Zu oft ist unklar, ob ein Gebäude unbegehbar ist oder erst ein Schlüssel her muss. So beschränken sich die Rätsel weitgehend auf die Suche nach Zugängen oder das Auffinden von Gegenständen.
Bei Third-Person-Action wiegt aber schwerer, wenn die Storyline kaum durch die Handlung, als vielmehr durch in Spielgrafik gehaltene Zwischensequenzen weitergeführt wird. Im eigentlichen Game gilt es allzu oft lediglich Monster zu plätten, um sich danach von langatmig palavernden NPCs über aktuelle Entwicklungen informieren zu lassen. Dabei sind die miteinander verwobenen Plots (etwa der Auftrag den „Heiligen Gral" der Vampire zu erbeuten) durchaus fantasievoll angelegt. Nützt aber wenig, wenn man nur selten das Gefühl hat, an der Rahmenhandlung wirklich aktiv beteiligt zu sein.



Monsterjagd: Mit den Pistolen schießt der Held beidhändig, optionale Zielautomatik und rote Feuerlinien sollen für Treffsicherheit sorgen

Nicht im Bilde

Die Präsentation trifft an gelegentlichen Stimmungstiefs freilich kaum Schuld: In ihren besten Momenten wirkt die verwendete Mischung aus vorgerenderten Schauplätzen und in Echtzeit berechneten Charakteren sowie Lichteffekten wie aus einem Guss – der im Wind wehende Mantel des Protagonisten oder die detaillierten Gesichtstexturen seien hier nur zwei Beispiele. Weit weniger spektakulär und teilweise sogar richtig unpassend dagegen die abgehackten Bewegungsabläufe besonders in den Zwischensequenzen. Auch wird die Optik arg krümelig, sobald die nicht zu beeinflussende Kamera Szenen aus der Ferne wiedergibt.
Überhaupt sind Wechsel der Perspektive eines der Hauptprobleme des Spiels. Von nicht im Bild befindlichen Dämonen unter Feuer genommen zu werden und so trotz eines Waffenarsenals von Pistolen über MPs bis zu Flammenwerfer und Dynamitstangen wehrlos zu sein, schafft einfach nur Frust. Gleiches gilt, wenn bereits kleine Fehltritte (z. B. der Sturz von einem Steg oder einer niedrigen Leiter) mit dem Bildschirmtod bestraft werden. Zumal das Manövrieren wegen nicht immer optimal gewählter Kamerawinkel oft nicht ganz leicht fällt. Über diese Schwächen vermögen auch der packende Orchestersoundtrack und die ständig verfügbare Speicheroption nicht voll hinweg zu trösten. Fazit: Viel Gruselatmosphäre, aber auch viel verschenktes Potenzial. (mt)





Zwei Gesichter: Bei Nahaufnahmen wirken die Charaktere äußerst lebendig – kaum zu glauben, dass das triste Bild daneben aus dem gleichen Spiel stammt!

Nocturne
(Terminal Reality/Take 2)

Düsterer 3D-Horror, leider nicht ganz ausgereift

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

71%



Grafik	*79%*
Sound	*83%*
Steuerung	*62%*
Motivation	*73%*

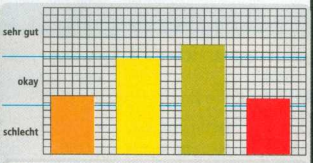
Datenträger	2 CDs, 300 bis 1100 MB auf der HD
System	ab einem P2 mit 64 MB RAM (128 empfohlen) und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Effekte, Sprachausgabe und Musik getrennt regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Tastatur, Maus, (Gamepad-Option in der Testversion unbrauchbar)
Sprache	englisch mit deutschen Untertiteln
Multiplayer	nein
Online-Info	www.take2.de

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



70 % Action
30 % Abenteuer

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



P2/266 mit 3D-Beschleuniger
Celeron 333 mit 3D-Beschleuniger
P2/400 mit 3D-Beschleuniger
P3/500 Softwaremodus

Genremix

THE NOMAD SOUL

Dämonen terrorisieren die Welt Omikron und der einzige Retter hat sein Gedächtnis verloren – so beginnt einer der packendsten 3D-Thriller für den PC. Diese Mischung aus „Blade Runner" und Mysterienspiel dürfte keinen kalt lassen!







Erstklassig animierte Figuren: Kay'ls Frau Telis, Gogo-Tänzerin Anissa und Heldin Plume

Kay'l ist Polizist in einer Welt, wo sich die Menschen entweder in Hightech-Metropolen fremd geworden sind oder im Hinterland obskuren Ritualen huldigen. Dass unser Held unsterblich ist, prädestiniert ihn zur Lösung des Rätsels um bestialische Morde – dass er vor dem Täter erst mal sich selbst finden muss, macht ihn zur tragischen Gestalt. Zu Beginn des Abenteuers weiß Kay'l nämlich wenig mehr als seinen Namen, selbst die eigene Wohnung kann er ohne Unterstützung durch den Spieler nicht mehr finden...

An Bewegungsfreiheit mangelt es dem Protagonisten zumindest nicht, auch die in seinem Rücken postierte Kamera erinnert an „Tomb Raider". Wie dort sind Schusswechsel oder Keilereien mit Gangstern und Oberbossen eher nebensächlich, zumal die Handlung dieses Actionabenteuers sogar nach Niederlagen weitergeht. Dem Komplott auf höchster Regierungsebene kommt man ohnehin nur über Multiple-choice-Gespräche und logisch in die Story eingebundene Puzzles auf die Spur. Mystik und Magie spielen dabei eine immer größere Rolle, bis endlich auch der Titel eine Erklärung findet: Per Seelenwanderung lassen sich etwa einem bärbeißigen Barkeeper die benötigten Informationen erst im Körper einer Frau entlocken.

Eine erstaunlich erwachsene Zukunftsvision

Grafisch wird das alles abstrakt, aber dennoch glaubhaft und sehr erwachsen präsentiert. Allein die toll dargestellte Mimik der Charaktere ist schon sehenswert, das Sahnehäubchen aber liefert die interaktive Umgebung. So trifft man in der Stadt nicht nur auf Spaziergänger und Hovercars, sondern auch auf ein ganzes Wirtschaftssystem mit Berufen, Einkaufs- und Vergnügungsmöglichkeiten. Wer mag, kann Schaukämpfe bestreiten, in den Nachtklub gehen oder sogar Sex haben. Sollte man die „Zigarette danach" erst vom Boden aufheben müssen, so wird das wie bei jedem anderen Gegenstand bequem erledigt, ohne dass die Figur erst millimetergenau platziert werden müsste. Praktisch auch das Notizbuch mit Hinweisen auf unerledigte Dinge. Die Kehrseite der Medaille sind eingeschränkte Speichermöglichkeiten, außerdem zickt die Steuerung beim Schwimmen, bei Seitwärtsbewegungen („Strafen") und an manchen Treppenstufen. Fehlen eine 3D-Beschleunigerkarte sowie 1,8 GB für die Vollinstallation, leidet zudem der Spielfluss unter Nebel, Stotter-Optik, CD-Wechseln und dem bei jedem Einlegen der ersten Scheibe neu startenden Installer. Die schicken Polarzonen, Dschungel und Totenstädte haben aber auch zeitgemäße Hardware verdient. So wie die rund 200 astrein lokalisierten Minuten Sprache und die etwa 30 mitreißenden Musikstücke aus David Bowies aktuellem Album „Hours" (im Spiel mimt er zudem den Rockstar Boz) eine ordentliche Stereoanlage verdient haben. (rl)



Training gegen virtuelle Gegner als Vorbereitung auf Ego-Shoot-outs und Faustkämpfe à la „Tekken 3"



Automatisch gelenkte Taxis oder Reittiere verkürzen die oft weiten Wege

Höhepunkte...	und Tiefschläge
Auf der Karte sind viele wichtige Lokalitäten verzeichnet...	leider nicht alle, zudem fehlen Straßennamen zur Orientierung
Die passende Schriftart ist Bestandteil einer gelungenen Präsentation...	doch zu futuristisches Gekritzel ist einfach nur unleserlich
Die Hinweise des allzeit bereiten Taschencomputers sind Gold wert	Im Inventory finden leider nur 18 Gegenstände Platz

Spektakuläre Kamerafahrten, Dialoge, Traumsequenzen und das von David Bowie vertonte Intro sind nahtlos in den Spielablauf eingebunden



HIT
PC Games & Spiel

The Nomad Soul
(Quantic Dream/Eidos)

Für reife Spieler konzipierter SF-Thriller

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

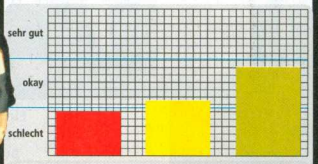
85%



Grafik	80%
Sound	87%
Steuerung	72%
Motivation	88%

Datenträger	3 CDs, ab 300 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (besser P3/450) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel in 16 und 32 Bit Farbtiefe, Softwaremodus, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik regelbar, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.eidos.de

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, mittlere Details)



P450, 64 MB RAM, ohne 3D-Beschleuniger
P2/266, 64 MB RAM mit 3D-Beschleuniger
P3/450, 64 MB RAM mit 3D-Beschleuniger

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



65 % Abenteuer
15 % Action
20 % Geschicklichkeit

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

Produktinfo 040

✓ **DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ **INFO-SERVICE**
Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

✓ **STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ **VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ **ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ **RIESENAUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ **"MAKE FRIENDS"**
Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ **AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ **HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören ? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe

DOWNTOWN
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 Aue
☎03771/2 35 20

HIGHSCORE!
Bürgerm.-Smidt-Str. 92
27568 Bremerhaven
☎0471/41 91 770

MULTI MEDIA WORLD
Burgstr. 13
31832 Springe
☎05041/97 08 77

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 Giessen
☎0641/79 17 94

BALI COMPUTER
Vorsalzer Strasse 18
38259 Salzgitter
☎05341/30 14 00

DNE JOY & GAME
Markt 7
38364 Schöningen
☎05352/90 98 67

JOYPOINT DÜSSELDEORF
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
☎0211/36 44 45

COMPUTERSPIELE & mehr
Eickener Str. 14
41061 Mönchengladbach
☎02161/18 30 93

CONNACTION
Klarissenstr. 15
41460 Neuss
☎02131/27 57 51

GAMESHOP
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
☎02181/23 13 23

WOLLYWORLD
Viehofer Str. 17
45127 Essen
☎0201/24 37 29 5

PLAYER ONE
Kempener Str. 22
47839 Krefeld-Hüls
☎02151/51 89 00 4

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
Mathiasstr. 24-26
50676 Köln-Innenstadt
☎0221/923 15 45

KPM COMPUTER FUN STORE GBR
Galerie Wiener Platz
51065 Köln-Mülheim
☎0221/96 24 44 8

SOFTPRICE - AACHEN
Blondel Str. 10
52062 Aachen
☎0241/40 69 12

JOYSOFT POINT BONN
Münster Str. 11
53111 Bonn
☎0228/65 97 24

SOFTPARADISE
Hans-Frick-Str. 1a
53474 Bad Neuenahr
☎02641/20 65 06

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
Kaiserstr. 54
53721 Siegburg
☎02241/6 80 45

GAMES INN - JOYSOFT POINT
Stegemannstr. 33 - 41
56068 Koblenz
☎0261/30 96 34

BITS & BYTES GbR
Am Bahnhof 35
57072 Siegen
☎0271/22 12 0

BITS & BYTES GbR
Knapper Str. 12
58507 Lüdenscheid
☎02351/39 07 72

JOYSOFT POINT FRANKFURT
Fahrgasse 87
60311 Frankfurt
☎069/91 39 83 71

MEDIACTIVE
Siegfriedstr. 44
67547 Worms
☎06241/41 71 30

MYSTIC GAMES
Johannes-Mauthe-Str. 7
72458 Albstadt
☎07431/93 30 80

TECHNO LAND
Audio Video GmbH
Sirnauer Str. 56
73779 Deizisau
☎07153/8 29 90

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Breisgaustrasse 37
77933 Lahr
☎07821/94 23 14

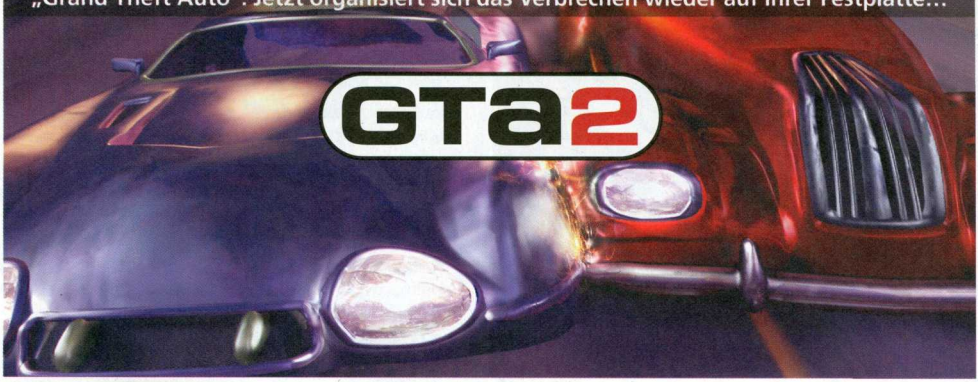
FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Elzdamm 61
79312 Emmendingen
☎07641/580 41 61

A&L COMPUTER GmbH
Wihelmstr. 23
89518 Heidenheim
☎07321/98 25 10

SOFTPRICE - WERTHEIM
Lindenstr. 16
97877 Wertheim
☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.

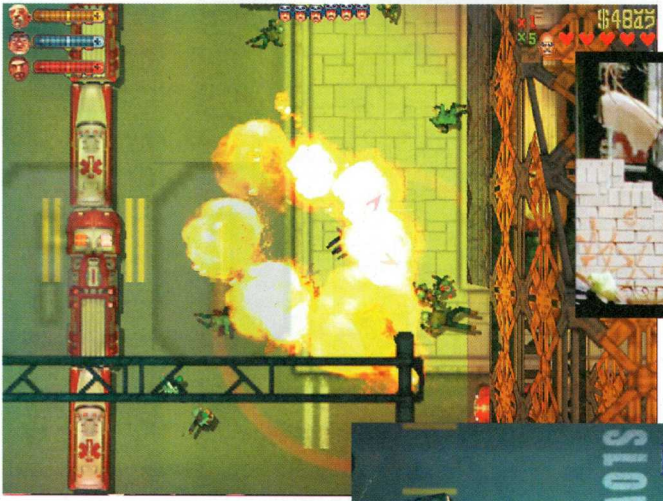
Ob Gangstermovie oder Computergame, das Spiel um Macht, Intrigen und Gewalt ist immer faszinierend – besonders wenn es so originell präsentiert wird wie vor zwei Jahren in „Grand Theft Auto". Jetzt organisiert sich das Verbrechen wieder auf Ihrer Festplatte...

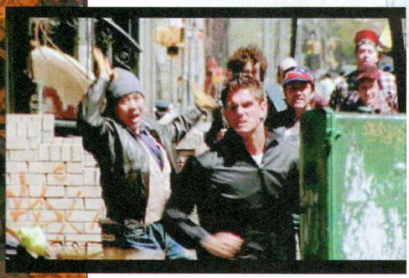


Bandenkrieg

Aus einem ultrarasanten Renderfilm ist vor Spielbeginn zu erfahren, dass die Kriminalitätsrate in naher Zukunft nicht sinken wird: In der hiesigen PC-Metropole herrscht die pure Gewalt – Industriekonzerne, Gangstersyndikate und Ordnungsmächte liefern sich erbitterte Straßenkämpfe. Und als kleiner Ganove stecken wir im Auftrag des großen Paten mittendrin im Schlamassel!

Dass Banküberfälle oder gar Auftragsmorde dem motorisierten Gesetzesbrecher halsbrecherische Verfolgungsjagden einbringen, ist ebenso klar wie die Tatsache, dass man im Territorialkrieg von sieben Banden als Unbewaffneter nur geringe Überlebenschancen hat. Ergo findet sich vom Elektroschocker über MGs bis hin zu Molotowcocktails ein gutes Dutzend Argumentationsverstärker für den Konflikt. Eine Knarre braucht aber auch, wer mal selbst Opfer eines Überfalls wird. Wer das Arsenal etwa dazu verwendet, bevorzugt die Reihen der Russenmafia zu lichten, macht sich deren übrige Mitglieder zum Feind – punktet dafür aber auf dem Sympathiebalken der anderen Übeltäter. Das mag nützlich sein, um den Gegnern eine Falle zu stellen: Lockt man sie in das Gebiet seiner „Freunde", darf man hoffen, dass diese einem das Problem vom Hals schaffen.





Ein rasant geschnittenes Intro stimmt den Spieler auf neue Straftaten ein

Mit den entsprechenden Waffen lässt sich die etwas altbacken aus der Draufsicht präsentierte Grafikumgebung nahezu nach Belieben umgestalten



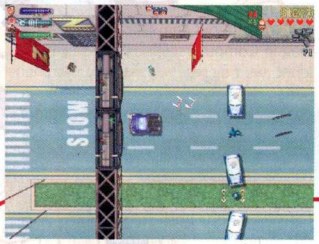
Der Car-Napper als Chauffeur: In geklauten Bussen oder Taxen kann man sich ein Zubrot verdienen



Eines der drei schwarzhumorigen Bonusspiele: Töten Sie so viele Passanten wie möglich!



Die coolen Lichteffekte kommen besonders in den Nachtmissionen gut zur Geltung



Ein typischer Tag in GTA 2: Schnappen Sie sich ein beliebiges Fahrzeug...



...holen Sie sich Ihren Auftrag ab und erledigen Sie ihn...



...ohne sich von den allgegenwärtigen Gesetzeshütern schnappen zu lassen!

Polizeimacht

Auch die aus dem Vorgänger bekannten Sektenjünger mischen wieder mit. Sie sind wegen einschlägiger Erfahrungen (man beachte den Doppelsinn des Wortes!) aber von Anhängern Krishnas zu erbitterten Gegnern des Automobils konvertiert und zahlen nun gute Preise für jeden Wagen, den man ihrer Schrottpresse überlässt. Auch unschuldige Passanten gibt es noch immer; nach wie vor stehen sie unter Polizeischutz: Zu viele Opfer unter der Zivilbevölkerung rufen die Gesetzeshüter auf den Plan. Doch mit den rabiat fahrenden und schnell schießenden Gendarmen bekommt man es berufsbedingt sowieso irgendwann zu tun. Erfolge im Kampf gegen die Staatsmacht ziehen den Einsatz von schwer bewaffneten SWAT-Teams, dunkel gewandeten FBI-Agenten sowie Panzern der Armee nach sich. Und wer sich gar einen Ruf als Cop-Killer macht, wird für vogelfrei erklärt und hat bald den gesamten Ordnungsapparat auf den Fersen!

Ehe nur mehr der Griff zum letzten Savestand das virtuelle Leben retten kann, sollten alle übrigen Methoden ausgeschöpft werden. Das Aufsammeln von Herzen für Lebensenergie oder Symbolen für verbesserte Panzerung ist somit bei der Erledigung jedes der mannigfaltigen Aufträge wichtig. Seine Order erhält der Spieler entweder an großzügig über die City verteilten Telefonen (sobald der mitgeführte Pieper sich meldet, weisen Pfeile den Weg) oder durch gesprächige Kontaktleute. Und seinen fahrbaren Untersatz erhält er wieder auf denkbar direktem Weg: Auto stoppen, Fahrer herauszerren und Gas geben...

Freifahrt

Das Angebot an möglichen Fortbewegungsmitteln ist mit knapp 80 Modellen, vom Pick-up über Sportwagen bis zu Panzern, sehr abwechslungsreich. Mit manchen der teils futuristisch gestalteten Fahrzeuge kann sogar ein Zubrot verdient werden; etwa indem man in einem gekaperten Taxi oder Bus ganz bieder Fahrgäste befördert. Denn um an die große Belohnung für den aktuellen Auftrag zu gelangen, mag es ja durchaus nützlich sein das Fluchtfahrzeug zuvor in einer Werkstatt panzern zu lassen. Übrigens: In jedem Wagen düdelt passende Musik aus dem Radio, immer wieder unterbrochen von deutschen Moderatoren.

GTA 2 ist Ihr Spiel, wenn...

* ...Sie mit Comic-Gewalt kein Problem haben
* ...Sie auf rasante Verfolgungsjagden stehen
* ...für Sie Spielspaß wichtiger als 3D-Grafik ist
* ...Sie schon den Vorgänger heiß und innig liebten
* ...Sie sich gerne mit „Don" anreden lassen

Finger weg von GTA 2, wenn...

* ...Sie noch zu jung sind, um mit „Sie" angesprochen zu werden
* ...Sie Ihre Auszeichnung „Kavalier am Steuer" behalten wollen
* ...Sie nur mal ein Spiel für die Mittagspause suchen
* ...Sie sehen möchten, was Ihre neue Grafikkarte kann
* ...Sie in der Polizeigewerkschaft sind





Auch die Polizei hat aus dem Vorgänger gelernt und rückt jetzt immer gleich im Rudel an

Showroom

Die Beschränkung auf eine einzige Stadt ist eigentlich eine Erweiterung, ist das Einsatzgebiet von GTA 2 doch insgesamt weitaus umfangreicher als das des Vorgängers. Die Grafik stellt dabei freilich wieder Tempo und Übersicht über den Showeffekt: Trotz der storytechnisch zusammenhängenden Realfilmsequenzen zwischen den Missionen und netter 3D-Spielereien wirken die Draufsichtstraßenzüge wenig beeindruckend. Zusammen mit hervorragenden Explosionen, hübschen Animationen sowie Tag-Nachtwechseln ergibt sich dennoch eine stimmungsvolle Präsentation; unterstützt von feinen Umgebungsgeräuschen und hektischer Sprachausgabe. Die Steuerung klappt mit der Tastatur am besten, auch die Benutzung eines Joypads steht der Ganovenkarriere nicht direkt im Wege. Es darf jetzt auch weitaus häufiger ein Spielstand angelegt werden als im Teil eins, jedoch immer noch nicht beliebig: Nur die Kirchen der Glaubensrichtung „Jesus Saves" dienen als Save-Punkte – ein nettes Wortspiel. Als nette Bonbons für erfolgreiche Gangster dienen indessen Bonusspiele wie die zeitkritische Verschrottung eines Eiskremwagens oder kleine Straßenrennen. Den Spaß daran kann man über Netzwerk oder Internet auch mit bis zu drei Freunden teilen.

Gesamteindruck

Unter dem Strich mag GTA 2 ein wenig von der Frische des Erstlings fehlen, doch ist es DMA Design („Lemmings") gelungen, das alte Konzept mit konsequenten Verbesserungen in Detail und Gameplay neu zu beleben. Kenner werden sich daher sofort heimisch fühlen, Einsteiger können sich rasch mit der Materie vertraut machen.
Wegen des grundsätzlich identischen Aufbaus teilt der Nachfolger aber auch die Kritikpunkte mit dem Original: Wer Gewalt in Computerspielen prinzipiell ablehnt, wird dieses Programm verdammen – mag die Darstellung auch cartoonartig überzogen sein, ohne schwarzen Humor und eine gewisse Reife sollte man besser die Finger von der digitalen Gangsterballade lassen.
Auch wenn sich die geeignete Zielgruppe noch so gut damit amüsieren kann! (pk)



Ganz persönlich

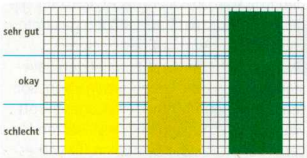
Nach einer Woche vor GTA 2 erkannten mich selbst engste Freunde nicht wieder: Schwarzer Anzug nebst Sonnenbrille statt Jeans und Baseball-Käppi, Italo-Slang statt Sächsisch und neue Panzerplatten in den Türen meines alten Opel – doch tatsächlich, manche Games färben ab. Besonders, wenn sie einen derartig vorbehaltlos in ihren Bann schlagen wie diese witzige, abwechslungsreiche und herausfordernde Ganovenkarriere. Das im letzten Monat getestete „Driver" hat mir der Betriebsarzt zwischenzeitlich verboten; die doppelte Crime-Dosis sei einfach zu viel, hat er gesagt. Muss ich ihm wohl doch noch das standesgemäß von Kollege Jack geklaute Korkengewehr unter die Nase halten!



Paul

Siehe auch Begleit-CD

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



P2/266, Software-Rendering
P166, Voodoo 1 oder vergleichbar
P2/366, Voodoo 2 oder vergleichbar

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



50 % Action
30 % Geschicklichkeit
10 % Simulation
10 % Abenteuer

GTA 2
(DMA Design/Take 2)

Rasant-witzige Gangsterballade in altbackener Grafik

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

85%



Grafik	68%
Sound	80%
Steuerung	79%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 220 MB auf der HD
System	ab einem P200 (P2/266 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D, Glide- und Open GL-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joypad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	spezielle Modi und Bonusgames für bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder auch im Internet
Online-Info	www.gta2.com

Hit the Road!

SEGA RALLY 2 - DER AUTOMATEN-HIT AUF IHREM PC!





Dank atemberaubender Grafik und unglaublicher Spielgeschwindigkeit, gepaart mit vollem Force-Feedback-Support und 3D-Audio werden Sie den Nervenkitzel nicht nur spüren. Sie werden hören, sehen und schmecken was es heißt, am Steuer der weltbesten Rallywägen bis ans Limit zu gehen.

Die 10-Jahres-WM, der Zweispieler-Splitscreen, die spannenden Multiplayer-Modi für bis zu vier Fahrer und die Sega Rally Weltrangliste im Internet werden Sie so lange auf dem Fahrersitz festnageln, wie Ihr Körper Nachschub an Adrenalin liefern kann!







"Mit Volldamf ins Vergnügen. Spaßiger und einsteigerfreundlicher Arcade-Racer." PC Action 11/99

85%, und „Extrem motivierende Automaten Umsetzung." Gamestar 11/99

Erhältlich ab 15. November

im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg/München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50

Produktinfo 035

www.empire.co.uk

empire INTERACTIVE

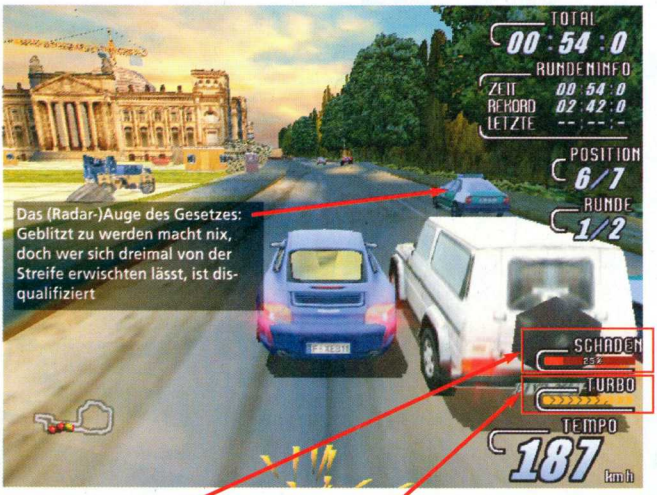
AUTOBAHN RASER II





Mangels Lizenz tragen die Fahrzeuge Fantasienamen, denen wir in unseren Beispielen die realen Bezeichnungen nachstellen: Clever-Smart, Opal-Opel, Bietel-Beetle, Prescher-Porsche und Mercator-Mercedes

Der erste Arcaderacer wider die Straßenverkehrsordnung fand trotz umstrittener Qualität rund 150.000 Käufer; mit dem Sequel will Davilex jetzt richtig Gas geben: Augen auf im Stadtverkehr, ungeachtet des Titels warten hier Digi-Metropolen mit höchstem Wiedererkennungswert!



Das (Radar-)Auge des Gesetzes: Geblitzt zu werden macht nix, doch wer sich dreimal von der Streife erwischten lässt, ist disqualifiziert

Karambolagen verbeulen zwar nicht das Chassis, färben aber diese Anzeige rot: Service-Stationen richten den Schaden beim Durchfahren in Sekundenbruchteilen

Der Turbo verraucht schon nach kurzem Einsatz und ist nur im Trainingsmodus ab Werk eingebaut – für die WM kommt das Tuningteil teuer

Dass der holländische Publisher eigens ein deutsches Team in Mülheim mit der Entwicklung beauftragt hat, macht sich zumindest optisch bezahlt: Binnen sechs Monaten entstanden Innenstädte und Sehenswürdigkeiten von Dortmund, Frankfurt, München, Hamburg, Berlin und Wien, wie man sie so akkurat nachgebildet noch nie am Monitor gesehen hat. Drei Autobahnen zwischen den Städten dienen dann der Rechtfertigung des Titels.

Die meisten Rundkurse und Schnellstraßen lassen sich zu Trainingszwecken solo oder im Wettstreit mit sechs CPU-Konkurrenten erkunden; lediglich die Achse Hamburg-Berlin und die Bundeshauptstadt selbst stehen erst nach Gewinn der kompletten Meisterschaft offen. Um auch hier mal das Pedal durchtreten zu dürfen, muss man also auf den anderen Strecken im Mini Cooper das Championat der Kleinwagen am ersten Platz beendet haben – Gleiches gilt im Opel für die Mittelklasse und einem Porsche unter den Sportwagen. Nach jedem Einzellauf wird abgerechnet: Von der Platzierung hängt die Höhe des Preisgelds ab, das im Racingshop in Reparaturen, Turbomotoren, Breitreifen und gelochte Bremsscheiben investiert werden kann. Erfolgversprechender ist es jedoch, gleich auf eines der je fünf Aufsteigermodelle (Smart, New Beetle, BMW Z3, Audi TT, Mercedes SLR etc.) zu sparen.

Mit 200 Sachen über die Reeperbahn

So schön die Innenstädte sind, so leer sind sie leider: Ob sich alle Fußgänger vor den Rasern in Sicherheit gebracht haben? Schade auch, dass sich nicht an allen Fahrzeugen die Räder drehen und man einige Ampeln und Laternen ungestraft zusammenfahren darf. Weil ähnliche Crashs auch zu Schäden führen, vermisst man die Logik – erst recht, wenn vom Rechner gesteuerte Automobilkomparserie in Seitengassen abbiegt, der neugierige Spieler im Windschatten aber auf unsichtbare Barrieren stößt.

Und wo wir schon beim Mäkeln sind: Wieso liegt das Force Feedback-System des Microsoft Sidewinder-Lenkrads brach, weshalb wurde unser Logitech-Wheel erst gar nicht erkannt? Da sich außerdem die zwei unsäglichen Pad-Konfigurationen (einmal wurde die Bremse vergessen, einmal das Steuerkreuz mit dem Gas belegt) nicht umdefinieren lassen, bleibt für viele nur der Griff in die Tasten. Doch mit dem Keyboard kommt man erstaunlich gut voran, sogar gewisse Unterschiede beim Fahrverhalten der Modelle sind auszumachen.

Das eigentliche Highlight des Games bleibt aber die 3D-Optik, denn trotz einiger künstlerischer Freiheiten beim Kursdesign wurde der Charakter der Städte bis ins Detail eingefangen. Und wenn da Tauben aus den Baumkronen flüchten, Straßenbahnen vorbeirauschen oder sich der Himmel im Heckfenster der Autos spiegelt, ist das schon ein Augenschmaus! Theoretisch ist er sogar ohne 3D-Turbo genießbar, praktisch stören dann aber die flirrenden Pixel der VGA-Auflösung. Ab einem P2/266 mit mindestens Voodoo-1-Beschleunigung geht jedoch die Post ab. Und das Fazit? Autobahn Raser 2 bietet Rennen, die vom Wiedererkennungswert der Austragungsorte leben: eine rasante Grafikdemo mit unauffälligen Funk- und Dance-Rhythmen, doch für einen ernst zu nehmenden Genrebeitrag fehlen selbst Basis-Features wie Ghosts, Replays und Multiplayer-Modi – von den Mängeln bei der Steuerung ganz zu schweigen. (rl)



Ohne 3D-Beschleuniger leidet die Grafik unter Popups, trüben Farben, groben Texturen und stark gerastertem Rauch – rechts zum Vergleich mit vollen Details

Sechs-Städte-Tournee



Dortmund, München und Frankfurt sind am Screen gut zu erkennen, doch Fahrspaß kommt auf den fahl beleuchteten Rundkursen kaum auf



In Hamburg, Wien und Berlin wurden drei sehr schmucke Rundkurse angelegt: Ob Reeperbahn, Ringstraße oder Reichstag, tolles Licht und viele hübsche Details schaffen Atmosphäre



Die Städte sind durch drei hügelige Autobahnen verbunden, wo Baustellen und die Hupe Laune machen: zur Seite, ihr Holländer mit euren Gespannen!

Autobahn Raser 2
(Davilex/Koch Media)

Arcaderacing für Städtetouristen

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 69,– DM

63%



Grafik	83%
Sound	71%
Steuerung	59%
Motivation	60%

Datenträger	1 CD, ab 90 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 oder 640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte empfohlen
Sound	Lautstärke von Musik, Sound und Polizeidurchsagen regelbar, 4 Musikstücke als WAV-Files
Eingabe	Tastatur, Lenkrad, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplaye	nein
Online-Info	www.autobahnraser.de

Ganz persönlich

Ich gebe meinem mit Breitreifen getunten Turbo-Mini voll die Sporen und plötzlich überholt mich ein Trabbi – blöd, was? In der Einstiegsklasse rasten die Computerpiloten auf und davon; erst bei Fahrfehlern ihrerseits konnte ich wieder aufschließen. Okay, bei den Mittelklasseautos und Sportwagen ist der Unterschied dann nicht mehr so eklatant. Trotzdem ist mit Ideallinie, Windschatten fahren und optimalen Bremspunkten allein hier kein Pott zu gewinnen. Autobahn Raser 2 ist mehr Glücks- denn Rennspiel und daher für Genre-Profis kaum interessant.



Richy

Edgar Torronteras' eXtreme Biker



Rund ein Drittel der durchführbaren Stunts wurde speziell für das Spiel erfunden

Schlammfahrer aufgepasst: Mit dem einzigen erfolgreichen Europäer im Sattel wagt sich Sierra auf die PC-Piste – und macht dabei gar keine so schlechte Figur gegen Konkurrenten wie „Motocross Madness".



Die Paris-Strecke erlaubt sogar Sprünge auf Hausdächer!

Nicht viel Qual bei der Wahl des Spielmodus: Man begibt sich entweder zum Einzelrennen ins Freie, in die Halle oder in eine Freestyle-Arena bzw. fährt gleich eine komplette Saison. Danach werden noch Modalitäten wie die Anzahl der Gegner (maximal sieben), der Schwierigkeitsgrad (drei Kubikklassen nebst frei einstellbarem Custom-Modus) sowie die gewünschte Strecke (pro Rennmodus ca. zehn) geregelt, schon staunt man über spektakuläre 3D-Stunts…

Tatsächlich sind hier Sprünge von 40 Metern Weite und 20 Metern Höhe keine Seltenheit, außerdem sorgen Kurse auf ausbrechenden Vulkanen und Abstecher in die Großstadt für mehr Kurzweil bei weniger Realismus. Einfach sind die Tricks am Lenker aber nicht zu beherrschen – wer nicht zumindest die Landehilfe aktiviert hat, findet sich recht häufig im Matsch wieder. Demgegenüber zeigen die CPU-Piloten bis auf wenige Ausnahmen sehr solide Leistungen.

Auf den teils wirr verschlungenen Kursen darf kein einziger Kontrollpunkt ausgelassen werden. Die weitläufigen Areale können dabei mit netten Gags wie zu Schanzen umfunktionierten Jumbojets und U-Booten aufwarten, lediglich in den Hallen geht es etwas gesitteter zu. Schade nur, dass selbst bei niedrigen Auflösungen zumindest ein schneller P2-Prozessor benötigt wird, um in den Genuss aller Grafikdetails zu kommen – bei 1280 mal 1024 Pixeln tut sich dann selbst ein P3 schwer. Rechnerunabhängig wissen die Motorensounds und aufpeitschenden Begleitstücke durchaus zu gefallen.

Der Paradiesvogel im Rennspielkäfig

Wer also das Besondere liebt und es mit dem Realismus nicht so genau nimmt, darf gern ein paar Runden mit diesem Paradiesvogel im Rennspielkäfig drehen. Für die breite Masse mag er jedoch zu bunt gefiedert sein. (mz)



Außenszenarien sind prinzipiell frei befahrbar, wiederholen sich aber nach etwa 500 Metern

Edgar Torronteras' Extreme Biker
(Deibus/Sierra/Havas Interactive)

Spektakuläres Motocross-Racing jenseits allen Realismus

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

76%



Grafik	79%
Sound	77%
Steuerung	76%
Motivation	75%

Datenträger	1 CD, 75 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P2/450) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuniger wird vorausgesetzt
Sound	6 CD-Audiotracks, Lautstärke regelbar, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Force Feedback wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.sierrastudios.com

NEU

150g frischer Spielspaß für unter DM 50.-



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 D-Movie-Stil



FIFA, Bundesliga Stars und Manager: Wenn es um die konsequente Vermarktung ihrer zugkräftigsten Serie geht, macht EA Sports keine halben Sachen! Nun also der Action-Kick zum Millennium – Jahrtausendereignis oder Update zum Vollpreis?

Das Intro jedenfalls kann trotz der Gute-Laune-Musik von Robbie Williams und des witzigen Konzepts (ein blasses Klassikteam tritt gegen die perfekt gerenderten Gegenwartskicker an) nicht ganz mit denen der Vorgänger mithalten. Auch in den aufgeräumten Menüs bietet sich „nur" das gewohnte Bild: Die Matches werden zu Tag- und Nachtzeiten bei variablen Wetterverhältnissen ausgetragen und dauern zwischen vier und 90 Minuten. Ehe wieder eine Fragenflut über den armen Ghost hereinbricht; sei gleich gesagt, dass sich die drei Schwierigkeitsgrade hier deutlich voneinander unterscheiden! Als „Amateur" ist es selbst Anfängern ein Leichtes, Vereine wie den VfL Wolfsburg zum Sieg im Europapokal zu führen – wer sich allerdings mit der „Weltklasse" anlegt, wird oft regelrecht schwindlig gespielt. Das liegt nicht zuletzt an der zwar prinzipiell guten, nur leider noch immer nicht konfigurierbaren Padsteuerung; das Bolzen



Die hübsch verzerrte Torkamera wird nur bei automatischen Wiederholungen eingeblendet

per Tastatur war in der FIFA-Serie ja noch nie empfehlenswert. Da beim Spiel ohne Ball neuerdings via Pass-Taste lediglich zwischen den eigenen Mannen umgeschaltet wird, liegt der eminent wichtige Sprint-Button zumindest auf dem verbreiteten (und zusammen mit dem Gravis Grip empfohlenen) Sidewinder-Pad nun ergonomisch ungünstig. Es erfordert somit schon einige Verrenkungen, die blitzschnell kombinierenden Computergeg-





Über die Mimik der Kicker wurde schon viel geschrieben, noch beeindruckender sind jedoch die vollständig animierten Tribünen

Klassik-Matches werden stilecht in verblassten Farben wiedergegeben



Die praktische Passhilfe verdeutlicht mit drei Farben die Erfolgschancen eines Abspiels

Konkurrenz aus dem eigenen Lager

Gleicher Hersteller, gleiches Spiel? Weit gefehlt! Hier drei Gründe, warum **FIFA 2000** die besseren **Bundesliga Stars** stellt:

* Von der Auflösung bis hin zu den Spielergesichtern: FIFA bietet die schönere Präsentation
* 14 komplette Ligen, klassische und internationale Teams sorgen für mehr Abwechslung
* Kleinere Macken wie der mangelhafte Mauerbau und das übermächtige Pressing wurden behoben







ner vom Ball zu trennen bzw. sich aus ihrer Bewachung zu lösen. Ganz tollkühne Dribbelkünstler dürfen zusätzlich die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen erhöhen. Allerdings versinkt die Partie dann schnell im Chaos, denn internationale Spitzenteams zappeln bereits unter normalen Verhältnissen äußerst hektisch über den Screen. Ganz recht, auch das Teilnehmerfeld aus über 300 National- und Vereinsmannschaften ist wieder mit von der Partie und kann mit realen Namen aufwarten. Zusätzlich stellen 41 Klassikteams ihre Fähigkeiten unter Beweis, doch bleibt ihnen der Zugang zu Turnieren (WM, Champions League, Europapokal) und Ligamodus verwehrt.

Fast alles wie gehabt also, die Neuerungen stecken da, wo sie bei EA Sports meist zu finden sind: im Detail. Genauer gesagt im Grafikdetail, denn erstmals werden Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixel unterstützt. Das Ergebnis sind deutlich schärfere Texturen, in Ansätzen ist nach einem Torerfolg sogar so etwas wie Freude/Verärgerung in der Mimik der Akteure zu erkennen. Beeindruckender ist jedoch die nunmehr vollständig animierte Zuschauerkulisse.

Vorbei die Zeiten, als die Tribüne aus einer einzigen Textur bestand – jetzt klatschen und winken mehrere tausend Mini-Aufsteller im Stadion! Deren Fangesänge wissen genauso zu begeistern wie die nochmals verbesserten Kommentare des Gespanns Poschmann & Dahlmann: Widersprüchliche Aussagen gehören endgültig der Vergangenheit an, Fehlentscheidungen des Unparteiischen werden endlich auch als solche bezeichnet.

Tja, jedes Jahr dieselbe Frage: Hit oder nicht? Und jedes Jahr dieselbe Antwort: Hit, schließlich ist FIFA 2000 unbestritten die beste Fußballsimulation auf dem PC. Weil das Gameplay trotz der erwähnten Verbesserungen aber praktisch identisch mit dem des 99-er-Vorgängers ist, stehen die Fans auch dieses Jahr wieder vor einem bekannten Dilemma: kaufen oder nicht? (mz)



Bei Standardsituationen kann nun per Tastendruck direkt zu Mitspielern gepasst werden

Ganz persönlich

Irgendwie erinnert mich die FIFA-Serie an die unendliche Windows-Geschichte: Jeder hat etwas daran auszusetzen, immer gibt es simple Features, die es wieder nicht ins nächste Update schaffen – und dennoch will niemand darauf verzichten. Am wenigsten ich, schließlich lässt mich die hochgelobte NHL-Reihe auch nach vier Jahren PC-Sport noch (eis-)kalt. Trotzdem kann es doch nicht zu viel verlangt sein, im x-ten Anlauf endlich eine konfigurierbare Padsteuerung und realistische Größenverhältnisse einzubauen?!



Markus

FIFA 2000
(Electronic Arts)

Der neue, alte Meister im PC-Fußball

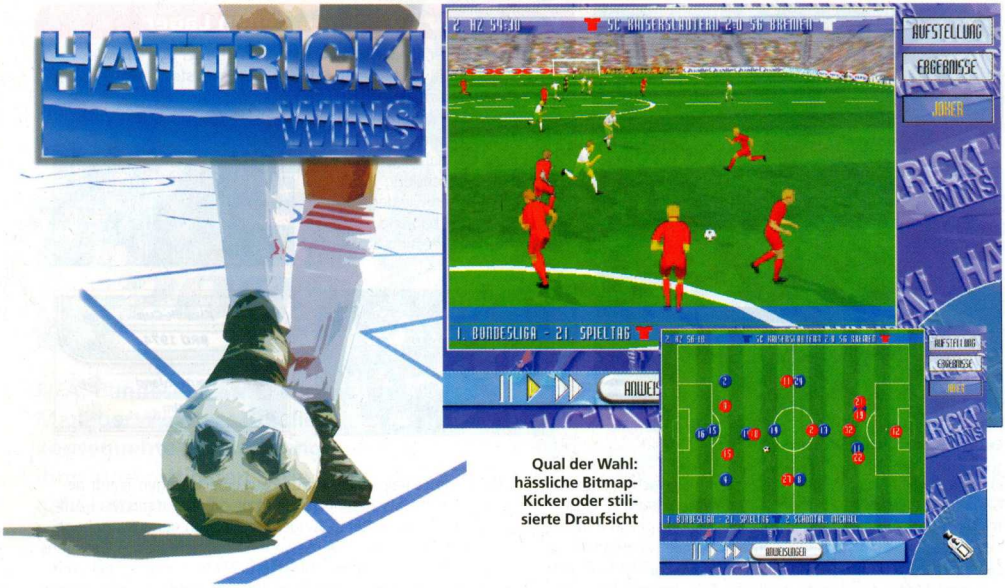
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

85%



Grafik	88%
Sound	87%
Steuerung	80%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, 23 bis 395 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Lautstärke von Effekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Gamepad, Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, bzw. bis zu 8 über (Null-)Modem und im Netzwerk
Online-Info	www.fifa2000.com



Qual der Wahl: hässliche Bitmap-Kicker oder stilisierte Draufsicht

Vier Jahre Vorbereitungszeit hatte dieser Fußballmanager; wie ein Sieger sieht er trotzdem nicht aus: ärmliche Präsentation, laue Komplexität, hohe Bug-Dichte – Ikarion liefert die Enttäuschung des Jahres!

Hinter dem spartanischen Hauptmenü verbergen sich zwar die im Genre gängigsten Features, aber zur Spieltiefe eines „Kicker Fußballmanager" fehlt ein ganzer Andreasgraben: Mit einem Verein aus der ersten Bundesliga bis hinunter in Regionalsphären gehts ans Endlosspiel oder acht vorgegebene Aufgabenstellungen. Die Hauptarbeit besteht dabei aus dem Poker um Sponsoren und Bandenwerbung, dem Festsetzen von Ausgaben für PR-Maßnahmen, Personal sowie Prämien bzw. Strafen und der Verstärkung des Kaders via Transfermarkt anhand nicht immer einleuchtender Trainerempfehlungen – danach gibt es nur mehr wenig zu tun. Eigentlich ideale Voraussetzungen für Multiplayer-Partien, doch so was fehlt hier leider.

„Das war heute Fußball zum Abgewöhnen!"
Gerd Rubenbauer, Kommentator der Spielszenen

Aufstellung, Taktik und Training übernimmt auf Wunsch der Trainer. Ins Lager darf übrigens nie das ganze Team fahren, da immer eine komplette Elf zurückbleiben muss. Auch der Ausbau von Stadion und Peripherie ist wenig motivierend, da keinerlei Außenansicht der Arena existiert. So bleibt als Zeitvertreib das Investieren in Aktien, Immobilien und Festgeld, eine Runde Toto, das Schmökern in sparsamen Statistiken oder ein Blick in die Sport-Bild mit ihren oft verqueren Spielanalysen und öden Kolumnen.

Absoluter Tiefpunkt sind dann die 3D-Matches: Die dynamische Kamera zeigt hässliche und mies animierte Bitmap-Kicker, während dröge Kommentare und ein einsamer Trompeter erfolglos Stadionatmosphäre beschwören. Da verzichtet man gerne auf die auch in der stilisierten Draufsicht möglichen Taktikanweisungen, zeigen sie doch ohnehin selten die gewünschte Wirkung – ehe einen die langatmige Berechnung der lediglich inländischen Restligen ganz zur Untätigkeit verdammt, lässt man sich die Ergebnisse lieber gleich bloß anzeigen.



In den spartanischen Menüs finden sich nur die gängigsten Genre-Features

Fehlen nur noch die vielen Ungereimtheiten (Ulm überbietet sich selbst beim Ersteigern eines Spielers, Ausscheiden aus dem Europapokal trotz eines 3:0 Erfolges nach 0:2 Niederlage im Hinspiel etc.) und man weiß, dass hier ein waschechter Absteiger auf dem Platz steht. (st)

Hattrick! Wins
(Ikarion)

Der Tiefpunkt des deutschen Fußballmanagements

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

44%



Grafik	42%
Sound	51%
Steuerung	75%
Motivation	39%

Datenträger	1 CD, 235 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98/NT
Grafik	800 x 600 Pixel in Highcolor, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Soundeffekte, Kommentare und Musik abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.hattrickwins.de

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel MASSE

...und einfach wieder

KLASSE!

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

GOLD GAMES 4

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

Diablo	90%	PC Player	02/97
Fallout 2	86%	PC Action	01/99
Might and Magic VI	88%	PC Games	06/98
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99
Conflict Freespace: The Great War	90%	PC Action	07/98
Rayman	87%	PC Games	01/96
Knights & Merchants	86%	PC Joker	10/98
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97
M.A.X. 2	85%	PC Action	08/98
Redline Racer	83%	Power Play	05/98
Die by the Sword	86%	PC Games	05/98
Caesar II	91%	PC Action	01/96
Pandemonium 2	87%	PC Games	06/98
Pro Pilot	80%	Power Play	08/98
RoboRumble	83%	Power Play	07/98
V2000	83%	PC Player	11/98
DSF Fußballmanager 98	Gut	Computer Bild	07/98
S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99
Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98
Fallout	85%	GameStar	05/98
3D Ultra Pinball 3 - Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98

www.goldgames4.de

Produktinfo 025

BLIZZARD ENTERTAINMENT · SIERRA · TopWare INTERACTIVE · 3DO · Interplay · Ubi Soft ENTERTAINMENT



Langsam spielen sich die Spitzensportler von Electronic Arts auch als Manager warm: Der dritte und bislang beste Versuch, in diesem Genre Fuß zu fassen, lässt die Konkurrenz zumindest optisch weit hinter sich!

Die Entwickler haben den beiden gewichtigsten Kritikpunkten am 99-er-Vorgänger schon mal die Rote Karte gezeigt. So gibt es nun endlich einen Modus für immerhin bis zu zehn Spieler nacheinander an einem Rechner – die angekündigte Netzwerkoption hat man verschoben. Und schön waren die Spielszenen ja bereits im letzten Anlauf, doch reagierten die aus „FIFA '98" rekrutierten Kicker leider kaum auf taktische Anweisungen. Dank der Grafikengine von „Bundesliga Stars 2000" sehen die Begegnungen aus drei dynamischen Kameraperspektiven nun nicht bloß realistischer aus. Abgesehen von den Gesichtstexturen (Sportler oder Gangster mit Strumpfmaske?) können wir tolle 3D-Optik vermelden; von meist bis ins Detail originalgetreuen Stadien bis hin zu feinst animierten Spielern samt Schattenwurf. Akustisch schaffen dabei überwiegend treffliche Kommentare sowie Fanjubel viel Atmosphäre. Vor allem setzen die Jungs auf dem Spielfeld ihre per Hotkeys vom PC-Coach „hineingerufenen" Anweisungen (mehr Aggressivität, längere Bälle, bedingungslose Offensive etc.) jetzt auch in die Tat um – nie zuvor konnte man so schön mitfiebern; kleinere Störungen wegen der Echtzeitberechnung wie Hänger oder Fehlschüsse aus kurzer Distanz vermögen die Dramatik kaum abzuschwächen. Wer die knapp eine Viertelstunde dauernden Partien dennoch nicht komplett verfolgen mag, greift auf die Schnellansicht mit optionaler Beschleunigung zurück. Dabei werden Ergebnisse der restlichen Begegnungen, ständig aktualisierte Tabellenstände und optional auch Highlights in 3D mit netten Überblendeffekten eingespielt. Auf eine stilisierte Draufsicht konnte man also getrost verzichten, stattdessen ist nur die prozentuale Ballverteilung zu sehen. Von der bloßen Ergebnisberechnung ist allerdings abzuraten, resultiert sie doch immer noch häufig in derben Niederlagen.

Die Meisterschale für herausragende Präsentation

Nach wie vor wird in der 1. bzw. 2. Bundesliga sowie den vier Regionalligen gespielt. Hinzu kommen sämtliche nationalen und internationalen Pokalwettbewerbe. Partien aus den fünf wichtigsten Euro-Ligen sowie der WM und Europameisterschaft inkl. Qualifikation berechnet das Programm ebenfalls. Und in punkto Features bietet es abgesehen von Werbung oder dem Besuch eines Trainingslagers den genreüblichen Standard: Man stellt das Team zusammen, wird auf dem Transfermarkt aktiv oder kümmert sich um Jugendarbeit und den Ausbau des Stadions (das diesmal nur von innen besichtigt werden kann) nebst Peripherie.



Einmal mehr erleichtern Automatikfunktionen das Management, wenn auch in geänderter Form. Abhängig vom vorgegebenen Budget für die einzelnen Bereiche engagiert man einfach Personal, das per E-Mail-System mit Rat und Tat zur Seite steht. Weil die Tipps aber meist mit Vorsicht zu genießen sind, sollten Einsteiger besser gleich zu einem Spitzenklub greifen. An anderen kleinen Patzern führt freilich kein Weg vorbei: Seit wann wird im Ligapokal mit Golden Goal gespielt? Und warum hat man immer noch mit nervig langen Lade- und Berechnungszeiten zu kämpfen? Vielleicht, weil im Leben eben nichts umsonst ist – auch Fußballmanagement mit offizieller Bundesliga-Lizenz, Spitzenpräsentation sowie jeder Menge Unterhaltungswert nicht. (st)

Die übersichtliche Oberfläche mit dem rechts einblendbaren Menü besticht durch edle Optik – als Hintergrund ist das Stadion des gewählten Vereins zu sehen



Ist der Spielerkader groß genug, darf die zweite Wahl im Reserveteam Formpunkte sammeln







Will man eine komplette Begegnung live verfolgen, darf zwischen drei unterschiedlich weit vom Feld platzierten, beweglichen TV-Kameras gewählt werden

Bundesliga 2000
Der Fußballmanager
(Electronic Arts)

Das bislang schönste Fußballmanagement auf dem PC

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

82%



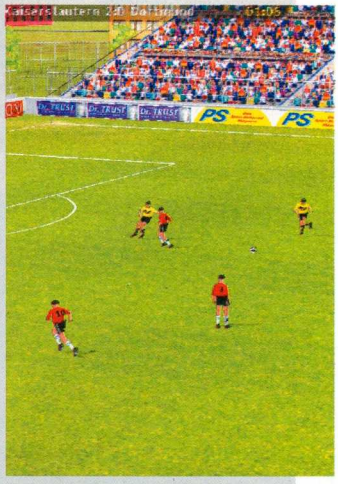
Grafik	*82%*
Sound	*80%*
Steuerung	*82%*
Motivation	*84%*

Datenträger	1 CD, 80 bis 580 MB auf der HD
System	ab einem P166 MMX (P233 empfohlen) mit 32 MB RAM (besser 64 MB) und Win 95/98
Grafik	Menüs in 800 x 600 Pixeln, Spielszenen in 640 x 480 Bildpunkten, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Soundeffekte und Musik abschaltbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 10 Spieler nacheinander an einem Rechner
Online-Info	www.easports.com

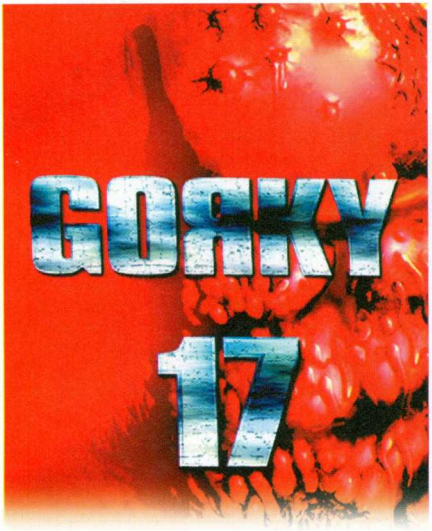
Die Management-Bilanz

Ein Bravo an Electronic Arts: Der neue Fußballmanager ist wirklich eine Augenweide! Lange Zeit blühte das Genre ja in Text- bzw. Tabellenwüsten à la **Championship Manager**, doch bereits der **Premier Manager '97** setzte mit 3D-Spielszenen ein Zeichen – und **Bundesliga 2000** setzt noch kräftig einen drauf. Wie lange vermögen deutsche Entwickler da noch ihre Vormachtstellung in Sachen Komplexität zu behaupten?

Wenn es so weitergeht, nicht mehr lange: Zuerst das Bug-Debakel mit dem **Bundesliga Manager '97**, dann wurde laut Ikarion angeblich eine falsche Master von **Hattrick! Wins** ins Presswerk geschickt. Warum strotzte aber selbst unsere gepatchte Testversion nur so vor Fehlern? Und mit grauenhafter Optik, fehlendem Multiplayer-Modus sowie mangelnder Spieltiefe ist ohnehin kein Blumentopf zu gewinnen, geschweige denn ein Pokal oder gar ein Joker-Hit. Allein der **Kicker Fußballmanager** hält hierzulande noch tapfer die Stellung – trotz gewöhnungsbedürftigem Handling und in Echtzeit berechneter Iso-Action statt eines 3D-Rasens. Das alte **Anstoß 2** dagegen mag noch so tiefgründig sein, vorgefertigte Spielszenen sind nun mal megaout. Aber vielleicht bringt ja Ascaron mit dem auf März verschobenen **Anstoß 3** wieder Bewegung in die Tabellenspitze?



Ein Hoffnungsträger des deutschen Fußballmanagements: Ab März 2000 will Anstoß 3 Komplexität und 3D-Grafik liefern



Das polnische Metropolis-Label hat ausgefuchste Rundenkämpfe mit Strategie-, Adventure- sowie Rollenspielelementen abgemischt und eine packende SF-Story darüber gestreut: Ab in die Area 51 des Warschauer Pakts!



In den Rundenkämpfen zeigen farbige Flächen mögliche Aktionen an, Beleuchtungseffekte schaffen Atmosphäre

Kurz nachdem die Rote Armee (im schicken Renderintro) anno 2009 ihr geheimes Versuchsgelände Gorky 17 in Schutt und Asche gebombt hat, häufen sich die Sichtungen monströser Zwitter aus Mensch und Insekt. Ein erstes Team von Wissenschaftlern verschwindet spurlos, nun ist es am Spieler, mit einem vorerst drei Mann starken Nato-Trupp nach den Verschollenen zu fahnden…

Die spannende Geschichte rund um Genexperimente und militärische Intrigen handelt in detailliert gerenderter Iso-Grafik, bei Detailansichten wird der Bildausschnitt via Automatikzoom angepasst. Bloß fallen die Polygoncharaktere gegenüber der plastischen Umgebung etwas ab, die 20 Monster, zehn Endgegner und bis zu fünf Partymitglieder agieren vergleichsweise eckig. Dafür spinnen in entscheidenden Situationen zehn Rendersequenzen sowie viele In-Game-Cutscenes das Drama fort.

Bei der Erkundung des Terrains sind dem Bewegungsdrang keine Grenzen gesetzt. Erst bei Gegnerkontakt schaltet das Spiel in einen 3D-Rundenmodus, wo Aktionsradien grün und mögliche Geschossbahnen bzw. Angriffsflächen rot markiert sind. Je nach Wummen (der Fundus reicht von Projektil- und Strahlenwaffen bis hin zu Satellitenangriffen) und Skills der Kämpfer variieren die Angriffsmöglichkeiten im Koordinatensystem – eine Art SF-Schach also. Die Widersacher agieren dank eines zehnstufigen KI-Systems auch recht geschickt und kombinieren Sonderfähigkeiten wie Feuerfestigkeit und Betäubungsgifte. Zusammen mit den steigenden Werten der Truppe für Erfahrung, Glück, Genauigkeit oder Waffenskills sorgt das für Unterhaltungswert auf lange Sicht.

Auch Sprachausgabe und Musik passen gut zur Atmosphäre, lediglich die manchmal etwas umständliche Bedienung kann nerven. Wer aber Komplexität bei Regelwerk und Kampfsystem zu schätzen weiß, kann mit bzw. in Gorky 17 ein Abenteuer erleben, das er nicht so schnell vergessen wird. (mt)

Schach dem Mutantenstadel



Diese In-Game-Cut-Scene birgt einen grausigen Fund. Die Dialoge laufen automatisch ab



Steigt ein Kämpfer um einen Level auf, dürfen Punkte komfortabel auf ein Attributsystem verteilt werden

Gorky 17
(Metropolis/Topware)

Futuristischer Rollenspielthriller mit taktischem Rundenkampfsystem

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

79%



Grafik	75%
Sound	79%
Steuerung	71%
Motivation	82%

Datenträger	1 CD, 250 MB auf der HD
System	ab einem P200 (P2 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Musik, Sprachausgabe und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.gorky17.de

Sinister Games 1999 Ubi Soft Entertainment 1999. All rights reserved.

Shadow Company

Left for Dead

INCL. NEW CLUBHIT
FUNK U
BROOKLYN BOUNCE

Zieht Euch ganz warm an...





Der Meilenstein im Bereich der Echtzeit-Strategie! 3D-Action mit 15 erbarmungslosen Söldnern mit spezifischen Fähigkeiten, einer großen Vielfalt an detailgetreuen Landschaften und Dutzenden nicht linearen Missionen.
Die Herausforderung, auch im Multiplayer-Modus (bis zu 8 Spieler)!

WINDOWS CD-ROM PC

SINISTER GAMES

www.ubisoft.de www.shadowcompany.de

Produktinfo 029

Ubi Soft ENTERTAINMENT

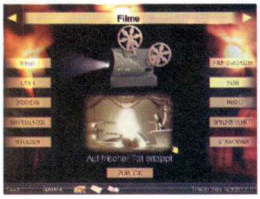
FAUST 7

DIE SIEBEN SPIELE DER SEELE



Ein moderner Mephisto begleitet den Spieler auf Schritt und Tritt

Erst der „Ring der Nibelungen", jetzt Goethes zeitloses Drama – an ehrgeizigen Projekten mangelt es der französischen Adventure-Schmiede Cryo nicht! Doch ist der Spielspaß gleichermaßen episch?



Im Optionsmenü lassen sich als Bonus Filme und Musikstücke abspielen



Wichtige Objekte sind oft gut versteckt

Wie bereits im inoffiziellen Vorgänger, weist die Handlung des Games nur minimale Ähnlichkeiten mit dem deutschen Kulturgut auf, auf dem sie basiert: Der Spieler, alias Marcellus Faust, untersucht hier im Auftrag von Mephisto die Vergangenheit eines bizarren Vergnügungsparks! Abhängig von seinen Erkenntnissen sollen die Seelen der im „Dreamland" Verblichenen in den Himmel gelangen oder in der Hölle schmoren.

Ganz so dramatisch, wie es die Einleitung vermuten lässt, gestaltet sich Marcellus Aufgabe jedoch nicht – vielmehr beschränkt sie sich weitgehend auf das pedantische Absuchen des Screens mittels eines (kaum) veränderlichen Mauszeigers. Dummerweise sind einige Objekte nicht nur äußerst raffiniert im schwenk- und rotierbaren Gesichtsfeld versteckt, sondern auch bloß von bestimmten Standorten aus zugänglich. Da man außerdem speziell zu Beginn der sieben Akte die verworrene Handlung nur schwer durchblickt, hastet der Held mehr oder weniger blindlings durch die statisch wirkenden Renderlokationen und versucht sein Glück mit den unmöglichsten Fundstücken.

Der Faust im Nacken

Trotz der hervorragenden deutschen Synchronsprecher und original lizenzierten Begleitmusikstücke (u. a. der „Kriminal Tango" vom Hazy Osterwald Sextett) kann leider auch die Präsentation nicht an vergangene Cryo-Erfolge anknüpfen. So wirken die hoch aufgelösten Videos arg steril, außerdem vermisst man die vorberechneten Kamerafahrten von einst. Des Pudels Kern ist somit ein Game für Renderfreaks mit akutem Abenteuernotstand – die Freunde klassischer Literatur und klassischen Gameplays wenden sich dagegen mit Grausen… (mz)

Ganz persönlich



Markus

Mit der schwachen Logik der Puzzles hätte ich noch leben können, nicht aber mit der schwachen Motivation sie zu lösen: Mein Alter Ego blieb mir immer fremd, Faust kann meinethalben zum Teufel gehen. Bin ich deshalb ein „Geist, der stets verneint"? Jawollo, wenn es um derlei stillose Plünderung kultureller Schätze geht, sogar mit Stolz!

Faust
(Cryo Interactive)

Bizarres Renderabenteuer nach klassischen Motiven

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

64%



Grafik	72%
Sound	84%
Steuerung	67%
Motivation	56%

Datenträger	4 CDs, 290 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel bei 16 oder 24 Bit Farbtiefe
Sound	Musikstücke sind Originallizenzen und einzeln abspielbar, optional in 3D-Sound
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.cryo-interactive.com/faust

DRIVER™

Jetzt auch für PC!

Features:

- Beeindruckende Grafik durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten
- Komplett in Deutsch
- Perfektes Handling durch Rückspiegel und Tempomat
- Untersützung von Lenkrädern und Force-Feedback
- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride / Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

Sony PlayStation Spiel des Jahres 1999

PC Games 90%

PC Joker 87%

Powerplay 88%

GamesZone 89%



Platz 1 der Playstation-Charts*

*[seit 4 Monaten lt. Media-Control]

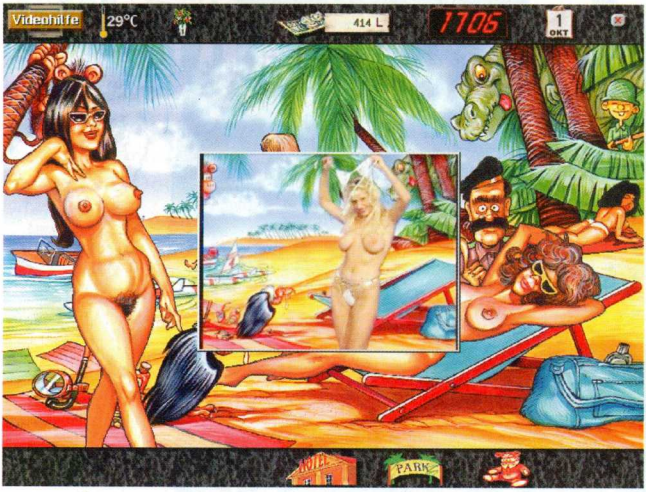
GT Interactive
www.gtinteractive.de

DRIVER™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
Developed and created by reflections. GT Interactive development studio. Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio. Published and 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 other trademarks are the property of their respective owners.

Produktinfo 018



Sex sells! Das wusste man bei reLine bereits 1995, der Vorgänger dieser erotischen Wirtschaftssimulation stammt also noch aus der Prä-Lula-Ära. Doch die Innovationskraft der Schöpfer scheint erschöpft...



Auf Knopfdruck erläutert das superblonde Pausengirl einige Einrichtungen per Videohilfe

Okay, das Szenario ist neu: Es werden keine Karbolmäuse mehr durch Krankenhausflure gescheucht, der witzige Titel (eine Anspielung auf Monty Pythons Spital-Sketch zur mysteriösen „Maschine mit dem Biing") läuft ins Leere. Hier soll man nämlich einen Ferienpark eröffnen, um Geld in Form der altbekannten „Lümmel" zu verdienen sowie insgesamt 17 Computergegner aus dem Feld zu schlagen. Dass Mann dabei wieder seinen weiblichen Angestellten unter die Röcke gucken darf, versteht sich von selbst.

Vorgänger-Vergleich (Spielaufbau): viele Gegner, ständiger Personalmangel – weitgehend identisch

Bis die ersten Touristen eintreffen, müssen zunächst mal Attraktionen wie Tennisplatz oder Minigolfbahn auf Vordermann gebracht und mit Personal besetzt werden. Dies geschieht im zentralen Büro, wo wie gewohnt Bewerbungsbögen mit den Fotos diverser Pin-ups zum Durchstöbern eintrudeln. Doch einmal mehr harmonieren diese Bilder in keinster Weise mit der übrigen Cartoon-Optik, welche wieder auf das Konto der bekannten Kandemiroglu-Brüder Celàl und Ogan geht.

Von Verbesserung auch hier keine Spur, die nicht animierten Hintergründe und Personen wirken trotz des sexistischen Grundtenors (Bunny-Girls und Bikinimädels gehen etwa per Strip auf Kundenfang) sogar etwas „flacher" als im Vorgänger. Dies liegt an den klareren Umrisslinien, welche den Comic-Charakter über den Realismus stellen – besonders deutlich zu erkennen am (zumeist widerlichen) männlichen Personal. Alles in allem stellt die gescannte Grafik somit trotz einer Auflösung von nunmehr bis zu 1000 x 750 Pixeln einen kleinen Rückschritt in Sachen Erotik dar.

Vorgänger-Vergleich (Grafik): nette Pin-ups, abgedrehte Cartoon-Optik – weitgehend identisch

Ungeachtet der drei Härtegrade ist das Game auch nicht etwa leichter geworden. Mit Komplexität hat das freilich nicht viel zu tun, dafür umso mehr mit einem

Sex Fragen an die Gamedesigner







1. Wozu braucht man Angestellte, wenn jeder Gast eigenhändig betreut werden muss? Bis die Deppen selbstständig arbeiten, dauert es ewig!
2. Wieso wird dem Manager keine Nachtruhe (Zeitbeschleunigung) gegönnt, wenn es nichts zu tun gibt?
3. Warum sagt mir die Hilfefunktion, alles liefe bestens, obwohl ich weder ein Hotel noch irgendwelche Publikumsattraktionen besitze?
4. Wenn schon in der Anleitung steht, dass ich garantiert in den Ruin steuere, falls ich vor dem zweiten Tag eine dritte Attraktion oder vor dem 18-ten Tag ein Hotel eröffne, warum geht das dann überhaupt?
5. Wer ist auf die schwachsinnige Idee verfallen, das einstmals witzige Intro des ersten Teils nochmals wiederzukäuen?
6. Toll, die ganzen Urlauberstatistiken – aber wer braucht sie?

komplett mausgesteuerten Handling (lediglich die Spieloptionen verteilen sich auf die F-Tasten), das schon bald in Arbeit ausartet: Die Bediensteten sind inkompetent wie eh und je, die Tourist(inn)en noch anspruchsvoller als ihre kranken Vorgänger und ständig müssen Reparaturen oder Botengänge erledigt werden. Zu diesem Zweck folgt der gestresste Hotelier permanent der alle paar Sekunden auftauchenden Hilfefunktion, bedient hier einen Gast und schleppt dort einen Golfschläger hin – bis sich irgendwann das gesamte Tätigkeitsfeld auf das Anklicken von Bestätigungs-Häkchen reduziert.
Zwar lassen sich die Angestellten auf Fortbildung schicken, doch bis sie selbstständig arbeiten, zieht viel Zeit ins Land. Dies ist übrigens wörtlich zu verstehen, denn trotz der variablen Spielgeschwindigkeit frisst ein Tag am Meer mehrere Stunden vor dem Monitor!

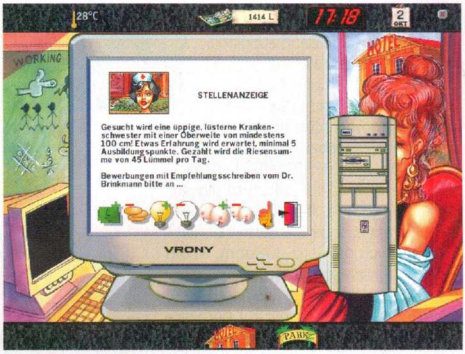


Viele Anlagen benötigen jetzt einen Zugang, wo Eintritt kassiert wird

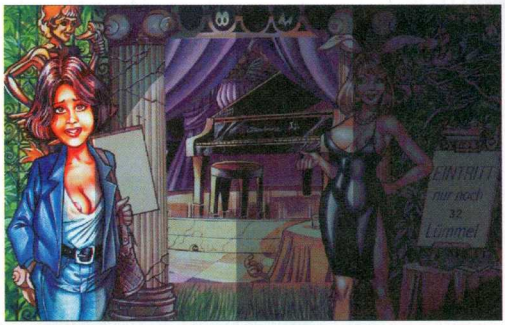
Vorgänger-Vergleich (Handling): das ewige Lauern auf die Spielhilfe – weitgehend identisch

Unter dem Strich also ein nahezu detailgetreuer Abklatsch des ersten Biing! – wie schade. Die vielen Fans des einst so originellen Vorgängers hätten mehr verdient als Mausklick-Fetischismus, statische Comic-Erotik und einen sadistischen Schwierigkeitsgrad, der zu rasche Expansion gnadenlos mit einer Pleite bestraft. Ja, sogar das grässliche Midi-Gedudel erinnert fatal an die Standards von gestern. Als einzig echte Neuerung gibt es Affären der Computertouristen untereinander. Doch die scheinen keinerlei Auswirkung auf das Spielgeschehen zu haben…

(mz)



Deja-vu am laufenden Band: Selbst die Texte der Personalanzeigen wurden wörtlich aus dem Vorgänger übernommen



Die Auswirkungen der Tageszeiten lassen sich deaktivieren: Hier unser Nachtklub bei Dunkelheit

Biing! 2
(reLine/Magic Bytes/THQ)

Touristischer Aufguss der Wirtschaftssimulation für krankhafte Erotomanen

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79 ,– DM

54%



Grafik	66%
Sound	38%
Steuerung	63%
Motivation	47%

Datenträger	1 CD, 158 oder 518 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Standbilder in 600 x 450 bis 1000 x 750 Pixel, wahlweise Fenster oder Vollbild
Sound	Midi-Sound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.biing2.de

Ganz persönlich

Na spitze: eine Wirtschaftssimulation in Echtzeit! Egal wie schnell ich die Spieluhr auch laufen lasse, die Minuten schleichen dahin. Besonders toll ist das während der frühen Morgenstunden zwischen vier und acht, wenn keine Nachtschwärmer mehr meine Klubs besuchen und sich am Minigolfplatz Fuchs und Hase gute Nacht sagen. Wer dieses Tempo tatsächlich drei Wochen lang durchhält, um sein erstes Hotel eröffnen zu können, ist selbst urlaubsreif!


Markus

ARMORED FIST 3



Wieder schlägt Novalogic mit der „gepanzerten Faust" zu, wieder präsentiert sich die Simulation mit viel Action, aber ohne Unterstützung für 3D-Karten: Wozu hat man schließlich eine hauseigene Voxelengine?

Dank der dreidimensionalen Pixel wirken die Landschaften sehr organisch, dank neuerdings 32 Bit Farbtiefe und der Ausmerzung des Schachbretteffekts in den höheren Auflösungen übertrifft die Optik die der Vorgänger recht deutlich – allerdings erst ab einem P3. Unterhalb eines P2 mit 300 MHz läuft das Spiel gar nur in der niedrigsten Auflösung, ist hässlich und mit etwa zwölf Bildern pro Sekunde auch tierisch langsam. Wer dann nicht die automatische Zielerfassung zuschaltet, muss erleben, dass sein M1A2 Abrams das Rohr per Tastatur zu bedächtig schwenkt, via Stick jedoch zu schnell. Prinzipiell macht es freilich schon Spaß, alles und jedes unter die Ketten zu nehmen: Wie von der Serie gewohnt, ist das Gamedesign zwischen Action und taktischen Winkelzügen fein austariert. In über 50 Missionen (verteilt auf vier Solokampagnen) kämpft der Spieler mit Platoons zu je vier Tanks in den Krisengebieten von Somalia, Iran, Afghanistan und Aserbaidschan auf Seiten von Uncle Sam – dazu kommt ein explosiv aktuelles Pakistan-Szenario. Hier wie dort kann per Tastendruck zwischen den verfügbaren Panzern gewechselt werden, um innerhalb des Kampfkolosses die Position von Fahrer, Bordschütze oder Kommandant zu besetzen. Erstmals gibt es aber auch Missionen, in denen nur ein Kettenrassler gesteuert wird.



Geleitschutz für einen Hilfskonvoi aus der Sicht des Kommandanten durch die Turmluke



Drei fotorealistisch gestaltete Kampfstationen kann der Spieler im M1A2 Abrams besetzen

Starke Panzer brauchen starke Rechner!

Dank des Tutorials findet sich der Spieler zwar auf jeder Station zurecht, echte Erfolge in den abwechslungsreichen Kampagnen setzen aber dennoch Einarbeitung voraus. Und sollte die gute Gegner-KI irgendwann keine Herausforderung mehr darstellen, eröffnet der Novaworld-Server Kampfgebiete für bis zu 32 Teilnehmer. Extra hierfür liegt der Packung übrigens ein Headset zwecks verbaler Internet-Kommunikation bei. (mt)



Für Internet-Schlachten darf man seinen Tank individuell bemalen, doch unverständlicherweise fehlt eine LAN-Option

Armored Fist 3
(Novalogic)

Panzersimulation in rechenintensiver Voxelgrafik

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

77%



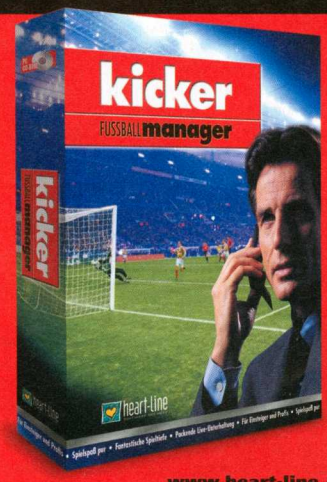
Grafik	77%
Sound	75%
Steuerung	72%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 75, 135, 210 oder 240 MB auf der HD
System	ab einem P 233 mit 64 MB RAM (besser P2/400 mit 128 MB) und Win 95/98
Grafik	Voxelgrafik in 400 x 300 bis 640 x 480 Pixeln, keine Hardwarebeschleunigung
Sound	Musik abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 32 Spieler über Internet in Team-Modus sowie 4 Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten
Online-Info	www.novalogic.com

12 Millionen Mark Schulden.
2.000 Zuschauer im Schnitt.
Und der Trainer will aussteigen.

Aber mit dem kicker FUSSBALLmanager kriegen Sie das wieder hin.

- Echtzeit-Spielberechnung
- Bis zu 4 Spiele gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Packende Spielszenen auch ohne 3D-Zusatzkarte
- Dauer der Spielübertragungen variabel
- Action-Control-Pad für direkten Eingriff ins Spielgeschehen
- Auch im Netzwerk/Internet spielbar



„Das derzeit beste Spiel im Genre"
(PC Joker 11/99)

„Cooler als die Bundesliga"
(Power Play 11/99)

„ ... ist der Kicker-Fussballmanager der derzeit beste Vertreter seiner Zunft ..."
(GameStar 11/99)

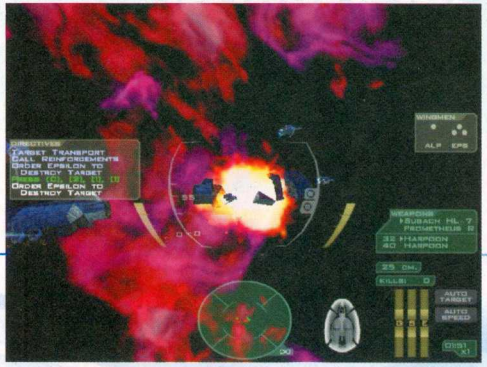
www.heart-line.de

KOCH DISTRIBUTION 089/85795120 ECD425002K

heart-line SOFTWARE MIT HERZ

Produktinfo 030

FREESPACE 2



Es mag Ihnen kürzer vorkommen, doch seit (dem) „Conflict: Freespace" sind 32 Jahre vergangen. Die Alien-Invasoren wurden damals vernichtend geschlagen, doch der Friede im All ist längst nicht gesichert – zu instabil sind die politischen Verhältnisse geworden...

Die in die Kampagne eingebundenen Trainingsmissionen dürfen auch übersprungen werden

Neue Probleme, alte Feinde

Auf den Krieg mit den „Shivans" (PCJ 8/98, 86%, Hit) folgte die Verbündung mit den „Vesudanern", doch ein Teil der Menschheit kann die außerirdische Koalition nicht gutheißen. Und wie es aussieht, hat die „Neo-Terranische Front" gute Gründe für den Widerstand: Was in Teil eins geschlagen wurde, war lediglich die shivanische Vorhut!

Auch die neue Actionsimulation von Volition ist wieder ein legitimer Erbe des Klassikers „Wing Commander". Vor Spielbeginn darf man das Programm in weitem Rahmen seinen Ansprüchen anpassen und einen Namen für sein Alter Ego wählen. Im etwas überladenen Hauptmenü (mit abschaltbarem Tipp des Tages) kann sodann die Kampagne gestartet werden – alternativ bietet sich Training im Simulator an oder man wirft einen Blick auf die Statistiken.



Die gewaltigsten Explosionen des Genres, aber trotz zwingend verlangtem 3D-Turbo nur ein kleiner Grafikschritt gegenüber dem Vorgänger

Grafiktraum Weltraum

Zu Beginn der Kampagne wird der Raumpilot mit den Feinheiten seines Schiffes vertraut gemacht: Energieverteilung, Geschwindigkeitsanpassung und verschiedenste Waffensysteme. Modell und Arsenal können vor vielen Missionen selbst ausgewählt werden, nachdem man das trotz kleiner Animationen und guter Sprachausgabe etwas trostlose Briefing absolviert hat.

Draußen im All füllen dann farbenprächtige Nebel und gewaltige Objekte wie Asteroiden, Schlachtschiffe oder Raumstationen die interstellare Leere. Noch schöner wirds im Schlachtgetümmel: Lasersalven beleuchten fein texturierte 3D-Objekte, Raketen ziehen einen Schweif hinter sich her und Explosionen füllen teils den ganzen Bildschirm. Manche Aufträge führen auch direkt in die erwähnten Nebelschwaden, was Sicht und Navigation erschwert, aber faszinierend aussieht. Trotz neuerdings zwingend vorausgesetztem Glide- oder Direct3D-Grafikbeschleuniger vermag sich die Optik aber nicht wirklich von der des gelungenen Vorgängers abzuheben.



Selbstständig kämpfende Wingmen machen die ohnehin wenigen Zwischensequenzen für „Schlacht-Spanner" nahezu überflüssig

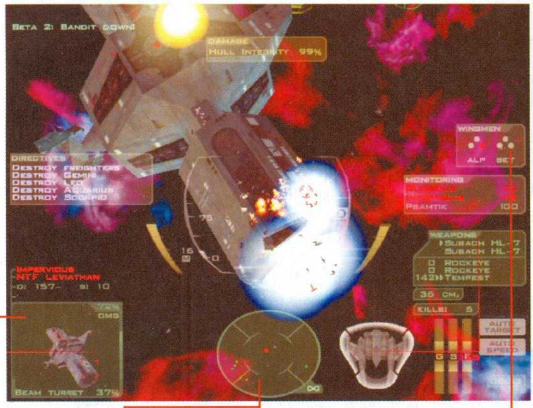
Action ohne Verschnaufpause

Knapp 20 Waffensysteme vom einfachen Laser über hitzesuchende Raketen bis hin zum vernichtenden „Beam" stehen im Spielverlauf bereit, um gegen die zumeist in der Überzahl auftretenden Feinde bestehen zu können. Die Gegner agieren schnell und clever, auch die Story legt keine Pausen ein: Während man Eskorteinsätze fliegt, zwischen Asteroiden manövriert und sich Gefechte mit Raumfahrzeugen aller Klassen liefert, können sich die Primär- und Sekundärziele der aktuellen Mission immer wieder ändern.

Vor der Einsamkeit im All brauchen sich hier auch Solisten nicht zu fürchten, denn in den gut 30 Aufträgen unterstehen bis zu elf Wingmen den Befehlen des Spielers. Sie erhalten ihre Order in englischer Sprachausgabe, eine deutsche Version soll jedoch folgen. Im Übrigen besteht der Sound aus krachenden Effekten und unaufdringlichen Sphärenklängen. Die Steuerung verlangt klar nach einem guten Joystick – und zusätzlicher Einarbeitung in die komplexe Tastaturbelegung.

Besser als Wing Commander?

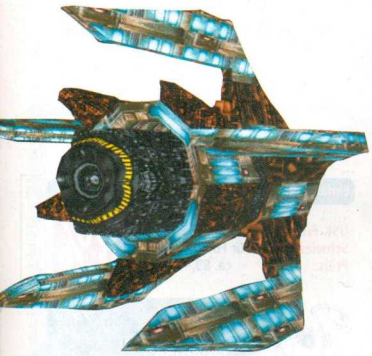
Im Gegensatz zur Konkurrenzserie von Origin gibt es hier auch einen Multiplayermodus für insgesamt bis zu 13 vernetzte Teilnehmer. Da kann man zu Dogfights starten und im Team um einen Ranglistenplatz kämpfen – wahlweise sogar gegen eine Internet-Auswahl. Zudem ist ein Missionseditor integriert, mit dem sich relativ schnell und unkompliziert eigene Aufträge gestalten lassen.
In der Summe macht dies alles Freespace 2 nicht ganz zum Hit, dazu bietet das Game einfach zu wenig Neues. Aber wer den Vorgänger (oder ganz allgemein Space-Operas vom Schlage eines „Wing Commander Prophecy") mochte, der wird gewiss auch die Fortsetzung lieben! (pk)



Links finden sich Informationen zu den Aufträgen sowie zum gerade anvisierten Schiff (Freund oder Feind)

Mittig wird man über die Positionen von Freund und Feind sowie den eigenen Schildstatus auf dem Laufenden gehalten

Die rechten Anzeigen bestehen aus Energieverteilung, Waffensystemen, Wingmen-Infos sowie einer Angabe der abgelaufenen Zeit



Freespace 2
(Interplay/Volition)

Innovationsarme Space Opera, überzeugend präsentiert

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

82%



Grafik	84%
Sound	80%
Steuerung	75%
Motivation	84%

Datenträger	3 CDs, zwischen 400 MB und 1.2 GB auf der HD
System	ab einem P200 (P2/366 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Grafikbeschleuniger werden über Glide oder Direct3D unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, EAX, A3D und Direct3D-Sound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force-Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	4 Modi für bis zu 13 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.freespace2.com

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



65 % Action
30 % Simulation
5 % Taktik

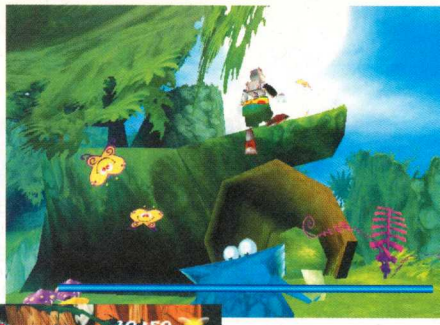
THANDOR
DIE INVASION
DAS 3D-ECHTZEIT-STRATEGIE SPIEL

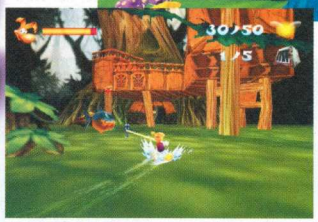
SPANNUNG PUR

ACTIONREICHE MISSIONEN

AB OKTOBER
WWW.THANDOR.DE
INNONICS
www.innonics.de

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE





An zusätzlichen Herausforderungen wie dem Wasserski-Level oder einem Bonus-Rennen herrscht kein Mangel

Jump'n'Runs haben gegen Egoshooter einen schweren Stand auf dem PC: Die niedlichen Charaktere dieses Genres scheinen einfach besser zu Spielkonsolen zu passen. Doch einen Strahlemann wie Ubi Softs Rayman hält so schnell nichts von seinem Comeback ab!



Auf Knopfdruck nimmt man Gegner in die Zielerfassung, was Kämpfe enorm erleichtert

Immerhin haben fiese Robopiraten die gesamte Freundesschar des Helden versklavt; auch der (h)armlose Hüpfer selbst landet im fliegenden Gefängnisschiff. Nach seiner Flucht schlägt sich Rayman (bzw. der Spieler) durch rund 20 abwechslungsreiche 3D-Welten, die jeweils in mehrere Unterabschnitte aufgegliedert sind. Nach und nach erlangt er dabei seine alten Fähigkeiten zurück, welche ihm von geretteten Kameraden verliehen oder zumindest erklärt werden. So lernt Rayman u. a. das Tauchen, das Werfen von Dynamitfässern, das Hangeln an schwebenden Ringen sowie natürlich das Rotieren mit Hilfe seiner Helikopterhaare und den Einsatz der guten alten Wurffaust.

Kunterbunte 3D-Abenteuer für die ganze Familie

Was die Präsentation angeht, kann das Programm seine Herkunft vom Nintendo 64 nicht verleugnen: Die oftmals überdimensionierten Räumlichkeiten mit ihren pastellfarbenen Texturen könnten direkt aus „Zelda" stammen, trotz unbeschränkter Sichtweite tauchen Objekte und Personen erst beim Näherkommen aus dem Nichts auf. Freund und Feind wirken gleichermaßen abstrakt, sind jedoch durch die Bank sehr liebevoll animiert. Auch die Steuerung ist klar von konsolidierten Genregrößen wie „Super Mario 64" beeinflusst und verlangt daher dringend nach einem Analogpad. Zwar führen versehentliche Sprünge in Säureseen oder Elektrosperren hier nie direkt zum Tod, doch schont das genauere Eingabemedium sowohl Raymans Energiehaushalt als auch das Nervenkostüm des Spielers.

Mit Rayman 2 bricht der PC also einmal mehr (erfolgreich) in die Konsolen-Domäne der 3D-Plattformer ein, wobei sich das freundliche Ambiente und die slapstickhaft überzeichneten Charaktere eher an ein spezielles Publikum wenden – ein gewaltfreier Spaß mit viel spielerischer Abwechslung für junge und jung gebliebene Hüpfer! (mz)



Die Zwischensequenzen werden in Spielgrafik präsentiert

Rayman 2
(Ubi Soft)

Einfallsreich nette 3D-Action ohne Gewaltpotenzial

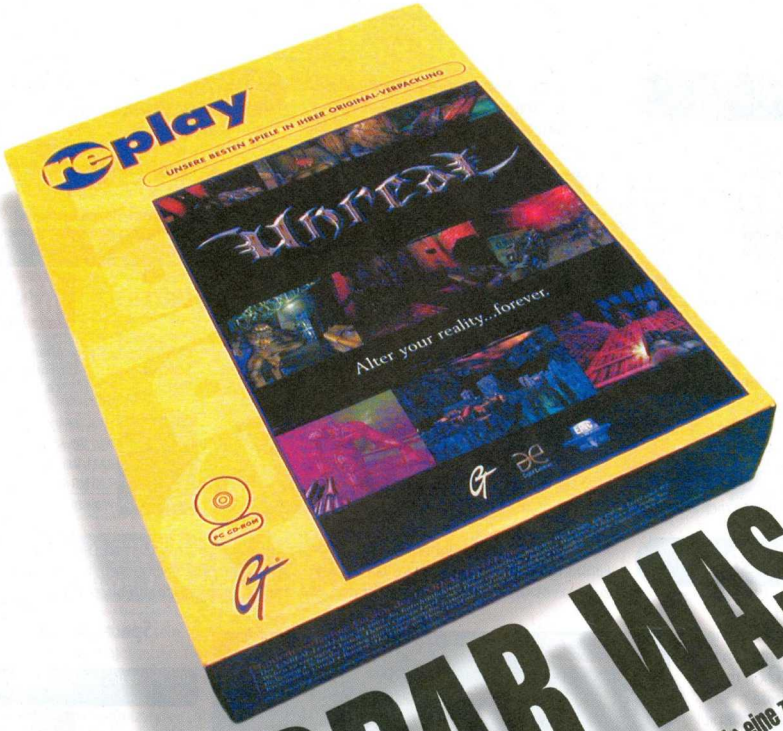
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,– DM

78%



Grafik	*73%*
Sound	*77%*
Steuerung	*79%*
Motivation	*80%*

Datenträger	1 CD, 186, 348 oder 396 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten regelbar, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, (Analog-)Pad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.rayman2.com



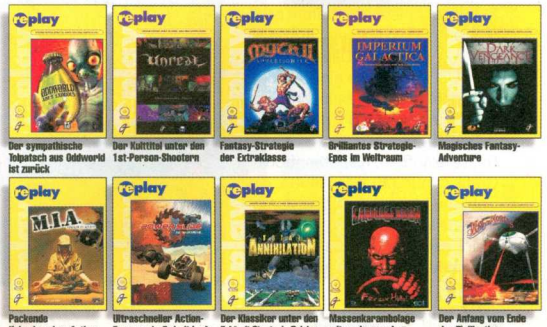
SPAR WAS

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 034

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-Fanvacer 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.

PONG

Klar, dass es 20 Jahre nach der Premiere des ersten Videospiels aller Zeiten mehr braucht als nur weiße Striche auf schwarzem Grund, um erneut Leute zu einer Partie Digi-Tischtennis vor den Monitor zu locken. Ergo zeigt Hasbro hier, was moderne 3D-Grafik kann, und bietet ausgefallene Szenarien wie einen Fußballplatz oder den Dschungel sowie vier Paddles auf. Um die für den Zugang zum nächsten Abschnitt benötigten Goldbarren zu erhaschen, müssen nun auch Extras wie Zusatzbälle oder automatische „Torhüter" eingesammelt werden. Alles recht und schön, bloß macht es das antiquarische Spielkonzept nicht zum Motivationswunder. Nostalgiker erhalten aber immerhin nette Sounds, eine solide Steuerung via Tastatur, Maus oder Pad sowie die Möglichkeit über LAN und Internet gegen bis zu drei Gleichgesinnte anzutreten.



Siehe auch Begleit-CD

Pong
(Atari/Hasbro Interactive)

Die Mutter aller Videospiele im 3D-Kleid

URTEIL: 63%

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

System-konfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 220 MB auf der HD
Online-Info	www.microprose.de

SPACE INVADERS

Sie kommen vom oberen Bildschirmrand und bewegen sich in Schlangenlinien nach unten, um die Erde zu erobern! Schon mal gehört? Klar, dieses Game ist ja auch fast so alt wie die Videospiele selbst. Doch für das Remake hat man bei Activision nicht einfach bloß einen Emulator bemüht, sondern dem Oldie neue 3D-Kleider spendiert!
Bunte Vektorgrafik mit transparenten Explosionen, fetzige Begleitmusik und eine frei konfigurierbare Steuerung sollen neue Freunde für die alte Ballerei gewinnen. Sogar Spielstände dürfen jederzeit angelegt werden und natürlich können vor einem Rechner auch zwei Flinkfinger ran. Das macht das Gameplay zwar nicht frischer und die Auflösung nicht höher (trotz Direct3D-Unterstützung maximal 640 x 480 Pixel), reicht aber für einen nostalgischen Pausenfüller.



Space Invaders
(Activision)

3D-Remake des Spielhallenklassikers

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

System-konfiguration	ab einem P150 mit 16 MB RAM (besser P166 mit 32 MB), Windows 95/98 und 70 oder 140 MB auf der HD
Online-Info	www.activision.de

PUZZLE BOBBLE 2

Hinter dem Geschicklichkeitstest mit dem süßen Drachen aus dem Klassiker „Bubble Bobble" als Hauptdarsteller versteckt sich ein alter Bekannter: Vor anderthalb Jahren war dieses Programm bereits unter dem Namen „Bust-a-Move 2" erhältlich. Damals noch ein DOS-Spiel, heute eine Windows-Applikation – womit wir schon sämtliche Neuheiten aufgezählt hätten.
Der Levelaufbau, die farbenfrohe Grafik in nur 320 x 240 Pixeln, die fröhliche Musikuntermalung und die tadellose Steuerung sind exakt gleich geblieben. Ein Etikettenschwindel also, aber wenigstens mit zeitlosem Spielprinzip: Am oberen Bildschirmrand kleben Kugeln, von unten schießt man neue Murmeln hinauf. Treffen drei Gleichfarbige aufeinander, verschwinden sie. Besonders zu zweit macht das Spaß. Nicht lange natürlich, aber immerhin.



Puzzle Bobble 2
(Agetec/Interplay)

Win-Version von „Bust-a-Move 2"

URTEIL: 33%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

System-konfiguration	ab einem P90 mit 12 MB RAM, Windows 95/98 und 17 MB auf der HD
Online-Info	www.agetec.com

LEGO ROCK RAIDERS

Das zweite PC-Game der dänischen „Steckrüben" lässt sich als Mix aus „C&C" und „Lemmings" umschreiben: Unsere Helden sind in einer fremden Galaxie gestrandet und benötigen für ihren Heimweg die Energiekristalle verschiedener Planeten. Um sie zu ergattern, muss in jeder Mission zunächst eine Basis errichtet werden, dann erteilt man seinen „Klotzköpfen" Aufträge: Erdreich will abgetragen, Fahrzeuge wollen bedient und Monster bekämpft werden.
Das Tutorial ist vorzüglich, die indirekte Steuerung gut und die Iso-Grafik schwenk- und zoombar. Die etwas grobe Optik machen dabei Lichteffekte sowie witzige Rendervideos wett. Auch die putzige Musik und die Sprachgrunzer gefallen, bloß ist das Gameplay ein bisschen chaotisch. Und Modi für Multiplayer haben wir ebenfalls vermisst.



Lego Rock Raiders
(Data Design Interactive/Lego Medial)

Action-Knobelei für Lego-Fans

URTEIL: 70%

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

Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 150 MB auf der HD
Online-Info	www.lego.de

AUSTIN POWERS: OPERATION TRIVIA

Wer könnte geeigneter sein, den absurden Witz des englischen Tiefkühl-Agenten aus den 60-ern auf PCs der 90-er zu übertragen, als die Macher der genialen Digi-Quizshow „You don't know Jack"? Der Kampf um Lacher wird bei dieser Filmlizenz mit den gleichen Mitteln geführt, allerdings dürfen hier nur zwei statt drei Leute beim heiteren Ratespiel mitmachen.
So weit, so akzeptabel. Im Gegensatz zum lustigen Jakob hat man den schrägen Austin aber nicht lokalisiert! Lediglich die Packung ist deutsch, der Rest in Englisch – was die Zielgruppe auf wahre Kenner dieser Sprache einschränkt. Da mögen die Wortspiele noch so doppeldeutig und die Fragen zu Popkultur, Film & Fernsehen, Klatsch & Tratsch der letzten 30 Jahre noch so abgedreht sein, deutschen Ratefüchsen liefert das Programm bloß Magergrafik.



Austin Powers: Operation Trivia
(Berkeley Systems/Sierra)

Witziges Quiz-Duell, leider englisch

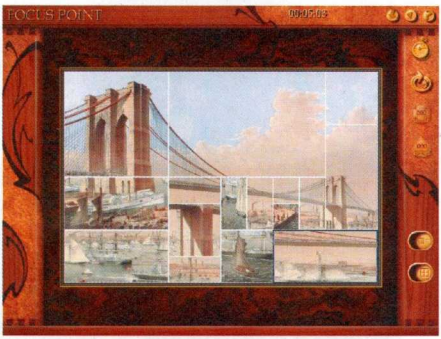
URTEIL: 65%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Engländer
Preis: ca. 29,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 72 MB auf der HD
Online-Info	www.austinpowers.com

PANDORA'S BOX

Mit „Tetris" erlangte der Russe Alexej Pajitnov einst Weltruhm, danach verzettelte er sich in immer neuen Varianten der immer gleichen Spielidee. Und von Innovation kann auch bei dieser Sammlung von gut 350 Puzzles kaum die Rede sein: Der Spieler reist um die Welt, weil sich nur durch Lösung aller zehn Knobelvarianten sieben aus Pandoras Büchse entflohene Geister einfangen lassen.
Unterwegs garantieren herkömmliche Schiebepuzzles bis hin zu zerlegten 3D-Bildern einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Für den Hirnzwirbler zwischendurch kann der Storymodus auch zugunsten freier Aufgabenwahl ausgeschaltet werden. Eine Multiplayeroption fehlt freilich ebenso wie schicke Präsentation. Was bleibt, sind zweckmäßige Grafik, ein bisschen Musik und die wehmütige Erinnerung an Meister Pajitnovs Großtat aus den 80-ern.



Pandora's Box
(Microsoft)

Puzzeln in 10 Varianten

URTEIL: 46%

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

Systemkonfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM, Windows 95/98/NT4 und 100 MB auf der HD
Online-Info	www.microsoft.com/games/pandorasbox

NBA BASKETBALL 2000

Wer sich an englisch kommentierten Partien (deutsch sind lediglich die Bildschirmtexte) nicht stört, findet hier die originalen Teams und Stars der amerikanischen Basketball-Liga. Man darf seine Favoriten durch die Play-offs oder eine ganze Saison begleiten, über LAN oder Internet auch in Konkurrenz zu maximal 15 Mitspielern.
Über die Steuerung via Tastatur oder Joypad hat man dabei nicht zu klagen, auch die Präsentation ist ansehnlich: Alternativ zum Softwaremodus gibt es Unterstützung für Direct3D-Grafikbeschleuniger mitsamt animierten Zusehern. Freilich sind deren Bewegungen noch ruckartiger als die der Cracks auf dem Court. Auch Spieltiefe und Optionsvielfalt reichen nicht ganz an „NBA Live 99", den aktuellen Genreprimus von EA Sports heran. Trotzdem ein hübsches Sportspiel.



NBA Basketball 2000
(Activision)

PC-Basketball mit authentischen NBA-Cracks

URTEIL: 70%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 (ohne 3D-Beschleuniger: P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 72 bis 314 MB auf der HD
Online-Info	www.activision.de

NASCAR RACING 3

Alte Hasen ahnen bereits, was sie auch im dritten Teil der populären Rennspielserie erwartet: erstens trotz 3D-Beschleunigung karge Landschaften, die jetzt aber mit deutlich schöneren Reifenspuren und Rauchwolken aufwarten; zweitens ovale Rundkurse satt, wobei lediglich zwei der 30 Strecken auch Schikanen und Gefälle zu bieten haben. Und drittens natürlich die für Papyrus typische Akribie bei Feintuning und Fahrphysik.
Die Läufe dürfen selbstverständlich wieder über die volle Distanz von oft mehreren hundert Runden und mit dem kompletten Fahrerfeld ausgetragen werden. Trotz der über 40 stufenlos in ihrer Intelligenz regelbaren CPU-Piloten ist der eigentliche Reiz jedoch einmal mehr bei den schon klassischen Internet-Wettbewerben zu suchen – also wirklich alles wie gehabt.



Nascar Racing 3
(Papyrus/Sierra)

Grundsolides Nascar-Racing nach bewährtem Muster

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 59,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM, 80 oder 255 MB auf der HD und Win 95/98
Online-Info	www.papy.com

AUTOBAHN TOTAL

Was der „Autobahn Raser" kann, will dieser Nachahmer schon lange können: Bei unterschiedlichem Wetter sowie tags oder nachts darf man über 32 deutsche Schnellstraßen jagen. Unterstützung für Direct3D-Beschleuniger gibt es natürlich ebenfalls – bloß keinen Abwechslungsreichtum der Strecken, damit der Spieler auch etwas davon hätte…
Das waren die guten Nachrichten, jetzt wird es richtig tragisch. So fährt das Programm nur zwei Sportwagen auf, die sich mangels Konfigurierbarkeit des Eingabegerätes mit der Agilität eines Sattelschleppers steuern. Egal, denn wer von der Straße abkommt, fährt durch Schilder und Bäume einfach hindurch. Und was die Totalität der Spielmodi betrifft, sie erschöpft sich in Rennen gegen einen CPU-Gegner oder die Uhr. Auf der A8 haben wir schon spannendere Staus erlebt!



Autobahn Total
(Inca Gold/Brightstar)

Sekundenschlaf für Autobahnraser

URTEIL: 22%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	10 Stufen
Preis:	ca. 40,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Windows 95/98 und 20 MB auf der HD
Online-Info	www.incagold.com

FLIGHT UNLIMITED 3

Seit 1995 konkurriert Looking Glass mit Microsoft und deren „Flight Simulator". Umso origineller, dass hier mit Seattle die Heimat der Gates-Company (und von Boeing) als detailliert gestaltetes Fluggebiet gewählt wurde – insgesamt umfasst der Luftraum 10.000 Quadratmeilen. Es stehen vom Dreidecker bis zum Businessjet zehn Zivilmaschinen bereit, mit denen man sich auch an elf speziellen Herausforderungen wie der Verbrecherjagd oder dem Kunstflug versuchen darf.
Aufgrund des hoch realistischen Flugmodells sind viel Training und ein guter Flightstick ebenso unabdingbar wie eine 3D-Beschleunigerkarte. Ein klarer Fall für Profis also, die auch den wirklichkeitsnahen Funkverkehr schätzen werden – genau wie die Option das San Francisco-Szenario aus dem Vorgänger zu importieren.



Flight Unlimited 3
(Looking Glass/EA)

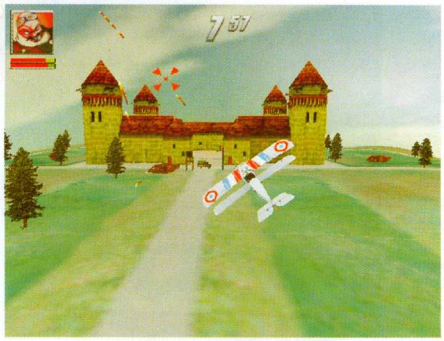
Zivilflug für Kenner und Könner

URTEIL: 71%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/266 (besser P3) mit 32 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98 und 500 MB auf der HD
Online-Info	www.lglass.com

ACM 1918

Die „Aerial Combat Manoeuvres" versetzen PC-Piloten in zwölf WW1-Maschinen, mit denen sie gegen nicht näher benannte Unholde zu Felde ziehen. Das hat man sich etwa wie den Arcade-Oldie „Afterburner" vorzustellen: Zunächst muss sich der Spieler durch eine Unzahl von Feindfliegern zum Einsatzort vorkämpfen, wobei ihm Flugrichtung und -geschwindigkeit vorgegeben werden. Erst über dem (Boden-)Ziel wird der Luftraum dann wirklich dreidimensional, was jedoch am öden Konzept wenig ändert.
Bei martialischer Soundbegleitung ballern bis das MG überhitzt, wie ein Irrer Bomben abwerfen oder Objekte fotografieren – mehr gibt es in den acht Missionen nicht zu tun. Am Ende ist die akzeptable 3D-Optik daher ebenso Augenwischerei wie das der Box beiliegende Billig-Pad: was für Leute mit viel Geld und wenig Zeit.



ACM 1918
(Project Two/Acclaim)

Oder 3D-Shoot-out samt billigem Joypad

URTEIL: 48%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, 105 MB auf der HD und Win 95/98
Online-Info	www.project2.com

GULF WAR OPERATION DESERT HAMMER

Acht Jahre danach aus dem Golfkrieg ein stupides Actionspektakel für den PC zu machen, zeugt nicht eben von Feingefühl: Die von groben FM-Videos umrahmten Missionen stellen Panzerfahrern neben einem unbegrenzt munitionierten MG noch vier verschiedene Raketen zur Verfügung, weitere Extras wie Heilpakete liegen zum Aufsammeln bereit. Und wenn das alles nix nützt, fegt die herbeizitierte Artillerie alle feindlichen Gebäude, Tanks und Helikopter von der Platte.
Das Schicksal ereilt den Feind freilich verdient, tun sich die hiesigen Gegner doch vermutlich schon mit der Schreibweise des Kürzels KI schwer. Im Gegensatz dazu saust der eigene Panzer wie ein Derwisch durch die 3D-beschleunigte Grafik in Tarnfarben. Die durchschnittliche Sounduntermalung ist somit fast noch das Beste an diesem hingeschluderten Shooter.



Gulf War Operation Desert Hammer
(3DO/Ubi Soft)

Wüste Ballerei ohne Sinn und Verstand

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 150 MB auf der HD
Online-Info	www.3do.com

CLANS

Man entscheidet sich hier für einen Krieger, Barbaren, Elf oder Gnom, würfelt seine Eigenschaften aus und zieht los, um von einem Dämon entfachte Clan-Kriege zu beenden. Das erinnert nicht bloß wegen der düsteren Iso-Grafik an Blizzards Rollenspielklassiker „Diablo": Diversen Fantasy-Monstern geht es mit mannigfaltigen Waffen wie Schwertern oder Äxten an den Kragen, NPCs müssen beschwatzt und nicht allzu schwere Rätsel gelöst werden.
Die Story hat was, der Sound passt zur Atmosphäre, die Maussteuerung klappt gut und eine Karte wird automatisch mitgezeichnet. Dank Netzwerk bzw. Internet ist auch wieder für Abenteuer im Quartett gesorgt. Bloß die mittelmäßigen Rendersequenzen und das etwas ausgelutschte Konzept sind nicht ganz State of the Art – Genre-Fans werdens trotzdem mögen.



Clans
(Strategy First/GT Interactive)

Iso-Rolli im Stil von „Diablo"

URTEIL: 67%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 200 MB auf der HD
Online-Info	www.strategyfirst.com

REVENANT

Man erwacht hier von den Toten, um mal wieder eine Prinzessin zu retten. Die Entführer sind Priester der übelsten Sorte, denen der Held mit Schwert, Bogen und magischen Items das Fantasy-Evangelium predigt – in einer dank vielfältiger Gegner und Kampftechniken recht abwechslungsreichen Mischung aus Prügel- und Rollenspiel.
Die effektreich inszenierten Iso-Welten beherbergen Wälder, Dörfer und Höhlen sowie Polygoncharaktere für Multiple-choice-Schwätzchen. Tolle Musik, starke Sounds und professionelle Sprachausgabe runden die Präsentation ab, auch die Story weiß zu fesseln. Allerdings erst, nachdem man sich mühsam in die Steuerung via Tastatur, Maus oder Pad eingearbeitet hat. Geduldige Abenteurer werden zudem mit einem Modus für bis zu vier (in LAN oder Internet) Wiedergeborene belohnt.



Revenant
(Cinematix Studios/Eidos)

Kämpfe und Krämpfe für Abenteuerlustige

URTEIL: 73%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 400 MB auf der HD
Online-Info	www.eidos.de

CORUM 2 – DARK LORD

Actionabenteuer im Stil des Konsolenklassikers „Zelda" gibt es auf dem PC ja eher selten – und auf diesen Dunkelmann im Iso-Gewand hätten wir gut und gerne auch noch verzichten können: Held Polker kehrt aus dem Krieg zurück und muss feststellen, dass seine Heimat „Corum" von finsteren Mächten bedroht wird. Ergo greift er zu Schwert, Schild und diversen Zaubersprüchen, um das Fantasy-Reich nach Gegnern wie Drachen, Elfen usw. sowie Tipps von endlos labernden NPCs zu durchforsten.
Die Grafik im fernöstlichen Stil ist fade koloriert, die Renderanimationen der Protagonisten sind hölzern. Doch damit könnte man ebenso leben wie mit der unauffälligen CD-Musik – schlechter mit der zickigen Tastatursteuerung. Nein, dieses Abenteuer muss man nun wirklich nicht erlebt haben.



Corum 2
(HiCom Entertainment/Software 2000)

Ödes Actionabenteuer im Konsolen-Look

URTEIL: 46%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD
Online-Info	www.software2000.de

ARI GAMES

LKW-RASER

HARD TRUCK



PRIDE INTERACTIVE

Buka Entertainment

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

ebenfalls erhältlich:







Minigolf - Simulation Liga - Verwaltung Skat - Simulation

Quelle: Media Control, PC-Games unter 55 DM, 16.-31. August 1999, Entertainment Markt 18/99

Produktinfo 027

ARI Germany

ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Straße 13
D-47877 Willich
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0
Fax: +49 (0) 2154-9476-42
Internet: http://www.ari.de
E-mail: info@ari.de

ATRIARCH

www.atriarch.com



Großes hat das Team von World Fusion mit diesem komplexen **Mix aus Rollenspiel und Aufbaustrategie** vor: Man plant die Alienwelt Atriana als kugelförmigen Globus anzulegen, komplett mit fünf Ozeanen, sechs Kontinenten und einer begehbaren Fläche von rund 700.000 Quadratkilometern! Hier wird es auch eine umfassende Storyline zu den fünf Rassen des Spiels geben, das sich um Handel, Wandel, Konflikte und den Aufbau eines Imperiums dreht. Das klingt nach sehr viel Arbeit – und so verwundert es kaum, dass sich die Entwickler bislang auf keinen Veröffentlichungstermin festlegen wollen.

ULTIMA ONLINE 2

www.uo2.com



Irgendwann für das Jahr 2000 kündigt Origin ein Sequel zum populärsten **Online-Rollenspiel** überhaupt an – aus berufsbedingtem Pessimismus tippen wir mal einfach auf Dezember. Das wäre auch genug Zeit, um eine 3D-Welt zu erstellen, die diesmal wirklich kaum noch Grenzen haben soll…

Ob Krieger, Handwerker oder Magier, über ihren Werdegang dürfen all die vielen Spieler wieder ganz allein entscheiden. Auch zu Kämpfen wird niemand gezwungen, dafür ist die Bildung von Partys erlaubt. Kleinere Quests zum Karrierestart sollen schließlich in dem „Path of the Avatar", dem Weg zum unbescholtenen Fantasy-Superhelden, münden. Grafisch werden die Charaktere übrigens von Todd McFarlane entworfen, dem Erfinder der beliebten Comicfigur „Spawn". Wir sind schon mal gespannt, wie sich dessen Stil mit dem bisherigen Ultima-Look verträgt.

DEMISE – RISE OF THE KU'TAN

www.vbdesigns.com/demise

Nach vier Jahren nähert sich das als „Infinite Worlds" angekündigte **Online-Hack'n'Slay** nun seiner Vollendung. Noch steht die 90 MB große Demoversion mit sieben der insgesamt 30 Dungeonlevels zum freien Download zur Verfügung, ab Januar gibt es dann das fertig verpackte Spiel als Import. Zumindest Grafikfetischisten können sich jedoch gleich wieder beruhigen, denn an den 90-Grad-Kerkern hat sich seit unserem Preview in der Maiausgabe nichts Wesentliches geändert…

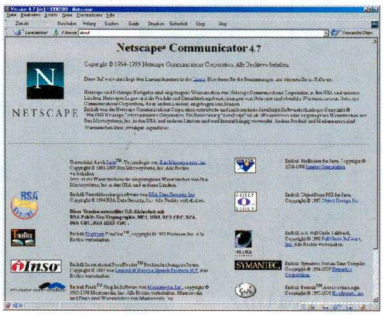


NETSCAPE COMMUNICATOR 4.7

Siehe auch Begleit-CD

www.netscape.com

In seiner neuesten Version verfügt der populäre **Internet-Browser** über zusätzliche Multimedia-Extras. So befindet sich ab sofort der Musikplayer „WinAmp 2.5" mit an Bord, Gleiches gilt für „Flash 4.0", „Netscape Radio" sowie die AOL Messenger-Software in der Version 3.0. Außerdem scheint das bisher nur mangelhaft funktionierende Tool „Smart Download" jetzt zuverlässiger zu arbeiten: Abgebrochene Downloads werden zumindest bei Netscape-Updates automatisch an der bereits erreichten Stelle wieder aufgenommen, was Zeit und Online-Gebühren spart.



Generell machten sich die Neuerungen im Praxisbetrieb freilich kaum bemerkbar, lediglich die höhere Absturzsicherheit fiel wirklich angenehm auf. Der Download der aktuellen Version klappt übrigens am einfachsten über die Smart-Update-Funktion in der Windows-Startleiste.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Origin in den kommenden sechs Monaten einige **Updates für Ultima Online** plant? So soll künftig das Gelände größer und die Monster-KI höher sein. Außerdem will man es ermöglichen, à la „Everquest" in der Gruppe mit anderen Abenteurern Erfahrungspunkte zu sammeln.

…dass die neue **Games-Homepage von 3Dfx** zwar auf Titel mit Unterstützung für die Produkte des Grafikkartenpioniers zugeschnitten, aber dennoch recht interessant ist? Überzeugen Sie sich selbst unter www.3dfxgamers.com

…dass es seit Mitte Oktober die Möglichkeit gibt **Spielzeug online ordern** zu können? Unter www.mytoys.de erhält man auch Geschenktipps – gerade zu Weihnachten eine nützliche Ansurfstelle.

FANTASY WAR

www.station.sony.com/fantasywar/



Neben „Everquest" geht am Sony-Server derzeit ein **rundenbasiertes Online-Strategiespiel** in die Betaphase: Bis zu sieben Teilnehmer pro Partie sollen die Iso-Welt Adav erobern. Neben strategischen Winkelzügen der sechs fantasytypischen Truppenteile (Magier, Helden, Monster, Soldaten usw.) ist dabei auch Management der eroberten Gebiete gefragt.
Weil der Weg zum Erfolg hier über diplomatische Bündnisse mit den Mitspielern führt, kann man sich Zeit für Verhandlungen nehmen – je nach Voreinstellung darf eine Runde acht Minuten bis hin zu 24 Stunden dauern. Schade bloß, dass bei unserem Antrittsbesuch nur eine Hand voll Leute auf dem Server zu finden waren. Bei einem geforderten Entgelt von mindestens zehn Dollar für fünf Spiele ist das aber eigentlich keine Überraschung.



INFANTRY

www.infantryzone.com

In diesem **Action-Strategical** beschwören die Entwickler von Harmless Games entgegen ihres harmlosen Namens eine gewalttätige Zukunft: Die raumfahrenden Erdvölker bekriegen sich untereinander auf den Planeten des Sonnensystems – der Spieler steckt als Söldner mitten im Schlamassel.
Der Kampf auf verschiedenen Sonnentrabanten wird unter Beteiligung von bis zu 150 Online-Strategen sowie gut und gerne 200 Waffen wie Granaten, Lasern oder Boden-Bodenraketen ausgetragen. Zu den taktischen Feinheiten zählen dabei u. a. Wegmarkierungen für etwaige Verbündete und die Möglichkeit, sämtliche Stationen großer Panzer, Fluggeräte und anderer Vehikel mit Teammitgliedern zu besetzen. Psionische Kräfte und Fights auf Monden sowie Sternenkreuzern sollen die Fans zukünftig bei der Stange halten, vorläufig befindet sich das Game aber noch in der (öffentlichen) Betatest-Phase.



ebay.DE

www.ebay.de *ist der grösste Auktionsmarkt für Sammler im Internet. Hier treffen sich Leute mit den selben Interessen.*

Sie können hier kaufen und verkaufen - 24 Stunden täglich.

Entdecken Sie auf ***www.ebay.de*** *die neue Welt für Sammler mit weit über 500.000 Auktionen.*



Computerspiele
PC, Atari, Sega, Amiga, Nintendo 64, NES Playstation ...



Hardware
Personal Computer, Notebooks, Atari, Commodore, Amiga, Macintosh ...



Software
Betriebssysteme, Office, Software, Lernsoftware, Grafik & Multimedia, Macintosh, Internet, Programieren ...

und vieles, vieles mehr ...

Im Internet auf
www.ebay.de

ASHERON'S CALL

www.zone.com/asheronscall

Wenn Asheron ruft, sollen Rollenspieler kommen: Die von Turbine erbaute und von Microsoft vermarktete Polygonwelt Dereth stellt sich zum Betatest. Aber kann sie es auch mit Konkurrenzuniversen wie „Ultima Online" und „Everquest" aufnehmen?

Die Software (55 MB Download) gibt es hier löblicherweise gratis, auch die Nutzung des Servers ist während der ersten Wochen kostenlos. Weil aber bald Gebühren anfallen werden, will der Rechner vor dem Einloggen schon mal eine gültige Kreditkartennummer wissen. Im Gegenzug offeriert er dann ein Dutzend Chatkanäle und einen Charaktereditor: Geschlecht, Haarfarbe, Bekleidung und Nationalität (Japaner, Orientale oder Europäer) stehen zur Wahl; man darf sein Konterfei aus rund 100 Einzelteilen zusammenpuzzeln und einen von sieben Berufen wie Magier, Krieger usw. annehmen. Dann findet man sich an einer von 14 Startpositionen in Dereth wieder…

Die aus der Ego- oder einer zoom- und schwenkbaren Außenperspektive präsentierte 3D-Optik besticht hier durch beste Fernsicht und schön in Szene gesetzte Zaubersprüche; Grafikbeschleuniger werden unterstützt. Der Spieler kann mit Händlern feilschen und sich als Monsterjäger profilieren: Um den Gegnern Geld und Ausrüstungsgegenstände abzuknöpfen, lassen sie sich mit knapp 20 Waffen in einstellbarer Schlagstärke vertrimmen – Hiebe können hoch, tief oder mittig angesetzt werden. Die Steuerung via Maus und Keyboard ist jedoch etwas umständlich, genau wie der Umgang mit dem Inventar.

Ein Schlag unter die Gürtellinie?

Erfahrungspunkte, und damit eine Verbesserung der insgesamt 35 Fertigkeiten des Alter Egos, versprechen neben Siegen auch erfolgreich bestandene Quests. Als „Eurofighter" hat man freilich zusätzlich mit Lags am US-Server zu kämpfen, auch der Sound mit seinen wenigen Effekten enttäuscht. Unter dem Strich also wenig, was man nicht bereits von den etablierten Online-Rollis kennen würde. (rf)



Die Sicht auf die Landschaften reicht bis zum fernen Horizont und bietet Regen ebenso wie Tag-Nachtwechsel



Der Charaktereditor: 100 Bauteile fürs Konterfei, aber Mensch bleibt Mensch



35 Fertigkeiten wie Armbrustschießen, Bogenbau oder Kochen können erlernt und verbessert werden

Asheron's Call
(Turbine/Microsoft)

Kampfbetonte Online-Abenteuer in hübscher Polygongrafik

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: Download und Betatestwochen gratis, danach Gebühren in nicht bekannter Höhe

76%



Grafik	78%
Sound	64%
Steuerung	67%
Motivation	80%

Datenträger	55 MB Download, 150 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Polygongrafik in 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleuniger werden über Direct3D, OpenGL oder Glide unterstützt
Sound	Soundeffekte einzeln regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	über tausend Spieler pro Server
Online-Info	www.zone.com/asheronscall

EMAIL GAMES

www.email-games.de

Darauf hat die Welt gewartet: Hasbro Interactive veröffentlicht CDs mit Spieleklassikern, die per E-Mail gezockt werden können. Wer sich für die moderne Variante des Postspiels interessiert, muss allerdings wirklich warten können...

E-mail für dich

Ein Dutzend rundenbasierter Games ist bereits erhältlich; verteilt auf fünf CD-ROMs zum Preis von jeweils nur 25 Mark. Ob Brettspielumsetzungen wie „Cluedo" und die Sammlung mit Schach, Dame sowie Backgammon, ob Schiffe versenken mit „Flottenmanöver", eine kleine Partie „Fußball" oder eine abgespeckte Version des Strategieklassikers „X-Com", stets genügt eine Scheibe für zwei Teilnehmer. Nehmen wir als Beispiel das Königsbrett: Wie beim Briefschach sendet man seinen (optional auch kommentierten) Zug an den Partner, nur eben per E-Mail. Zusammen mit der ersten Info geht ein Link auf die Reise, über den sich der „Königsmörder" ohne eigene CD das Programmpaket vom Hasbro-Server – wo das gesamte Spiel auch verwaltet wird – heruntersaugen darf. Nachdem der Zug in dessen Software geladen wurde, kann er die Antwort übermitteln und immer so weiter.



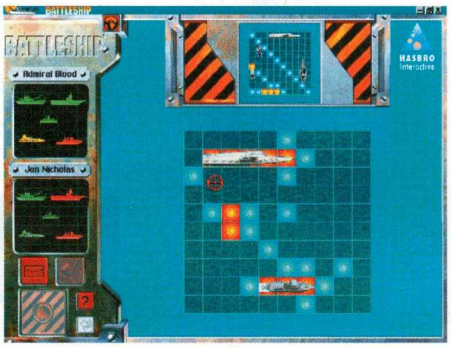
Inhaltlich abgespeckt, Draufsicht statt Iso-Look: der Strategieklassiker „X-Com" für Brieffreunde

Valium für mich

Schade, dass immer nur zwei mitmachen können – noch bedauerlicher, dass die samt und sonders mausgesteuerten Mini-Progis so billig aussehen wie sie sind. Alle Spiele laufen im Win-Fenster, ihre Grafik ist bestenfalls zweckdienlich, Sound nur im Ausnahmefall vorhanden. Das sind immerhin gute Nachrichten für die Besitzer altersschwacher Computer, die auch an lange Wartezeiten gewöhnt sein dürften. Denn Warten muss der E-Mail-Zocker können, zwischen zwei Zügen vergehen in der Regel Stunden wenn nicht Tage. Das alles mag im Ansatz eine ganz nette Idee sein, in der Praxis ist sie aber schon längst wieder überholt: Wer E-Mails schicken und empfangen kann, der hat auch Zugang zu sämtlichen Spieleservern im Internet – und damit massenhaft in vielerlei Hinsicht schönere Spielwiesen zur Verfügung. Naja, ein Fall für zwei halt. (pk)



Briefschach auf dem Datenhighway: Eine Partie kann sich über Wochen hinziehen



Flottenmanöver ist der neue Name für das alte Schiffe versenken – per E-Mail jetzt noch langweiliger!

Email Games
(Hasbro Interactive)

Postspiele für je zwei Teilnehmer via Internet

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geduldige
Preis: ca. 25,– DM pro CD-ROM (der Partner kriegt die Software via Gratis-Download)

55%



Grafik	27% - 59%
Sound	11% - 22%
Steuerung	70% - 75%
Motivation	17% - 60%

Datenträger	5 CDs, zwischen 5 und 20 MB auf der HD
System	ab einem P60 (P166 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	alle Spiele laufen im Windows-Fenster
Sound	wenige Soundeffekte, keine Musik
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via E-Mail
Online-Info	www.email-games.de

PLAY THE GAMES VOL. 2



Für die Mega-Compilations der neuen Generation ist eine CD-ROM längst nicht mehr genug: Satte 17 Silberlinge finden sich hier in der Box – mit 15 Spielen, die Electronic Arts, Eidos und Infogrames für „Preisbrecher" jeder Geschmacksrichtung zusammengetragen haben.

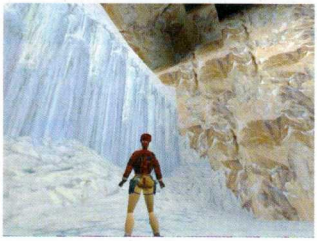


HIGHLIGHTS

Tomb Raider 2
Das zweite Actionabenteuer der kultigen Grabräuberin ist auch heute noch spielenswert: Die stimmungsvolle 3D-Suche nach dem Dolch von Xian führt Lara Croft von Venedig über eine Bohrinsel und das Kloster von Barkhang bis ins Hochland von Tibet. Die Aufgaben sind hier allerdings ebenso abwechslungsreich wie anspruchsvoll – Frauenpower für gestandene Genre-Fans.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot
Bereits Teil zwei der Westwood-Reihe überzeugte die Echtzeitstrategen weniger durch Innovationskraft denn mit seinem bewährt-genialen Konzept. Richtig neu war hier bloß, dass es unter Win 95 endlich auf SVGA-Schlachtfeldern zur Sache ging. Insgesamt 41 ausgewogene plus Editor für eigene Missionen sowie Verbesserungen im Detail machten das Game anno '97 zum Hit.

Superbike World Championship
Quasi zwei Klassen für sich sind diese Digi-Bikes: Training, Einzelrennen und Meisterschaft samt Qualifikation stehen im unkomplizierten Arcade-Modus ebenso zur Verfügung wie als detailgetreue Fahrsimulation mit allen Finessen. Und sehenswerte Animationen, Echtzeitschatten sowie andere optische Schmankerl machen die rasante Hatz hier wie dort zum Erlebnis.







Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Test in PCJ Ausgabe	Originalwertung
Airline Tycoon	Wirtschaftssim.	ohne Altersbeschr.	10/98	74%
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	ab 16 Jahren	1/97	87%, Hit
Deathtrap Dungeon	Action	ab 16 Jahren	7/98	77%
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	ohne Altersbeschr.	2/98	75%
Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD	Action	ab 16 Jahren	2/99	75%
Gangsters	Strategie/Wirtschaftssim.	ab 12 Jahren	1/99	75%
Heart of Darkness	Action	ab 12 Jahren	8/98	78%
Herrscher der Meere	Strategie/Wirtschaftssim.	ab 12 Jahren	1/98	75%
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	ohne Altersbeschr.	4/99	85%, Hit
Die Schlümpfe – Der Teletransportierschlumpf	Edutainment	nicht geprüft	-	-
Sid Meier's Gettysburg!	Echtzeitstrategie	ab 6 Jahren	1/98	77%
Tomb Raider 2	Action	ab 16 Jahren	1/98	87%, Hit
V-Rally	Rennspiel	ab 6 Jahren	6/99	65% Solo/ 71% Multi
Warhammer: Dark Omen	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	4/98	87%, Hit
World League Soccer '98	Sport	ohne Altersbeschr.	7/98	72%

FAZIT

15 teils hochkarätige Games, ein rund 160 Seiten starkes Handbuch plus einige nette Goodies wie die Outcast-Demo für insgesamt knapp 70 Märker – da lacht das Spielerherz. Erst recht, weil es zu dieser furiosen Sammlung für 19,95 DM auch noch ein offizielles Lösungsbuch mit 240 Seiten gibt! (st)

Play the Games Vol.2
(Electronic Arts/Eidos/ Infogrames)

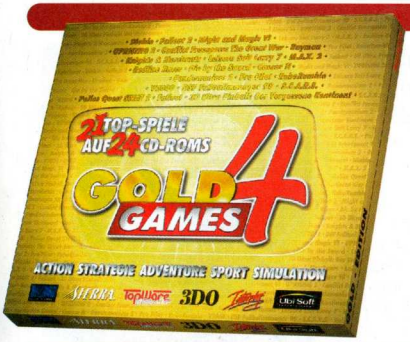


Prima Spielesammlung zum Schnäppchenpreis

Preis: ca. 69,– DM

85%

GOLD GAMES 4



Die Vorgänger boten jeweils das beste Preis-Leistungsverhältnis seit es Spielesammlungen gibt und waren allesamt Megaseller. Auch bei der aktuellen Kooperation mit Havas Interactive und Ubi Soft lautete die Devise für Topware wieder: Ganz viele Games für ganz wenig Geld!



HIGHLIGHTS

Fallout 2
Zusammen mit dem ebenfalls in dieser Compilation enthaltenen Vorgänger kriegt man zwei der besten PC-Rollenspiele. Die packende Story, das schaurigschöne Endzeitszenario, ein enormes Arsenal an Hightech-Waffen und viele abwechslungsreiche Nebenquests sorgen für ungezählte Stunden Unterhaltung – ein Muss!

Knights & Merchants
Neben „Die Siedler" und „Anno 1602" ist diese Eigenproduktion von Topware/Joymania einer der launigsten Vertreter klassischer Aufbaustrategie: Selten wurde hübscher gewuselt und taktischer gekämpft – die Echtzeitschlachten halten selbst dem Vergleich mit Genre-Highlights wie „Dark Omen" stand.

Conflict: Freespace
Für diese grafisch wie spielerisch überzeugenden Raumschlachten im Stil von „Wing Commander" muss der Ballerfinger in Bestform sein. Auch hier gibt es eine motivierende Rahmenhandlung und gleich drei Kampagnen. Im Vergleich zum Vorbild bietet Volitions komplexe SF-Sim auch das bessere Missionsdesign.







Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Test in PCJ Ausgabe	Originalwertung
3D Ultra Pinball Der vergessene Kontinent	Flippersimulation	ab 6 Jahren	1/98	51%
Caesar 2	Aufbaustrategie	ab 6 Jahren	1/96	85%, Hit
Conflict: Freespace	SF-Simulation	ab 12 Jahren	8/98	86%, Hit
Diablo	Action-Rollenspiel	ab 16 Jahren	2/97	87%, Hit
Die by the Sword	Action	ab 18 Jahren	–	–
DSF Fußball Manager '98	Sport	ohne Altersbeschr.	8/98	63%
Fallout	Rollenspiel	ab 16 Jahren	6/98	81%
Fallout 2	Rollenspiel	ab 16 Jahren	1/99	80%
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	ab 12 Jahren	10/98	86%, Hit
Leisure Suit Larry 7	Adventure	ab 16 Jahren	1/97	82%
M.A.X. 2	Echtzeit-/Rundenstrategie	ab 12 Jahren	9/98	78%
Might and Magic 6	Rollenspiel	ab 12 Jahren	6/98	88%, Hit
Pandemonium 2	Action	ab 6 Jahren	4/98	79%
Police Quest: SWAT 2	Strategie	ab 16 Jahren	8/98	79%
Pro Pilot '98	Simulation	ohne Altersbeschr.	9/98	58%
Rayman	Action	ohne Altersbeschr.	1/96	85%, Hit
Redline Racer	Sport	ab 12 Jahren	5/98	83%
Robo Rumble	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	8/98	83%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	ab 6 Jahren	2/99	77%
Uprising 2	Action	nicht geprüft	3/99	69%
V 2000	Actionstrategie	ab 12 Jahren	11/98	76%

FAZIT

Eine echte Spitzenspielesammlung, die mit Highlights aus den unterschiedlichsten Genres für wirklich jeden Geschmack viel zu bieten hat: 21 Titel (darunter sechs Joker-Hits) auf 24 Silberscheiben, das ist doch ein Wort. Zumal die Durchschnittswertung der Games bei rund 78 Prozent liegt – ihr Preis aber nur mehr bei etwa drei Märkern pro Stück. Einfach goldig! (st)

Gold Games 4
(Havas Interactive/Topware/Ubi Soft)



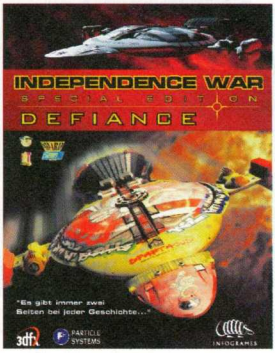
Preiswerter und besser als Raubkopien!

Preis: ca. 69,– DM

88%

INDEPENDENCE WAR SPECIAL EDITION DEFIANCE

Vor knapp zwei Jahren bekämpften die schicken 3D-Raumschiffe von Particle Systems eine Rebellenarmee, in den Zusatzmissionen wird es nun Zeit für einen Seitenwechsel. Und das Original gibt es gleich obendrein!



Die Special Edition lässt Raumpiloten also die Wahl, als Offizier des interplanetaren Commonwealth oder als Widerstandskämpfer der Indie-Rebellen abzuheben. Die Revolution lockt dabei mit einem minutenlangen Intro, in dem ihr eine Fregatte der Dreadnaught-Klasse in die Hände fällt – es folgen 18 neue und komplett deutschsprachige Einsätze, in denen Piraten bekämpft, Nachschubwege gesichert und dem Erzfeind erbitterte Schlachten geliefert werden.
Der feine Handling-Mix aus Maus und Tastatur bzw. Joystick überzeugt nach wie vor, dito der Sound aus knalligen Effekten und deutscher Sprachausgabe. Auch grafisch gehört I-War längst nicht zum alten Eisen, hat man der Polygon-Optik doch neuerdings Unterstützung für 3Dfx-Karten angedeihen lassen. Das Ergebnis sind flott über den Bildschirm huschende Raumgefechte, wobei Explosionen oder Treffer auf Schutzschilde nochmals spektakulärer aussehen als gehabt. Wer über keine passende Hardware verfügt, findet zudem einen Softwaremodus.
Apropos Modi: Bereits der einsteigerfreundliche Arcade-Modus fordert gnadenlos den ganzen Captain, Piloten und Schützen im Spieler – zum Simulations-Modus sollte nur greifen, wer bereits Erfahrung mit dem Hauptprogramm hat. Und einen Multiplayer-Modus gibt es leider noch immer nicht. (rf)



Die 18 neuen Rebellen-Missionen werden in der „Spartacus" absolviert, einer vom Commonwealth erbeuteten Fregatte

Independence War Special Edition Defiance



(Particle Systems/Infogrames)

Der anspruchsvolle Space-Shooter jetzt mit 3D-Unterstützung sowie 18 neuen Add-on-Missionen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 49,– DM

83%

ROLLERCOASTER TYCOON: ADDED ATTRACTIONS PACK

Nicht immer lügt der Name zu Ungunsten des Spielers: In dieser Erweiterung stecken mehr als nur neue Attraktionen – es warten auch satte 30 Zusatzszenarien für die Jahrmarktsim von Microprose.



Rummel herrscht am Rummel auf Dauer nur, wenn den Besuchern ständig Neues geboten wird – das weiß in München jeder Oktoberfestbesucher. Dass dies ebenso für Spieler gilt, hat sich auch bis zu Microprose schon herumgesprochen, wo man nun u. a. Achterbahnen mit spektakulären Vertikal-Loopings sowie neue Themen zur Parkgestaltung (z. B. Dinos oder einen Urwald) für Chris Sawyers PC-Jahrmarkt auf eine CD-ROM gebrannt hat.
Mehr noch, durch das Aufspannen von Bannern kann der Festplatz jetzt in unterschiedliche Abschnitte unterteilt werden; Detailfanatiker dürfen sogar einzelne Bereiche von Achterbahnen individuell lackieren. All diese Neuerungen kommen in 30 zusätzlichen Szenarien zum Einsatz, die wie im (erforderlichen) Hauptprogramm teils aus bereits vorgefertigten Vergnügungsparks, teils aus brachem Gelände bestehen. Klasse ist dabei auch und gerade die Masse, werden die Aufgaben durch das Add-on doch mehr als verdoppelt!
Bei Grafik und Sound hat sich allerdings nichts getan, aber das war ja auch kaum zu erwarten. Ebenfalls nicht ganz unerwartet bastelt Spieldesigner Chris Sawyer derzeit an weiteren Betätigungsfeldern, die sich bald kostenlos aus dem Internet saugen lassen – unter der Adresse www.rollercoastertycoon.com sollen demnächst sogar einige deutsche Rummelplätze zu finden sein. (mh)



Zu den zahlreichen Neuerungen zählen Achterbahnen mit spektakulären Vertikal-Loopings

Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack



(Hasbro Interactive/Microprose)

Neue Attraktionen, Features und Szenarien für Chris Sawyers Jahrmarktsim; Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 49,– DM

73%

Produktinfo 016

Nichts für Mädchen

ohne Rüstung!







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® III

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!

GameStar Die Siedler II *2 · GOLD PLAYER *2 · *2 · AWARD Eidamos *2 · *2 · *2 · *2 · AWARD *2 · PC ACTION *2 · Super Top-Hit *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

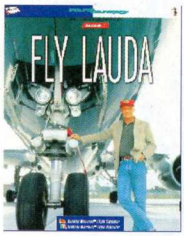
www.siedler3.de

DIE SIEDLER III + AMAZONEN = DIE SIEDLER III ½

NEUE ADD-ONS

MS Flight Simulator '98

Mit **Fly Lauda** von Papa Tango rollt bei Ubi Soft **für rund 65,– DM** eine Data-CD in Startposition, die vor allem wegen der vielen animierten Details des fotorealistisch gestalteten Flughafens Wien zu gefallen weiß. Bewegliche Fluggastbrücken, herumfahrende Busse, Tankwagen sowie sehenswerte Nachtbefeuerungseffekte machen das Szenario zu einer Augenweide. Das komplett englische Zusatzprogramm mit deutschem Handbuch umfasst u. a. auch ein lasergelenktes Andocksystem sowie die originalgetreuen Maschinen B737 bzw. B767.



Mit Aerosofts **FlightSim Planner 4.5** wird die optional automatische oder manuelle Flugplanung zum Kinderspiel. Die neueste Version umfasst zudem unter anderem Tools zum Erstellen professioneller Airportcharts sowie Procedure-Trainings, ATC mit Sprachausgabe, Wettergenerator, interaktives GPS-System für IFR-Navigation und vieles mehr zum Preis von **69,95 DM**.

Pizza Syndicate



Für Betreiber von Digital-Restaurants steht mit der **Pizza Syndicate Mission CD** ein Gericht auf der Speisekarte, das **für ca. 30,– DM** „mehr Biss" verspricht – so auch der Untertitel dieser appetitlichen Erweiterung mit zehn zusätzlichen Missionen in ebenso vielen neuen Städten. Zudem lassen sich die selbst ersonnenen Teigfladenrezepte nun vom Szenario unabhängig weiterverwenden und beispielsweise auch mit Freunden tauschen. Demnächst will Software 2000 übrigens noch eine limitierte Special Edition der Wirtschaftssimulation veröffentlichen – mit Hauptprogramm, Add-on und Lösungsbuch.

Heroes of Might and Magic 3

Ubi Soft schickt Rundenstrategen erneut ins Fantasyreich Erathia: **Für 59,– DM** bietet **Armageddon's Blade** sechs neue Kampagnen, mehr als 35 Solo-Missionen sowie zehn spezielle Multiplayerkarten für bis zu acht Spieler. Dazu kommen u. a. zwei zusätzliche Heldenklassen sowie ein rundes Dutzend bislang nicht gekannte Einheiten bzw. Drachenarten. Abgerundet wird die Heldentat durch einen Kampagnen- bzw. Karteneditor, mit dem sich auch per Zufallsgenerator schnell neue Ländereien erschaffen lassen.



NEU IM BUDGETREGAL

Softgold Classics

Sternenkrieger aufgepasst: Die Weltraumballerei **X-Wing vs. Tie Fighter** (PCJ 7/97, 76%) gibt es **jetzt für 29,95 DM** – oder mit dem Add-on **Balance of Power** für **zusammen 49,95 DM**. Die gleichen Preise gelten für den 3D-Shooter **Jedi Knight** (PCJ 12/97, 86%, Hit), der ebenfalls einzeln oder mit der Zusatz-CD **Mysteries of the Sith** erhältlich ist.

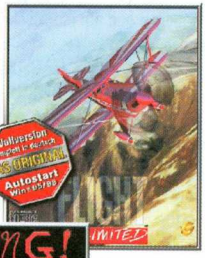
Die Siedler 3 Mission CD

Blue Byte reduziert den Preis des ersten Zusatz-Silberlings (PCJ 5/99, 83%) für den Aufbau-Hit auf **nur noch 19,95 DM**. Dafür gibt es drei weitere Kampagnen, Solo- und Multiplayer-Karten sowie einen Editor fürs Erstellen eigener Siedlungsräume.



Swing Low Budget Reihe

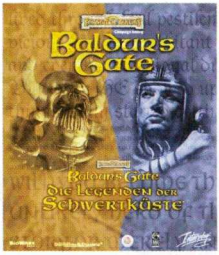
Swing Entertainment bietet ab sofort satte 24 Games für jeden Geschmack zum Preis von gerade mal **9,95 DM pro Stück** exklusiv über CDV an. Hier sämtliche Titel mit Joker-Wertung: **Absolute Pinball** (PCJ 11/96, 55%), **Biing!** (PCJ 6/95, 79%), **Claim to Power** (PCJ 3/96, 43%), **Complete Onside Soccer** (nicht bewertet), **Crusade** (PCJ 10/95, 72%), **Cyberball** (nicht bewertet), **Das Amt** (PCJ 4/95, 81%), **Der Planer Gold** (nur Originalversion bewertet), **D.O.G. Fight for your life** (PCJ 10/97, 51%), **Flight Unlimited** (PCJ 8/95, 87%, Hit), **Have a N.I.C.E. Day** (PCJ 2/97, 75%), **Imperium Romanum** (PCJ 2/96, 68%), **Kaiser Deluxe** (nicht bewertet), **Mad TV 2** (PCJ 3/97, 61%), **Mag!!!** (PCJ 4/96, 72%), **Peron** (nicht bewertet), **ran Soccer** (PCJ 1/96, 69%), **ran Trainer 2** (PCJ 2/96, 69%), **Seven Kingdoms** (PCJ 12/97, 85%, Hit), **Slamtilt** (PCJ 3/97, 76%), **Speedrage** (nicht bewertet), **Turrican 2** (PCJ 1/96, 67%), **Ultra Fighters** (PCJ 3/99, 36%) sowie **Vangers** (PCJ 9/98, 74%).







FRISCH AUFPOLIERT

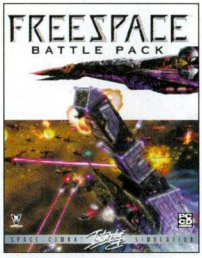


Baldur's Gate & Legenden der Schwertküste

Auf sechs Silberscheiben findet man hier die überarbeitete deutsche Version des Rolli-Hits von Interplay (PCJ 2/99, 85%, Hit) inklusive „legendärem" Add-on (PCJ 6/99, 83%) – jetzt endlich ohne den berüchtigten Sachsen! Für viele Stunden abenteuerlicher Unterhaltung vom Feinsten werden **79,– DM** fällig.

Railroad Tycoon 2: Gold Edition

Ein feiner Zug von Pop Top/Take 2: Die Eisenbahnsim **Railroad Tycoon 2** (PCJ 1/99, 70%) bietet man noch vor Weihnachten zusammen mit dem Add-On **The Second Century** (PCJ 7/99, 70%) sowie **12 weiteren Szenarien** und einem ausführlichen **Strategieführer** zum Preis von **49,95 DM** an.



Freespace Battle Pack

Dieses Bundle enthält die US-Version der SF-Actionsimulation **Conflict: Freespace – The Great War** (PCJ 8/98, 86%, Hit), das Add-on **Silent Threat** mit 40 neuen Missionen sowie eine **spielbare Demo des Nachfolgers Freespace 2** – alles zusammen **für 49,– DM**.

Dark Project Director's Cut

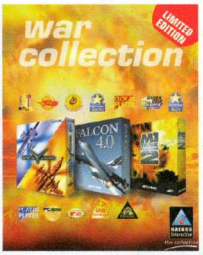
Den düsteren Mix aus Egoshooter und Adventure von Looking Glass/Eidos (PCJ 2/99, 83%) gibt es nun in einer überarbeiteten, komplett lokalisierten Version **zum Preis von 49,– DM**. Da die vier Talismane hier in drei zusätzlichen Levels zu suchen sind, hat sich dabei mit Blick auf die stimmige Storyline auch am Design der altbekannten Abschnitte manches geändert – zum noch Besseren, wie wir meinen.

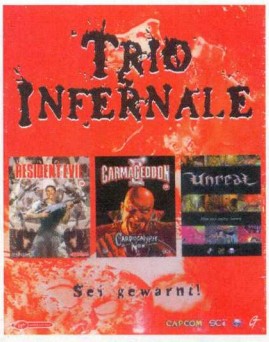
NEUE COMPILATIONS

Spielesammlungen von Hasbro Interactive

Ein Muss für Simulanten ist sicher die **War Collection** mit dem Referenz-Flugi „Falcon 4.0" (PCJ 2/99, 88%, Hit), der Panzersimulation „M1 Tank Platoon 2" (PCJ 5/98, 85% Hit) und der Heli-Sim „Apache Havoc" (PCJ 2/99, 82%) – durchgehend hochwertige Qualität **für ca. 70,– DM**. Wirtschaftssimulanten sollten sich die **Tycoon Collection** nicht entgehen lassen. **Für ca. 90,– DM** erhält man hier den „Rollercoaster Tycoon" (PCJ 4/99, 74%), „Railroad Tycoon 2" (PCJ 1/99, 70%) sowie den Klassiker „Transport Tycoon Deluxe" (PCJ 12/95, 85%, Hit).





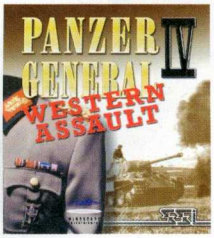


Trio Infernale

Diese Spielesammlung für Hartgesottene enthält Capcoms Gruselschocker **Resident Evil** (PCJ 5/97, 87%, Hit), die kürzlich indizierte Amok-Raserei **Carmageddon 2** und den optisch umwerfenden 3D-Shooter **Unreal** (keine Wertung). Also jede Menge Nervenkitzel **für nur 59,– DM**.

FRISCH LOKALISIERT

Panzer General 4: Western Assault



Der grandiose Rundengeneral von SSI (PCJ 11/99, 85%, Hit) taktiert **für 89,95 DM** ab sofort in einer komplett deutschen Uniform! Gameplay und neues 3D-Terrain des jüngsten Sprosses der klassischen Strategendynastie haben sich damit natürlich nicht geändert.

Might and Magic 7

Last, not least steht nun auch der siebte Teil der mächtig magischen Rollenspielreihe von New World Computing/3DO/Ubi Soft (PCJ 9/99, 79%) als vollständig lokalisierte Fassung in den Händlerregalen. **Für 90,– DM** kommen Fans der Serie hier also ohne Fremdsprachenkenntnisse auf ihre Kosten.



REDAKTIONSFAVORITEN




BRIGITTA
GTA 2
Frau am Steuer, das kommt teuer – hier der Polizei und Mafia



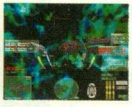

JACK
PHARAO
Weil mein Haus im Allgäu auch pyramidal viel Arbeit macht




MANFRED
EARTH 2150
Demnächst baue ich mit dem Editor das Burgenland nach!




MARKUS
FIFA 2000
Wenn schon Sport, dann auf dem Bildschirm – und mit FIFA!

PAUL
FREESPACE 2
Winke, winke Wing Commander: Ich bin wieder unterwegs...




RICHY
NOMAD SOUL
Endlich mal ein packendes 3D-Abenteuer, das kein Lara-Klon ist!




STEFFEN
PONG
Die einfachsten Dinge im Leben sind manchmal die besten

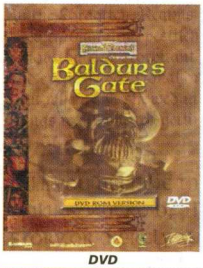



TRILLE
GORKY 17
Die derzeit spielbarste Verbindung von Tradition und Moderne

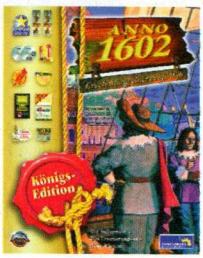
Ob Jubiläums-, Weihnachts-, Millenniums- oder normale Ausgabe, die Regeln bleiben die gleichen: Sie schicken uns eine Auflistung Ihrer Spielefavoriten (Multiplayer- und Onlinegames bitte ausweisen), wir verlosen drei Top-Progis unter allen Teilnehmern. Die Anzahl Ihrer Nennungen ist gleichgültig, nur sollten die Titel aktuell, aber bereits erhältlich und nicht indiziert sein – potenzielle Sieger achten außerdem auf einen leserlichen Absender. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines auf Ihrer Postkarte bzw. E-Mail genannten Wunschgewinns. Viel Glück!

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

Die Gewinne







DVD

LESERCHARTS



1.	**(–)**	**COMMAND & CONQUER 3**
2.	(1)	DIE SIEDLER 3
3.	(2)	HALF-LIFE
4.	(–)	DUNGEON KEEPER 2
5.	(5)	FIFA 99
6.	(3)	ANNO 1602
7.	(4)	BALDUR'S GATE
8.	(9)	NEED FOR SPEED 4
9.	(7)	STARCRAFT
10.	(–)	DRAKAN

VERKAUFSCHARTS



1.	**(1)**	**COMMAND & CONQUER 3**
2.	(–)	DRAKAN
3.	(–)	MIGHT AND MAGIC 7
4.	(3)	NEED FOR SPEED 4
5.	(–)	SYSTEM SHOCK 2
6.	(–)	SHADOWMAN
7.	(–)	DARKSTONE
8.	(2)	DUNGEON KEEPER 2
9.	(–)	BUNDESLIGA STARS 2000
10.	(5)	UNREAL MISSION

MULTIPLAYER



1.	**(1)**	**STARCRAFT**
2.	(3)	HALF-LIFE
3.	(2)	WORMS ARMAGEDDON
4.	(5)	NEED FOR SPEED 3
5.	(–)	YOU DON'T KNOW JACK 2

ONLINE



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

The new generation of excellent GameWare!

Mit digitaler Kontrolle jedes Spiel bewältigen

SV-253 MorayPad Digital

BUTTONS
Acht programmierbare Funktionstasten für maximalen Spielkomfort

GRIFFIG
Besonders ergonomische Form für ermüdungsfreies Spielen

SV-286 Cyclone Digital

NEU!

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

USB

TWIST
Ändern der Spielerperspektive in aufregenden Spielsituationen

THROTTLE
Präzise Schubkontrolle - ideal für Rennspiele und Flugsimulatoren

INTERACT®

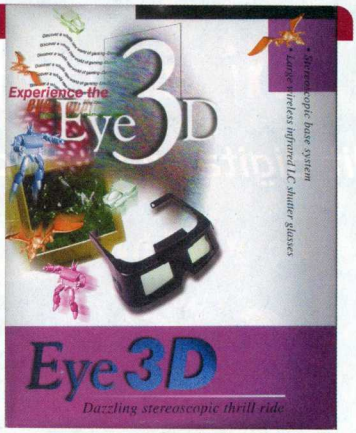
Produktinfo 015

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

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

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

3D FÜR ALLE



Shutter-Brillen für dreidimensionale Optik erfreuen sich spätestens seit Erscheinen der „Elsa 3D Revelator" steigender Beliebtheit. Doch wo der Pionier auf Riva TNT-Chipsätze, bestimmte Kartenmodelle und Direct3D-Software beschränkt ist, verspricht der deutsche Vertrieb MMS Computer in Berlin (Tel.: 030/63 97 57 35) für 199,–DM nun Vielfalt: Die neue **Eye 3D** funktioniert unter Grafikkarten mit TNT und TNT2-Herz ebenso wie auf ATI Rage 128 und den 3Dfx-Boards Voodoo Banshee, Voodoo 2 und Voodoo 3. Neben Direct3D werden auch Treiber wie OpenGL und Glide unterstützt. Entsprechend lang ist die Liste der tauglichen Spiele, endlos ist sie freilich keineswegs.
Voraussetzung ist auch hier ein Monitor, der in der gewünschten Auflösung eine Bildwiederholrate von zumindest 120 Hz liefern kann. Die kabellose Kommunikation zwischen der etwas unergonomisch sitzenden Brille und dem Computer klappt per Infrarotschnittstelle auf den meisten Konfigurationen einwandfrei, außerdem bietet die Treibersoftware einen Zusatznutzen: Die Auflösung diesbezüglich eigentlich begrenzter Programme kann damit unabhängig vom Stereoeffekt heraufgesetzt werden.

VIDEO-MAIL FÜR DICH

Von Boeder (www.boeder.de) gibt es eine neue **PC ChatCam für den USB-Port**. Für 179 Mark erkauft man sich damit nicht allein die Option auf Online-Videokonferenzen – per mitgelieferter Software können auch bis zu 352 x 288 Pixel große Videoclips via E-Mail verschickt werden, die dann beim Empfänger ohne spezielle Abspielsoftware laufen. Die maximale Auflösung der schwarzen Kamera (passt besser zu Notebooks als in dem üblichen Desktop-Grau) liegt mit 640 x 480 Bildpunkten sogar noch eine Spur höher.



DOPPEL-VIBRATOR FÜR VERSPIELTE

Unser Foto zeigt das **Hammerhead FX**, der Welt erstes Gamepad für Win 95/98 mit „Dual Vibration Force Feedback". Der Vorteil: Für 99 Mark gibt es die Handmassage bei Interact (www.interact.de) erstmals in wechselnder Stärke. Ebenfalls neu und um zehn Mark preiswerter ist das „Hammerhead Digital"-Pad, über das sich drei weitere Joypads verknüpfen lassen.



Wussten Sie übrigens...

...dass die kommenden 64 Bit-CPUs von **Intel und AMD nicht zueinander kompatibel** sein werden? Intels „Itanium" und AMD-Konkurrent „Sledgehammer" sollen anno 2000 bzw. 2001 zunächst in Workstations und Servern zum Einsatz kommen.

...dass der renommierte US-Festplattenhersteller Western Digital **400.000 Harddisks zurückgerufen** hat? Der Steuerchip für den Plattenantrieb der 6,8 GB-Variante des Modells „Caviar" wäre sonst innerhalb von 6 bis 12 Monaten ausgefallen.

...dass die Funkschnittstelle in Apples **iBook auf der Frequenz der französischen Armee** sendet? Wer sie benutzt und den Funkverkehr des Militärs stört, muss mit bis zu 58.000 DM Strafe und sechs Monaten Gefängnis rechnen!

...dass sich der **Start von Intels Motherboardchipsatz „Camino" verzögert** hat? Grund dafür sind gravierende Probleme mit der neuen Rambus-Speichertechnik, welche die aktuelle SDRAM-Technologie ablösen soll.

...dass der neue **Amiga nun doch nicht gebaut** wird? „Einen eigenen Multimedia-PC auf den Markt zu bringen war unrealistisch", so Amiga-Präsident Thomas J. Schmidt. Die Gateway-Tochter will sich jetzt auf Multimedia- und Internetsoftware konzentrieren.

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
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Linsicherheit über den Bestell-, Release- oder Termin-Preis besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

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

Preise Stand 15.10.99 * = noch nicht verfügbar am 15.10.
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 November:

Earth 2150

74,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Baldurs Gate + Mission	**54,99**
C&C 3 versandfrei	**89,99**
+dto. & Dashboard	**149,99**
Diablo 2*	**79,99**
+dto. & Dashboard	**139,99**
Dino Crisis	**a.A.**
GTA 2*	**69,99**
Homeworld*	**74,99**
Le Mans 24	**69,99**
Legoland*	**74,99**
Pharao (=Caesar 4)*	**74,99**
Sega Rally 2*	**a.A.**
Thandor*	**64,99**

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne	29,99 P
Abenteuer	24,99 P
Abes Odysee	12,99
Abes Exoddus	24,99
Addiktion Pinball	14,99
Airline Tycoon	24,99
Akte Europa	14,99
Alarm für die Dark 3	14,99 N
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*	24,99 P
Asterix & Obelix	19,99 P
Asteroids	24,99
Atlantis	24,99
Attack of Saucerman	29,99
Autobahn Towers*	24,99 N
Autobahn Total*	27,99 N
Babylon 5 Wing	19,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	29,99
Battle Isle 4 & Data	19,99
Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	19,99
dto. Levels	14,99
Betrayal in Antara	19,99
Birthright	19,99
Bleifuß*	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bleifuß Rally	19,99
Blitzkrieg	24,99
Bundesliga Man. Gold	14,99
Bundesliga M.Ch.Pack	19,99
C 64 Spiele	12,99
Carmageddon (USK 12)	24,99
Catz 2*	24,99
Caesar 1	12,99
Caesar 2 P	24,99
Chaos Control	14,99 N
Civilization 2	19,99
Civil War General 2	19,99
Colin McRae Rally Classic*	24,99
Creature Shock	14,99
Creatures Deluxe	16,99
Dark Earth	29,99
Dark Reign	19,99
Dark Reign Mission	14,99
Darkseed II	24,99 N
Der Aufstieg	24,99 N
Der Indigo Prophezigant	19,99
Descent-Freespace:	
The Great War	29,99
Dethkarz	29,99
Deathtrap Dungeon	24,99
Diablo	24,99
Diablo: Hellfire	24,99
Diablo: Hellfire Tricks	12,99
Die by the Sword	24,99
Die by the Sword Mission	19,99
Die Fugger	19,99
die große Schlacht je	**19,99**
Dirt Track Racing: An	
Jetam, Shiloh, Bull Run,	
Chickamauga, Prelude to	
Waterloo, Napoleon in Russia,	
Age of Sail	
Dr. Siedler 2 Gold	24,99
Dr. Siedler 2 Mission	19,99
Dr. Siedler 2: Die Besiedlung	24,99
Dracula	19,99
Dragon Lore	12,99
Duke	19,99
Dungeon Keeper Gold	34,99
Dynasty General	24,99
Earthworm Jim	19,99
Earthworm Jim 2	19,99
Elisabeth I Classic	19,99
Emergency	19,99 P
ESPN Games Pro Boarder	9,99 P
Excessive speed	24,99
Extreme Assault	14,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F-1 Manager profess.	24,99
F-22 Raptor	19,99
Fantasy General	24,99
Fields of Fire	19,99
Flottenmanöver	19,99
Forsaken	19,99
G-Police	24,99
Gearhead	14,99 N
Gex 3D	29,99
Gex*	24,99
Gold Games 3	39,99
Golf 99 (Win 95)	24,99 P
Grand Prix Manager 2	24,99
Hanse 1480	29,99
Heart of Darkness	19,99
Helicopter	9,99 P
Hexenwar Teufel*	24,99
Heretic 2	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Heroes 2 Total Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Imperialismus	19,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	19,99
Indiana Jones 3+4	19,99
Interstate 76	16,99
Interstate 76 Nitro	29,99
IWar	24,99
Jazz Jack R. Secret Files	19,99
Kartenspiele	14,99
King's Quest 7	19,99
Knights & Merchants	24,99
Kohlen	24,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Leisure S. Larry Box	34,99
Larry Collection	34,99
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Lords of Magic Classic	24,99
Lufthansa Commander	19,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Mana	19,99
Master of Orion 2	19,99
Mig 29	19,99
M.A.X. 2	19,99
Mech	19,99
Mechwarrior 2	19,99
Mech 2 Mercenaries	19,99
Monopoly	24,99
Monopoly Star Wars	32,99
Monster Truck Collision	24,99 P
Monster Truck M.2	29,99
Motoracer	29,99
Motorcross Madness	24,99
Moving Puzzle's je	29,99
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Nihilist	19,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	29,99
Panzer Commander	24,99
Panzergal 3D	24,99
Pepper Pack 3	29,99
Perry Rhodan	24,99
Phantasmagoria 2	29,99
Phantasmagoria (Klein Indeo)	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pizza Connection	19,99
POD	19,99
Police Quest SWAT	19,99
Prisoner of Ice	14,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Pro Pinball: Big Race USA	14,99
Rail Road Tycoon 2	19,99
RR Tycoon 2 Mission	19,99 P

Unreal Tournement* 69,99

Quake 3* 74,99

Sofort bestellen = Sichere Lieferung

Rally Racing	14,99
Red Baron 2 Classic	34,99 P
Resident Evil	24,99 P
Resident Evil 1	24,99
Resident Evil 2	34,99 P
Road Rash Classic	19,99
Rollercoaster	19,99
Schleichfahrt	24,99
Sens. World of Soccer	19,99
Seven Kingdoms	19,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Silent Hunter	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99

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

Bundesliga Stars 89,99
Fifa 2000* 89,99
NBA 2000* 79,99
NHL 2000* 79,99
C&C 3 89,99
C&C 3 engl. 89,99
C&C 3+Dashboard 149,99
Dungeon Keeper 2 89,99

Sim Ant	14,99
Sim Copter	19,99
Sim Classic	19,99
Sim Farm	14,99
Sim Isle	19,99
Sim Tower	19,99
Solar Crusade	14,99 N

Kurt 29,99
Monopoly WM 9,99

Speed Busters	24,99
Tonka Werkstatt	24,99
Tonka Werkstatt*	24,99
Total Annihilation	29,99
Total Annih. Add-On	29,99
Touring Car Championship	24,99
Tourismus Vc-World Ed.	24,99
Trivial Pursuit	24,99
Trophy Bass 3	19,99
Tunnel B1	14,99
Ultima Race Pro	19,99
Uprising Classic	29,99
Wall Street Trader	24,99
War for the Gulf	19,99
War Wind 2	19,99
Warbirds	19,99
Warhammer 2	29,99
Warhammer Collection	19,99
Warlords 3	24,99
Wing Commander 4	19,99
Wing Commander 5	19,99
Worms United	19,99
Worms 2	19,99
X-Com - Apocalypse	24,99
You don't know Jack 1	19,99
1 Expansion Set	24,99
Zeppelin	9,99
Zork Grand Inquisitor	24,99

CD ROM

15th Antology Comp.	49,99 N
1813 Volkerschlacht*	74,99
3000er Grand Prix	39,99 P
Abe's Exodus	64,99
Abomination*	74,99 N
ACM 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: Steinzeit	59,99
Age of Empires 2*	**79,99**
dto. + Dashboard	**149,99**
Age of Wonders*	**74,99 N**
AR 64D Longbow 2	74,99
Alien v. Predator	74,99
Alien vs. Predator e.	79,99
AlphaCentauri	79,99
Amerzone*	74,99
Anno 1602 Konigsedition	59,99
Anno 1602 Neue Inseln	29,99
dto. im Namen d. Konigs	29,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoß 3*	72,99
Arcatera	74,99
Army Men 2	74,99
Art of War 2*	69,99
Asse der Tiefe	39,99
Atlantis 2*	79,99
Autobahn Raser	34,99
Autobahn Raser 2	69,99
Axis & Allies	69,99
B-17	49,99
Baldur's Gate	49,99
Baldur's Gate Addon	29,99
dto. +etliches Add-On	39,99
+beides zusammen	54,99
dto. Helden & Schurken	19,99
Bio Blight*	74,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2*	74,99
Big 12 Jägerpack	54,99
Blair Witch	39,99
Blitz 3 Compilation	59,99
Braveheart*	79,99
Breakthrough Text & Bild 1	49,99
Bundesliga Manager 2000*	74,99
Bundesliga Stats 2000*	
siehe Sonderfeld	
Bust a Move 4	54,99 N
Caesar 3 + 2+3	**44,99 N**
Cart Precision Racing	44,99
Carol Shda Superbike 2000*	69,99
Catan – die erste Insel	**69,99**
Celtic Tales	49,99
Civ: Call to Power	74,99
Civ 2 Multiplayer	74,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	19,99 P
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Civilisation 2: Test of	**59,99**
Close Combat 3	89,99
Codename: Eagle	24,99 N
Comanche 3 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos	74,99
dto. im Auftrag d. Ehre	54,99
Conflict	siehe Sonderfeld
C & C 1 Megabox	29,99
C & C 1 + Megabox	39,99
Dronken Schw. Mondes	74,99
Corum 2 Dark Lord*	54,99
Cosmopolitan: My Style	34,99
Creatures 2	34,99
Daikatana*	69,99
Darkstone	19,99
Darkstone 2*	74,99
Descent-Freespace 2*	64,99
Deita Force	24,99
Deita Force 2	57,99
Der Trainer 2*	54,99
Der Verwirrspigant*	a.A.
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	79,99
Die Kanonicks*	49,99
Die Siedler 3	69,99
Dino 2000	24,99
dto. Mission 2+	44,99
dto. + Amazonen	74,99
Die Versuchung	74,99
Die Volker	69,99
Die Volker Add-On	24,99
Diplomacy*	69,99
Discworld Noir	69,99
Dominion Arena	69,99
Drakan	69,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2: Siehe	
Earth 2150*	74,99
Dune 2000	69,99
Earthbound Jim 3D*	74,99 N
Eastern Front 2*	69,99
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99
Eliminator	29,99
European Air War	49,99 P
Evergrace	109,99
Expendable	64,99
Expert Pool	44,99 N
Extreme Biker*	74,99
F1 Racing Sim 2	49,99
F1 Racing Sim 2 Addon	24,99
F 16/Mig 29 Bundle	72,99
F18*	54,99
Falcon 4.0	64,99
Fallout 2	34,99
Familie collection	24,99
Fifa Soccer 99	84,99
Fifa 2000*	siehe Sonderfeld
Fighting Force 2*	39,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	69,99
Fire Team*	79,99 N
Flanker 2.0*	64,99
Fleet Command	69,99
Flight Unlimited 2	29,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Force 21*	64,99
Formel 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Freespace 2*	64,99
Fritz 5	69,99
Future Cop	49,99
Gabriel Knight 1+2+Losung	34,99
Gabriel Knight 3*	69,99 N
Galactic	24,99
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99
Game Gallery	59,99
Gangsters	49,99
Grand Master Chess	69,99
Gubble	39,99
Gti Gummi Compilation	49,99
Gott, King*	54,99
GP 500*	74,99
GP World*	64,99 N
Grand Prix Legends	69,99
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	24,99
Grand Theft Auto Special	69,99
Grand Theft Auto 2*	69,99
Grim Fandango	69,99
GSZ 2*	39,99
Gut gemischt	49,99 P
Hah Uhr dt.	49,99
Half Life-Levels	19,99
Hard Driving Force*	69,99
Hattrick Wins	69,99
Hazard*	69,99
Heavy Gear 2	69,99
Heroes of M&M 3	69,99
Hex Expansion Set*	**29,99**
Hidden & Dangerous	69,99
Homeworld	74,99
Hugo Jungle Island	39,99
Hugo Gold	39,99
Hugo Pak	39,99
Incoming	44,99
Imictus	74,99
Imperialismus 2	74,99
Imperium Galactica 2*a.A.	
Indiana Jones 5	69,99
Interstate 82*	79,99
Jagged Alliance 2	69,99
dto. US Version	74,99
Jedi Knight + Mission	39,99P
Jedi Alliance	24,99
John Madden NFL 2000*	74,99
Kingdom Force*	69,99
Kicker Fußballmanager*	74,99
Kings Quest 8	69,99
KKND 2 Krossfire	69,99
Korn und Schwerter	34,99 N
Land of Hofnung	24,99
Lander	49,99
Lands of Lore 3	69,99
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99
Lego Racers*	49,99
Leisure S. Larry Casino	24,99
Le Mans 24*	69,99
Links '99 dt.	74,99
Links LS 2000*	84,99 N
Live Wire*	49,99
Lord of Magic + Data	64,99
Lords of Realm 3	69,99
Lords of Realms 2+Siege P	34,99
Lords: Battle Pack	49,99
Magic: die Zusammenkunft	57,99
Hierzu: Spells of	29,99
Magic: Duel of Planes	69,99
Mahjong	24,99
MDK 2*	74,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3	69,99
Medicopolis	49,99
Megaman X 4	59,99 N
Messiah	69,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic*	69,99
MIG Alley	24,99
Might & Magic 1 – 6	74,99
Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8	74,99
Missions Impossible*	69,99
Monkey Island 1+2	49,99
Monkey Island 3	59,99
Monopoly Junior*	69,99 N
Monopoly 2000*	69,99 N
Myst 3 Exile*	74,99
Myst Special (1+2)	34,99
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
Nam*	74,99
Nascar 99	34,99
Nascar 2000*	74,99
Nations Fighter Command	64,99
NBA 2000*	siehe Sonderfeld
Need 4 Speed 4	24,99
Newman Haas Racing	69,99
NFL Blitz	69,99
NHL 2000*	siehe Sonderfeld
Nightlong	24,99
N.I.C.E. 2 Tune Up	24,99
Nightlong	24,99
Nocturnal	74,99
North vs. South	74,99
Oil Inc.	74,99
Official Formula One Racing	74,99
Omikron*	69,99 N
Outcast	74,99
Outlaws	34,99
Panzerelite	69,99
Panzer General 4*	69,99
PC Action Archiv 98	24,99
PC Games Archiv 98	24,99
PC Games Cheats 3	24,99
Pharao + Cleopatra	74,99
P.R. Die verbotene Stadt	34,99
Pharao. Grab des	74,99
Pharao + Caesar 4	74,99
Phoenix*	69,99
Pizza Syndicate	69,99
Planscape Torment*	64,99
Play the Games Vol. 1	24,99
Play the Games Vol. 2*	24,99
Player Manager 99	64,99
Police Quest: Swat 3*	**64,99 N**
Populus: The 3rd	79,99
Mission hierzu	49,99
Powerboat 2	74,99
Premier Manager 99	69,99
Prince of Persia 3D	**69,99**
Pro 18 Golf	79,99
Puzzle Bobble 2*	54,99
Quake 3*	74,99
Quest for Glory 5*	79,99
Age of Mage 2	79,99
Railroad Tycoon Gold*	54,99 N
Rainbow Six Gold	49,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Tom C.	29,99
Rally Championship 99	74,99
Rayman Gold	34,99
Rebellion	49,99
Recoil	74,99
Renegade Racing*	59,99
Rent-a-Hero	39,99
Republic	74,99
Requiem	69,99
Revenant	49,99
Risk	24,99
Road to Moscow*	74,99
Rouge Spear*	34,99
Roller Coaster Tycoon	49,99 P
dto. Add-on	39,99
Rückkehr nach Krondor	69,99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99
Freche Spiele	34,99
Rugrats Printshop	34,99
SAGA 1 Extreme Racing	64,99
SAGA – Age of Vikings	69,99
Santarraser*	74,99
Seven Kingdoms 2*	69,99
Shadow Company*	69,99
Shadow of the Empire	34,99
Shadowman*	69,99
Shogun	69,99
Silent Hunter 2*	69,99
Silver	59,99
Sim City 3000	29,99
Sim City 3000 Addon als	19,99
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Skout*	69,99
Slave Zero*	69,99
Soulhpark*	69,99
Spielelösung. Cheats	14,99
Sports Pack 1/7 2 je	29,99
Spirit of Speed	64,99 N
Sports Pack 99	69,99
Sports TV Boxing	69,99
Squad Commander	49,99
Star Craft	34,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	34,99
Starsiege	74,99
Star Trek	
Star Fleet Federation	69,99
Captain's Chair	79,99
Klingon Honor Guard	64,99
New Worlds*	64,99
Next Gen. Final Unity	64,99
Star Fleet Command*	64,99
Star Wars:	
Assault (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	49,99
Behind the Magic 2*	44,99

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

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

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

Swing Prix	39,99
Techno Mage*	39,99
Tellurian Defence	69,99
Thandor*	64,99
The Next Tetris	49,99
Thrust, Twist & Turn	24,99
Tips & Tricks	12,99
Titanic	39,99
TOCA 2	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 2 Add on	29,99
Tomb Raider 3	74,99
Tomb Raider 4*	**89,99 N**
Tonka Joe's Rennbahn	37,99
Tonca Werkstatt	24,99
Tonic Trouble	69,99
Topwords	34,99
Total Annihilations: Kingsdoms	29,99
Trio Infernal	39,99
Turbo	24,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
Tycoon Collection*	**69,99**
UEFA Champions 2000*	69,99
Ultima Ascension*	79,99
Ultima Online	29,99
Unification*	64,99 N
Unreal Mission Pack	29,99
Unreal Tournament*	69,99
Unreal Tournament US*	74,99
Urban Schwarzer Flagge	64,99
Uprising 2	74,99
Urban Chaos*	69,99 P
V Rally 2, verb. Stadt	34,99
Viper Racing 450 PS	42,99
Vollgas Tycoon*	64,99
War Collection	59,99
Warcraft 2 +Mission	24,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100	74,99
Western Front	69,99
Wet Attack	37,99
Wizardry Compilation	39,99
Worms: Armageddon	49,99 P
X-Beyond the Frontier	39,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	29,99
X-Wing Alliance	24,99
Y.A.R.G.*	54,99
You don't know Jack 2	24,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	29,99
Flight unlimited 3*	74,99
Fly!	69,99
Fly 98	74,99
FS 2000*	99,99 N
FS 2000 Pro*	129,99 N
FS Airline Simulator 2	49,99
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	
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99

Hits für Kids

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

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Verbal Commander	**89,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	99,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	44,99
Grip System	99,99
Analog Pro	39,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	54,99 P
Gamepad Pro	64,99 N
Dual Strike	89,99 N
Freestyle Pro	99,99 P
Precision Pro	99,99 P
Force Feedback	**199,99 P**
Force Feedback Wheel	239,99 P
Intellimouse	99,99 P
IntelliEye	79,99 N
Cordless Wheel Maus	59,99 N
Internet Keyboard	44,99 N
Natural Keyboard Pro	89,99 N
Thrustmaster	
Ranger 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
Guillemot	
Force Feeder Lenkrad FF	179,99
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99

Saitek

Dashboard	69,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Cyborg 3D Digital Pad	59,99
SP550 (Stick & Pad)	59,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99

Links–u. Rechtshander, vollprogrammierbar , auch als USB

Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	
+ Schubkontrolle	189,99
R100 Wheel	129,99
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

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD
Creative Labs

SB 128 PCI	**99,99**
SB Live Value PCI	**199,99**
dto. +4 Punt Surround	249,99
SB LIVE PCI	329,99
Diamond Viper 550	209,99
Diamond Viper 770	419,99
Guillemot	
Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)	149,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32	149,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99
Soundstation	119,99

Action Figuren

Crash Bandicoot je **24,99**
Metal Gear Solid je **24,99**
Quake II **29,99**
Resident Evil je **24,99**
Spawn je **24,99**
Tekken 3 je **29,99**
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

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

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

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

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

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 – 03072325248

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

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

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

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

16761 Hennigsdorf
JE Games
Poststraße 4- 03302/272706

17033 Neubrandenburg
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

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

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/779078 neu!

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlichtergasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 – 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 – 06233/667478

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

78647 Trossingen
Bahnhofstr. 21 – 07425/31818

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximiliansstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
KC-Ginnest. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/35283562

89073 Ulm
Hafengasse 23 -

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

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

95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Die Grafikoffenbarung?
GUILLEMOT 3D PROPHET

Die 3D-Propheten von Guillemot haben in die Zukunft geblickt, nVidias neuen Grafikprozessor GeForce 256 für gut befunden und bereits auf ein erstes Board geschraubt. Wir sagen Ihnen, ob die angekündigte Optik-Revolution schon heute für knapp 600 Mark stattfindet.

GeCheckt: Die Theorie

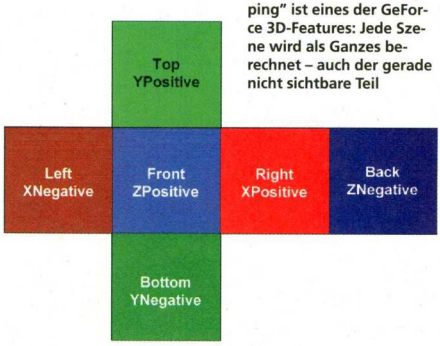


Das GE im Namen des jüngsten nVidia-Chips steht für die GEometrieeinheit, welche der Rechner-CPU die arbeitsintensive Positionierung und Ausleuchtung von 3D-Szenarien komplett abnehmen soll. Und diese „Transforming & Lighting" (kurz: T&L) genannte Technologie ist insofern revolutionär, als die Darstellung komplexer 3D-Szenen bisher über 60 Prozent der Rechenleistung des Hauptprozessors beansprucht – herkömmliche 3D-Karten besorgen ja wenig mehr als die Texturierung der vom Prozessor erstellten Drahtgittermodelle. Bei weiterer Entlastung hätte die CPU also mehr Zeit für andere Aufgaben, könnte sich etwa intensiver um die KI der Computergegner kümmern. Zudem verfügt der GeForce 256 über vier Renderingpipelines nebst verbesserten 3D-Features, was mehr Tempo bei höherer Detailtreue verspricht: Anstatt der momentan üblichen ca. 7000 Polygone pro Szene sollen in einem Quantensprung nun bis zu 80.000 Vielecke auf einmal möglich sein. Nutzen werden das aber erst speziell an DirectX 7.0 und OpenGL angepasste Spiele können. Weil die Softwareentwickler derzeit jedoch noch nicht einmal Karten mit dem TNT2-Chipsatz aus gleichem Hause oder die Matrox G400 Max und die aktuelle Voodoo-3-Generation voll auszureizen vermögen, stellt sich die Frage, wie viel Sinn die komplette Neuentwicklung von nVidia heute tatsächlich macht.

GeTestet: Die Versuchsanordnung

Welche Möglichkeiten der GeForce-Chip den Gamedesignern zukünftig in Sachen Komplexität der Darstellung und Spieltiefe geben wird, ließ sich mit unserem Beta-Testmuster naturgemäß nicht in vollem Umfang erarbeiten: Wie meist versprechen die endgültigen Treiber noch eine Leistungssteigerung für Guillemots 3D-Propheten. Schwerer wog das Fehlen von Programmen oder auch nur Benchmarks, welche die neuen Möglichkeiten von T&L berücksichtigen – wir behalfen uns daher im Test mit rechenintensiven D3D-Benchmarks wie „Expendable" und dem „3D-Mark 99 Max". Der OpenGL-Durchlauf mit dem „Quake 3"-Test ermöglichte dank seiner zahlreichen Parameter zur Bildqualität (alle auf Maximum) außerdem einen aussagekräftigen Leistungscheck was Polygondichte und Effekte betrifft.
Besonders interessant erschien uns natürlich der Leistungsvorteil durch die CPU-Entlastung auf kleineren Rechnern. Also prüften wir das Board in einem P3/500-System ebenso wie auf einem Pentium 2 mit vergleichsweise mageren 266 MHz. Zum endgültigen Vergleich ließen wir jeweils eine Elsa Erazor 3 mit TNT2-Chipsatz mitlaufen, schließlich beherrscht auch diese Karte alle geforderten Darstellungsmodi wie z.B. 32 Bit Farbtiefe. Die Installation von DirectX 7.0 brachte übrigens keinen Leistungsgewinn, es wird wohl erst angepasste Software zeigen, was in Microsofts neuem Schnittstellenpaket steckt.



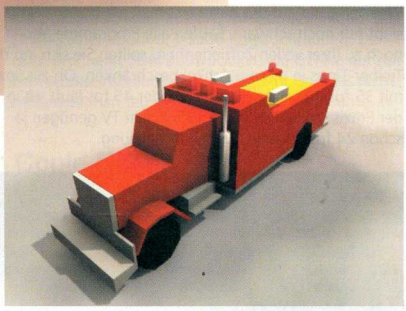


„Cube Environment Mapping" ist eines der GeForce 3D-Features: Jede Szene wird als Ganzes berechnet – auch der gerade nicht sichtbare Teil

GeWertet: Das Fazit

Die Ergebnisse mit dem Leistungsstand von heute waren ernüchternd: Bei DirectX-6-Spielen konnte die 3D Prophet gegenüber der preiswerteren Konkurrenz nicht entscheidend punkten. Besonders enttäuschend fällt der Leistungsgewinn auf schwächeren Rechnern aus; lediglich der OpenGL-Bench mit dem High-Quality-Test zu „Quake 3" deutet an, wo morgen die Musik spielt – hohe Polygonzahlen bringen den GeForce-Chip erst richtig in Schwung. Dies dürfte vor allem für die Ende des Jahres erwartete Version mit DDRAM gelten, soll dieser Speicher den Datendurchsatz doch nochmals verdoppeln. Allerdings für einen Preisaufschlag von bis zu 200 Mark.
Um es klar zu sagen: Wer heute in die 3D Prophet investiert, der rechnet in die Zukunft. Gegenwärtig genügen Karten mit TNT2-Chipsatz, Voodoo-3-Modelle oder eine Matrox G400 noch vollauf, um 3D-Spiele in Perfektion zu erleben. Und bis sich DirectX 7.0 erst mal durchgesetzt hat, ist auch Weihnachten wieder vorbei – dann sinken erfahrungsgemäß die Preise für Hardware! (mt)

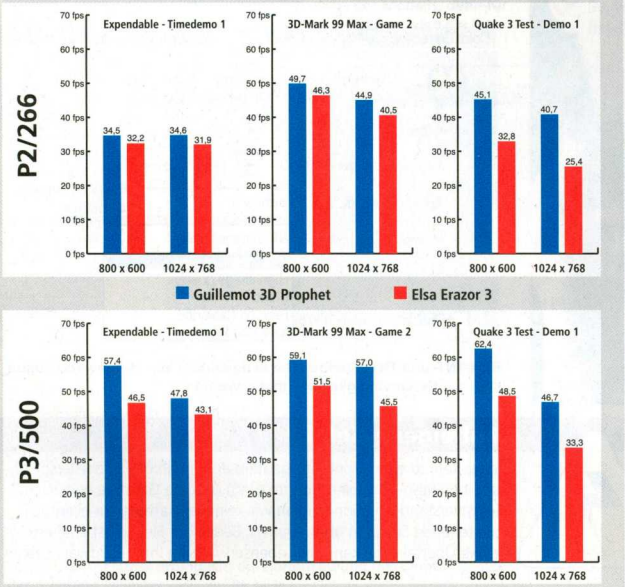




Extrem hohe Detaildichte in Echtzeit: Statt durch Tricks „Treppchen" wegzubügeln, erhöht der GeForce-Chip die Polygonanzahl

Messwerte

Gemessen wurde auf einem P2/266 mit 64 MB RAM und einem P3/500 mit 128 MB Speicher, jeweils in 32 Bit Farbtiefe unter Win 98 und DirectX 7.0.



3D Prophet (Guillemot)

2D/3D-Grafikkarte mit nVidia GeForce 256-Chip

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

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

3D-Chip	nVidia GeForce 256
Speicher	32 MB SDRAM (mit DDRAM Ende des Jahres
Chiptakt	120 MHz
Speichertakt	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
max. 2D-Auflösung	2048 x 1536 Pixel
max. 3D-Auflösung	1920 x 1440 Pixel

* großes Leistungspotenzial
* sehr schnell
* sehr gute Bildqualität
* TV-Ausgang

* lässt sich mit vorhandenen Spielen kaum ausreizen
* bisher enttäuschende Leistungssteigerung kleiner CPUs
* (noch) teuer

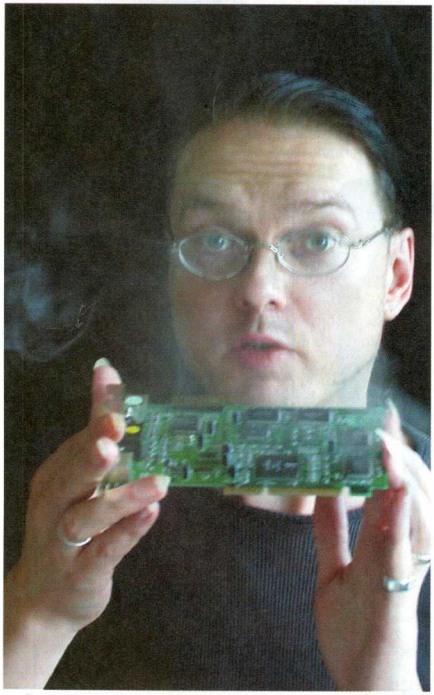
Mehr Grafikpower fürs gleiche Geld
TUNING AM 3D-TURBO

Siehe auch Begleit-CD

Nichts hält ewig, noch nicht einmal der Performanceschub mit einem neuen 3D-Beschleuniger im Rechner: Um stets die aktuellsten Spiele ausreizen zu können, muss bald wieder eine bessere Karte her. Wirklich? Wir verraten ein paar simple Tricks, die ältere Semester ruckfrei in Schwung bringen!

20 Prozent mehr Tempo

...lässt sich maximal durch Übertaktung des Grafikbeschleunigers realisieren, wenn auch nicht ohne Risiko: Wer den Chip auf der Karte erst mal „verbraten" hat, sieht nur noch schwarz. Laufen alle Programme also noch zu Ihrer vollen Zufriedenheit, sollten Sie sich auf die Treiber-Tipps in diesem Artikel beschränken. Ob ein Spiel mit 35 fps (Bilder pro Sekunde) oder 45 fps läuft, ist in der Praxis schließlich völlig egal – dem TV genügen ja schon 24 fps für eine flüssige Darstellung.

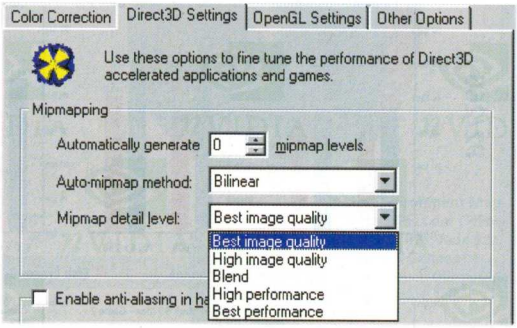


Bei Temperaturen über 80 Grad droht dem Grafikchip irreparable Zerstörung – und dem fps-Junkie ein langes Gesicht

Treibende Kraft

Die Treibersoftware spielt für die Leistungsentfaltung der Grafikkarte eine viel größere Rolle als gemeinhin angenommen. Beste Beispiele sind Boards mit den nVidia-Chipsätzen Riva 128 oder Riva TNT. Hier brachten die jeweils letzten Treibervarianten bis zu 30 Prozent Leistungszuwachs gegenüber den Originalversionen – bei völlig identischer Hardware. Leider legen besonders No-Name-Hersteller ihren Produkten oft veraltete Standardtreiber bei, auch wenn längst neuere Versionen zur Verfügung stehen. Dies führt bei neuen Spielen über den Leistungsverlust hinaus häufig auch zu Problemen bis hin zu Abstürzen. Firmen wie Elsa programmieren dagegen speziell auf eventuelle Zusatzfeatures wie Videoein- bzw. -ausgänge zugeschnittene Treiber und entwickeln diese kontinuierlich weiter. An die jeweils neuesten Versionen gelangt man dabei auch ohne Internetanschluss; etwa auf dem Postweg oder über die Rubrik „Goodies" auf unserer Cover-CD.

Bei genauer Betrachtung der „ab Werk" in die Treiber eingebauten Einstellmöglichkeiten lassen sich nun in fast allen Optionsmenüs mit wenigen Klicks Geschwindigkeitsgewinne erzielen. Entweder ist eine maßvolle Erhöhung des Chiptaktes möglich oder man koppelt die Bildwiederholrate des Monitors von der Anzahl der vom Beschleuniger aufgebauten Bilder pro Sekunde ab, indem die V-sync deaktiviert wird. Auch die stufenweise Herabsetzung der Bildqualität (Detailtiefe, keine Kantenglättung etc.) führt mit schöner Regelmäßigkeit zu mehr rohem Speed.

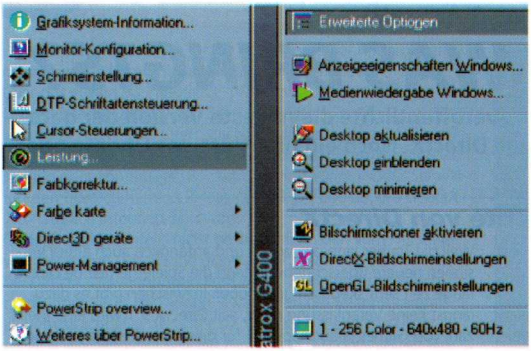


Riva-TNT- und TNT-2-Treiber: Die Bildqualität kann stufenweise zugunsten der Geschwindigkeit verringert werden



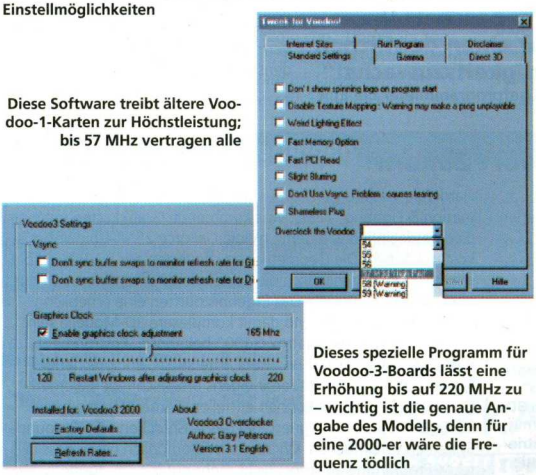
Auf eigene Gefahr

Jeder Betrieb eines Computerbauteils außerhalb der Herstellerspezifikationen (also etwa eine Übertaktung) lässt die Garantie erlöschen. Selbstverständlich können auch wir keinerlei Haftung für eventuell entstehende Schäden übernehmen. Bedenken Sie: Selbst eine erfolgreiche Übertaktung kann die Lebenserwartung Ihrer Hardware sinken lassen.



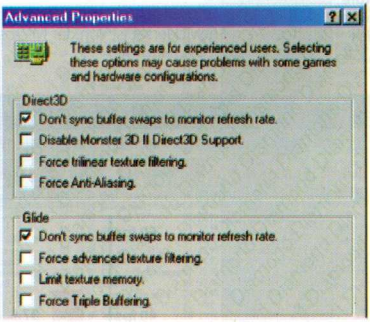
Als Universaltool für fast alle Karten erlaubt Powerstrip eine Vielzahl an Einstellmöglichkeiten

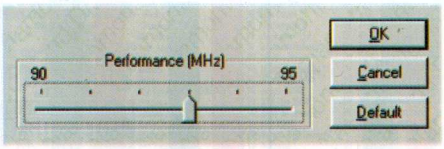
Diese Software treibt ältere Voodoo-1-Karten zur Höchstleistung; bis 57 MHz vertragen alle



Dieses spezielle Programm für Voodoo-3-Boards lässt eine Erhöhung bis auf 220 MHz zu – wichtig ist die genaue Angabe des Modells, denn für eine 2000-er wäre die Frequenz tödlich

Voodoo-2-Referenztreiber: mehr Tempo durch das Anhaken des Punktes „Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate"





Dieser Schieberegler ermöglicht die Heraufsetzung des Chiptaktes bei der Diamond Monster 2 bis auf 95 MHz

Tuningtools

Zum Übertakten von Grafikbeschleunigern ist keine hardwareseitige Manipulation erforderlich, die Einstellungen geschehen rein via Software – in der Internet-Box auf dieser Seite haben wir einige Bezugsquellen passender Free- und Shareware für Sie zusammengetragen; auch auf der aktuellen Cover-CD werden Sie fündig. Diese kleinen Programme sind aber gar nicht immer nötig; es kommt ganz darauf an, ob der Hersteller Ihrer Karte bereits eine Übertaktungsmöglichkeit im eigenen Treiber vorgesehen hat. Creative Labs zum Beispiel fügt den aktuellen TNT-2-Boards einen Regler zur Takterhöhung bei, andere Companies wie Elsa halten nichts von solchen Maßnahmen.

Besonders gut sprechen Voodoo-3-2000 Modelle auf derartiges Doping an; die ab Werk vorgesehenen 143 MHz lassen sich teils auf 170 MHz und damit auf das Niveau einer Voodoo-3-3000 Karte schrauben. Dennoch empfiehlt 3Dfx ausdrücklich, die Geräte nur mit den Werkseinstellungen zu betreiben. Und das nicht bloß, weil man teurere Boards verkaufen möchte…

Coole Sache

Das größte Problem bei jeder Übertaktung ist die steigende Temperatur im Chip. Wollen Sie ohne aufwendige zusätzliche Kühlung auf der sicheren Seite bleiben, empfehlen sich ein paar goldene Regeln:

* Lassen Sie beim Einbau möglichst viel Luft (freie Slots) zwischen Grafik- und anderen Steckkarten
* Bleiben Sie maßvoll, tasten Sie sich vorsichtig an die Grenzen der Karte heran – rund 10 Prozent Taktsteigerung vertragen die meisten
* Überprüfen Sie anhand von Benchmarks Stabilität und Effektivität der Manipulationen
* Bei vorher nicht aufgetretenen Abstürzen oder Grafikfehlern sofort wieder einen Gang zurückschalten!

Damit haben wir Sie nun zwei Ausgaben lang über Leistungssteigerung an Prozessor und 3D-Board informiert. Und für die ganz Leistungshungrigen folgt im nächsten Heft ein dritter Teil unseres Tuningreports mit zusätzlichen Kühlungsvarianten für CPU und Grafikkarte. (mt)

Servicestation Internet

Das Internet ist unersetzliche Quelle für aktuellste Infos, Treiber, Tools und Patches. Hier eine Auswahl an guten Seiten mit Tuningsoftware, Treibern und Insidertipps. Adressen offizieller Herstellerseiten sind fast immer nach der Formel www.<name>.com oder www.<name>.de aufgebaut.

www.tomshardware.de
www.rivastation.de
www.tweakpc.de
www.3d-concept.ch
www.inf.tu-dresden.de/~mr2
www.voodooextreme.com
www.sharkyextrem.com
www.3dfiles.com

Siehe auch Begleit-CD

Schnitt an richtiger Stelle

DIRECTX 7.0 – WAS BRINGTS?

Am 20. September war Stichtag: Microsoft veröffentlichte die neueste Version der gerade für Spieler unentbehrlichen Schnittstelle DirectX. Noch ein überflüssiges Update oder die erhoffte Grafikrevolution?

Die Geschichte von DirectX

...ist nicht eben auf einem Ruhmesblatt der Gates-Company verfasst. Anno 1995 wollte Microsoft mal wieder einen Standard schaffen und führte das nach eigenen Angaben ultimative API (Application Programming Interface = Programmentwicklungsschnittstelle) der Zukunft ein: einheitliche Grafik- und Soundtreiber für jede Hardware, keine Konfigurationsprobleme mehr, einfachere Programmierung, mehr Spielspaß – so die Versprechungen. In der Praxis sorgten die ersten DirectX-Versionen freilich weitaus häufiger für Chaos denn für Ordnung!

„DirectX 7.0 beschert Unreal Tournament einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs!"
Tim Sweeney, Chefprogrammierer bei Epic

Weil die Treiber langsam waren und anfänglich auch ältere Versionen neuere überschrieben, stand die Spielergemeinde DirectX lange Zeit sehr skeptisch gegenüber. Inzwischen gibt es dazu längst keine Veranlassung mehr, seit DirectX 3.1 wird eine Vielzahl von Games ja auch speziell für diese Schnittstelle programmiert. Am Ende hat Bill Gates jedenfalls wieder auf ganzer Linie gesiegt: DirectX gilt heute zu Recht als unentbehrlicher und funktionstüchtiger Vermittler zwischen Hardware verschiedenster Hersteller.

Stichwort Zukunft

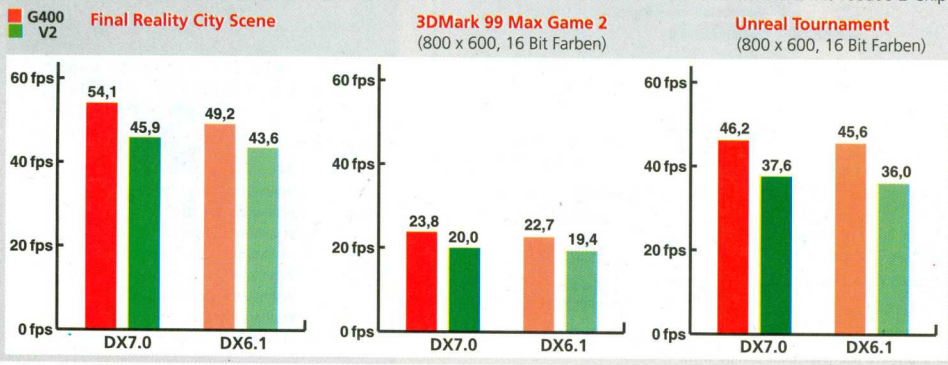
DirectX 7.0 ist nun eine modifizierte Version von DX 6.1, der Kernaufbau ist zu dem im Lieferumfang von Win 98 enthaltenen Programmpaket aus Direct3D, DirectSound, DirectMedia etc. grundsätzlich identisch. Freilich wurden die Strukturen auf die Hardware von morgen vorbereitet: DX 7.0 unterstützt „Transformation & Lighting" (T&L), was kommende Grafikkarten mit einer Geometrieeinheit wie dem „nVidia GeForce 256"-Chip voll auskosten können. Die Geometrieberechnungen der 3D-Bilder übernimmt dann ausschließlich die Karte, die CPU kümmert sich nur noch um Physik und KI. Das Ergebnis dürften eine erheblich höhere Polygondichte und damit komplexere 3D-Modelle sein. Auch das durch die „Matrox G400" bekannte „Environment Bump Mapping" wird nun direkt unterstützt, entsprechende Spiele müssen also nicht mehr eigens umgeschrieben werden; nachträgliche Patches können entfallen. Ferner wurden neue 3D-Soundroutinen integriert, die das Ansprechen von Surround-Systemen vereinfachen. Wichtiger ist womöglich noch, dass DirectX-Programme ab sofort nicht mehr nur in „C", sondern auch in „Visual Basic" entwickelt werden können. Die einfachere Programmiersprache erleichtert sicher für viele den Einstieg ins Business – ein Entwicklerset ist von der Microsoft-Homepage zu haben.



Spiele wie das für 2000 angekündigte „Evolva" sind für 3D-Karten mit Geometriechip optimiert – dieses Feature unterstützt jetzt auch DirectX 7.0

Messwerte

Als Testrechner diente uns ein Celeron 366 mit 64 MB RAM, einer Matrox G400 sowie einer Diamond Monster 2 mit Voodoo-2-Chip



Über sieben Berge

...muss man nicht gehen, um in den Genuss der Neuerungen zu gelangen. Am komfortabelsten gestaltet sich die Installation über das in Win 98 integrierte „Windows-Update": Loggen Sie sich ins Internet ein, starten Sie das Update, alles Übrige ergibt sich quasi von selbst. Alternativ lässt sich das knapp 7 MB große Programmpaket auch unter **www.microsoft.com/directx/** absaugen oder von unserer Begleit-CD 2 installieren. Oder Sie warten den bevorstehenden Release von Win 2000 ab, wo DirectX 7.0 natürlich integriert sein wird.

Geduld wird jedenfalls nicht bestraft, denn den vom Hersteller versprochenen Geschwindigkeitszuwachs von bis zu 20 Prozent bei DirectX-Anwendungen konnte DX 7.0 in unseren Benchmarks noch nicht bestätigen. Zwar liefen die Testprogramme alle etwas schneller als unter DX 6.1, doch merkliche Unterschiede werden wohl erst mit für DirectX 7.0 optimierten Programmen realisierbar. Ein sofortiger Umstieg lohnt somit allenfalls wegen der direkten Unterstützung von Shutterbrillen wie der „Elsa Revelator". Oder für die Demo von „Unreal Tournament", welche bereits auf die neue Schnittstelle besteht. Doch weitere Software wird folgen, so wahr Bill Gates ein reicher Mann ist: Nicht nur bei Sierra („Warcraft 3") und Eidos („Tomb Raider 4") werden die kommenden Highlights soeben für DirectX 7.0 optimiert. (pk)

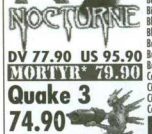


Unreal Tournament profitiert als eines der ersten Spiele von der erhöhten Geschwindigkeit unter DirectX 7.0

Die wichtigsten Neuerungen

* erweitertes Direct3D mit Unterstützung von Karten mit Geometrieeinheit und „Cubic Environment Mapping" zur Prozessorentlastung
* bis zu 20 Prozent mehr Tempo bei optimierten Programmen
* Unterstützung von 3D-Shutterbrillen
* Unterstützung von bis zu acht Mousebuttons
* schnellere 3D-Algorithmen für DirectSound
* Unterstützung des DLS2-Standards (Downloadable Sounds Level 2) bei DirectMusic
* DirectX-Programmierung jetzt auch in Visual Basic möglich
* umfangreichere Dokumentationen und Beispielprogramme für Entwickler





NOCTURNE

DV 77.90 US 95.90
MORTYR* 79.90





Halflife deutsch
- Game of t.Year Ed. 52.90
- Opposing Force DV 41.90
- Opposing Force EV i.V.

.. the Chosen 29.90
- incl. Nightmare Lev.49.90

NHL 2000 DV 74.90
FiFa 2000* DV 81.90
NBA 2000* DV 76.90

DV * AGE OF EMPIRES
78.90 US 105.90 - off. AddOn *
EV* 82.90 Discworld Noir

JETZT vorbestellen !!
RESIDENT EVIL 3
Nemesis

Team Fortress 2
PREY, AMEN
MAX PAYNE
DAIKATANA
Duke Nukem Forever

Abomination *	DV 82,90	Fifa 2000 *	DV 81,90
Age of Empire	DV 42,90	Final Fantasy 8 *	DV i.V.
- Gold Edition	DV 76,90	Flanker 2.0 *	DA 77,90
Age of Empire 2 *	DV 78,90	Flight Simulator 2000 *	DV 101,90
Age of Wonders *	DV 77,90	Flight Sim.2000 -Prof. *	DV 129,90
Aliens vs. Predator	DV 72,90	Flight Unlimited 3	DV 72,90
Alpha Centauri	DV 76,90	Fly !	DV 75,90
Amerzone	DV 72,90	Force 21	DA 71,90
Anno 1602 -Königsed.	DV 59,90	Ford Racing *	DA 76,90
- Im Namen d.Königs	DV 31,90	Freespace 2 *	DV 72,90
Anstoss 3 *	DV 76,90	Gabriel Knight 3 *	DV 71,90
Armored Fist 3.0 *	DV 74,90	Giants *	DV 72,90
Art of War Vol. 2 *	DA 75,90	Gorky 17	DV 74,90
Autobahn Raser 2	DV 59,90	Gothic *	i.V.
Baldurs Gate	DV 52,90	Grand Prix 500	DV 72,90
- Doublepack	DV 56,90	Grand Theft Auto 2 *	DV 75,90
- Legenden d.Schwertkü	DV 32,90	GTA Doublepack	DV 61,90
Battlezone 2 *	DV 75,90	Grim Fandango	DV 73,90
Bleg 2	DV 71,90	Halflife Game o.t.year E	DV 54,90
Black & White *	i.V.	- Halftime	DV 24,90
Blade *	DV 72,90	Halflife -Team Fortress 2 *	i.V.
Braveheart	DV 84,90	Hattrick Wins	DV 72,90
Bundesliga 2000 Man. *	DV 72,90	Heavy Gear 2	DV 78,90
Bundesliga Stars 2000	DV 82,90	Heroes o.Might+Magic 3	DV 74,90
Catan -Die erste Insel	DV 72,90	- off. AddOn *	DV 54,90
Civilization 2 Test o.Time	DV 64,90	Hidden & Dangerous	DV 74,90
Civilization Call to Power	DV 76,90	Homeworld	DV 73,90
Commandos Im Auftrag	DV 59,90	Hoyle 7	DV 52,90

C & C 3 DV 88.90 EV 89.90

Cramagnon *	DV 72,90	Hugo Wintergames 3 *	DV 39,90
Darkstone *	DV 78,90	Indiana Jones 5 *	DV 75,90
Dark Reign 2 *	DV 75,90	Interstate '82 *	DV 78,90
Darkstone	DV 74,90	Invictus *	DA 73,90
Days of Oblivion 2 *	DV 69,90	Jagged Alliance 2	DV 72,90
Delta Force	DA 74,90	Jedi Knight + Mission	DA 42,90
Delta Force 2 *	DV 79,90	Kanaan *	DV 74,90
Der Verkehrsgigant *	DV 76,90	Kicker -Fußballmanager	DV 72,90
Descent 3	DV 71,90	Le Mans 24 *	DV 72,90
Deus Ex *	i.V.	Legacy of Kain Soul R.	DV 84,90
Diablo 2 *	DV 78,90	Loose Cannon *	i.V.
Die Siedler 3	DV 59,90	Lula Inside	DV 29,90
- Geh. der Amazonen	DV 46,90	Madden NFL 2000	DA 72,90
- Mission-CD	DV 21,90	Max Payne *	i.V.
- Doublepack	DV 83,90	Mechwarrior 3	DV 71,90
Die Völker	DV 75,90	Mediaptier 117	DV 42,90
Driver	DV 28,90	Midtown Madness	DV 72,90
DSF Fussballman.2000 *	DV 49,90	Might + Magic 7	DV 75,90
Dungeon Keeper 2	DV 82,90	Mission Impossible *	DV 75,90
- Horny Figur	21,90	Monopoly Junior *	DV 59,90
Earth 2150 *	DV 72,90	Need for Speed 4	DV 71,90
Earthworm Jim 3D *	DV 67,90	NHL 2000	DV 74,90
East Front 2 *	DA 79,90	No one lives forever *	i.V.
Enemy Zero *	DV 67,90	Nocturne *	DV 77,90
Enforce *	DV i.V.	Nox *	i.V.
European Air War	DV 52,90	Off Road Challenge *	68,90
F-22 Lightning 3	DV 71,90	Omikron *	DV 82,90
F/A-18 *	DV 72,90	Outcast	DV 79,90
Falcon 4.0	DV 62,90	Panzer Elite *	DV 72,90
Fallout 2	DV 39,90	Panzer General 4	DV 76,90
		Pharao *	DV 78,90

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

LOW BUDGET		TOP TITEL		LOW BUDGET	
Abe's Exodus	27,90	Anstoss 3 *	76,90	Pro Pinball -Big Race USA	27,90
Airline Tycoon	34,90	Diablo 2 *	78,90	Railroad Tycoon 2	27,90
- First Class	27,90	Delta Force 2 *	79,90	- 2nd Century	26,90
Anstoss 2 Gold Edition	37,90	Driver	83,90	Rainbow Six	41,90
Baphomets Fluch	21,90	Earth 2150 *	72,90	Resident Evil 1	27,90
Baphomets Fluch 2	21,90	Fifa 2000 *	81,90	Shogo	46,90
Bundesligat Champ. Pack	34,90	Gabriel Knight 3 *	71,90	Tomb Raider 2 Dir. Cut	42,90
C+C 1 -Megabox	33,90	Gorky 17	74,90	Transport Tycoon Deluxe	21,90
C+C 2 -Megabox	63,90	GTA 2 *	75,90	Unreal	29,90
Caesar 3	38,90	Homeworld	73,90	- Return to Na Pali	29,90
Civilisation 2	27,90	Indiana Jones 5*	75,90	Wall Street Trader	35,90
Colin McRae Rally	29,90	Pharao *	78,90	Warcraft Battlechest	49,90
Conflict Freespace Mission	33,90	Rogue Spear	75,90	War -The Sexy Empire	39,90
Days of Oblivion	36,90	Shadow Comp. EV	79,90	WingCommander Prophecy	33,90
Diablo	25,90	Soldier of Fortune*	78,90	Worms 2	27,90
Diablo Doublepack	39,90	System Shock 2 EV	79,90	X-Com Interceptor	22,90
Diablo Hellfire	25,90	Ultima 9 *	76,90	You don't know Jack	27,90
Die Siedler 2 Gold Edition	27,90			HARDWARE	
Die Versuchung	43,90			Gravis Gamepad Pro	41,90
Dungeon Keeper Gold	33,90			Sidewinder Gamep. Pro	75,90
Dynasty General	39,90			Nascar Super Sport Lenkr.	159,00
Game, Net & Match	27,90			Saitek Cyborg 3D Dig.Stick	85,90
Grand Prix Legends	38,90			- Cyborg 2000	67,90
Grand Theft Auto -London	36,90			- 84 Racing Wheel FFB	255,00
Heretic 2	26,90			CD - Rohlinge ab	2,25
Heroes o.Might + Magic 2	34,90				
Knights & Merchants	22,90				
- off. AddOn *	28,90				
Kurt der Manager	31,90				
Land der Hoffnung	29,90				
Lands of Lore 2	35,90				
M1 Tank Platoon 2	26,90				
MAIA	21,90				
Master of Orion 2	21,90				
MAX 2	25,90				
Mechcommander	29,90				
Might + Magic Sixpack	39,90				
Monkey Island 3	42,90				
Monopoly	23,90				
Nice 2	31,90				
Nice 2 -Tune Up	17,90				
Phantasmagoria 2 engl.	35,90				
Privateer 2 The Darkening	29,90				

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98

Bleem! PlayStation Emulator 79,90

PlayStation 245.-
Dino Crisis * 78,90
Final Fantasy 8 * 96,90
Formel 1 '99 83,90
Gran Turismo 2 * 83,90
Resident Evil 3 * i.V.
Tomb Raider 4* 96,90
WWF Attitude 79,90

DreamCast 499.-
House o.t. Dead 2 + Gun 132,90

ADDY Lernsoftware je DV 74,90
Klick Tel '99 DV 24,90
LEGO Rock Raiders DV 78,90

Sammlungen

Game Gallery	DV	56,90
Gold Games 3	DV	32,90
Larry's Collection	DA	38,90
PC Games Col. !	DV	46,90
Play The Games 2	DV	64,90
War Collection	DV	64,90
War Pack	DV	29,90

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

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...:
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG

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

Phoenix *	DA 67,90	- New Worlds *	DV 72,90
Planescape Torment *	DA 72,90	- Starfleet Command	DV 72,90
Police Quest SWAT 3 *	DV 72,90	- Voyager *	DV 75,90
Prince of Persia 3D	DV 76,90	- Birth of Federation	DV 71,90
Quest for Glory 5	DV 78,90	Star Wars: Force Commander *	i.V.
Racing Simulation 2	DV 54,90	- X-Wing Alliance	DV 71,90
Railroad Tycoon 2 Pack *	DV 41,90	- Dunkle Bedrohung	DV 68,90
Rainbow Six GOLD	DA 62,90	- Magie e. Mythos	DV 45,90
Rally Championship 99 *	DV 74,90	- Racer	DV 65,90
Rayman 2 *	DV 73,90	Starcraft	DV 81,90
Red Baron 3D	DV 46,90	- Broodwar	DV 36,90
Redline	DA 71,90	Starlancer *	i.V.
Resident Evil 3 *	i.V.	Supreme Snowboard. *	DV 75,90
Revenant *	DV 79,90	Swing Plus	DA 39,90
Revolt	DA 71,90	System Shock 2	DV 74,90
Road to Moscow *	DV 74,90	Tanktics *	DA 71,90
Rogue Spear	DV 75,90	Tarzan *	DV 68,90
Roller Coaster Tycoon	DV 55,90	Techno Mage *	DV 75,90
- off. AddOn *	DV 41,90	Thandor *	DV 71,90
Rückkehr nach Krondor	DV 72,90	The Sims *	i.V.
Saboteur *	i.V.	Theme Park World *	DV 79,90
Seven Kingdoms 2	DV 74,90	Tomb Raider 4 *	DV 95,90
Shadow Company *	DV 74,90	Tonic Trouble *	DA 73,90
Shadowman	DV 76,90	Twisted Metal 2 *	i.V.
Shanghai 2nd Dynasty *	DV 44,90	UEFA Manager 2000 *	DV 75,90
Sheep *	DA 76,90	Ultima 9 -Ascension *	DV 76,90
Shogun *	DV 72,90	Ultima Onl. Second Age	DV 74,90
Sim City 3000	DV 82,90	Unter schwarzer Flagge	DV 81,90
Sleve Zero *	DV 72,90	Urban Chaos *	DV 81,90
Soldier of Fortune *	DA 75,90	USAF Jets *	DV 72,90
Soulbringer *	DV 74,90	Vampire *	75,90
South Park	DA 71,90	Wall Street Tycoon *	DA 73,90
South Park Rally *	DA 77,90	Wet Attack	DV 85,90
Spirit of Speed *	DV 67,90	Wheel of Time *	i.V.
Splinter *	DV 76,90	Wizardry 8 *	i.V.
Star Trek: Der Aufstand *	DV 75,90	Worms: Armageddon	DV 52,90
- Insurrection *	DV 78,90	X-Beyond the Frontier	DV 73,90
- Klingon Academy *	i.V.	You don't know Jack 2	DV 66,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH

		Homeworld	US 88,90
		Jagged Alliance 2	EV 75,90
		Legacy of Kain	EV 81,90
		Might + Magic 7	EV 79,90
		NHL 2000	EV 76,90
		NHL 2000	US 98,90
Age of Empire 2	US 105,90	Nocturne *	US 95,90
Age of Empire 2 *	EV 82,90	Panzer General 4 *	EV 79,90
Aliens vs. Predator	EV 83,90	Rogue Spear	EV 79,90
Amen *	EV i.V.	Rogue Spear	US 98,90
Baldurs Gate	EV 75,90	Shadow Company	EV 79,90
- Tales o.t. Sword Coast	US 59,90	Shadowman	EV 81,90
Championship Man. 3	EV 77,90	Skout	US 69,90
Close Combat 3	US 98,90	Soldier of Fortune *	EV i.V.
Codename Eagle	EV 68,90	Star Trek: Starfleet Com.	US 85,90
Daikatana *	EV i.V.	Starcraft Battlechest	EV 85,90
Darkstone	EV 84,90	System Shock 2	EV 79,90
Delta Force 2	EV i.V.	Triple Play Baseb. 2000	US 82,90
Diablo 2 *	EV i.V.	Ultima 9 -Ascension *	EV i.V.
Drakan	EV 73,90	Unreal -Tournament *	EV 68,90
Everquest	US 119,90	WCW Nitro	EV 59,90
HL Opposing Force *	EV i.V.	World War II GI	EV 59,90

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

X-Mas Shop



Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

im Jewel-Case nur 5,– (€ 2,56)



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"

im Jewel-Case nur 5,– (€ 2,56)



JOKER HIT COLLECTION

Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case nur 5,– (€ 2,56)

Große Geschenkideen fürs kleine Budget!

EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

WEIHNACHTSGUTSCHEINE



Wahlweise im Wert von

- **DM 20,–**
- **DM 30,–**
- **DM 50,–**

einzulösen im Joker-Shop

Gültig bis März 2000.
Keine Barauszahlung möglich!





Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewel-Case nur 5,– (€ 2,56)



Der Reeder

Wirtschaftssimulation der Extraklasse

im Jewel-Case nur 5,– (€ 2,56)



ran

Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewel-Case nur 5,– (€ 2,56)

Diese Artikel bringt der Weihnachtsmann nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse!

JAGGED ALLIANCE 2

Perfekt verzahnte Strategie- und Rollenspielelemente (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)

SAGA

Die Rache der Wikinger

Sagenhafter Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie (84% in PCJ 4/99)



49,– (€ 25,06)

JOHNNY HERBERT'S G.P. CHAMP. 1998

F1-Racing mit prima Handling und Multiplayer-Optionen (79% in PCJ 8/98)



19,– (€ 9,72)

Achtung: Angebote nur bis 30. 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!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

5 Stück 4,50 (€ 2,30)

JEWEL-CASES

für Ihre individuelle CD-Sammlung



Hülle passend für jeweils eine CD

(ohne CD)

10 Stück im Sparset 8,– (€ 4,09)

SAMMELORDNER



passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!

ohne Inhalt

10,– (€ 5,12)

NEU!

ENDLICH DA!

Darauf haben alle gewartet!

Lösungshilfen perfekt archiviert.

LÖSUNGSHILFEN-ORDNER



- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur 15,– (€ 7,67)

15,– (€ 7,67)



CD-TASCHE

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

NEU

Jetzt auch in Grün

JOKER- MAUSPAD

Der Klassiker!



7,– (€ 3,58)

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
11/99	Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO)	8,90	4,55

WEIHNACHTSANGEBOT!

PREISHIT

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

Tunnel B1
Weihnachtspack



Da kommt Action in die Weihnachtsfeiertage!

Tunnel B1
Vollversion (PC CD-ROM)
und Soundtrack (Long Play Audio CD)



EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!

im Set nur 29,– € 14,83

Achtung! Angebot nur bis 30. November gültig.
Nur solange der Vorrat reicht.

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

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

55,– € 28,12

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

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!



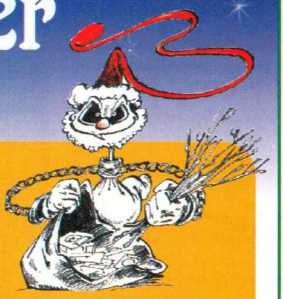
Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr



08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

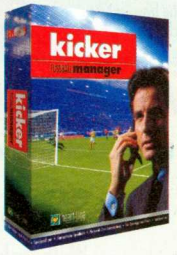
Geschenktipps für Spieler



Wenn die Schokonikoläuse Spalier stehen, pocht das Lebkuchenherz: Es weihnachtet! Leise rieselt der Schnee, Frieden auf Erden, den Menschen ein Wohlgefallen – aber ohne die passenden Geschenke unter dem Baum kann man das alles vergessen. Wir haben uns daher für Sie vier Seiten lang überlegt, womit man PC-Fans eine Freude machen könnte. Da sollte eigentlich für jeden Geschmack und jeden Geldbeutel das Richtige dabei sein...

Für Fußballer

So spannend die schönste Nebensache der Welt auch ist – im Winter gibt es Angenehmeres als den Gang ins unbeheizte Stadion. Hier kommt der **Kicker Fußballmanager** von den einstigen „Bundi"-Machern ins Spiel: Bis zu zwölf Heimtrainer dürfen beim aktuellen Tabellenführer des Genres reihum ihre Lieblingsvereine betreuen, die Arenen mit jedem erdenklichen Schnickschnack ausbauen und Übertragungen von gleich vier Begegnungen simultan verfolgen.

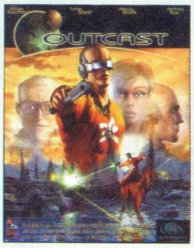


Kicker Fußballmanager

PRODUKT:	Fußballmanagement
ANBIETER:	Heart-line
PREIS:	79,– DM

Für 3D-Abenteurer

Wer **Outcast** verpasst hat, an dem ist einer der originellsten Titel des Jahres vorübergegangen: Wer sich den zynischen Söldner Cutter Slade (mit der deutschen Stimme von Bruce-Willis-Synchronsprecher Wolfgang Lehmann) auf die Festplatte holt, erlebt große Abenteuer auf dem malerischen Voxel-Planeten Adelpha. Für die phänomenale Präsentation genügt dabei ein schneller Rechner, 3D-Beschleunigung nicht erforderlich! Schon ein moderner Kult-Klassiker...



Outcast

PRODUKT:	3D-Actionabenteuer
ANBIETER:	Infogrames
PREIS:	79,– DM

Für Strategen

Noch immer keine Strategie für Weihnachten? Wie wäre es dann mit etwas Echtzeit aus deutschen Landen frisch auf den Gabentisch: Mit seiner überzeugend umgesetzten Spielphysik speziell in den Bereichen Ballistik und Sichtberechnung bietet **Thandor** selbst erfahrenen Kommandeuren ein interessantes Betätigungsfeld. In rund 25 Missionen wird der galaktische PC-General mit höchst irdischen Zwistigkeiten, diplomatischen Verhandlungen und immer hinterhältigeren Gegnertaktiken konfrontiert. Zudem darf man sich die Feiertage auch mit Netzwerkpartien für maximal acht Teilnehmer versüßen. Die knapp 30 verschiedenen Boden-, Luft- und Wasser-Einheiten (per Internet kommen später weitere hinzu) erlauben dabei flexibles Taktieren im zerklüfteten 3D-Terrain, welches durch hübsche Lichteffekte erhellt wird. Kurzum: Wenn es Kopfarbeit und Grafikschick sein sollen, hier brennt wortwörtlich der Baum!

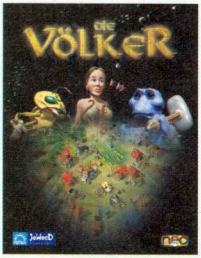


Thandor

PRODUKT:	3D-Echtzeitstrategie
ANBIETER:	Innonics
PREIS:	79,– DM

Für Stammesoberhäupter

Jowood lindert an Weihnachten den Wuselentzug: Der putzige „Siedler"-Konkurrent aus Österreich ist ein Highlight des Genres! **Die Völker** ringen um die Herrschaft auf stufenlos zoombarem Iso-Terrain, das auserwählte muss unter Anleitung des Spielers forschen, (ver-)handeln, spionieren und kämpfen – wahlweise in drei Kampagnen oder gegen zwei Freunde bzw. Feinde. Außerdem schon erhältlich: das Mission Pack mit den neuen Seestreitkräften.

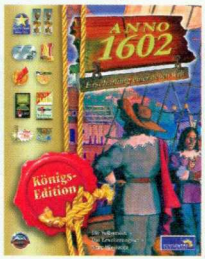


Die Völker

PRODUKT:	Aufbaustrategie
ANBIETER:	Infogrames
PREIS:	79,– DM

Für Könige

Pünktlich zum Weihnachtsfest krönt Sunflowers das Spiel des Jahres 1998 mit der **Anno 1602 Königsedition**. Neben dem bereits über 650.000-mal verkauften Hauptprogramm und der Erweiterungs-CD „Neue Inseln, neue Abenteuer" enthält das feine (Geschenk-)Paket auch die sogenannte „Annoisten-Kiste". Darin finden sich leckere Goodies wie diverse Desktop-Themen, Anim-Gifs für die eigene Homepage sowie auch und gerade der Anno-Weihnachtssong.

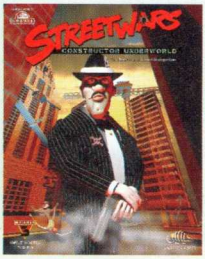


Anno 1602 Königsedition

PRODUKT:	Aufbaustrategie
ANBIETER:	Infogrames
PREIS:	59,– DM

Für Miethaie

Hiebe statt Liebe: Um den Weihnachtsfrieden diskret zu unterwandern, eignet sich nichts besser als eine Partie **Streetwars**. Während hier vordergründig eine harmlose Wirtschaftssimulation mit emsigen Mietern und Arbeitern über den Screen flimmert, beherrschen heimlich Korruption und Straßengangs die fünf umfangreichen Iso-Stadtgebiete des „Constructor"-Nachfolgers. Genau das Richtige also für angehende Großstadtgangster!



Streetwars

PRODUKT:	Wirtschaftssimulation
ANBIETER:	Infogrames
PREIS:	79,– DM

Für Helden

Eine echte Konkurrenz für den TV-Overkill über die Feiertage: Neos stimmungsvolles Fantasy-Adventure **Rent a Hero** erhielt im Test nicht umsonst jeweils 87 Prozentpunkte für Grafik und Sound. Was hier an nahtlos ins Spiel integrierten Cartoon-Renderfilmen zu sehen ist, muss man wirklich gesehen haben! Weil Held Rodrigo auch immer wieder für einen Lacher gut ist, lässt es sich verschmerzen, wenn die zwei CDs bis Silvester durchgespielt sind.



Rent a Hero

PRODUKT:	Grafikadventure
ANBIETER:	Magic Bytes
PREIS:	89,– DM

Für Kampfpiloten

Schnell, schneller, **Dead Reckoning**: Allen Fans rasanter Tunnel-Action bietet das futuristische 3D-Spektakel reichlich Gelegenheit sich in 15 Alien-Arenen abzureagieren. Ganz gleich, ob man sich nun mit dem Computer oder bis zu sieben Freunden im Deathmatch misst, in den bunt ausgeleuchteten und hübsch texturierten Labyrinthen zählen in erster Linie blitzschnelle Reflexe und gutes Orientierungsvermögen. Unser Tipp zum Abarbeiten von Feiertagsfrust.

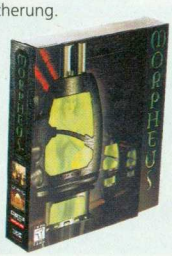


Dead Reckoning

PRODUKT:	3D-Action
ANBIETER:	Software Exclusiv
PREIS:	69,– DM

Für Traumdeuter

In den USA fand dieses rätselhafte Renderabenteuer bereits reißenden Absatz, jetzt dürfen sich auch deutsche Querdenker durch die zahlreichen Räume von **Morpheus** klicken. Neben den üblichen Fundstücken zwecks Einsatz in typischen Rätseln und labyrinthisch verschlungenen Gängen gibt es im Reich der Träume auch reichlich albtraumhafte Quicktime-Videos zu entdecken. Weil zudem der Preis stimmt, finden hier insbesondere ungeübte Abenteurer eine schöne Bescherung.



Morpheus

PRODUKT:	Grafikabenteuer
ANBIETER:	Software Exclusiv
PREIS:	69,– DM

Für Herrscher

Der Nachfolger steckt gerade in der Pipeline, zum Fest bringt das Budgetlabel „Game Factory" jetzt das einst mit einem Jokerhit gekrönte Strategical Seven Kingdoms erneut unters Volk. Wer es gar nicht abwarten kann, das epische Monstergemetzel der Macher von „Capitalism Plus" um Trevor Chan in Händen zu halten, darf auch direkt bei Vertrieb Topos unter der Nummer 02131/795 49-0 bestellen. Aber wo bleibt dann die Vorfreude?

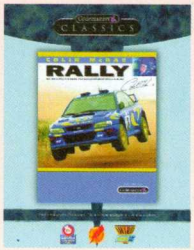


Seven Kingdoms

PRODUKT:	Echtzeitstrategie
ANBIETER:	Topos
PREIS:	19,– DM

Für Pistenrowdys

Großer Realismus, kleiner Preis: Mit **Colin McRae Rally Classics** kommt eine der besten Rallye-Simulationen für den PC zu neuen Ehren! Wer es satt hat, im wirklichen Leben hinter einem Schneepflug herzutuckern, kann nun mit einem Dutzend originalgetreuen Boliden nahezu volle 200 Eis-, Teer- und Schotterpisten unter die Breitreifen nehmen. Und das Beste: Hier hat ein Totalschaden einmal keinen kostenintensiven Werkstattbesuch zur Folge!



Colin McRae Rally Classics

PRODUKT:	Rennspiel
ANBIETER:	Codemasters
PREIS:	29,– DM

Für Benzinjunkies

Und noch einmal die Codemasters mit einem Racing-Game der Sonderklasse: **TOCA Touring Car Championship Classics** simuliert detailgetreu die britische Tourenwagenmeisterschaft. Jeweils acht authentische Rennstrecken und Markenteams bürgen für Realismus, wirklichkeitsnahe Crashs, wechselndes Wetter und hektische Duelle mit cleveren Computerpiloten garantieren Spaß am Gas. Sozusagen *das* Geschenk zum Fest der eingeschneiten Autos!

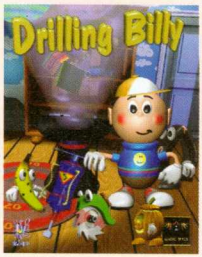


TOCA Touring Car Championship Classics

PRODUKT:	Rennspiel
ANBIETER:	Codemasters
PREIS:	29,– DM

Für Zahnärzte

Keiner schwingt seinen Bohrer so meisterhaft wie **Drilling Billy** in diesem putzigen Remake des Klassikers „Lode Runner". Zu drolliger Musik werden in 100 (jeweils einen Bildschirm großen) Levels knuddelig animierte Gegner in Fallgruben gelockt, wobei originelle Zusatzwaffen den Job erleichtern. In der Summe ein Fest für Nostalgiker: Wer sich nach der guten alten Zeit mit Gameplay-Sucht ohne 3D-Wahn zurücksehnt, buddelt hier genau richtig!



Drilling Billy

PRODUKT:	Actionknobelei
ANBIETER:	Magic Bytes
PREIS:	39,– DM

Für Mathematiker

Es müssen ja nicht immer Spiele sein, wie wäre es mal mit etwas Nützlichem für den Gabentisch? Kids ab sieben Jahren bringt **Felix und die Rache der Null** die vier Grundrechenarten auf unterhaltsame Weise näher. Das Rechnen ist hier in ein kindgerecht aufgebautes Fantasyrollenspiel eingebunden – so lockt man selbst hartnäckige Zahlenmuffel ins Land der Mathematik. Hand aufs Herz, ihr Eltern: Hättet ihr nicht auch lieber so was als Wollsocken?



Felix und die Rache der Null

PRODUKT:	Lernspiel
ANBIETER:	BMS Modern Games
PREIS:	49,– DM

Für Sterngucker

Sterndeuter hatten zu Weihnachten seit jeher Hochkonjunktur, die **Sirius Trilogie** wendet sich fast schon an ausgewachsene Ufologen. Schließlich besteht das Ziel dieses Sciencefiction-Abenteuers darin, den Planeten Sirius zu kontaktieren, um das drohende Armageddon abzuwenden. Besonders Fans der X-Akten werden also ihre Freude an der surrealistischen Story, der bizarren Grafik und den sphärischen Begleitklängen haben.



Sirius Trilogie

PRODUKT:	Grafikabenteuer
ANBIETER:	BMS Modern Games
PREIS:	29,– DM

Für Propheten

Wollen Sie jemandem diese Weihnachten etwas Besonderes gönnen? Wie wäre es dann mit der **3D Prophet** von Guillemot? DVD-Playback, überlegene 3D-Performance dank GeForce 256 Chip, 32 MB RAM on board, Auflösungen bis 2048 x 1536 Pixel – die 2D/3D-Grafikkarte von morgen gibts schon heute!



3D Prophet

PRODUKT:	2D/3D-Kombikarte
ANBIETER:	Guillemot
PREIS:	599,– DM

Für Videoten

Speziell für den Hobby-Spielberg in jedem von uns ist die **Cougar Video Edition**-Karte gedacht: Dank der mitgelieferten Software lassen sich unkompliziert eigene Videos einlesen, bearbeiten und wiedergeben (auch DVD), außerdem sorgt der bewährte Riva TNT2-Chip für die nötige 3D-Spielepower



Cougar Video Edition

PRODUKT:	2D/3D-Kombikarte
ANBIETER:	Guillemot
PREIS:	389,– DM

Für Lauscher

Süßer die Glocken nie klangen: Das **SoundSystem DMX** von Terratec bietet neben digitalen Ein- und Ausgängen auch Erweiterungsmöglichkeiten für Wavetablemodul und Radio. Alle gängigen 3D-Soundsysteme werden unterstützt, ein Signalabstand von 95 dB unterdrückt jedes Rauschen schon im Ansatz.



SoundSystem DMX

PRODUKT:	3D-Soundkarte
ANBIETER:	Terratec
PREIS:	279,– DM

Für Walkmänner

Das Geschenk für MP3-Freaks: der Player für unterwegs! Der **Rio 500** speichert bis zu zwei Stunden Musik auf internen Flash-Cards und lässt sich per USB-Port direkt an den PC oder Mac anschließen. Ideal, wenn Sie kein „Oh du fröhliche..." mehr hören können – Kopfhörer sind auch schon dabei.



Rio 500

PRODUKT:	portabler MP3-Player
ANBIETER:	Diamond
PREIS:	599,– DM

Für Pistoleros

Leider nicht genug Platz auf dem Gaben- bzw. Computertisch, um ein echtes FF-Lenkrad aufzubauen? Kein Problem mit dem **FX Racing Wheel** von Interact! Das in stundenlangen Redaktionsrennen bewährte Pistolendesign der Y-Achse erlaubt analoges Beschleunigen, das griffige Mini-Steuer gibt derweil fleißig Force-Feedback-Stöße ab (Batterien oder ein zusätzliches Adapterkabel werden benötigt) und der ganze Spaß kostet den Schenker weniger als 100 Mark.



SV-281 FX Racing Wheel

PRODUKT:	handliches FF-Lenkrad
ANBIETER:	Interact by Jöllenbeck
PREIS:	99,– DM

Für Rennfahrer

Dass echtes Rennfeeling nicht nur vom Spiel, sondern auch vom Equipment abhängt, zeigt das **V4 Force Feedback Racing Wheel**. Mit der variablen Lenkintensität (Maximaleinschlag 300 Grad) und der verstellbaren Lenksäule lässt es sich exakt den individuellen Vorlieben des PC-Piloten anpassen. Sieben programmierbare Feuerknöpfe, ein rutschfester Lenkkranz sowie die obligatorische Unterstützung für Force Feedback runden das überzeugende Angebot ab.



SV-283 V4 Force Feedback Racing Wheel

PRODUKT:	FF-Lenkrad
ANBIETER:	Interact by Jöllenbeck
PREIS:	249,– DM

Für Sparlenker

Wer seine Geschenke eine Nummer kleiner (und günstiger) mag, sollte nach dem **R100**-Steuer von Saitek Ausschau halten. Zwar birgt das solide Gehäuse keine FF-Servos, doch weiß die restliche Ausstattung durchaus zu überzeugen: Das Sportlenkrad mit den gut erreichbaren Schalthebeln liegt prima in der Hand, die mitgelieferten Pedale sind deutlich robuster als es ihr Leichtgewicht vermuten lässt. Kurzum: eine gute Alternative für Einsteiger!



R100

PRODUKT:	PC-Lenkrad
ANBIETER:	Saitek
PREIS:	129,– DM

Dein Ticket zum Erfolg!



LANGE ERWARTET!

Endlich da: Nach „Der Industriegigant" kommt nun ein weiterer Meilenstein aus der „Giganten-Serie".



DAS SPIELPRINZIP:

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! Die Folgen: Magengeschwüre, verpatzte Rendezvous und Ärger im Büro. In „Der Verkehrsgigant" können Sie beweisen, 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. „Der Verkehrsgigant": Besser kann der öffentliche Verkehr nicht sein!







DIE WICHTIGSTEN FEATURES:

- *Riesige, detailgetreue Städte mit über 500 verschiedenen Gebäuden in einer Auflösung bis 1280 x 1024*
- *Abwechslungsreiche Kampagnen stellen selbst erfahrene Planer vor echte Herausforderungen*
- *Das Gewohnheitsverhalten und die Ansprüche der Bevölkerung werden realistisch simuliert*
- *Übersichtliche und umfangreiche Statistiken mit Analysen und Auswertungen*
- *Der ausgeklügelte Mehrspielermodus erlaubt Spielen im Team oder gegeneinander*
- *Hochintelligente Computergegner garantieren strategischen Tiefgang und ein herausforderndes Spielerlebnis*

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN:

- *Pentium 233 MMX*
- *32 MB Hauptspeicher*
- *Grafikkarte mit mind. 2 MB*
- *4-fach CD-ROM*
- *Soundblaster-kompatible Soundkarte*

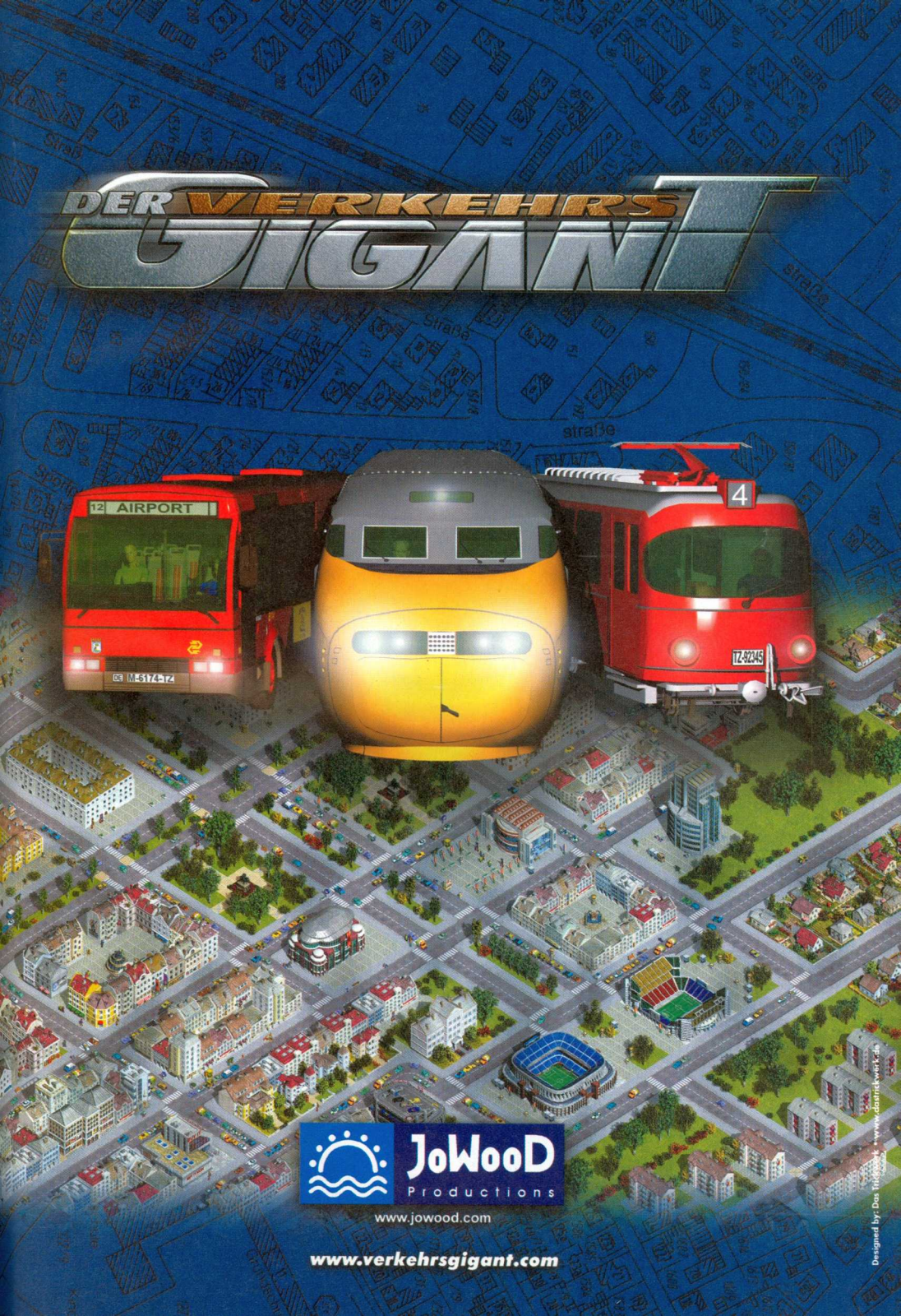
„Erster Spieleindruck: Sehr gut! JoWooD greift sich einen typischen Sim-City-Aspekt heraus und simuliert diesen bis ins kleinste Detail, der wuselige Renderlook der Genre Seines-gleichen." PC Action 10/99

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

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

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

Produktinfo 005


DER VERKEHRS GIGANT
12 AIRPORT
4
TZ-92345
JoWooD
Productions
www.jowood.com
www.verkehrsgigant.com
Designed by: Das Kollektiv - www.dasmittelwerk.de



Wahl zum Spiel des Jahres 1999

Zum letzten Mal in diesem Jahrtausend haben Sie die Qual der Wahl: Wir präsentieren Ihnen die Kandidaten, Sie verteilen die Spiele-Oscars für die besten Games des Jahres – und gewinnen dabei sogar vielleicht selbst!

Die Nominierungen

...hat eine redaktionsinterne Jury aus allen in den Ausgaben 1/99 bis zur vorliegenden 12/99 getesteten Spielen für Sie zusammengestellt. Dabei waren nicht allein die vergebenen Wertungen ausschlaggebend, vielmehr haben wir uns um ein möglichst breitgefächertes Spektrum bemüht. Indizierte Titel mussten natürlich außen vor bleiben, doch gilt das nicht für Ihre ganz persönlichen Favoriten: Preisverdächtigen Games ohne Nominierung können Sie Ihre Stimme für den **Leser-Sonderpreis** geben.

Unter Neuerungen fällt zunächst der um einen Monat vorgezogene Wahltermin. Das gibt Ihnen mehr Zeit für die Stimmabgabe (die Gewinner werden in der Ausgabe 3/2000 veröffentlicht) und uns mehr Zeit für die Auswertung. Außerdem haben wir die Genres etwas ausgefeilter unterteilt und nennen nun Hersteller bzw. Publisher sowie die Joker-Ausgabe mit dem Test zum jeweiligen Produkt. Last, not least wurde diesmal auch an gezielte Vorschläge für **Hardware-Highlights** gedacht.

Jede Stimme zählt!

Für den Urnengang bieten wir Ihnen hinten einen fix und fertig vorbereiteten Stimmzettel mit Perforation zum Heraustrennen an, auch eine Fotokopie wird akzeptiert. Diesen Wahlschein finden Sie darüber hinaus als Word-Dokument zum Ausdrucken (ab MS Word 6.0) auf unserer Begleit-CD 2. Bis zum **Einsendeschluss am 31.12.1999** werden zudem entsprechende E-Mails an die Adresse **sdj@pcjoker.de** von uns ausgewertet.

Unter allen Einsendern verl sen wir 50 der nominierten Spiele und 10 Einladungen z festlichen Preisverleihung i München!

Ausgeschlossen bleibt lediglich der Rechtsweg, wenn wir unter allen Wählern tolle Games und zehn Einladungen zur festlichen Verleihung der begehrten Joker-Statuetten an die prämierten Hersteller Ende Januar in München (also kurz vor Veröffentlichung der Preisträger in Ausgabe 3/2000) verlosen. Diese **Gala mit viel Prominenz, gutem Essen und unterhaltsamem Rahmenprogramm** gilt in der Branche mittlerweile als einer der größten Events jedes Jahres – hoffentlich sehen wir uns zur Millennium-Feier persönlich!



Die festliche Verleihung der begehrten Joker-Statuetten im Theaterhaus des Münchener Botanikums war einer der ganz großen Branchenevents 1999

AUFBAU- UND ECHTZEITSTRATEGIE



Age of Empires 2
von
Ensemble/Microsoft
(PCJ 11/99)



Command & Conquer 3
von
Westwood/
Electronic Arts
(PCJ 11/99)



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



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



Dungeon Keeper 2
von
Bullfrog/
Electronic Arts
(PCJ 8/99)



Homeworld
von
Relic Entertainment/
Sierra
(PCJ 11/99)

RUNDENSTRATEGIE



Civilization: Call to Power
von
Activision
(PCJ 5/99)



Heroes of Might and Magic 3
von
New World
Computing/3DO/
Ubi Soft
(PCJ 6/99)



Jagged Alliance 2
von
Sir Tech/Topware
(PCJ 6/99)



Panzer General 4
von
SSI/Mindscape
(PCJ 11/99)



Sid Meier's Alpha Centauri
von
Firaxis/Electronic Arts
(PCJ 3/99)



Star Trek: Birth of the Federation
von
Microprose
(PCJ 7/99)

GENREMIX



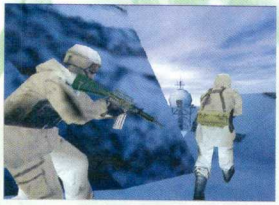
Dark Project: Der Meisterdieb
von
Looking Glass/Eidos
(PCJ 2/99)



GTA 2
von
DMA Design/Rockstar Games/Take 2
(PCJ 12/99)



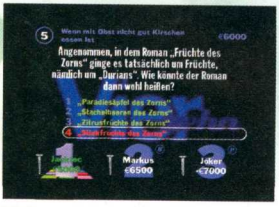
Hidden & Dangerous
von
Illusion Softworks/ Take 2
(PCJ 9/99)



Rainbow Six: Operation Rogue Spear
von
Red Storm Entertainment/Take 2
(PCJ 11/99)



System Shock 2
von
Looking Glass/ Electronic Arts
(PCJ 10/99)



You don't know Jack 2
von
Berkeley Systems/Take 2
(PCJ 5/99)

ACTION



Descent 3
von
Outrage/Interplay
(PCJ 8/99)



Drakan
von
Surreal Software/Psygnosis/GT Interactive
(PCJ 10/99)



Prince of Persia 3D
von
Red Orb Entertainment/Mindscape
(PCJ 11/99)



Shadowman
von
Acclaim
(PCJ 10/99)



Tomb Raider 3
von
Eidos
(PCJ 1/99)



Turok 2
von
Iguana/Acclaim
(PCJ 2/99)

You've just been ERAZORized.



ERAZOR X

GeFORCE 256™

ERAZOR X – **Die Offenbarung**

- Die 3D-Tuning-Maschine für deinen PC unter Windows 95, 98 und NT
- NVIDIA GeForce 256 CPU mit integrierter T&L-Einheit, 4 parallelen Rendering-Pipelines und aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Definition-Picture – High-Perfomance von bis zu 2048 x 1536 Bildpunkten bei 16 Mio. Farben und 200 MHz Bildwiederholrate
- ELSA SmartRefresh und ELSA SmartResolution für optimale Monitornutzung
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*



ERAZOR III Pro

ERAZOR III Pro – **Ultra-Fast 3D Graphics Power**

- Ultraschnelle 2D/3D-Grafikkarte inkl. Video-In/Out für Windows 95 und 98
- Grafikprozessor NVIDIA RIVA TNT2 Pro mit aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Defintion-Picture mit 32 bit Farbtiefe und Auflösung bis zu 1920 x 1280
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*

ELSA

www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | **Graphics Boards** | Multimedia Accessories | Software | Monitors

Produktinfo 014

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · **Infoline** +49-(0)241-606-5113 · **Faxline** +49-(0)241-606-5199

Spiel des Jahres

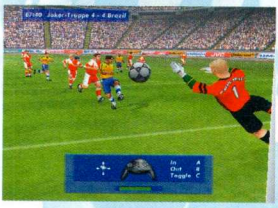
SPORT



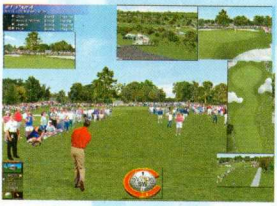
Bundesliga Stars 2000
von
Electronic Arts
(PCJ 9/99)



FIFA 2000
von
Electronic Arts
(PCJ 12/99)



Fußball International 2000
von
Rage/Microsoft
(PCJ 10/99)



Links LS 99
von
Access/Eidos
(PCJ 3/99)



NBA Live 99
von
Electronic Arts
(PCJ 1/99)



NHL 2000
von
Electronic Arts
(PCJ 11/99)

RENNSPIELE



Driver
von
Reflections/
GT Interactive
(PCJ 11/99)



Midtown Madness
von
Angel Studios/
Microsoft
(PCJ 7/99)



Need for Speed 4
von
Electronic Arts
(PCJ 8/99)



SBK Superbike World Championship
von
Milestone/
Electronic Arts
(PCJ 4/99)

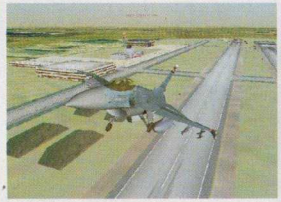


Speed Busters
von
Ubi Soft
(PCJ 2/99)



TOCA 2
von
Codemasters
(PCJ 5/99)

TECHNISCHE SIMULATIONEN



Falcon 4.0
von
Microprose
(PCJ 2/99)



Heavy Gear 2
von
Activision
(PCJ 8/99)



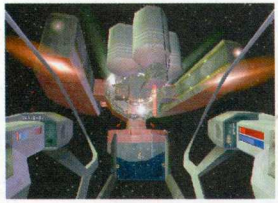
Mechwarrior 3
von
Zipper Interactive/
Microprose
(PCJ 7/99)



Panzer Elite
von
Wings Simulations/
Psygnosis/
GT Interactive
(PCJ 11/99)



World War 2 Fighters
von
Jane's/Electronic Arts
(PCJ 2/99)



X – Beyond the Frontier
von
Egosoft/THQ
(PCJ 8/99)

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



Bundesliga 2000 Der Fußballmanager
von
Electronic Arts
(PCJ 12/99)



Kicker Fußballmanager
von
Heart-line
(PCJ 11/99)



Pizza Syndicate
von
Software 2000
(PCJ 4/99)



Railroad Tycoon 2
von
Pop Top/Take 2
(PCJ 1/99)



Rollercoaster Tycoon
von
Microprose/
Hasbro Interactive
(PCJ 4/99)



Sim City 3000
von
Maxis/
Electronic Arts
(PCJ 3/99)

ADVENTURES UND ROLLENSPIELE



Baldur's Gate
von
Bioware/Interplay
(PCJ 2/99)



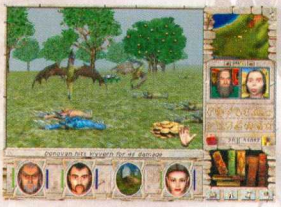
Fallout 2
von
Black Isle Studios/
Interplay
(PCJ 1/99)



Grim Fandango
von
Lucas Arts/THQ
(PCJ 1/99)



King's Quest 8
von
Sierra
(PCJ 1/99)



Might and Magic 7
von
New World Computing/
3DO/Ubi Soft
(PCJ 9/99)



Outcast
von
Appeal/Infogrames
(PCJ 8/99)

ONLINE-GAMES



Dawn of Aces
von
Interactive Magic
(PCJ 4/99)



Everquest
von
Verant Interactive/
989 Studios
(PCJ 6/99)



Half-Life: Team Fortress Classic
von
Valve/Sierra
(PCJ 6/99)



Starsiege: Tribes
von
Sierra
(PCJ 3/99)



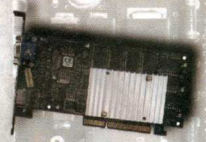
Ultima Online: The Second Age
von
Origin/Electronic Arts
(PCJ 2/99)



Worms Armageddon
von
Team 17/Microprose
(PCJ 3/99)

HARDWARE

Grafikkarten



3Dfx Voodoo 3 3500 (PCJ 9/99)



Guillemot 3D-Prophet (PCJ 12/99)

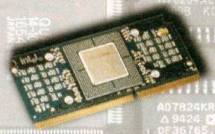


Matrox Millennium G400 Max (PCJ 9/99)

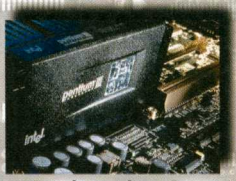
Prozessoren



AMD Athlon (PCJ 10/99)



Intel Celeron (PCJ 9/99)



Intel Pentium 3 (PCJ 4/99)

Peripherie



Elsa 3D-Revelator (PCJ 8/99)



Logitech Wing Man Formula Force (PCJ 4/99)



Microsoft IntelliMouse Explorer

Fünf spannende Gründe!

Autostart Win 95/98

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®



NEU

Pepper Pack 3

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

Battle Zone
Revolutionäre Strategie-Action
Earthworm Jim
Das legendäre Spiel
Heavy Gear
Kampf-Action
Pinball
Flipper Spaß
Stunt Driver
Auto-Action

EVP 29,95 DM



Battle Zone
Erforschen Sie eine neuartige Technologie und gewinnen so das Rennen ums Weltall und den kalten Krieg.

Earthworm Jim
Kommen Sie in den Besitz des Ultra-Hightech-Unzerstörbar-Super-Raum-Cyberanzuges.





Pinball
Wählen Sie zwischen 5 verschiedenen Tischen. z.B. Black Ritual oder Crystal Moon.

Heavy Gear
Grenzenloser Hass trennt die zwei Hemisphären von Terra Nova. Aus diesem brutalen Konflikt entsteht die perfekte Kampfmaschine: der Heavy Gear.





Stunt Driver
Bereiten Sie sich auf die wildesten und gewagtesten Stunts Ihres Lebens vor.

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

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

Produktinfo 043

Joker Verlag
Spiel des Jahres '99
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

Fax: 0 81 06/89 96 07
E-Mail: sdj@pcjoker.de

Einsendeschluss: 31.12.1999

STIMMZETTEL

1. Welches der nominierten Games ist Ihr Spiel des Jahres?

2. Welches der nominierten Games ist...

...das beste Aufbau-/Echtzeitstrategiespiel?

...das beste Rundenstrategiespiel?

...der beste Genremix?

...das beste Actionspiel?

...das beste Sportspiel?

...das beste Rennspiel?

...die beste technische Simulation?

...die beste Wirtschaftssimulation?

...das beste Adventure/Rollenspiel?

...das beste Online-Spiel?

3. Welche der Hardware-Nominierungen ist...

...die beste Grafikkarte?

...der beste Prozessor?

...die beste Peripherie?

4. Leser-Sonderpreis: Welches preiswürdige Spiel haben Sie unter den Nominierungen vermisst?

5. Ihre Anschrift lautet:

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Wohnort: _____

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 mir Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

PC 12/99

Kunst vs. Kommerz

Als alter Jokerleser habe ich einige Sachen auf dem Herzen, die ich gerne loswerden möchte: Vielleicht ist euch ja auch schon aufgefallen, dass fast 90 Prozent aller Neuerscheinungen hinter dem Namen eine „2", „3" oder ein „de Lúxe" tragen. Es genügt also beispielsweise nicht, dass ein Titel wie „Tomb Raider" zwei Fortsetzungen nach sich gezogen hat, bald soll nun ein vierter Teil die – zu ihrer Zeit sicherlich gute – Spielidee endgültig tottrampeln. Bei den Sportspielen von EA verhält es sich ähnlich. Jedes Jahr erscheinen Pflichtfortsetzungen, die eigentlich gar keine sind, weil es sich dabei im Prinzip nur um große Updates handelt. Ich würde das auch verstehen, wenn es Besitzern der Vorgängerversion möglich wäre zu einem niedrigeren Preis das Update zu erwerben – doch verlangt EA für jedes Sequel die volle Kohle, was eigentlich eine Frechheit ist! Was mich noch beunruhigt ist der Trend hin zu wenigen, dafür großen Firmen wie EA und Microsoft. Es wäre gut, wenn Sid Meier, Peter Molyneux und all die anderen Spieldesigner, die in der Vergangenheit ihre Mutterkonzerne zugunsten eigener Firmen verlassen haben, jetzt beweisen könnten, dass Größe nicht alles ist. Am Ende sollte die Innovation zählen! Ich wünsche mir, dass in Zukunft wieder die Ideenmacher und nicht die Geschäftemacher das letzte Wort über unser aller liebstes Hobby sprechen…
Zum Abschluss drei Fragen:
1. Ich bin sicher kein Schwarzseher, aber wie zum Geier könnt ihr noch auf dem Markt überleben? Jede Ausgabe für 8,90 DM mit Vollversion und bei einer Auflage von 130.000 und ein paar Zerquetschten?
2. Wann holt ihr endlich Papa Joe zurück?
3. Könnte ich bitte ein Riesenposter von Brigitta haben?!
E-Mail: Teusianu@aol.com

Der globale Trend zu Fusionen ist in der Tat ein bisschen beunruhigend, aber keineswegs auf die Spielebranche beschränkt. Dazu passend haben sich die erwähnten Stardesigner auch nur teilweise selbstständig gemacht, denn um die Vermarktung ihrer Produkte werden sich wiederum Marktgiganten wie Microsoft und Electronic Arts kümmern. Und wo bleiben die erhofften Muster(bei)spiele der Unabhängigkeit eigentlich: Während Peter Molyneux seit zwei Jahren sein „Black & White" ankündigt, ist Sid Meier für die Produktion von „Civ 3" reumütig in den Schoß von Microprose zurückgekehrt… Was wieder einmal beweist, dass Fortsetzungen erfolgreicher Games eben doch einfacher zu meißeln sind als neue Meilensteine. Um EA aber nicht Unrecht zu tun, sollte man erwähnen, dass hier für jedes „Update" eines Sporttitels eine neue Grafikengine programmiert wird. Mit diesem (schwachen?) Trost leite ich zu deinen Fragen über:
1. Erstens steigt unsere verkaufte Auflage im Winter regelmäßig über 150.000 Exemplare pro Monat, zweitens ist das ziemlich viel (andere Special Interest Magazine verkaufen im Schnitt keine 50.000 Exemplare), drittens gibt es das Anzeigengeschäft und viertens für Redakteure niemals Nachtisch. Es geht uns also bestens, danke der Nachfrage.
2. Joachim Nettelbeck hat sein Glück bei einer anderen Zeitschrift gefunden – die übrigens mit deutlich weniger verkauften Exemplaren pro Monat weiter existiert.
3. Das solltest du ihren Mann Michael besser persönlich fragen. Dürfte aber ohnehin problematisch werden: Wie soll das zarte Mädel je ein Riesenposter füllen?



Das allererste AJ-Jubiläum anno 1990: Brigitta zwar nicht auf, doch immerhin mit Riesenposter

Schleimiger Bakschisch

Ich bin jetzt schon seit fünf Jahren treuer Leser eures genialen Mags, seit zwei Jahren bin ich sogar Abonnent. Und ich muss sagen, dass ihr wirklich immer besser werdet, vor allem die Vollversionen sind unglaublich – „Pandemonium 2" von der Ausgabe 10/99 ist meiner Meinung nach sogar eines der besten Games aller Zeiten! Also lasst die Nörgler meckern und macht weiter so. Nach so viel Schleim



An dieser Stelle vielen Dank für die Flut von Gratulationen zum zehnjährigen Bestehen des Jokers – eine kleine, aber repräsentative Auswahl finden Sie nach dem Umblättern. Dazu noch eine Anmerkung: Warum haben sich bloß so viele in Daphnes Foto aus dem Jubi-Editorial verliebt? Dasselbe Bild im Impressum hat jahrelang kein Schwein interessiert…

habe ich mir aber auch ein paar Fragen verdient:
1. Downloads dauern bei mir immer so furchtbar lange! Oft brauche ich für ein Megabyte über zehn Minuten – und das, obwohl ich ein relativ schnelles Modem habe. Kann es daran liegen, dass ich einen Adapter benutze, mit dem ich per Modem über die ISDN-Buchse ins Internet gehe?
2. Wird es irgendwann „Jazz Jackrabbit 3" geben?
Johannes Weber, E-Mail: Jack.Weber@t-online.de

Ja, ich bin Schleim-Junkie: die perfekte Ersatzdroge, nachdem die Preise für Ektoplasma wieder angezogen haben. Und meinem Dealer kann ich doch keine Frage abschlagen…
1. In der Redaktion wird unter anderem mit einem Hybridmodem (Analog/ISDN) über die ISDN-Leitung gesurft, die Verbindungen sind immer brauchbar. Ein Wechsel des Providers dürfte deine Probleme weitaus eher beheben.
2. Hersteller Epic und Publisher Project 2 bzw. Acclaim haben die Frage bejaht, wollten sich aber auf keinen Termin festnageln lassen.

Alte Tugenden

Eins, zwei, drei, vier, fünf Jahre bin ich jetzt schon Abonnent bei euch? Wow, wie schnell die Zeit vergeht! Früher hattet ihr auch In-Mag-Games wie den „Kicker Cup" oder das „Joker Parlament", doch jetzt leben wir ja in der Zeit des Online-Gamings. Da also schon einige ein Modem besitzen, könnte man doch vielleicht auch zu verschiedenen Spielen Ligen einführen, die vom Joker verwaltet werden?
Das hört sich jetzt vielleicht nach viel Arbeit an, aaaber: Erstens hat eh nicht jeder ein Modem, zweitens nicht jeder ein spezielles Liga-Game und drittens nicht jeder Lust. Damit bleiben noch rund 100 Mann, die ihr in Ligen einteilen müsstet; etwa für „Starcraft". Außerdem könntet ihr die alte Rubrik „Stromausfall" mit Brettspieltests wieder beleben. Wenigstens alle drei oder vier Ausgaben…
SCC Gazaa, E-mail: scc.gazaa@rivalnet.de

Du hast es selbst geschrieben, ich habe es selbst rausgekürzt: Es gibt schon etliche Online-Dienste für Spieler, die ihren Job sehr gut machen – etwa das „Battle.net" für die Fans von „Starcraft". Das möchte ich mir nicht auch noch von rund 449.900 Lesern sagen lassen,

die sich darüber beschweren, dass wir unsere Zeit 100 Leuten opfern. Ähnliche Argumente haben uns seinerzeit auch bewogen die Rubrik „Stromausfall" zu kippen. Aber du bleibst uns doch hoffentlich trotzdem zumindest weitere fünf Jahre treu?!

Was ihr wollt

Wisst ihr eigentlich, wie nervig es ist, jede einzelne eurer Heft-CDs nach Updates zu durchsuchen? Könntet ihr nicht so was wie 'nen Patch-Index anbieten? An dieser Stelle dennoch mal ein Lob für eure ausgesprochen guten Beilagscheiben: Die Vollversionen sind immer sehr ordentlich, vor allem zu diesem Preis. Persönlich würde ich mich aber über mehr Grafikadventures wie z.B. „Baphomets Fluch", Strategiespiele oder Flugsimulationen freuen – „Hind" auf Ausgabe 12/97 war echt genial! Vielleicht wäre es Zeit für eine neue Umfrage, welche Spielgenres eure Leser so bevorzugen?
Zum erlauchten Kreis der treuen Joker-Leser zähle ich mich seit Heft 2/97, seit Ausgabe 9/97 bin ich begeisterter Abonnent. Und ich muss sagen, dass ihr euch von einem der besten Mags zu *dem* besten hochgearbeitet habt! Bloß fehlt mir die antike Ausgabe 1/97 in meiner hochgeschätzten Sammlung. Könnt ihr nicht vielleicht noch ein Exemplar auftreiben? Ich weiß zwar nicht, was ihr mit den alten Heften anstellt, aber möglicherweise habt ihr ja eines als Unterlage in Vincents Vogelkäfig?
Timo Ohr, E-Mail: Timo.Ohr@t-online.de

Tatsächlich liefert uns die Mini-Umfrage in den Redaktions-Interna jeden Monat ganz brauchbare Anhaltswerte über die Neigungen der Leser – und in der kommenden Ausgabe wird eine große Leserbefragung für den vollen Durchblick sorgen. So viel vorweg: Die nächsten Vollversionen werden u. a. viel Aufbau- und Echtzeitstrategie bieten, während wir in der Vergangenheit fast schon mehr Adventures veröffentlicht haben als der übrige Markt. Ich denke da an Titel wie „Larry 5 und 6", „Bazooka Sue", „Imperium Romanum", „Jack Orlando", „Synnergist", „Freddy Pharkas", „Dark Seed 2" und noch ein paar mehr…
Abschließend ein Wort zur Ausgabe 1/97: Vergriffen. Okay, in Vincents Käfig liegt wirklich noch ein ganzer Stapel. Aber zieh du mal einer blutgierigen Fledermaus das Klopapier unter dem Hintern weg!

Tuned off

Ich möchte euch erst mal loben: Ihr seid lustig, habt gute Tests usw. Jedoch habe ich auch eine Beschwerde. Ich war von dem PC-Tuningspecial so begeistert (vor allem davon, dass mein Celeron 300A am besten zu tunen sei), dass ich es gleich ausprobiert habe. Nach dem Start kam auch sofort eine Fehlermeldung, dass eine Datei unter Windows\System beschädigt sei oder fehle. Also machte ich es wieder rückgängig…
Nachdem Windows 98 dann noch immer nicht starten wollte, versuchte ich es mit Scandisk unter der DOS-Eingabeaufforderung. Das meldete so viele Fehler auf der Festplatte (eine Stunde habe ich gebraucht, um nur die Hälfte davon zu korrigieren!), dass ich abbrechen musste – nur um eine Mitteilung zu erhalten, dass über 23.000 Dateien von Scandisk gelöscht wurden. Nach dem hundertsten Neustart meldete mir Windows schließlich, dass eine Datei (wieder unter System) nicht gefunden werden konnte und ich das Windows-Setup neu starten sollte. Dieses wollte aber nicht laufen, weil Scandisk zu viele Fehler meldete. Also formatierte ich die Festplatte.
Nach unzähligen gescheiterten Scandisks von der Win 98-Startdiskette half mir am Ende ein Bekannter weiter. Jetzt funktioniert alles wieder, dafür habe ich Hausarrest. Wenn andere Leser auch Probleme haben, können sie sich also ruhig an mich wenden…
Christian B., E-Mail: Puffsky@gmx.de

Also, die fehlende Datei ist auf keinen Fall auf die Umtaktung zurückzuführen, zumindest nicht direkt. Dafür habe ich eine ziemlich gute Vorstellung davon, was dir passiert sein könnte: Womöglich hattest du noch das alte DOS-Scandisk auf der Platte, welches keine langen Dateinamen akzeptiert und kurzerhand alles löscht, was ihm nicht in den Kram passt. An deinem Dilemma sind wir somit schuldlos, fühlen jedoch mit dir!

Leser fragen Hersteller

Larry grabscht nach Lara

Ich habe im Internet eine Seite über „Leisure Suit Larry 8" gefunden – mit der erschreckenden Information, dass Sierra die neuen Abenteuer des alten Schwerenöters nicht auf den Markt bringen will! Verspricht das Spiel denn wirklich zu wenig Profit?
anonyme Anfrage per E-Mail

Wir bedauern es ganz besonders, dass momentan nicht an einer Fortsetzung der berühmt-berüchtigten Larry-Reihe gearbeitet wird! Aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben und die Zeit arbeitet für uns: Neue 3D-Engines versprechen aufgrund der hohen Polygonanzahl zukünftig eine noch realistischere Darstellung weiblicher Rundungen. Man darf also gespannt sein, wann und wie sich unser Möchtegern-Macho seinen Fans als „3D Larry" präsentieren wird.
Leo Jackstaedt,
Sierra/Havas Interactive



Zum EinDOSen

Mir gefällt es gar nicht, dass die Lösungen und Cheats nun teilweise auf die CD verfrachtet werden. Wenn ich Lösungen von der CD herunterladen will, wird mir immer gesagt, dass ich einen „Browser" benötige. Auf meinem alten 486-er habe ich so etwas aber nicht. Könnt ihr die Lösungen nicht unter DOS zugänglich machen oder gleich ins Heft packen?
David Michelis, Neudecker Weg 19, 12355 Berlin

Um ehrlich zu sein: Das wäre wie Ameisenjagd mit einer Panzerfaust. Sicher ist allen Beteiligten mehr damit geholfen, wenn du diese Weihnachten auf einen neuen PC mit aktuellem Betriebssystem (in Win 98 ist ein Browser integriert) bestehst. Dann klappts auch wieder mit den neuesten Games!

Zeedee pur!

Wie wäre es, wenn ihr Heft-CDs ohne Heft verkaufen würdet? Einerseits habe ich die Magazine noch, aber zum Teil ohne CD. Andererseits will ich ein paar ältere Vollversionen bei Euch kaufen, aber das veraltete Heft brauche ich nicht. Einige meiner Freunde und sicher auch etliche andere Leser haben das gleiche Problem. Kommt schon…!
unleserlich, E-Mail: FaDam@giga-4u.de

Als Sonderaktion haben wir das Jubi-Pack mit einer randvollen CD-Tasche offeriert, doch generell dürfen wir die Vollversionen nur in seltenen Fällen getrennt vom Heft verkaufen. In den meisten Lizenzverträgen wollen sich die Hersteller diese Option für Budget-Angebote selbst offen halten.

Pirat mit Skrupel

Ja, natürlich seid ihr immer noch die Besten. Der Inhalt eures Heftes stimmt noch wie seit Anbeginn des Amiga Jokers, die objektiven Tests entsprechen nach wie vor meist meiner Meinung, außerdem sind die CD-Beilagen für diesen Preis unschlagbar. Freilich sind nicht immer Vollversionen dabei, die mich persönlich interessieren, aber wenn, dann wiegen sie alles auf!
Jetzt zum eigentlichen Thema meines Schreibens: Multiplayergames. Klar ist es schön, wenn man online spielen kann, aber eben immer noch zu teuer. Auch habe ich ein paar Spiele im Net probiert, die dann ins Stocken und Stottern gerieten. An meinem Rechner kann es eigentlich nicht liegen (P2/400 und ISDN), also eher an den Servern. Wirklich sehr ärgerlich. Ergo wollten meine Frau und ich es mit

einem eigenen kleinen Netzwerk versuchen. Doch natürlich benötigt dann jeder Rechner eine eigene CD, na toll – ich kaufe mir ein Spiel doch nicht zweimal! Als vorbildlich ist immerhin „Need for Speed 3" zu erwähnen, das im LAN nur eine CD braucht. Ein Bravo an EA, die schon eine Dankesmail von mir erhalten haben, damit sie ja dabei bleiben!
Aber was mache ich nun? Mir nur noch Freunde suchen, die die gleichen Spiele wie ich haben? Mir „Shanghai" oder „Pro Pinball" zweimal kaufen? Das könnte den Herstellern wohl so passen! Oder soll ich mir als eingeschworener Gegner von Raubkopien selbst eine zweite CD brennen? Vielleicht ist es ja gar nicht strafbar, sich eine Kopie zu ziehen, um ein Game zu Hause im Mininetzwerk zu spielen…
C. Henk, E-Mail: CLJHenk@aol.com

Frohe Kunde: Das Gesetz gestattet ausdrücklich das Anlegen von Sicherheitskopien für den Eigenbedarf – solange du die „Zweit-Brennung" nicht außer Haus gibst, wird dir kaum jemand einen Vorwurf machen. Persönlich würde mich dennoch interessieren, warum jemand „Pro Pinball" an zwei Rechnern spielen möchte? Ich meine, es ist ein Flipper, an dem man auch in der Spielhalle nur NACHEINANDER zum Zuge kommt! Es sei denn, du versuchst deiner Frau aus dem Weg zu gehen…

Spieglein, Spieglein an der Wand

Hallo ihr Ghosts und anderen Nachtschattengewächse: Zunächst einmal das obligatorische toi, toi, toi und macht weiter so! Eigentlich möchte ich aber zum in der Jubi-Ausgabe auf diesen Seiten angesprochenen Artikel im „Spiegel" Stellung nehmen: Wir Computerspieler, ob off- oder online, sind weder Schlächter noch mordlüsterne Psychopathen! Wie kann man nur jeden Amokläufer dieser Welt der Computerspielindustrie oder dem Internet in die Schuhe schieben? Beides sind doch nur weitere Entwicklungen unserer Zeit, welche die ältere Generation von heute anscheinend genauso wenig verkraftet wie deren Eltern einst Rock'n'Roll. Aber wurde vor 30 Jahren jeder Irre als ein Produkt der Musikindustrie dargestellt?
Es mag schon richtig sein, dass es Versuche diverser Militärmächte gab, in denen Computerspiele zur Verrohung und Brutalisierung der Soldaten verwendet wurden. Aber das lässt sich doch nicht mit den am Markt erhältlichen Games vergleichen! Außerdem gibt es hier staatliche Stellen, die zum Teil auch uns Erwachsene in der Wahl der Spiele bevormunden. Meiner Meinung nach sind diejenigen, die durchdrehen, auch ohne Gewalt-Games Amok-Kandidaten – ob so jemand bei einem Computerspiel oder bei „Mensch ärgere dich nicht" verliert und anschließend durchdreht, ist da vermutlich egal.
Horst Grünauer, E-Mail: horstg@cso.at

Ja, mach dir nur Luft! Aber du weißt schon: Wir sind auf deiner Seite, dies ist der Joker, nicht der Spiegel. Dennoch sei einmal angemerkt, dass in den 50-er und 60-er Jahren dem „Teufelswerk" Rock'n'Roll so ziemlich alles unterstellt wurde – von der Verrohung der Jugend über Taubheit bis hin zum Drogenkonsum. So gesehen geht es uns heute zumindest nicht schlechter…

Dem Nachwuchs eine Chance

Ich möchte Ihnen vorschlagen, ein „Leserspiel-Genre" in Ihrer Zeitschrift einzurichten. Ich stelle mir das so vor, dass die Programmierer unter Ihren Lesern (zu denen ich selbst zähle) Ihnen ihre Programme schicken, welche dann im Heft getestet und wie „echte" Spiele mit Wertungen versehen werden. Mein Freund und ich sind der Ansicht, dass dies den Nachwuchs sehr motivieren könnte, da so ein Vergleich mit anderen Programmen möglich wäre.
Kai Zimmer, Kirchstr. 25, 59368 Werne

Da wir immer wieder Free- und Shareware von unseren Lesern auf Begleit-CD veröffentlichen, haben wir ehrlich gesagt so ein bisschen unsere Zweifel, ob selbst gestrickte Games dem Vergleich mit Großproduktionen, an denen riesige Teams oft jahrelang arbeiten, standhalten können. Auf einen Versuch würden wir es aber dennoch ankommen lassen: Immer her mit den Werken!

Jubi-Schnipsel



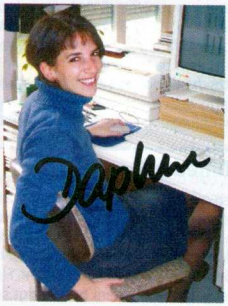
Moin, ich wollte euch erst mal zum Jubiläum gratulieren – und dann natürlich auch zur Jubi-Ausgabe, die ist wirklich genial geworden! Sehr schön fand ich die Unternehmensgeschichte: War ungemein interessant zu lesen und brachte ungeahnte Einblicke! Die Auflage durch ein Kellerfenster zu tragen ist schon irgendwie genial…
Kai Dahm, GameGuide

Gratulation zum Jubiläum(sheft)! Habe es mit großem Interesse gelesen, da ich in diesen Anfangsjahren ja selbst auf Ihrer Seite des Pressekiosks stand. Die Leistung, so lange erfolgreich am Markt zu bestehen, kann man gar nicht genug würdigen.
Michael Lang, Ex-Chefredakteur Happy Computer und Powerplay

Das Cover der Jubiläumsausgabe war besch… Und dafür habt ihr euch Mühe gegeben?
Dennis Kerst, E-Mail: WKerst@t-online.de

Ist euch mal aufgefallen, dass die Goldfarbe bei den Heften mit CD eine andere ist als bei denen ohne? Da lässt sie sich nämlich relativ leicht abreiben. Werde ich jetzt reich?
Gunther Off, E-Mail: offgr@rupert.informatik.uni-stuttgart.de

Ein Kompliment an eure schönste Haremsdame: Daphne, du siehst toll aus!
Bernd Reuter, Mönchengladbach, E-Mail: BReuter01@aol.com



Daphne sieht genauso gut aus wie das Layout, das sie fürs Heft gestaltet! Und das Layout ist wunderbar…
„Buttercreme", E-Mail: buttercreme@online.de

Es gibt ja jede Menge Leute, die von berühmten Stars Autogramme haben möchten. Ist es möglich auch eines von Daphne Cisneros zu bekommen?
M. Parczyk, Adresse liegt der Redaktion vor

Heiter weiter

…geht es im nächsten Heft nur, wenn Sie Ihre Anregungen und Fragen, Ihr Lob und Ihre Kritik an nachstehende Adresse richten. Was mir von den Zuschriften nicht zum Abdruck geeignet erscheint, wird persönlich beantwortet bzw. an den betreffenden Hersteller oder Leser weitergeleitet – wozu aber RÜCKPORTO (aus dem Ausland bitte Internationale Antwortscheine verwenden) beiliegen und ein leserlicher Absender vorhanden sein muss. Sollten Sie im Fall einer Veröffentlichung anonym bleiben wollen, geben Sie dies bitte an. Und jetzt ab mit der Post!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST-ACTIVITIES

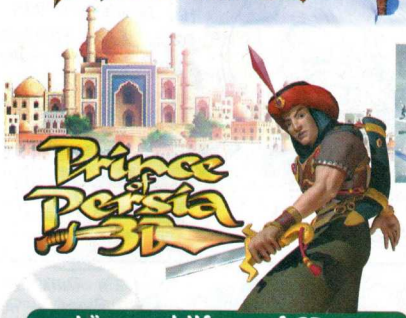




Lösungen
Drakan - Order of the Flame
Prince of Persia 3D (Teil 1)

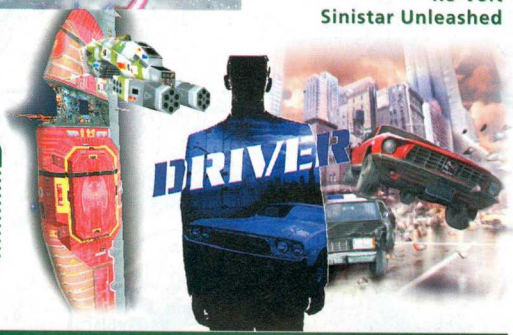
Tipps & Strategien
Age of Empires 2
Homeworld

Tricks & Cheats
Age of Empires 2
Driver
Freespace 2
Homeworld
Lego Racers
Rainbow Six: Rogue Spear
Re-Volt
Sinistar Unleashed









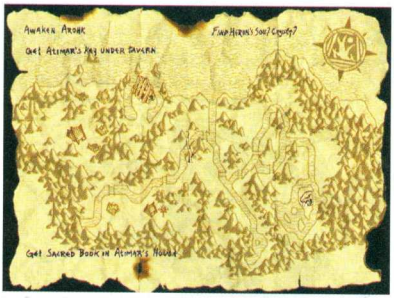
Lösungshilfen auf CD
Drakan - Order of the Flame
Darkstone
Legacy of Kain - Soul Reaver



Komplettlösung:

Drakan – Order of the Flame

Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) ließ sich die einmalige Gelegenheit einen Drachen zu zähmen nicht entgehen – und verfasste ganz nebenbei noch seinen Erfahrungsbericht…



Im zerstörten Dorf müssen wir zunächst Arokh finden

Level 1: Zerstörtes Dorf

Der Schlüssel: Nach dem Tod des Priesters gehen Sie in den Keller des großen Hauses, das auf der Karte hervorgehoben ist. Nachdem Sie die Monster besiegt und alle Fässer zerschlagen haben, finden Sie den Priesterschlüssel im letzten Raum. Den zweiten Ausgang zu diesem Raum können Sie im Moment nicht öffnen.

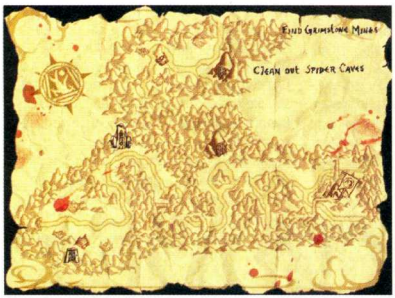
Atimas Buch: Ihr nächstes Ziel ist das Priesterhaus im Süden, das auf der Übersichtskarte mit einem Kreuz markiert ist. Zuvor holen Sie sich aber noch Duncans 25-er Kampfaxt, welche am Meeresufer im Nordwesten liegt. Laufen Sie nach Norden und rutschen dort ins Wasser. Schwimmen Sie dann am linken Ufer entlang, bis Sie ein paar Tannen am Ufer sehen. Kehren Sie dann zu der Inselzunge mit dem Skelett zurück, denn dort führt eine Höhle in den Fels. Tauchen Sie in den letzten Teich, um zum zerstörten Dorf zurückzukehren. Dort befindet sich westlich eine Höhle, in der Sie eine Kettenrüstung finden. Springen Sie an der zerbrochenen Brücke ins Wasser und schwimmen gegen die Strömung. Haben Sie Geduld, denn es dauert etwas, bis Sie rechts an Land gehen können und mit einem Unsichtbarkeitstrank belohnt werden. Der Rückweg führt über die südlichen Felsen. Holen Sie sich nun das Buch aus dem Priesterhaus, laufen damit zum nördlichen Tempel und legen es auf den Buchständer.

Herons Kristall: Nachdem Sie die Treppe hinuntergestiegen sind und das Buch gelesen haben, springen Sie auf den linken Absatz. Im Raum mit der Truhe schieben Sie die abgebrochene Statue auf den davor befindlichen Bodenschalter und stellen sich nacheinander auf die beiden anderen Bodenschalter. Benutzen Sie den Kristall an der Truhenseite und weiter gehts nach unten.

Brücken: Nehmen Sie die Hängebrücke und schlagen sich bis zum alten Baum in der Kartenmitte durch. Östlich ist eine Höhle, die Sie einmal durchlaufen und von Mon-

stern befreien, um am zweiten Ausgang einen Kampfhammer zu finden. Jetzt locken Sie zwei der Feinde zum ersten Höhleneingang und verschwinden durch den zweiten. Während die Dummköpfe vor dem Höhleneingang herumlungern, laufen Sie nun im sicheren Abstand zum Lager und erledigen die schwache Wache. Bevor Sie gegen den alten Baum drücken, um daraus eine Brücke zu machen, lassen Sie die herumstehenden Steinkugeln auf die Wachen herunterfallen. Im Durchgang mit den gestapelten Kisten finden Sie Pfeile. An der Steinbrücke laufen Sie nach rechts, um beim Friedhof ein 15-er Schwert, einen Lebenstrank und einen Feuerkristall zu holen.

Arokh: Kehren Sie nun zur Brücke zurück und laufen zum großen See im Südosten. Dort finden Sie einen Eingang in Form eines Drachenkopfes – da gehts rein. Bei den Messern gehen Sie folgendermaßen vor: Beim ersten Messer warten Sie, bis es von Ihnen wegschwingt, laufen los und springen auf halber Strecke. Ebenso verfahren Sie bei den beiden nächsten Messern – stellen sich dort aber ganz auf die rechte Seite! Bei den drei Messern warten Sie, bis die erste Klinge zu Ihnen geschwungen ist, laufen los und **rollen** bis zum Ende. Den folgenden Abgrund überwinden Sie, indem Sie gegen die Säule auf der anderen Seite springen – vorher unbedingt abspeichern! Am Ende des Ganges finden Sie den versteinerten Arokh. Laufen Sie einfach bis ganz nach unten und stellen sich neben den Altar.



In den Wartok-Canyons ist u. a. das Flammenschwert zu suchen

Level 2: Wartok Canyons

Spinnen: Braten Sie alle Wartoks, die sich bei den drei südlichen Häusern herumtreiben, und besuchen Sie den magisch begabten Einsiedler im mittleren Haus, welcher Sie bittet, die alte Mine von einer Spinnenplage zu befreien. Die Mine befindet sich direkt oberhalb der Einsiedlerhütte. Wenn Sie an den Abgrund kommen, drücken Sie kräftig gegen den Stamm, der dadurch zu einer Brücke wird. Nach noch mehr Spinnen und zerschlagenen Fässern stehen Sie vor der Masterspinnen-Höhle. Dieses Riesenvieh lassen Sie aber in Ruhe und folgen dem Gang links, bis Sie auf weitere Fässer stoßen. Dort reißen Sie die gegenüberliegende glatte Wand ein und finden einen schnellen Säbel. Der Gang führt schließlich zu einer Höhle mit einem quadratischen Loch. Springen Sie auf die bereitgestellte Wippe, um den halben Berg zum Einsturz zu bringen. Die Spinnenmama findet so ein steiniges Grab und Sie folgen dem Gang nach draußen.

Das Flammenschwert: Gehen Sie wieder zum Einsiedler, der Ihnen zum Dank eine Steinrune und einen Karteneintrag beschert. Laufen Sie dort hin und wenden Sie die Rune am Eingang an. Folgen Sie dem Gang so lange, bis ein Monster aus der Wand bricht. Gehen Sie durch das entstandene Loch in der Wand und halten sich immer links, um zum Schwert zu gelangen. Wenn Sie es haben, laufen Sie den gleichen Weg zurück, denn außer einer blutigen Nase und einigen Pfeilen – in der Nähe des Eingangs – ist hier nichts mehr zu holen.

Kleiner Tipp: Sollten Ihnen einmal Zauber- oder Heiltränke bzw. magische Kristalle ausgehen, gehen Sie so vor: Öffnen Sie das Inventar und nehmen einen Trank/Kristall mit der linken Maustaste. Halten Sie diesen fest und schließen das Inventar wieder – schon haben Sie davon eine Einheit mehr! Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen…

Kanonen: Säubern Sie jetzt den gesamten Kartenabschnitt von Kanonen, Drachen und Wartoks. Südlich der Kartenmitte sehen Sie einen riesigen, runden Felsenbogen über dem Fluss, direkt an einem kleinen Wasserfall. Der Fluss fließt kurz danach in einen Tunnel. Landen Sie links vor dem Tunnel und laufen durch das Wasser hinein, um Flammenpfeile und eine bessere Plattenrüstung für Rynn zu finden.

Osttorschlüssel: Den Wartok am östlichen Eingang locken Sie zum Drachen. Schießen Sie nicht auf die größeren Monster, denn das kostet zu viele Pfeile! Springen Sie zunächst auf die Kisten, um einen Heiltrank zu bekommen. Zwischen und hinter den Kisten sind Sie übrigens recht gut geschützt. Locken Sie nun die Wartoks hinter die Kisten und machen dann einen großen Bogen, um ungesehen in den hinteren Teil der Höhle zu gelangen. Dort springen Sie rasch auf den Steinamboss, um den benötigten Schlüssel zu kriegen, stecken Pfeile und Schwert von der Bank ein und stellen sich ganz dicht an die Feuerstelle, um ein magisches Schwert zu bekommen. Sobald die Luft rein ist, laufen Sie unbemerkt zum Fahrstuhl, betätigen den großen Hebel und springen mit einigen Sätzen schnell auf die Plattform.

Das Osttor: Beim großen Osttor können Sie nun die kleine Seitentür mit dem im Lager erbeuteten Schlüssel öffnen. Töten Sie die Wachen, indem Sie sie zum Drachen locken. Der Hebel an der linken Torseite öffnet das große Tor und Sie reiten auf Arokh hinein. Gleich um die Ecke wird der Weg für den Drachen versperrt und Rynn muss den Auslösehebel alleine finden. Locken Sie die Wartoks zu Arokh, bevor Sie den linken Gang nehmen und die Falltür hinter der nächsten Biegung überspringen. Sollten Sie in die Falle tappen und bis zur Folterkammer rutschen, erledigen Sie die Wachen, steigen am Raumende die Kisten hinauf und springen auf den nahen Absatz, der Sie über einen Querbalken zu einer Leiter führt. Ganz oben finden Sie schließlich den Hebel für das Sperrgitter. Nachdem der Weg für Arokh frei ist, dieser aber auf Zurufe nicht reagiert, springen Sie ins Wasser, um den Drachen zu holen.

Erdarbeiten: Beim weiteren Vordringen benutzen Sie vor allem Arokhs Sekundärwaffe, überqueren den Fluss und werden am Ausgang von einigen schwarzen Drachen empfangen. Am Minentor kommen Sie vorerst nicht weiter, also laufen Sie zum Absatz rechts oberhalb des Wasserfalls und in die Höhle hinein. Beseitigen Sie die Spinnen und schnappen Sie sich das Großschwert samt dem Energiekristall. Den stecken Sie in den großen Bohrer, welcher Ihnen nun ein Loch in den Felsen schneidet. Sie müssen sich jetzt an einigen Wartoks vorbei schlagen, sofern Sie keinen Unsichtbarkeitstrank dabei haben. Leider kann das große Minentor nicht ganz geöffnet werden und sobald Sie heraustreten, schließt es sich sofort wieder. Da unmittelbar ein Angriff von einem großen, grünen Drachen bevorsteht, machen Sie nur zwei Schritte nach draußen und rufen Arokh. Erst wenn Arokh gelandet ist, laufen Sie ganz hinaus, erledigen den Drachen und bestaunen den sonderbaren neuen Kristallberg. Fliegen Sie nun einfach mitten in den blitzenden Kristall, um das Tor erneut zu öffnen und Arokh einen neuen Giftatem zu bescheren.



Wurde ein Endgegner besiegt, erwächst ein Kristall aus dem Erdreich, der Arokh neue Waffen beschert

Level 3: Grimstone Minen

Sklaven: Betreten Sie die Höhle. Der Hebel neben der Folterstelle öffnet die Tür zum weiterführenden rechten Gang. Auf Arokhs Rücken erledigen Sie die ersten Wartok-Wa-



In den Grimstone-Minen treffen wir zum ersten Mal auf Giganten

chen. Die Sperre lässt sich erneut mit dem Hebel öffnen, der sich gleich in Sichtweite befindet.

Kleiner Tipp: Umkreisen Sie Gegner mit Schilden immer in Richtung Ihres Waffenarms, da diese sich dann wesentlich schlechter verteidigen können – Schläge in den Rücken sind am effektivsten!

Der Minenschlüssel: Laufen Sie zusammen mit dem Drachen in den hinteren Teil der großen Höhle – ab hier muss Rynn alleine weiter. Bei der Holzkonstruktion gehts zu den Stachelkugeln hinauf – ein Sprung zur gegenüberliegenden Seite bringt Sie zu einem Hebel. Danach gehts auf dem gleichen Weg zurück bis ganz nach oben und über die Plattform. Schlagen Sie sich nun immer weiter durch die Gänge. Den benötigten Schlüssel finden Sie im nördlichsten Raum. Sobald Sie den Schlüssel nehmen und den Raum verlassen, erscheint ein neuer Gegner – diesen feurigen Ritter sollten Sie aus sicherem Abstand mittels magischer Pfeile erledigen.

Große Tiere: Auf dem Rückweg müssen Sie an einem großen Monstrum vorbei. Mit einigen Pfeilen in Kopf und Fuß oder auch risikoreich unter einem Absatz mit dem Gigantenschwert, können Sie das Untier töten – es reicht aber auch völlig aus, schnell vorbeizurennen. Laufen Sie zu dem jetzt offenen Gitter in den Gang nach Westen und locken die Wartoks in die Höhle, um diese drinnen zu töten. Draußen verschanzen Sie sich rechts hinter den Felsensäulen, um den angreifenden Drachen mit einigen gezielten Pfeilen abzuschießen. Auf der anderen Talseite führt ein Weg nach Osten zu dem entscheidenden Hebel.

Die Mine: Holen Sie Arokh und fliegen zum Mineneingang, in die Mitte des Tals. Platzieren Sie Arokh genau vor dem Eingang und er erledigt die heranstürmenden Wachen für Sie! Schalten Sie die Steinbrechmaschine ein, laufen zur linken Seite, klettern den Absatz hoch und springen von dort auf die riesigen Steinhämmer. Vom letzten Hammer aus erreichen Sie den weiterführenden Gang. Nach dem Gespräch mit dem bedauernswerten Wesen wissen Sie, dass der Generator zerstört werden muss. Dazu springen Sie gleich vorne auf das dritthöchste Gewicht, kurbeln sich genau viermal nach oben und springen dann auf das oberste Gewicht. Speichern Sie jetzt das Spiel, legen Ihre Waffe ins Inventar und lösen erst danach den Sperrhebel. Jetzt muss jeder Schritt stimmen, denn nach wenigen Sekunden stürzt dieses Gewicht nach unten. Springen Sie daher von einem Gewicht zum anderen nach unten und lösen alle Sperrhebel. Lassen Sie sich dabei nicht von den Abwehrblitzen irritieren, heilen sich ab und zu und springen vom letzten Gewicht zum rettenden Eingang.



In den Grotten wartet der erste Endgegner, ein alter Freund Arokhs, auf uns

Level 4: Grotten

Grotten: Jetzt ist das große Kraftfeld hinter dem riesigen südwestlichen Tunnel deaktiviert. Die Grotten sind wegen der Enge sehr ungünstig für Luftkämpfe. Daher fliegen Sie ganz langsam und vorsichtig weiter, bis ein feindlicher Drache geradeso zu sehen ist. Zielen Sie genau und feuern Salven von vielen Feuerbällen auf die Drachen ab, um sie blitzartig zu eliminieren. Es genügt auch, auf eine vorstehende Flügelspitze zu feuern!

Giganten: Wenn Sie ein magisches Eisschwert gebrauchen können und das Risiko lieben, nehmen Sie im Norden zunächst den rechten Gang, steigen am Ende ganz nach oben und schalten Drachen und den Giganten aus. In der großen linken Höhle finden Sie unter anderem einen Unsichtbarkeitstrank, wenn der kleine Zugang drinnen von Arokh weggesprengt wurde. Wieder draußen nehmen Sie den Eingang auf der anderen Seite und laufen ganz rechts am Rand entlang, um den Giganten zu umgehen und im entdeckten Raum das Eisschwert zu nehmen.

Das schützende Kraftfeld schalten Sie schnell aus, indem Sie einfach versuchen das Schwert zu nehmen. Rennen Sie hurtig an dem Giganten vorbei und stellen sich am Ende des Tals in die Höhle und hinter eine Eissäule. Stecken Sie dort die Eispfeile und Tränke ein. Von hier aus laufen Sie möglichst an allen Giganten vorbei, den rechten Pfad hoch und an der großen Höhle vorüber, um von oben wieder auf den Anfangsweg zu rutschen.

Kraftfelder: Wieder zurück, landen Sie links vor dem Kraftfeld und Rynn muss alleine weiter. Nachdem der Gigant nichts mehr zu werfen hat, erledigen Sie die Wartoks und lassen sich am Ende in die Schlucht rutschen. Locken Sie das Monstrum hinter die Bäume und laufen daran vorbei. Kurz vor dem Kraftfeld stellen Sie sich auf das Symbol im Boden, um das erste Feld abzuschalten. Fliegen Sie mit Arokh den Pfad entlang bis zur zweiten Kanone und landen dort. Am Ende des Pfades und der Leiter finden Sie den Hebel für das zweite Kraftfeld. Wenn Sie wieder herauskommen, können Sie ganz rechts ins Tal hinunterrutschen und sich am tiefsten Punkt eine besonders gute Rüstung erkämpfen. Locken Sie die Wartoks nach Osten zum Giganten und verstecken sich hinter den Kisten, bevor Sie den Hebel für den Ausgang bedienen.

Frostzauber: Bevor Sie nun durch das offene zweite Kraftfeldtor fliegen, speichern Sie unbedingt den Spielstand, denn gleich müssen Sie mit einem gefährlichen Frostdrachen kämpfen. Nach dem Gespräch steigen Sie sofort ganz nach oben, um mehr Kampfraum zu haben. Nach dem Sieg fliegen Sie in den auftauchenden Kristall und erhalten so eine neue Drachenwaffe und Zugang zum nächsten Level.



Die Inseln der verschlagenen Succubi werden wir mehrmals besuchen

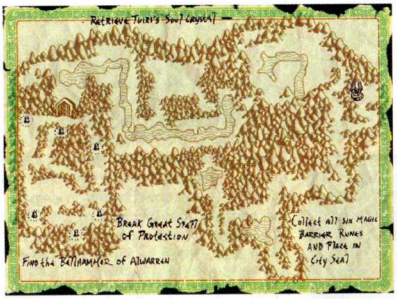
Level 5: Inseln (Teil 1)

Der Magier: Im Norden der Karte treffen Sie den gesichtslosen Magier Rimril und er-

halten einige neue Aufgaben. Zuerst kümmern Sie sich um das Amulett im Nordwesten. Säubern Sie aber zuvor das ganze Gebiet von etwa einem Dutzend Drachen, die Sie stets entgegen deren Flugrichtung umkreisen sollten und gezielt mit Feuerbällen eindecken. Deaktivieren Sie auch alle Wachtürme, indem Sie die grünen Kristalle aus großer Entfernung zerschießen.

Das Elemental Amulett: Fliegen Sie zum Nordwesten der Karte und säubern den Eingangsbereich der Goblinfestung. Nun muss Rynn alleine weiter. Nachdem Sie den ersten Abgrund übersprungen haben, entgehen Sie der Messerfalle im kommenden Gang, indem Sie sich schnell in die rechte Nische hineinrollen lassen – **bleiben Sie geduckt!** An der vergitterten Tür mit dem goldenen Schloss nehmen Sie den rechten Weg – links gehts zu einer relativ uninteressanten Waffenkammer. Laufen Sie an der Statue nach rechts, um den benötigten Schlüssel und magische Pfeile zu finden. Lassen Sie den Hebel unangetastet und laufen zum goldenen Schloss zurück, das Sie nun öffnen. Greifen Sie nur kurz eine der ersten Wachen an und ziehen sich dann eine Weile zurück, bis sich die Dumpfbacken samt Ungeziefer selber in die Luft gesprengt haben.

Fallen: Das zum Greifen nahe Amulett wird noch durch eine Käfigfalle geschützt. Drücken Sie deshalb zuerst gegen die wackelige Säule im Raum und nehmen erst dann das Amulett. Untersuchen Sie auch das Skelett in der Ecke. Nachdem Sie die erste aufgeschreckte Echse erledigt haben, ignorieren Sie die anderen Wachen und laufen schnell durch den Wachraum und die Treppe hinauf. Drücken Sie die große Kiste vor sich her, um sich vor den Pfeilfallen im nächsten Gang zu schützen.
Wieder draußen finden Sie bei den südwestlichen Ruinen einen Wasserfall, fliegen in das Tal hinunter und entdecken rechts den entscheidenden Eingang.



In Alwarren gilt es sechs Runenkristalle zu finden

Level 6: Alwarren

Der Seelenkristall: Nach dem Gespräch mit dem traurigen Seelenschatten schießen Sie sich den Fluss hinauf bis zum Seelenkristall im Osten. Kanonen, Wartoks und den messerwerfenden Giganten erledigen Sie frühzeitig durch Fernschüsse. Nach dem zweiten Giganten muss Rynn alleine weiter. Warten Sie bei den Bomben schießenden Echsenwesen einfach einen Moment, bis sich die übereifrigen Viecher von selbst in die Luft sprengen. Nehmen Sie den Seelenkristall, indem Sie direkt auf das Podest springen. Dort sind Sie auch vor den danach auftauchenden Flammenrittern sicher, die Sie problemlos mit Pfeilen erledigen. Zwangsweise müssen Sie nun den Rückweg nach Süden antreten und können den Hebel für das große Tor betätigen. Holen Sie sich im Süden noch Vykrutas Axt und den benötigten Schlüssel am Rande des südlichen Sees.

Die Barriere: Nachdem die gute Seele ihren Frieden gefunden hat, ist das Tor zum südwestlichen Bereich offen. Sie müssen sich jetzt sechs Barrierenkristalle erkämpfen:
Kristall 1: Nachdem Sie den ersten Kristall eingesteckt haben, locken Sie den Flammenritter heran und gehen hinter den Steinblöcken am Eingang in Sicherheit, um ihn dann relativ problemlos zu erledigen.
Kristall 2: Laufen Sie nach dem Abhang sofort weiter, um nicht durch den Boden zu brechen und erledigen den Scavanger. Die zu groß geratenen Flöhe töten Sie leicht mit einem Flammenschwert. Den Flammenritter brauchen Sie nicht zu töten, sondern locken ihn hinter die Steinwand am Eingang, wo er dann festsitzt. Nehmen Sie den ersten Nebengang rechts, um zum zweiten Kristall zu kommen. Den tödlichen Flammenkranz überwinden Sie, indem Sie gegen den aufrechten Steinblock drücken, der nach dem Umfallen einen Durchgang schafft.
Kristall 3: Sparen Sie Pfeile und erledigen die Echsenwachen mit dem Schwert. Stürmen Sie im Zickzack heran und machen kurzen Prozess mit ihnen, bevor Sie über die Steinblöcke in den Feuerkreis springen. Nehmen Sie den dritten Kristall, stellen sich auf den Sockel und springen geschickt auf dem gleichen Weg zurück. Gleich links neben der Treppe finden Sie ein Lebenselixier, mit dem Sie Ihre Brandwunden heilen können.
Kristall 4: Springen Sie in das Loch und töten erst alle Echsen, damit Sie ungestört den Flammenkreis betreten können. Achten Sie darauf, dass kurzzeitig Flammen erlöschen. Durch eine entstehende Lücke können Sie unbeschadet ein- und austreten.
Kristall 5: Laufen Sie zuerst zum nördlichen Kristall und zerschlagen das Wasserbecken, um die Flammen zu löschen. Noch weiter nördlich schauen Sie sich das hängende Skelett in der Nische genauer an, um Ihre Rüstung zu verbessern – nehmen Sie bei Bedarf auch noch die Flammenpfeile und das Großschwert mit.
Kristall 6: Laufen Sie jetzt zurück nach Süden zur Tür mit dem Metallgitter und warten, bis ein ungeduldiger Goblin das Gitter hochlässt. In der Nähe des Flammenrings entdecken Sie ein umgestürztes rundes Säulenstück, das Sie ins Rollen bringen. Dadurch wird der ganze Sockel umgestoßen und der letzte Kristall purzelt vor Ihre Füße.

An dem auftauchenden Ritter laufen Sie respektlos vorüber und setzen die Kristalle in das Stadtsiegel ein. Vor dem erwachenden Riesen gehen Sie zuerst in einem Nebengang in Deckung und rösten ihn, bevor Sie den ersehnten Glockenhammer einstecken und beim Kristallberg den neuen Blitzzauber abholen.

Level 5: Inseln (Teil 2)

Die Flammenfestung: Probieren Sie den neuen Blitzzauber an den herumschwirrenden Drachen aus und durchstöbern die Inselgrotten der Umgebung. Fliegen Sie danach erneut zum Magier in den Norden. Nach der freundlichen Begrüßung öffnen Sie den Eingang mit dem Amulett und ziehen gleich links im Gang an den Kerzen, um eine Geheimtür zu öffnen. Stellen Sie sich auf die Bodenschalter; **zuerst rechts am Eingang, dann diagonal links, rechts und diagonal links vom Eingang**. Die Bodenplatten vor den Nischen öffnen nun die Gitter zu den magischen Kristallen.

Plattformen: Kehren Sie wieder zum Gang mit den Kerzen zurück und springen im folgenden Raum stückweise bis ganz nach oben. Speichern Sie jedesmal, wenn Sie eine neue Plattform erreicht haben und schauen Sie nach dem Absprung stets nach oben.

Rammen-Raum: Den Raum mit den herunterdonnernden Rammen überwinden Sie leicht, wenn Sie folgendermaßen vorgehen: Stellen Sie sich dicht vor die erste mittlere Ramme und nehmen den Weg in Richtung zur zweiten Ramme rechts. Danach gerade weiter, an der rechten Seite entlang bis zum Ende. Wichtig ist dabei jedoch, dass Sie sich nur springend vorwärts bewegen – um schnell genug zu sein!

Rammen-Gang: Um diesen frustrierenden Abschnitt zu schaffen, brauchen Sie gute Nerven! Speichern Sie Ihr Spiel und laufen etwa in dem Moment los, wenn die zwei Steinblöcke im Hintergrund nicht mehr zu sehen sind. Sie müssen so lossspringen, dass die ersten Rammen genau dann wieder auseinander gehen, wenn Sie bereits in der Luft sind.

Lava-Hebel: Im nächsten Raum springen Sie über die Absätze erst zur linken Nische und betätigen den Hebel, der den Lavaspiegel absinken lässt. Springen Sie auf dem gleichen Weg zurück zur rechten Seite und betätigen auch dort den Hebel. Holen Sie sich den jetzt freiliegenden Schlüssel und hüpfen zum hinteren Teil des Raumes hinauf, um den Schlüssel am bereitstehenden Schloss zu benutzen. Der Ausgang befindet

sich links davon in Sprungweite.

Treppenfalle: Um den herunterfallenden Steinblöcken zu entgehen, ignorieren Sie alle Geräusche und laufen so lange in Richtung des Skeletts, bis Sie gegen den ersten herunterfallenden Steinblock stoßen. Ohne sich zu drehen oder eine Pause einzulegen, laufen Sie nun einfach rückwärts, bis alle anderen Blöcke heruntergefallen sind.

Geheimraum: Stecken Sie das bei der Statue herumlungernde Mithril-Schwert ein. Im Gang drücken Sie rechts gegen den vorstehenden Stein, um eine Geheimtür zu öffnen. Wenn Sie sich im entdeckten Raum links halten und springen, können Sie eine besondere 30-er Blitz-Axt bekommen.

Glocke: Da im folgenden runden Raum gleich die Decke herunterfährt, laufen Sie rasch zur gegenüberliegenden Seite und stellen sich in die Nische. Springen Sie auf die Plattform und stellen sich sogleich in deren Mitte! Oben angekommen steigen Sie die Wendeltreppe hinauf und schlagen mit Alwarrens Hammer kräftig gegen die riesenhafte Glocke. Springen Sie nun in den aktivierten Strudel.



Um den Risskristall zu erhalten, müssen wir verschiedene Fallen passieren

Level 7: Der Risskristall

Feuerlauf: Ohne eine Bodenplatte zu berühren, stellen Sie sich so hin, dass Sie in den langen Gang mit den vielen Feuersäulen hineinsehen können. Nun laufen Sie zuerst über die rechte Bodenplatte, dann im Kreis über die drei anderen. Sobald die Flammen erlöschen, rennen Sie so schnell wie möglich in den langen Gang, betätigen am Ende den Bodenschalter und springen rasch wieder zurück. Wieder im Raum spurten Sie zur gegenüberliegenden Nische und stellen sich dort auf die Bodenplatte. Laufen Sie noch mal über alle Bodenplatten und betätigen ein Stück weiter den zweiten Hebelschalter. Nun können Sie auch die Geschenke im vorher vergitterten Ostraum abholen.

Tornados: Nach einem weiteren Flammenritter müssen Sie sich links halten und die Bodenschalter im nächsten Raum betätigen, um die gefährlichen Minitornados zu deaktivieren. Lassen Sie sich viel Zeit dabei, denn in den Nischen und Ecken des Raumes sind Sie ziemlich sicher. Laufen Sie danach nochmals über alle Bodenplatten, um in der Südostraumecke eine Geheimtür zu öffnen, die Sie zu einem 30-er Mithrill-Hammer und Heiltränken führt.

Stampfer: Springen Sie genau in dem Moment in Richtung des linken Steinblocks, wenn der rechte Steinblock nach unten saust. Dann schnell unter den zweiten rechten Stampfer und von dort hinüber.

Morscher Boden: Um gesund durch den nächsten Raum zu kommen, laufen Sie ohne stehenzubleiben zur rechten Seite und betätigen den Bodenschalter. Warten Sie, bis der Boden eingestürzt ist, und springen zum zweiten Bodenschalter auf der anderen Seite.

Geschenkte Axt: Machen Sie einen Ausflug zum südwestlichen Raum. Von Gittern geschützt warten dort eine prima Axt und Heiltränke. Laufen Sie zuerst ganz außen entlang und betätigen die ersten vier Bodenplatten. Dann lösen Sie die vier inneren Bodenschalter aus, ohne dabei jedoch den Innengang zu betreten! Nähern Sie sich jeweils von außen, laufen nur bis zum Schalter und kehren dann wieder zum Außengang zurück.

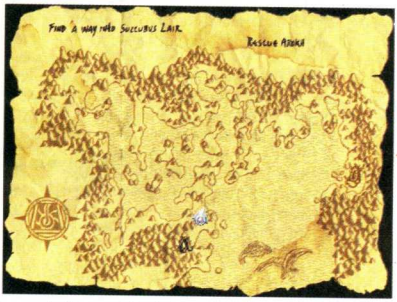
Blitzraum: Springen Sie so schnell wie möglich in die beiden seitlichen Gänge und betätigen die zwei Bodenschalter. Achten Sie dabei auf Ihre Lebensenergie und nehmen ab und zu einen Heiltrank.

Lachsack: Den Südgang entlang stellen Sie sich auf die erste Bodenplatte, woraufhin zwei Geheimgänge erscheinen. Laufen Sie erst einen Gang bis zum Ende, betätigen den Bodenschalter und machen dann das Gleiche beim zweiten Gang. Dadurch wird der Weg zu einem Geheimraum frei, in dem Sie einen Hebel betätigen und einen wichtigen Unverwundbarkeitstrank finden. Nun ist das hintere Gitter offen und Sie können eine 60-er Rüstung einstecken.
Sobald Sie den Heiltrank nehmen, der im nächsten Raum auf dem Podest steht, sterben Sie durch herunterfallende Holzspieße. Um das begehrte Elixier dennoch zu bekommen, springen Sie einfach direkt auf das Podest und warten einen Moment. Auf der folgenden Strecke begegnen Ihnen fünf Flammenritter. Töten Sie die ersten beiden, um Explosionspfeile zu bekommen, und hüpfen Sie an den anderen einfach geschickt vorbei.

Risskristall: Der Risskristall steht nun vor Ihnen – jedoch durch ein Kraftfeld geschützt. Stellen Sie sich zunächst keinesfalls auf den großen Bodenschalter, sondern nehmen den rechten Gang und betätigen den Hebel einmal. Nun stellen Sie sich auf die Bodenplatte im unteren Raum und überspringen die vier aktivierten Eiswellen unbeschadet. Laufen Sie jetzt den linken Gang hoch und betätigen diesen Hebel zweimal. Stellen Sie sich erneut auf die Bodenplatte und der Kristall gehört Ihnen.



Um den Risskristall zu erhalten, müssen Sie zunächst etliche schwierige Prüfungen bestehen



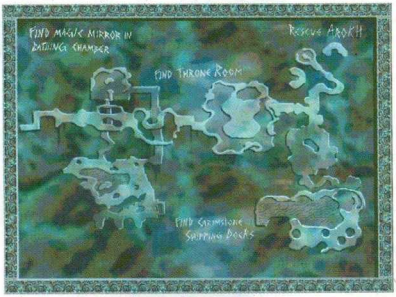
Auf den verdunkelten Inseln müssen wir uns zunächst zu Fuß durchschlagen

Level 5: Inseln bei Nacht (Teil 3)

Südspitze: Sie befinden sich wieder auf den Inseln und erfahren vom sterbenden Rimril, dass Arokh gefangen wurde und Ihr nächstes Ziel das Succubi-Lager im Süden ist. Nehmen Sie zunächst den Weg nach Osten. Wenn Sie auf Echsen stoßen, warten Sie, bis diese sich selbst getötet haben. Ein Stück weiter werden Sie mit zwei Succubi konfrontiert. Um sie zu umgehen und Pfeile zu sparen, springen Sie daher schon hier mit Anlauf ins Wasser und schwimmen langsam, aber hartnäckig am Ufer entlang. Die erste Möglichkeit an Land zu gehen, führt Sie zu einem Lager. Geben Sie den Echsen Gelegenheit, sich selber in die Luft zu jagen, und nehmen Sie den Weg über den Brückenbogen. Den Giganten am Ende passieren Sie am besten mit Hilfe eines Unsichtbarkeitstranks. Auftauchenden Drachen gehen Sie möglichst aus dem Wege. Nach einigen weiteren unangenehmen Zeitgenossen kommen Sie schließlich zur äußersten Südspitze der Inselkette, wo Sie neben Echsen auch Explosionspfeile finden.

Energiebogen: Sie entdecken dort auch einen vergitterten Raum, in dem Sie einen Energiebogen bekommen. Den passenden Schlüssel müssen Sie aber noch besorgen. Laufen Sie daher von der Südspitze aus am rechten Strand Richtung Norden, bis Sie zu einer Grotte kommen. Sobald Sie die Grotte betreten, steigt ein sonderbarer Sarg aus dem Boden und ein Geist greift Sie an. Erledigen Sie den zerrupften Burschen mit einer scharfen Klinge und entdecken im Sarg den Schlüssel. Oberhalb des Sarges sehen Sie ein Loch in der Decke, durch das Sie von oben direkt in den Sarg springen können. Laufen Sie außen herum, töten alle Störenfriede und stellen sich auf die Grasseite des Lochs. Speichern Sie Ihr Spiel und versuchen so lange nach unten zu springen, bis Sie genau innerhalb des Sarges landen. Alternativ können Sie erst auf den Sarg, dann auf eine Flügeltür springen. Haben Sie Geduld, denn diese lohnende Übung ist sehr schwierig.

Große Tiere: Kehren Sie nun zur Südspitze zurück, holen sich den Energiebogen und schwimmen zu den Ruinen auf die andere Seite. Dort erledigen Sie die Wachen und eliminieren die beiden kleineren Giganten. Verschanzen Sie sich hinter den Kisten und verschwenden hier keine Pfeile! Nehmen Sie den rechten Weg aus der Grotte und treffen auf einen echten Giganten. In seiner Nähe sehen Sie drei zusammenstehende Palmen, zu denen Sie schnell hinspringen. Zwischen den Palmen sind Sie sicher und können dem Riesen ordentlich in die Füße hacken. Sobald der Große besiegt wurde, nehmen Sie normale Pfeile und deaktivieren den Blitzturm rechts neben dem Schiff.



In den Succubi-Höhlen treffen wir auf die Übeltäter

Level 8: Succubi-Höhlen

Der Spiegel: Laufen Sie zum Eingang hoch und folgen dem Gang. Mit dem Energiebogen in der Hand betreten Sie den nächsten Raum und brauchen nicht mehr als sechs Pfeile für die beiden Succubi. Nach dem Gespräch mit der eitlen Succubi erledigen Sie den Flammenritter und benutzen die schwebende Plattform nach unten. Setzen Sie Energiepfeile erst mal nur für Succubi ein. Nachdem Sie den nächsten Ritter und die herangelockte Succubi getötet haben, springen Sie über den Abgrund. Der Ritter am Ende der Wendeltreppe bewacht einen Lebensenergietrank, einen schweren Bogen und magische Pfeile. Nachdem Sie vorsichtig an der Stachelfalle der nächsten Tür vorbeigekommen sind, erwehren Sie sich der Insektenplage am effektivsten mit dem Feuerschwert. Am See stöbern Sie magisch begabte Geister auf. Sofort nach dem ersten Kontakt laufen Sie schnell wieder zum Eingang zurück und erledigen die Heuler bequem mit magischen Pfeilen. Laufen Sie nun vorsichtig zum zweiten Eingang am anderen Ende des Sees, wo Sie ein ungewöhnlich starker Goblin erwartet. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, machen Sie einen rettenden Sprung ins Wasser, schwimmen zum gegenüberliegenden Ufer und probieren die Giftpfeile an dem Burschen aus. Er vererbt Ihnen Grungels Hammer und hinter dem Eingang den gesuchten Spiegel.

Gefängnis: Besuchen Sie das südliche Gefängnis und holen sich gleich vorne rechts den Schlüssel. Nach den Scavangers schließen Sie die letzte Zelle auf und verfolgen den fliehenden Goblin zur Kiste, die er freundlicherweise für Sie öffnet. In den anderen Zellen finden Sie eine neue Ersatzrüstung und den schnellen „Streitkolben des Todes".
Laufen Sie jetzt Richtung Eingangsbereich zurück und bringen den Spiegel zur wartenden Succubi. Achten Sie beim Rückweg auf die Stachelfalle in der Tür, springen von der Spitze der Wendeltreppe herüber und nehmen die Schwebeplattform weiter nach oben. Laufen Sie zur noch versperrten Tür im Osten, um die Succubi zu treffen – danach ist der Weg nach Osten frei.

Energiebogen Nr. 2: Der rechte Pfad Richtung Süden führt Sie über eine Plattform zu einem nagelneuen Energiebogen und einem Unverwundbarkeitstrank. Bevor Sie das gute Stück holen, nehmen Sie aber erst mal den nördlichen Gang und erledigen Ritter und Succubi mit den Ladungen des alten Energiebogens. An einer Stelle werden Sie in einer Gefängniszelle eingesperrt. In der mittleren Zellennische können Sie dann den Boden aufschlagen und durch das entstandene Loch nach unten springen. Erkunden Sie die gesamte Zone bis zum Aufzug, der senkrecht nach oben führt. Holen Sie sich dann den neuen Energiebogen, um mit diesem Aufzug nach oben zu fahren.



Spieglein, Spieglein in der Hand, wer ist die eitelste Succubi im ganzen Land? Von ihr erhalten wir erneut wichtige Informationen

Leidensbringer: Sobald Sie in der Entfernung den Geisterritter sehen, stellen Sie sich so weit links in die Ecke wie möglich, schießen drei gezielte Energiepfeile auf ihn und warten, bis er herüberkommt. Erst wenn er gerade auf Sie zuläuft, erledigen Sie ihn mit ein paar weiteren Energiepfeilen. Er hinterlässt Ihnen das unbezahlbare Leidensbringer-Schwert. Am Ende des Weges wird eine automatische Sequenz abgespielt und Sie lernen Ihre gutgenährte Feindin Königin Shila kennen.

Docks: Auf dem Weg nach Süden können Sie Ihre neue Waffe gleich an einem Giganten ausprobieren. Gleich links hinter der Eingangstür haben Sie notfalls einen sicheren Standort. Beim Benutzen des unzerstörbaren Leidensbringers stellen Sie fest, dass diese Klinge Lebensenergie zurückbringt! Trotz Leidensbringer werden Sie nicht übermütig und warten vor den Docks, bis der kleine Gigant keine „Goblin-Munition" mehr hat.



Die fette Königin Shila hat Arokh entführt – das wird sie bezahlen!

Level 9: Vulkan

Der Runenkäfig: Nachdem Sie von Arokh erfahren haben, dass Sie den befreienden Schlüssel von Königin Shila besorgen müssen, töten Sie gleich zu Beginn den Geisterkrieger. Holen Sie sich die Plattenrüstung am Nordwestufer des Sees und kämpfen sich nach Westen weiter. Um Pfeile zu sparen, können Sie die Geisterritter auch zum See locken und sie bequem aus dem Wasser heraus erschlagen. Am riesigen Scavanger kommen Sie ohne Kratzer vorbei, wenn Sie ihn mit einem normalen Pfeil heranlocken und sich neben der Tür in eine Ecke stellen. Belauschen Sie das Treffen der Bösewichter und finden danach in den Kisten des Raumes einige schöne Sachen. Benutzen Sie im Moment aber noch nicht den Gang nach Süden, sondern laufen die Rampe nach oben, um Königin Shila zu töten und ihr den Runenschlüssel abzunehmen. Nun ist der Rückweg wieder offen und Sie befreien zuerst Arokh.



Hier muss zunächst Arokh befreit werden



Beim Treffen der Bösewichter erfahren Sie, dass die Entführung Ihres Bruders kein Zufall war...

Drachenrüstungsrune: Zusammen mit Arokh nehmen Sie den gleichen Weg zurück und werden mit einem neuen Vulkanzauber belohnt, mit dem die sogleich angreifenden Skelettdrachen pulverisiert werden. Fliegen Sie zum großen Osteingang, vor dem Sie bereits mit Königin Shila gekämpft haben und nehmen jetzt den Gang nach Süden. Passen Sie auf, denn der Gangboden wird an zwei Stellen einstürzen! Springen Sie am Gangende auf die erste, dann auf die zweite Mechanik, gehen vorsichtig zum spitzen Ende der rotierenden Bühne, um auf den Absatz herüberzuspringen. Halten Sie sich rechts, erledigen die unhöflichen Ritter und springen so lange über die Absätze, bis Sie vor der schwebenden Drachenrüstungsrune stehen. Mit der Rune nehmen Sie den zweiten Ausgang und erledigen die heulenden Geistermagier. Danach stellen Sie sich mitten in den grünen Partikelstrom und hüpfen, um nach oben getragen zu werden. Eine Schwebeplattform bringt Sie zur bekannten ersten Mechanik zurück, bevor Sie von dort den Rückweg einschlagen können.

Drachenrüstung: Falls Arokh verschwunden sein sollte, laufen Sie wieder ein Stück in den Gang zurück und rufen ihn! In der Mitte des oberen Kartenrandes entdecken Sie Eingänge, die in den Berg führen. Legen Sie den Hebel am Ende des Ganges um und warten auf den braven Arokh. Halten Sie sich links, töten Sie die Drachen und benutzen die Rune am Klauenschloss. Vor den angreifenden Geistern sind Sie hinter einem der Särge relativ sicher. Lassen Sie Ihren zerbeulten Schutz liegen und kleiden sich nun mit der schmucken 75-er Drachenrüstung.
Säubern Sie jetzt den gesamten Kartenabschnitt von Drachen, Turmkristallen und Fußvolk. Ganz im Westen finden Sie nicht nur den gigantischen und momentan verschlossenen Dimensionsriss, sondern neben einem weiteren Turm auch einen großen Eingang. Fliegen Sie hinein und erledigen Sie den Ritter.

Lagerrune: Etwas weiter landen Sie auf dem Absatz und Rynn fährt mit dem Aufzug nach oben. Töten Sie die beiden Blitzritter, springen über den Abgrund und kommen zu einer Folterkammer. Nachdem Sie die Wachen ausgeschaltet haben, springen Sie auf die Kisten herunter und heben die Lagerrune vom Boden auf. Laufen Sie damit den linken Gang hinunter und benutzen die Rune an dem klauenförmigen Schloss. Beim Öffnen jeder Truhe erscheint ein Geisterritter und Sie können nach dem Sieg einen neuen Energiebogen und einen Unverwundbarkeitstrank einstecken.
Laufen Sie nun ein Stück zurück und nehmen den Eingang im Westen. Nach zwei weiteren Rittern betätigen Sie den Hebel und warten, bis Arokh von alleine kommt. Wählen Sie den Vulkanzauber, töten den auftauchenden Skelettdrachen und folgen dem Tunnel, an dessen Ende Sie sich sehr tief nach unten gleiten lassen. Nach weiteren Drachen sehen Sie zur linken Hand das auffällig verzierte Schwerttor, das Sie aber erst später benutzen. Fliegen Sie erst mal gerade weiter, töten noch mehr Drachen und kommen in eine riesenhafte, vernebelte Höhle. Steigen Sie höher und entdecken den verstachelten Eingang. An den Rittern vorbei kommen Sie zu einem Sarg, töten den Geist und springen zum weiterführenden Gang hinüber.

Lavarune: Räumen Sie den Ritter aus dem Weg und springen dann von der ersten der beiden sonderbaren Mechaniken zur zweiten, die Sie nach oben befördert. Laufen Sie vorsichtig in Richtung des dünneren Endes bis zu der Querverstrebung und springen von dort auf den Absatz. Legen Sie den Hebel um und kehren dann zum Raum mit dem Sarg zurück. Springen Sie dort direkt in den Sarg, der Sie bequem nach oben bringt. Achten Sie nun darauf, dass die Lichtpunkte im nächsten Raum einen unsichtbaren Weg markieren, der Sie über den Abgrund und zu einem Raum mit vielen Särgen führt. Töten Sie dort alle Geistermagier, um die Lavarune zu bekommen.

Runenklinge: Fliegen Sie jetzt zurück und nehmen das zuvor beschriebene auffällige Schwerttor, das in eine kleine Höhle führt. Schauen Sie genau hin, denn der Tunnel auf der anderen Seite ist schwer zu sehen.



Die Sterne weisen uns den Weg über die unsichtbare Brücke

Benutzen Sie die Lavarune am Klauenschloss, um die Lava abzusenken. Nun ist ein Eingang zum Hügel frei, der das begehrte Schwert enthält – jedoch eingefroren von einem Eisblock. In der Decke befindet sich ein Loch. Der Trick besteht zuerst darin, die Drehbühne so zu positionieren, dass Arokh von draußen und durch das



Die Runenklinge ist die mächtigste Waffe des Spiels – und der Schlüssel zum Endkampf!

Loch hindurch die Öllampe entzünden kann. Danach muss die Bühne so gedreht werden, dass der Steinritter seine Pfeile durch das Feuer schießt. Gehen Sie folgendermaßen vor: Betätigen Sie den Hebel einmal, damit die Öllampe gegenüber dem Deckenloch steht, durch das Sie mit Arokh die Lampe entzünden. Betätigen Sie den Hebel noch einmal, laufen Sie zur Statue und drücken den grünen Kristallhebel – schon gehört die Runenklinge Ihnen!

Level 10: Endkampf

Fliegen Sie den Weg zurück und halten sich links, um wieder ins Freie zu gelangen. Sobald Sie nach draußen kommen, geraten Sie automatisch in den Dimensionsspalt. Sie müssen sich einiger Drachen erwehren und finden neben einem der zahlreichen Löcher ein schmales Tor. Nach dem automatisch ablaufenden Ritual müssen Sie gegen Rynns verhexten Bruder kämpfen.
Danach müssen Sie es noch mit vier überdimensionalen Regenwürmern aufnehmen. Der sicherste Ort befindet sich ganz dicht am Fußpunkt und an der Innenseite jedes gigantischen Drachenhalses! Von dort feuern Sie relativ ungestört und mit dem normalen Feuerzauber direkt auf die Köpfe. Benutzen Sie die rechte Maustaste zum Zielen und konzentrieren sich möglichst auf ein Wesen nach dem anderen, damit Sie den verlorenen Bruder noch einmal zu Gesicht bekommen.
Ist das überstanden, bekommen Sie endlich die ersehnte Schlusssequenz zu sehen – und damit die Gewissheit, dass das Abenteuer noch nicht zu Ende ist…



Die gewaltigen Lindwürmer sind überraschend einfach zu besiegen

Produktinfo 048

Hardware * Spiele
Flash-Computer
www.pc-flash.de

Sie bestellen:
* per Telefon: 09365-890412
Mo - 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
* per Bankeinzug:
Nur +6,90DM, ab 150DM frei.
(Lastschriftformular online ausfüllen und per Mausklick zusenden. Auf Wunsch schicken wir Ihnen auch ein Formular zu.)

Gesamtpreisliste auf Anfrage!

Im November bei Internetbestellung und Bankeinzug nur 5,90 DM Versandkosten.
Unser Komplettangebot finden Sie im Internet!

Abomination	79,80	Might & Magic 7	69,80
Age of Empires 2	79,80	Nations	69,80
AC Data: Alien Crossfire	29,99	NHL Hockey 2000	79,50
Amerzone	74,80	Omnikron-The Nomad S.	74,90
Anno 1602: Königsedit.	59,90	Outcast	79,95
Atlantis 2	79,90	Pharao / Caesar 4	78,90
Bundesliga Stars 2000	79,80	Prince of Persia 3D DA	74,90
C&C 3: Tiber. Sun	82,90	Quake 3- Arena	74,80
Catan - Die erste Insel	69,90	Rayman 2	74,80
Civ 2: Test of Time	59,90	Redguard (Elder Scrolls)	64,80
Dark Project: Meisterd.	39,90	Requiem uncut DA	39,99
Darkstone	79,80	Revenant	74,80
Der Verkehrsgigant	74,80	Seven Kingdoms 2	74,80
Descent 3	69,90	Shadow Man	74,90
Die Völker	69,90	Siedler 3: Amazonen	44,80
* Add On	29,99	Sinistar: Unleashed	69,90
Discworld Noir	74,80	Soul Reaver	79,80
Earth 2150	69,80	System Shock 2	79,80
Fly	69,80	TA: Kingdoms	74,95
Frontierland-Eisenbahn.	74,80	Techno Mage	69,90
Gabriel Knight 3	74,80	Theme Park World	79,90
Homeworld	74,80	Tonic Trouble	69,80
Indiana Jones 5	69,90	Unter schiw. Flagge	79,80
Messiah	69,80	Wallstreet Tycoon	69,80

Prince of Persia 3D (Lösung Teil 1)

Level 1 – Gefängnis 1

Sie beginnen das Spiel im Gefängnis. Untersuchen Sie die Wand und Sie werden merken, dass sich dort ein geheimer Durchgang befindet. Drücken Sie gegen die Wand und Sie gelangen in den nächsten Raum. Laufen Sie weiter, bis Sie in einen Raum mit Gefangenen kommen. Reden Sie mit ihnen und klettern anschließend nach oben. Gehen Sie zum nächsten Raum, wo Sie eine Wasser-Pipeline finden. Treten Sie auf die Plattform am Boden, woraufhin oben Wasser zu fließen beginnt. Klettern Sie auf den Wasserzufluss und laufen Sie zum nächsten Raum. Nun müssen Sie etwas schwimmen und an der rechten Seite wieder aus dem Wasser steigen. Gehen Sie weiter, bis Sie eine Brücke erreichen. Hier müssen Sie nun mit Vollgas über die Brücke rennen, da diese unter Ihnen einstürzt. Es folgt eine Passage über einige Felsen nach oben. Oben müssen Sie durch einen Durchgang kriechen. Laufen Sie weiter und nach rechts und Sie sehen einen Perser. Springen Sie auf die oberen Balken und schnappen Sie sich den Unsichtbarkeitstrank. Trinken Sie diesen, springen Sie hinunter, laufen bis zu der Plattform am Boden und den ganzen Weg zurück. Durch die Benutzung der Plattform am Boden öffnet sich am anderen Ende des Gefängniskomplexes eine Tür. Laufen Sie dorthin, springen über die Fallen im Flur, bis Sie den nächsten Raum mit einer verschlossenen Tür erreichen. Hier müssen Sie auf das Dach des „Häuschens" springen und von dort aus in das Loch über der Tür. Nun stehen Sie im nächsten Raum mit drei Durchgängen. Hier sollten Sie zuerst nach rechts laufen. Sie kommen in einen Raum mit einem Perser. Dieser schläft und sollte zunächst in Ruhe gelassen werden. Laufen Sie weiter, bis Sie links und rechts zwei Räume entdecken. Auf der rechten Seite befindet sich ein Bergarbeiter und auf der linken Seite ein Durchgang (kriechen), in dem Sie ein Erfrischungsgetränk vorfinden. Nun geht es weiter geradeaus bis zum Kran. Aktivieren Sie diesen, hüpfen nach unten und untersuchen die untere Ebene. Dort befindet sich ein Schalter, der die nächste Tür öffnet. Gehen Sie nun weiter, springen Sie über die oberen Plattformen, bis Sie in einen Raum mit einem Kran kommen. Diesen können Sie aktivieren, um an ein weiteres Zaubergetränk zu gelangen. Laufen Sie weiter (Vorsicht vor den Messern im Tunnel!), bis Sie einen Raum mit Wasser erreichen. Springen Sie nun nach oben und schieben Sie die Kiste in den Wandschlitz, woraufhin diese dem unten herumstehenden Perser auf den Kopf fällt. Springen Sie nach unten und untersuchen Sie die Leiche, was Ihnen ein Schwert einbringt. Nun heißt es kämpfen!
Haben Sie den Kampf für sich entschieden, laufen Sie zurück bis zum „schlafenden" Perser und wecken diesen. Der folgende Kampf sollte für Sie kein Problem darstellen – aktivieren Sie danach den dortigen Schalter, der eine Tür öffnet. Nun geht es weiter zurück bis zu dem Anfangsraum mit den drei Durchgängen. Hier sollten Sie zuerst den Durchgang in der Mitte benutzen (Vorsicht – Messer!) und in die „Folterkammer" hineingehen – am Ende befindet sich ein Schalter, der einen Mechanismus in Bewegung setzt. Da Sie aber momentan nicht wissen, wozu dieser Schalter gut ist, gehen Sie zurück und benutzen den dritten (letzten) Durchgang. Dort wartet auch schon der nächste Bösewicht auf Sie – nachdem auch dieser das Zeitliche gesegnet hat, können Sie in den Nachbarraum gehen. Nehmen Sie die dortige Kiste an sich. Um herauszufinden, was sich in der Kiste befindet, sprinten Sie in Richtung Folterkammer, legen die Kiste in den Mechanismus und aktivieren diesen. Die Kiste wird zerstört und ein Ring tritt in Erscheinung. Nehmen



Morgensternschwinger Marcel Smuz (derkleine3dprinz@gmx.de) begab sich ins Land von 1001 Nacht und schrieb uns den ersten Teil seiner Abenteuer nieder – die Fortsetzung gibts im nächsten Heft…

Sie diesen an sich und laufen dann zu der Statue. Et voilà – die Tür öffnet sich und Sie können durchgehen. Haben Sie den letzten Bösewicht in der „Arena" bekämpft, gelangen Sie in den nächsten Level.

Level 2 – Gefängnis 2

Gehen Sie den Flur entlang (Vorsicht Falle!) bis zu der Haupthalle mit einem „Brunnen" in der Mitte. Die Zugbrücke wird leider nach oben gezogen, so dass Sie einen anderen Weg suchen müssen, um weiter zu kommen. Springen Sie auf die einzige nach oben führende Rampe und laufen hoch, rechts, hoch. Sie erreichen nun die erste schwierigere Falle. Springen Sie an die Wand, hangeln sich nach rechts und ziehen sich hoch. Nun müssen Sie sich umdrehen und sofort nach vorne springen, denn eine Wand wird ausgefahren und kann Sie nach unten in eine Falle schieben. Haben Sie es geschafft und sind auf der anderen Seite angekommen, folgen Sie dem Weg weiter, bis Sie in einem Raum mit zwei Gitter-Toren ankommen. Eines davon lässt sich mit der Plattform bei dem Tor öffnen, das andere mit der Plattform weiter hinten. Stellen Sie sich bei der hinteren Plattform so auf, dass Sie die vordere Plattform sehen. Laufen Sie nun (über die hintere Plattform, Tor 1 öffnet sich) bis zur nächsten Plattform und dann sofort mit einer kleinen Drehung durch beide Tore. Hier kommt es allein aufs Timing an. Haben Sie es geschafft, befinden Sie sich in einem Raum mit einem Balken. Springen Sie nun auf das Sims und laufen bis unter den Balken. (Achtung! Ein Teil des Sims bricht unter Ihnen ab!) Springen Sie anschließend auf den Balken und von dort aus zum Tor. Sie befinden sich irgendwo ganz oben in der Halle. Ein Perser wird Sie sehen, er erschrickt aber, fällt nach unten und stirbt. Nehmen Sie seinen Bogen. Nun geht es wieder zurück nach ganz unten, quasi zum Startpunkt mit dem „Brunnen". Hier liegen auch ein paar Pfeile für den Bogen. Schießen Sie nun mit dem Bogen neben der Zugbrücke auf die Maschine und die Zugbrücke wird heruntergefahren. Nun können Sie den nächsten Teil des Levels betreten. Nach dem Kampf mit einem Bösewicht geht es nach links weiter. Sie müssen versuchen das Tor zu öffnen. Dazu müssen auf den Türmen die Plattformen gedrückt werden.
Gehen Sie hier als Erstes in der unteren Ebene auf die Plattform und dann nach oben. Gehen Sie dann weiter (Achtung! Fallen) und folgen dem Weg bis ganz nach oben. Es folgt ein Gang mit sehr vielen Türen – Sie müssen zu der letzten Tür rechts gehen. Dort befindet sich in einem Raum eine Kiste, die Sie zur Wand schieben müssen. In der Decke befindet sich nämlich ein Loch, welches Sie erreichen müssen. Springen Sie also auf die Kiste, dann hoch und laufen bis zum Gang. Hier springen Sie einige Male hoch, bis Sie den Balken erreichen. Von dort aus können Sie sich dann in Sicherheit bringen. Nach einem Kampf erreichen Sie endlich den ersten Turm. Betreten Sie die Bodenplatte und Sie erhalten die Aufgabe, eine Möglichkeit zu finden die zweite Bodenplatte zu erreichen. Dies ist sehr einfach, denn wenn Sie durch das Fenster des Turms schauen, sehen Sie auf dem zweiten Turm einen Wachmann. Mit einem einfachen Schuss können Sie ihn töten und er fällt auf die Bodenplatte. Das große Tor ist offen. Laufen Sie nach unten und betreten Sie das Tor und damit den nächsten Level.

Level 3 – Gefängnis 3

Am Anfang des Levels werden Sie von einem Perser auf einer Brücke beschossen. Hier sollten Sie sich hinter den Kisten verstecken und mit dem Bogen den Feind unschädlich machen. Haben Sie dies geschafft, können Sie von der Plattform auf der rechten Seite einen Sprung an das dortige Seil wagen. Schwingen Sie sich auf die andere Seite und springen Sie auf die Treppe zur Brücke. Von da aus müssen Sie nur noch zweimal nach oben springen. Überqueren Sie die Brücke und benutzen den Fahrstuhl nach unten. Nun springen Sie von der Mauer in das Boot, in dem Sie das Pedal benutzen.
Wenn Sie den Zwischengegner erledigt haben, befinden Sie sich in einer Art Dock. Springen Sie auf die im Wasser schwimmende Kiste. Ein erneuter Sprung auf die nächste Kiste bringt Sie weiter auf die Mauer. Springen Sie an das Seil neben dem Tor und klettern nach oben. Sie sollten mit dem Rücken zu der Terrasse über dem Tor hinaufklettern und dann loslassen. Aktivieren Sie nun den Schalter. Ziehen Sie dann die Kiste, die sich oben befindet, zu sich und springen darauf. Von dort aus gehts weiter auf die schwebende Gondel und dann auf die nächste. Jetzt ist volle Konzentration angesagt, denn Sie müssen auf die bewegliche Kiste springen. Von da aus fahren Sie bis zum Tor und springen dann auf die Wand. Laufen Sie weiter am Rand entlang (Achtung! Fallen!) und nach oben. Haben Sie den nächsten Gegner beseitigt, können Sie Level 4 betreten.

Level 4 – Palast 1

Am Anfang des Levels sehen Sie an der Seite ein Gitter. Laufen Sie zurück und dann in den Gang. Nach einem Kampf können Sie den Schalter aktivieren und der Durchgang hinter Ihnen wird versperrt – eine Brücke fährt herunter. Laufen Sie dann auf die Seite und aktivieren den nächsten Schalter, wodurch das Tor am Ende des Ganges (blauer Raum) geöffnet wird. Dort gehts durch und Sie können nach oben laufen. Dort wartet auch schon der nächste Gegner samt Schalter. Auch hier wird die Brücke wieder aktiviert und diesmal nach oben gefahren. Im nächsten Raum befindet sich eine Öffnung, welche Sie betreten können (hochspringen!). Es folgt ein Raum mit einer Kiste – drücken Sie sie rein und Sie fahren mit einem Fahrstuhl nach oben.
In der großen Halle angekommen sollten Sie zuerst die Schützen oben und unten ins Jenseits befördern. Schnappen Sie sich anschließend den Heiltrank und schieben die neben der Wand stehende Kiste in das Loch, aus dem Sie herausgekommen sind. Die Wand wird heruntergefahren und eine Brücke sichtbar. Sobald Sie nach oben laufen, schließt sich das nächste Tor. Nun müssen Sie auf die Blöcke springen, die sich an der Seite befinden, so dass Sie die nächste Ebene erreichen. Von dort aus kommen Sie auf die nächste Rampe / Brücke und müssen das Fenster an der Seite erreichen. Springen Sie hindurch, machen den bösen Perser unschädlich und laufen den Weg weiter. Über die nächste Brücke sollten Sie wieder mit Vollgas laufen, denn diese stürzt unter Ihnen ein. Sie kommen nun auf einer Terrasse in der großen Halle an. Von hier aus müssen Sie nun auf die Terrasse von der anderen Seite kommen. Springen Sie dazu an das Seil und schwingen sich auf die andere Seite. Von hier aus müssen Sie das nächste Fenster benutzen. Sie kommen an die Außenmauer des Palastes, jetzt müssen Sie einen Sprung an das Seil wagen. Klettern Sie nach oben und lassen sich auf die Plattform fallen. Es folgt ein sehr waghalsiger Sprung auf die untere Brücke. Haben Sie den Sprung geschafft, folgt ein Kampf. Gehen Sie danach in die Bibliothek und sprechen Sie mit dem Leseonkel, der Ihnen erzählt, dass es hier einen geheimen Durchgang gibt – davon allerdings mehrere, so dass Sie den rechten Gang benutzen sollten, um nicht in eine Falle zu tappen. Somit erreichen Sie die Hauptbibliothek.
Ihre Aufgabe ist, ganz oben die Maschine zu erreichen. Laufen Sie dafür erst zu den Kisten an der Mauer, springen darauf und schließlich auf die Mauer, laufen Sie weiter und springen zu einer Tür. Sprinten Sie die Treppe hinauf und Sie kommen bei einem Schalter an. Nun ist wieder Zeit für eine kleine Timing-Aufgabe. Aktivieren Sie den Schalter und springen auf die bewegliche Plattform. Wenn diese an der Mauer anhält, müssen Sie sofort springen und sich festhalten. Ziehen Sie sich so lange hoch, bis Sie ein Seil in Sicht haben. Spätestens hier werden Sie einen Bösewicht etwas weiter oben entdecken, der ständig auf Sie feuert. Machen Sie diesen mit 3 - 4 Schüssen aus Ihrem Bogen unschädlich und springen dann an das Seil. Nachdem Sie die nächste Plattform erreicht haben, geht es mit dem nächsten Seil nach oben und Sie müssten sich nun auf der Ebene mit dem (nun) toten Perser befinden. Hier gibt es eine kleine Stelle, von der Sie nach oben springen können. Sie werden dort den „Sieben-Meilen-Trank" entdecken, mit dem Sie große Sprünge ausführen können. Trinken Sie ihn, springen herunter und weiter rechts von der sich dort befindenden Tür auf den Block. Von diesem Block gehts dann auf die Plattform und weiter auf die nächste. Nun folgt noch ein Sprung gen Himmel und Sie sind auf der Maschine. Aktivieren Sie jetzt den Schalter, bekämpfen oben den Level-Boss und betreten durch die neue Tür den nächsten Level.

Fortsetzung folgt in Ausgabe 1/2000

Tipps & Strategien

Age of Empires 2

Hier unser kleines Einmaleins der Königsherrschaft für künftige Herrscher:

1. Beim Aufbau einer Siedlung unbedingt alle Lücken in der Verteidigung schließen! Mauerstücke zwischen Wäldern und Wasserflächen halten Gegner wirksam fern. Oftmals verharren feindliche Angreifer vor diesen Festungsmauern. Mit einer Handvoll Mönche lassen sich dann leicht Einheiten konvertieren.

2. Förderbetriebe wie Mühlen oder Holzfällerhütten immer möglichst nah an die Rohstoffe bauen. Jagdwild ist viel zu unergiebig; bei Holzmangel (und nur dann) lieber auf Beeren und Schafe umsatteln. Generell sind Äcker jedoch die beste Nahrungsquelle.

3. Opfer müssen gebracht werden: Behindert ein Belagerungsfahrzeug den Vormarsch einer Kolonne, wird es eben zurückgelassen; ist die Bevölkerungsgrenze erreicht, werden schwache Einheiten (Zivilisten) als Späher verheizt.

4. Truppen immer möglichst ausgeglichen zusammenstellen und nach Waffengattungen unterteilen (Tastatur-Shortcuts). Immer auch einige Mönche und Zivilisten mitnehmen, um Einheiten und Belagerungsgeräte bzw. Schiffe zu reparieren!

5. Mindestens eine große Burg pro Siedlung errichten. Sie ist nicht nur eine erstklassige Verteidigung, sondern bietet auch Reitern Schutz, die ansonsten ständig geheilt werden müssen.

Homeworld

Allgemeines

1. Frisch gebaute Schiffe sofort in Formation bringen und einer Gruppe zuweisen, um bei einem feindlichen Überraschungsangriff nicht mit „heruntergelassenen Hosen" erwischt zu werden. Schiffe, die gerade nicht gebraucht werden, bleiben am besten im schützenden Mutterschiff oder Träger gedockt.

2. Große Pötte wie Fregatten oder Träger nie ohne Jägergeleitschutz losschicken, sie wären leichte Beute für feindliche Jäger.

3. Schlachtschiffe und Jägergeleitschutz nie in der gleichen Gruppe zusammenfassen, auch keine unterschiedlichen Jägertypen in eine Gruppe stecken, zum Beispiel schnelle Scouts mit langsamen Defendern. Die langsamen Schiffe halten die ganze Gruppe auf.

4. Nutzen Sie den Ressource-Controller! Das spart Zeit, gleichzeitig ist es einfacher die Ernter vor feindlichen Angriffen zu schützen: Der Geleitschutz muss statt der gesamten Strecke zwischen Ressourcen und Mutterschiff nur ein kleines Gebiet abdecken. Der Träger bietet sich übrigens als stark gepanzerte Alternative zum Ressource-Controller an. Im Mehrspielermodus kann auch das Mutterschiff bewegt, also näher an Ressourcen herangeflogen werden.

5. Nutzen Sie die Taktik-Einstellung! Treffen zwei identische Jägerstaffeln in identischer Formation aufeinander, eine aggressiv, die andere neutral, wird die aggressive die neutrale aufreiben. Die Einstellung „evasive" ist dann angebracht, wenn Zeit geschunden werden muss oder wenn eine Schlacht bis zum Eintreffen von Verstärkung am Laufen gehalten werden soll.

Formationen

Claw- und X-Formation: Kurz und schmerzlos: die erste und einzige Wahl für Jäger.

Sphere-Formation: Keine Regel ohne Ausnahme: Soll nämlich eine Jägerstaffel ein unoder leicht bewaffnetes Ziel (Ressource-Collector/Controller) angreifen, können die Jäger in der Sphere-Formation ihr Feuer kontinuierlich auf das Ziel richten. In der Claw- oder X-Formation würde die Staffel immer wieder am Ziel vorbeifliegen und durch die Wendemanöver kostbare Zeit verlieren (in der feindliche Verstärkung eintreffen könnte). Im Kampf gegen Jägerstaffeln ist Sphere absolut ungeeignet!

Wall-Formation: Ideal für Großraumschiffe wie Ionen-Fregatten, da alle Schiffe ihr Feuer auf ein einzelnes Ziel konzentrieren können.

Im Kampf mit Capital Ships gilt: Keinesfalls der Flotte eine Gruppe von Feindschiffen als Ziel angeben, sondern ein Schiff nach dem anderen ausschalten – die größten Pötte (z. B. Heavy Cruiser) zuerst!

Taktiken

1. Die feindlichen Ressource-Operationen durch Zerstören der Harvester zu behindern ist gut – sie per Salvage Corvettes zu stehlen und der eigenen Flotte einzuverleiben besser!

2. Gravity-Well-Generator und Cloak-Generator, per „Guard"-Kommando aneinandergeheftet, sind die ideale Defensivwaffe zum Schutz stationärer Ziele (Mutterschiff, Ressource-Controller). Wenn sich Feindjäger nähern, aktivieren Sie die Cloak-Generator um die Gravity-Well-Generator zu tarnen. Die Feindflotte wird im Gravitationsfeld gefangen und kann die Grav-Generator nicht so schnell ausschalten, da diese getarnt ist.

3. Der Destroyer kann sich dank seiner schwenkbaren Ionenkanone auch gegen Jäger passabel wehren. Anfliegende Feindjäger mit einer Salve aus der Ionenkanone empfangen (solange sie noch im dichten Formationsflug sind) und erst dann die eigenen Jäger eingreifen lassen. Gleiches gilt für den Missile-Destroyer.

Tricks & Cheats

Age of Empires 2

Das empfiehlt der hauseigene Imperator (nicht Michael): Herrscher von morgen greifen zu den Cheats von heute, um das Spiel von gestern zu spielen – doch zuerst drücken sie auf „Enter", gefolgt von diesen hilfreichen Knappen:

ROCK ON	1000 Stein-Einheiten
LUMBERJACK	1000 Holz-Einheiten
ROBIN HOOD	1000 Gold-Einheiten
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 Nahrungs-Einheiten
MARCO	Die gesamte Karte wird aufgedeckt
POLO	Der „Fog of War" wird entfernt
AEGIS	Der Bau geht schneller vonstatten
NATURAL WONDERS	Die Tiere der Umgebung werden angezeigt
RESIGN	Die Mission wird verloren
WIMPYWIMPYWIMPY	Selbstmord
I LOVE THE MONKEY HEAD	Wirkung unbekannt
HOW DO YOU TURN THIS ON	Wirkung unbekannt
TORPEDOX (X= Zahl)	Gegner X wird getötet
TO SMITHEREENS	Ein Saboteur wird entwickelt
BLACK DEATH	Alle Spieler werden eliminiert
I R WINNER	Die Mission wird gewonnen

Besitzer der Demo-Version werden hingegen diese Cheats zu schätzen wissen:

pepperoni pizza	1000 Nahrungs-Einheiten
coinage	1000 Gold-Einheiten
quarry	1000 Stein-Einheiten
woodstock	1000 Holz-Einheiten
reveal map	Die gesamte Karte wird aufgedeckt
steroids	schnellerer Bau
no fog	kein „Fog of War"

Driver

Folgende Cheats werden bei Erreichen eines Highscores einfach als Name eingegeben:

NJW280172	ultraschnelle Wagen
WAC271074	Die Polizei stört nicht mehr
RUS3L	Unverwundbarkeit
DOUG1AS	Wirkung unbekannt
TMR300866	Die Credits werden angezeigt
ANJW16696	Wir werden von Anfang an stark gesucht

Homeworld

Viel Arbeit für angehende All-Cheater. Im „Homeworld"-Ordner legen wir eine neue Datei namens **warp.script** an, tragen die unten stehenden Werte ein, starten ein Einzelspiel und finden uns im selbst zurechtgebastelten Szenario wieder:

So muss die Datei „warp.script" aussehen: Der Wert „X" (ein Leerzeichen hinter „WarpTo" und „WarpFleet") steht für den Startlevel, die anderen Werte bedeuten die Anzahl der jeweiligen von Anfang an zur Verfügung stehenden Schiffe!

WarpTo X
WarpStartRU 9999
WarpFleet LightInterceptor X
WarpFleet HeavyInterceptor X
WarpFleet HeavyDefender X
WarpFleet DefenseFighter X
WarpFleet CloakedFighter X
WarpFleet AttackBomber X
WarpFleet RepairCorvette X
WarpFleet SalCapCorvette X
WarpFleet LightCorvette X
WarpFleet HeavyCorvette X
WarpFleet MultiGunCorvette X
WarpFleet MinelayerCorvette X
WarpFleet ResearchShip X
WarpFleet ResourceCollector X
WarpFleet ResourceController X
WarpFleet AdvanceSupportFrigate X
WarpFleet StandardFrigate X
WarpFleet IonCannonFrigate X
WarpFleet DDDFrigate X
WarpFleet DFGFrigate X
WarpFleet StandardDestroyer X
WarpFleet MissileDestroyer X
WarpFleet HeavyCruiser X
WarpFleet Carrier X
WarpFleet Probe X
WarpFleet ProximitySensor X
WarpFleet SensorArray X
WarpFleet GravWellGenerator X
WarpFleet CloakGenerator X

Re-Volt

Holger Dotzauer sagt: Gebt folgende Cheats als Fahrername ein:

carnival	ale Wagen anwählbar
sadist	Waffenauswahl mit der rechten Shift-Taste während des Spiels
tracker	alle Strecken anwählbar
makeitgood	aktiviert die In-Game-Editoren
drinkme	noch kleinere Wagen
urco	UFO anwählbar

Freespace 2

Freiheit für das Weltall! Unser Leser Uwe Spring ließ diesen Ruf nicht ungehört verschallen und eroberte folgende Cheats:
Im Spiel geben wir **www.freespace2.com** ein, was mit der Meldung „Cheats aktiviert" bestätigt wird. Hernach sind folgende Tastenkombinationen belegt – allerdings müssen wir immer die Tilde (links von der 1") gedrückt halten!

C	Nachrichten zum Gegner schicken
Shift C	Gegenmaßnahmen sind für alle Schiffe erhältlich
K	Gewähltes Ziel wird zerstört
Shift K	Gewähltes Subsystem wird zerstört
Alt K	10% Eigenschaden
I	Unverwundbarkeit
Shift I	Gewähltes Ziel wird unverwundbar
O	Flugphysik wird „Descent"-ähnlich
Shift W	unbegrenzte Waffen für alle Schiffe
W	unbegrenzte Waffen nur für unser Schiff
G	alle Primärmissionen abgeschlossen
Shift G	alle Sekundärmissionen abgeschlossen
Alt G	alle Bonusmissionen abgeschlossen
9	vorwärts durch alle Sekundärwaffen scrollen
Shift 9	rückwärts durch alle Sekundärwaffen scrollen
0	vorwärts durch alle Primärwaffen scrollen
Shift 0	rückwärts durch alle Primärwaffen scrollen
R	Das gewählte Ziel wird neu beladen

Das Gemeine an diesen Cheats ist, dass man damit nicht in den Missionen weiterkommt, es sei denn, man geht folgendermaßen vor:
Man startet eine Einzelmission, benutzt den Cheat für „unendliche Waffen", verlässt die Mission wieder und Kampagne zurück – der Cheat funktioniert und wir betrügen das Spiel klammheimlich weiter...

Rainbow Six: Rogue Spear

Hier die Cheats für die Vollversion von Take 2's Terroristenhatz. Zuerst öffnen wir das Kommunikationsfenster mit „Enter" und tippen danach forsch drauflos:

teamgod	Unser Team wird unverwundbar
avatargod	Der gewählte Charakter wird unverwundbar
stumpy	Die Charaktere werden plumper
nobrainer	Die KI wird abgeschaltet
explore	Die Missionsziele werden abgeschaltet
5fingerdiscount	Das Inventar wird aufgefüllt
bignoggin	Unsere Mannen bekommen große Köpfe
clodhopper	Unsere Arme wachsen
1-900	Der gewählte Charakter atmet deutlich sichtbar
turnpunchkick	Der gewählte Charakter wird recht dünn
theshadowknows	Der gewählte Charakter wird unsichtbar
teamshadow	Unser Team wird unsichtbar

Lego Racers

Tragen Sie die Cheats anstelle des Fahrernamens ein:

FLYSKYHIGH	Raketenauto
NWHLS	Auto ohne Räder

Sinistar Unleashed

Öffnen Sie die Konsole mittels der „Tilde"-Taste, gefolgt von den Cheats:

cheatnodmg	Unverwundbarkeit
cheatfreecrystal	jede Menge Kristalle
level X	Sprung zu Level X

Her mit den Cheats...

Sie haben frische Cheats und Lösungen? Die hätten wir auch gern!
Natürlich nur unter der Voraussetzung, dass sie aktuell, funktionierend und nirgends abgeschrieben sind! Altersschwächelnde Codes aus den Mülleimern der Hersteller in Novosibirsk wandern bei uns ohne Umwege in die Ablage M.
Fleißige Zusender hingegen werden entsprechend belohnt: je nach Qualität und Umfang springen **bis zu 500 Mark** für den Schreiberling heraus! Wer trotzdem gar nicht ohne Hilfe weiterkommt, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**www.pcjoker.de**) oder **mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr** unsere tapferen Redakteure während der **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** löchern. Auch helfen wir gerne bei geschriebenen Gesuchen, jedoch nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt! Die Adresse für solcherlei Medizin bleibt stets gleich:

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

alle Tipps ab 3/98 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
Asghan	11/99 **CD**	Lösung
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	4/98	Cheat
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
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99 **CD**	Lösung/Tipps
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	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
Drakan	11/99	Tipps/Cheats
Drakan (Demo)	9/99	Cheats
Driver	11/99	Tipps
Dune 2000	12/98	HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99	Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99 **CD**	Lösung/ Cheats/Tipps
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats
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
Hidden & Dangerous	11/99 **CD**	Lösung
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
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Madden NFL 2000	11/99	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tipp
Mass Destruction	3/98	Cheats
M.A.X. 2	11/98	Tipp
Max Montezuma	6/99 **CD**	Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
Mech Commander	11/98	Cheats
Mechwarrior 3	9/99 **CD**	Lösung
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	5/98	Cheat
Motorhead	8/98	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
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
Rainbow Six: Roque Spear (Demo)	11/99	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
Robinson's Requiem	4/98	Tipp
Rollcage	5/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	8/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99	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
Shadowman	11/99 **CD**	Lösg., Tipps
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
Skout	11/99	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 Trek: Starfleet Command	11/99	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	3/98	Cheats/Codes
Sub Culture	3/99	Cheats
Synnergist	6/98	Tipp
System Shock 2	11/99 **CD**	Lösg., Tipps
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 Gold	9/99 **CD**	Lösung
Tomb Raider 3	2/99	Lösg., Tipps, Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	Tipp
Toonstruck	6/98	Tipp
Total Annihilation Kingdoms	11/99	Cheats
Trespasser	3/99	Cheats
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Turok 2	4/99	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Twisted Mind	6/99	Cheats
Uprising	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
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Warzone 2100	7/99	Cheats
Wet Attack	8/99	Cheats
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Word 97-Flipper	7/99	Spielerei
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99	Tipps
X-Men	8/98	Cheat
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

alle Tests ab Heft 12/98 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
Abomination:			
The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%
Actua Ice Hockey 2	7/98	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**
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Army Men 2	7/99	Action	70%
Asghan	2/99	Action	70%
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%
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%
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%
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%**
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%
Close Combat:			
Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer 3 Solo	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%
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%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
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: Amazonen	11/99	Strategie	79%
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%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Eliminator	3/99	Action	63%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Excessive Speed	1/99	Sport	69%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%
Expendable	6/99	Action	76%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
Extreme G2	3/99	Sport	77%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
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%
Falcon 4.0	**2/99**	**Simulation**	**88%**
Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%
Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	17%
Fierce Harmony	11/99	Online	42%
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%
Global Domination	1/99	Genremix	60%
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 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%
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%**
Homeworld	**11/99**	**Strategie**	**90%**
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%
Kicker Fußballmanager	**11/99**	**Sport**	**85%**
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%
Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%
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%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mah Jongg	3/99	Strategie	60%
Mana-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
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 Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
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	2/99	Sport	71%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%
NBA Live '99	1/99	Sport	83%
Need for Speed 4	**8/99**	**Sport**	**86%**
Netpanzer	5/99	Online	66%
NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?
NHL 99	**12/98**	**Sport**	**91%**
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
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%
Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genremix	81%
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
Panzer Elite	11/99	Simulation	80%
Panzer General 4	**11/99**	**Strategie**	**85%**
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%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
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%
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 Mission Pack:			
Eagle Watch	4/99	Genremix	80%
Rainbow Six: Rogue Spear	**11/99**	**Genremix**	**86%**
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%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Riverworld	12/98	Strategie	54%
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%**
Shadow Company (dt.)	**11/99**	**Strategie**	**86%**
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Sid Meier's Alpha Centauri	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**85%**
Sim City 3000	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
Skout	11/99	Action	63%
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
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%
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spellcross	12/98	Strategie	42%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
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%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**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%
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%
Traitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trespasser	1/99	Action	70%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
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-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%**
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%**

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



Mina Piske
Anzeigenverwaltung



Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition

ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601



Regine Nellissen
Aboverwaltung

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
„GTA 2", 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 III/99
119.394

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, Mikrofilm 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 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird
3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2"
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Kostenlose Produktinfos



12/99

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 herausgetrennt) 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: 26. November 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

Alando.de AG	**97**
Produktinfo	047
Ari Data	**95**
Produktinfo	027
Blue Byte	**103**
Produktinfo	016
CDV	**159**
Produktinfo	002
Cryo	**19**
Produktinfo	042
Electronic Arts	**36/37**
Produktinfo	004
ELSA AG	**129**
Produktinfo	014
Empire	**67**
Produktinfo	035
Flash Computer	**147**
Produktinfo	048
Game It!	**109**
Produktinfo	022
GT Interactive	**7,41,81**
Produktinfo	020,019,018
GT Interactive Value	**71,89**
Produktinfo	033,034
Guillemot	**2**
Produktinfo	001
Heart-line	**85**
Produktinfo	030
Infogrames	**23,124/125**
Produktinfo	031,005
Innonics	**87**
Produktinfo	046
Interact by Jöllenbeck	**107**
Produktinfo	015
Joker Verlag	**42/45,116/119,135**
Joysoft	**25/63**
Produktinfo	040
Matrox	**160**
Produktinfo	003
Microprose	**21,53**
Produktinfo	032,037
Microsoft	**33**
Produktinfo	026
Novitas	**133**
Produktinfo	043
Okay Soft	**115**
Produktinfo	041
Ravensburger	**9**
Produktinfo	024
Software Exclusiv	**29,31**
Produktinfo	044
Take 2	**15**
Produktinfo	017
THQ	**26/27,51,59**
Produktinfo	006,036,021
Topware	**75**
Produktinfo	025
Ubi Soft	**57,79**
Produktinfo	028,029

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

VOLLVERSION
V 2000

PC JOKER HEFT & SPIEL 12/99 • Vollversion: V 2000 • CD 1



BIETE HARDWARE

Biete ein PC-Lenkrad (3 in 1) mit Pedalen. Preis VB. Angebote unter 03338/766621 (nach Mathias fragen).

Verk. SCSI-Brenner CDRW 4x4x16. Fast neu. VB 400 DM. Verk. Grafikkarte Viper 770 TNT2-Ben. 1x AGP + 1x PCI; Aktivlüfter, Takt bis zu 150/183 MHz, VB 300 DM. Tel.: 09287/95142, 18 bis 21 Uhr

Verk. CD-ROM-Laufwerk Toshiba 16xSpeed IDE/Atapi: 30 DM; Modem, intern 33,6kps, ISA-Steckpl.: 30 DM; jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

BIETE SOFTWARE

Verk. Commandos 40,-, IADE 25,-, Jazz Jackrabbit 1 + 2 20,-, GTA + London 35,-, Half-Life 40,-, Tomb Raider 1 + 3 40,-. Tel.: 089/963352

Superangebote: Half-Life 45,-, TA-Kingdoms 45,-, Call to Power 45,-, Pizza Syndicate 40,-, Populous the Beginning 35,-, Sim City 3000 35,-, Rainbow Six 30,-, Caesar 3 30,-, Combat Flightsim. 30,-, Dynasty General 25,-, Knights a. Merchants 25,-, Wargasm 25,-, Red Baron 2 20,-, F1 Racing 20,-, M1 Tank Platoon 2 20,-. Alles orig. im Karton m. Anl. u. Ref. Karte. Bei Abnahme von 2 Sp. ein Überraschungsspiel dazu u. kein Porto. Tel.: 04563/499520

BM 98 15,-, C&C 2 + M-CD 20,-, Dark Project 25,-, Play the Games 1 25,-, Creatures 2 25,-, N64 + 6 Spiele 250,-. Tel.: 03422440144

Verkaufe Bundesliga Stars 2000 für 60,- DM. Tel.: 03338/766621 (nach Mathias fragen)

Verkaufe Recoil 60,- DM. Suche Rollercoaster Tycoon. Evtl. auch Tausch. Ken Bertalanovics, Heidestr. 12e, 01987 Schwarzheide

Wolltest Du schon einmal NAPOLEON oder HANNIBAL oder Beherrscher eines STERNENREICHES sein? Dafür gibt es jetzt sofort Strategie-Sim im Internet: WWW.EGAMES.DE

FIFA 98, Frankreich 98, C&C 2, NBA 98, Dungeon Keeper, FIFA Soccer Manager, KKND2, Anno 1602, Nuclear Strike, Lands of Lore und Floyd für je 30,-, Seven Kingdoms, Industriegigant, NHL Powerplay 98, Grand Prix 2 für je 20,-. 07306/32567

Jagged Alliance 2, Requiem, Unreal Mission Disk, WW2 Fighters, EAW, M&M 6, AOTD, Falcon 4, I-War, NHL 99. Fax-Liste anfordern: Fax: 09922/869148, Tel.: 09922/60224

Microsoft Golf 1999 CD-ROM 1 x zu verkaufen, Spiel ist originalverpackt, FP 70 DM + Versand per NN. Tel.: 0173 295 4455, ab 16.00 Uhr, Thomas K.

Verk.: Die Siedler 3, SWAT 2 zu 45 DM. Anno 1602 mit Mission-CD (Neue Inseln, Neue Abenteuer), NICE 2, Commandos zu 40 DM. Tel.: 05503/8455, nach Jasper fragen.

Verkaufe PC-CD-ROM: Die Siedler 3 40,- DM, Baldur's Gate 40,- DM, Outcast 45,- DM, Conflict Freespace 10,- DM. Tel.: 06151/712737

Verkaufe Anno 1602 plus viele Tipps + Tricks für VB 67,50 DM, Versandkosten der Post trage ich. Erreichbar bin ich unter 03525/761453, verlange Jörn.

Verk. Alien Trilogy, Star Trek Generations, Unreal, Incoming, Starfleet Academy je 20 DM, Wing Comm. 3, F22 ADF je 25 DM, Sim City 3000, Tomb Raider 3, FIFA 99, NFS 3 je 40 DM. Tel.: 030/4719585

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.

Verkaufe Warcraft Battle Chest für 40 DM, Siedler 2 Gold Edition 25 DM, Englisch Coach 1 50 DM, Englisch Coach 2 50 DM (beide von Cornelson). Tel.: 02433/7704

Der Cheat up Online NEWSLETTER: Wöchentliche Infos zu Spielen, Soft- und Hardware! Plus: Gewinnspiele & aktuelle Tipps! Kostenlos abonnieren auf cheatuponline.fsn.net!

Verkaufe folgende Spiele: Frankenstein, Puppen, Perlen und Pistolen, Fable, Vollgas, The Last Express, Gene Machine, Golden Gate Killer, Toonstruck, Normality, 3 Skulls of the Toltecs, Buried in Time, Jack Orlando, Floyd. Alle Spiele sind komplett deutsch und in Originalverpackung. Pro Spiel 10,- DM oder alle 13 zusammen 100,- DM + NN. Horst Schönecker, Rosenweg 22, 98574 Schmalkalden/Thr.

Verk. Die Völker, Unreal (dt.) je 30 DM; Uprising 10 DM; jeweils + 8 DM Versandkosten. Tel.: 03573663614

Verkaufe PC-Spiele zu günstigen Preisen. Habe aktuelle Neuheiten und Oldies für max. 44,90 DM. Eine kostenlose Komplettliste mit über 250 Spielen könnt ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321-619928, Fax 08321-619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

Verk. Hattrick! Wins 50,-, C&C 3 50,-, Baldur's Gate + Erw. 40,-, X-Beyond t.F. 35,-, Siedler 3, Heroes of M&M 3 je 30,-, TA: Kingdoms 35,-, E-Mail TRethschulte@t-online.de /Tel.: 05117100562

Biete Die Siedler 3, Sim City 3000, Anno 1602, Die Siedler 2 u. Rollercoaster Tycoon. Suche Age of Empires . Tel.: 09528/1337

SUCHE SOFTWARE

Suche die UK-Ausgabe von Dark Reign. Tel.: 0304636341

Suche: Captain Gysi-Galaxis Futura. Tel.: 03382/702300

Suche Spiele für Mega Drive 32X und Mega CD. Zahle gut! Ruft an unter 0353521027 oder schreibt an Bastian Klaus, Str. der Jugend, 04916 Herzberg

Suche das Spiel Discworld/Scheibenwelt Teil 1! Tel. + Fax: 02362/43797

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Midtown M. geg. Hidden & Dangerous oder Star Wars: Episode 1 D.d.B. Suche Völker zum Tauschen. Suche Game, Net & Match billig. Tel.: 08144/98076

Biete: Siedler 3, Caesar Gold Edition. Suche: Civilization Call to Power, Age of Empires Gold Edition. Tel.: 0911/2876129, fragt nach Sidney.

VERSCHIEDENES

Verk. Flachbettscanner: ScanExpr. 6000 P von Mustek nach Fehlk. für 80 DM. Verk. auch: Bleifuß Rally, Bleifuß Fun, NHL 98, NICE 1, FIFA SM., Der Industrieg., F22 ADF für je 15 DM. Tel.: 06347/6668

Sciencefiction- und Erotik-Modelle (über 500 verschiedene) bei Siemon: 0251/36894 (Katalog für 7,- DM Rückporto). Auch im Internet: WWW.SpaceArt-online.de

cheatuponline.fsn.net: Die Adresse für Tipps, Downloads, Kleinanzeigen & Tests im Internet! Schon eine Woche nach dem Start mit "Cremo's Award" ausgezeichnet!

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tipps & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax: 07675/298 o. Tel.: 07672/41560

SCHIWI
Elektronik Handels GmbH
Ihr Hardware-Discounter
...immer aktuell und preiswert !
Hotline 040 / 528758-10 Fax -70
www.schiwi.de
Alles rund um den Computer,
vom Steckverbinder bis zum Fileserver

Gewinner

Charts
Jagged Alliance 2 gewinnt
Gunnar Maschmann, Rüdelsdorf
Die Larry Collection geht an
Viktor Kranhardt, Düren
Shadowman bekommt
Christian Pankow, Höchst

Jedi-Wettbewerb
Den Hauptpreis bestehend aus einem lebensgroßen Aufsteller, den beiden Star-Wars-Spielen „Racer" und „Die dunkle Bedrohung" sowie diversen Gimmicks wie T-Shirt, Tasse usw. erhält
Birte Reich, Hamburg
Die beiden Star-Wars-Games plus SW-Paket schicken wir je einmal an
Ben Feinstein, Dortmund
Helmut Nierenberg, Osnabrück
Je ein Star-Wars-Paket (T-Shirt, Mauspad, Tasse, Poster, Kuli und Postkarte) gewinnen
Angela Thalhofer, Eckental
Paul Stanoszek, Hamburg
Stefan Pietl, Kelheim
Christian Weise, Ratingen
Tim Lippold, Essen
Johannes Gramsch, Schwabhausen
Horst Wichern, Kiel
Mit je einem Star-Wars-Poster, Kuli und Postkarte trösten wir
Jan Humbracht, Suthfeld
Jan-Rolf Schmidt, Bremen
Martin Georgi, Hannover
Petra Jakob, Köln
Birgit Möller, Köln
Florian Prenschke, Scheer
Collin Heiser, Darmstadt
Mark Siska, Seedorf
Benjamin Pachner, Asslar
Karlheinz Korn, Deggingen

Logitech
Je ein Soundman-X2-System plus MP3-Music-Center geht an
Frank Knöbel, Frechen
Ulrich Hangleiter, Wolfschlugen
Wolfgang Henning, Wallsbüll
Je ein Soundman-X1-System mit MP3-Music-Center bekommen
Albrecht Schille, Roigheim
Joachim Klapper, Hagen
Helga Pörner, Nürnberg
Matthias Loerke, Elstorf
Roman Ehmig, Baden, Österreich
Stephan Wolter, Mannheim
Ingo Mecke, Rosdorf
Und je einmal das Soundman-G1-System, ebenfalls mit MP3-Music Center erhalten
Benedikt Neumayer, Wien, Österreich
Peter Fischer, Kirchzell
Birgitt Wagner, Mannheim
Jens Plagemann, Hamburg
Ralph Kirschbauer, Wuppertal
Björn Brender, Köln
Erich Krause, Gießen
Claudia Czarnetzki, Lippstadt
Jan Rathmann, Bebra
Frank Dekelinski, Duisburg

4th Coming
Je einmal das Online-Game 4th Coming plus Frei-Account für acht Wochen gewinnen
Tristan Varbelow, Gernsbach
Thomas Kundinger, Frankfurt
Michael Peter, Hemmor
Mariusz Wander, Kamp-Lintfort
Eric Karsch, Hückelhoven
Paddy Schmidt, Wuppertal
Frank Warkotsch, Viersen
Patrick Pohley, Berg
Julian Keller, Ergenzingen
Florian Dohmeyer, Hameln

Kiss & Win
Zuerst die richtige Antwort: Christiane wars! Je ein Jahres-Abo von PC Joker Heft & Spiel bekommen
Lutz Kluge, Berlin
Doris Greimel, Römerberg
Martin Hartmann, Kitzingen

Mini-Umfrage
Je ein tolles PC-Game geht an
Michael Arzenheimer, Eichstätt
Marc Werner, Ludwigsburg
Wolfgang Imhof, Mitterfelden
Daniel Woithe, Görlitz
Mathias Haase, Wernigerode

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

DEMOS

Age of Wonders
Die Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen
GTA 2
Homeworld
Pharao
Pong
Trickstyle

SPECIALS

Video: Joker bei NBC Giga
War Birds: 30 Tage kostenlos testen

GOODIES

3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
F-Prot 3.05
Game Commander
Grafikkartentreiber
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.50e
Winzip 7.0 SR-1

LÖSUNGEN

Darkstone
Drakan
Legacy of Kain: Soul Reaver

SHAREWARE:

Doppelkopf
The Elk

PATCHES:

Airline Tycoon First Class (dt. 1.61)
Civilization: Call to Power (dt. 1.2)
C & C 3: Operation Tiberian Sun (dt.1.13)
Die Siedler 3 (dt. 1.5)
Driver (US)
Grand Prix 500 ccm (dt. 1.2)
Homeworld (US 1.03)
Links LS 99 (dt. 1.21)
Mah Jongg (dt. 1.03)
Mechwarrior 3 (dt. 1.2)
Re-Volt (US Crash-Fix)
System Shock 2 (Multiplayer-Update)
Twisted Mind (dt. 1.01)
X - Beyond the Frontier (dt. 1.9)

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 1/2000 erscheint schon am 30. November

Millennium Spezial

PC Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und 2 starken Vollversionen auf 2 CD-ROMs!

Wirtschaftssimulation
Vollversion
„Chartbuster"

Mit Musik ins neue Jahrtausend: Rufen Sie eine Band ins Leben, investieren Sie in ein Tonstudio, nehmen Sie Platten plus Videoclips auf und vermarkten Sie Ihren Sound möglichst geschickt – wer trotz drei Computerkonkurrenten einen Hit in den Charts landet, dem winken Ruhm und Reichtum!
„Comicgrafik, Soundtracks aus diversen Stilrichtungen und die eingängige Maus/Tastatursteuerung machen Chartbuster zu einer **unterhaltsamen Persiflage auf das Musikgeschäft**".
Weil es dem Spiel von New Generation Software/Blackstar Multimedia auch nicht an Tiefgang fehlt, hat dieses Zitat aus dem Originaltest nichts von seiner Gültigkeit verloren. Ein weiterer Beweis, dass PC JOKER unter Gamern einfach zum guten Ton gehört…



- **Erstveröffentlichung 10/98**
- **Originalwertung: 66 Prozent**
- **Management von bis zu 9 Bands**
- **3 Schwierigkeitsgrade, 3 Computergegner**
- **deutsche Version für Win 95/98**

3D-Echtzeitstrategie
Vollversion
„Robo Rumble"

Anno 2082 sind bei Topware die Roboter los: Aus 16 Chassis und Waffentypen dürfen Sie eigene Kampfdroiden bauen und durch Siegprämien weiter verbessern. Im Streit der Rüstungskonzerne über 30 Missionen stehen Ihnen dann fünf Berater zur technologischen und politischen Entwicklung zur Seite.
Wir attestierten der **spektakulären 3D-Echtzeitstrategie mit raffiniertem Roboterbau** abwechslungsreiches Spieldesign mit hoher KI, viele taktische Möglichkeiten sowie zoom- und drehbare Grafik vom Feinsten: Die (optionale) Unterstützung für Direct3D- und 3Dfx-Karten garantiert fulminante Effekte in 65.000 Farben. Dazu kommen Technomusik, deutsche Sprachausgabe und neun Extralevels für Multiplayer.
Are you ready to rrrrumble?!



- **Erstveröffentlichung 8/98**
- **Originalwertung: 83 Prozent**
- **unterstützt D3D- und 3Dfx-Karten, Softwaremodus**
- **30 Solo-Missionen, 9 Extrakarten für bis zu 4 Multiplayer**
- **deutsche Version für Win 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Der Verkehrsgigant • Diablo 2 •
Indiana Jones 5 • Rally Championship •
Sudden Strike •
Theme Park World • Tomb Raider 4

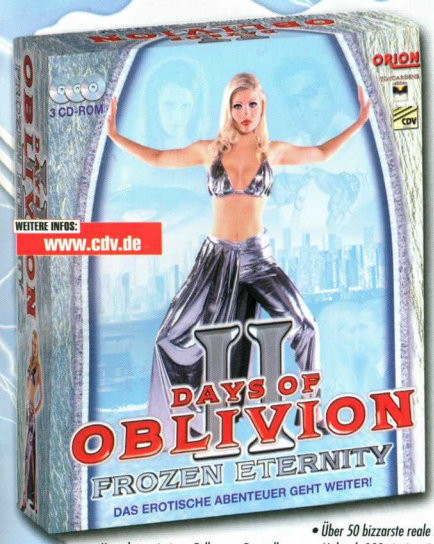
Marktübersicht
Alle neuen Eingabegeräte

Millennium-Special
Rückblick zur Jahrtausendwende:
30 Jahre Digi-Gaming

Große Verlosung
Lesererhebung mit Top-Gewinnen



Das erotische Abenteuer geht weiter!



WEITERE INFOS:
www.cdv.de



Action, Sex und fette Beats

Twin Town im Jahre 2145 - ein gigantischer Moloch ohne Moral und Kultur. Die gesamte Menschheit lebt auf dieser stählernen Plattform. Die Kontinente sind vor langer Zeit in einem einzigen, den Erdball bedeckenden Ozean versunken.

Ein Sog von Ereignissen zieht Sie in die psychotischen Abgründe von Typen, die sowohl auf als auch unter der Stadt leben. Schlüpfen Sie in drei verschiedene Identitäten und seien Sie den unglaublichsten Gegebenheiten und bizzarsten Situationen gewachsen!

Teil 1 in den USA ausgezeichnet mit dem AVN-Award als "Bestes CD-ROM-Spiel"



- Komplett animierte Fullscreen-Darstellung
- Total ausgeflippte Story
- Verschiedene Spiel-Varianten
- Komplett deutsche Sprachausgabe
- Mehrere spielbare Charaktere
- Über 50 bizzarste reale Darsteller
- Mehr als 100 einzigartige 3D-Locations
- Aufwendige Unterwasser-Dreharbeiten
- Hunderte von Video- und Actionsequenzen
- 20 Orchester- & Dancetrax (z.T. mit Gesang)
- **und jede Menge prickelnde Erotik!**



VORANKÜNDIGUNG!

WEITERE INFOS:
www.cdv.de

Lula Flipper

Die erotischste Flipper-Simulation, die es je gab!

Erleben Sie 4 abwechslungsreiche Spieltische mit eigener Storyline und vielen Überraschungen. Gehen Sie bei "Photo-Shooting" auf die Jagd nach aufregenden Lula-Schnappschüssen oder werden Sie zum "Lula-Lover" und versuchen Sie, den Ansprüchen der Erotik-Queen gerecht zu werden! Im "Wet Attack Space Bordello" regiert wieder das Geld die Flipper-Welt, und Sie dürfen nach und nach Ihren Bordellbetrieb durch neue Attraktionen erweitern. Wer sich danach von so viel Lula-Mania erholen möchte, kann dies am "Pleasure World"-Tisch tun, der einem erotischen Vergnügungspark nachempfunden ist.



FEATURES

- 4 unterschiedliche Erotik-Tische
- zwei einstellbare Flipperlängen
- pro Tisch ein Videogame in der Anzeigetafel
- Mehrspielermodus (bis zu 4 Spieler)
- Bonusballauslosung (Lucky Number)
- detaillierte Storyline zu jedem Table u.v.m.!



VORANKÜNDIGUNG!

VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR 2000

WEITERE INFOS:
www.cdv.de
www.suddenstrike.de

Ein Spiel, das Maßstäbe setzt!

Sudden Strike spielt im 2. Weltkrieg und wartet mit ausgetüftelten russischen, deutschen, französischen, amerikanischen und britischen Missionen auf. Erobern Sie Stellungen des Feindes, fordern Sie Fallschirmspringer oder Jagdbomber zu Ihrer Unterstützung an.



SUDDEN STRIKE

DER BLOCKBUSTER DES KOMMENDEN JAHRTAUSENDS!

Produktinfo 002

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel. 0721/97224-0
Fax 0721/97224-24

WWW.CDV.DE

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


Produktinfo 003
Produkt des Millenniums?
POWERED BY
MATROX
G400
"Die derzeit schnellste 2D- und 3D-Grafikkarte."
PC Magazin 8/99, S. 125,
"Innovativ. Die Matrox G400 bietet zwei unabhängige VGA-Ausgänge."
CHIP 8/99, S. 57,
Daniel Wolff
"Unser Testsieger heißt Millennium G400 MAX."
PC Player 8/99, S. 160,
Jochen Rist
"Die 3D-Geschwindigkeit der Karte ist atemberaubend..."
PC Shopping 8/99, S. 105
Martin Eisenlauer
"Matrox ist wieder Spitze. Die G400 stürmt mit überzeugender 3D-Performance auf Platz 1."
CHIP 8/99, S. 57,
Daniel Wolff
"Zur Königin wurde dabei die Millennium G400 MAX von Matrox gekürt, die besonders in den Direct3D-Benchmarks glänzte."
PC Player 8/99, S. 168,
Jochen Rist
"Zusammen mit dem aus einem Spiel und weiteren Applikationen bestehenden Software-Bundle bietet die Millennium G400 ein beachtliches Preis/Leistungs-Verhältnis."
11/99, S. 165,
Manfred Bertuch
"Empfehlung für innovationsfreudige Anwender. Die G400 bietet als erste Grafikkarte eine zweite Monitor-Anschlußbuchse."
PC Welt 8/99, S. 40,
Bernhard Wittmann
"Paukenschlag von Matrox... Das ergibt den Testsieg und unsere wärmste Empfehlung."
GameStar 8/99, S. 164,
Michael Galuschka
"Die 3D-Qualität der Karte ist überragend."
PCgo! 8/99, S. 164,
David Gähler
DIE CHIP TOP 10
10/99
Platz
Gerät
1 Matrox Millennium G400 MAX
2
Grafikkarten
9/99
3D-Grafikkarten
Produkt
1. Matrox G400 Max
2.
3.
GameStar 10/99
Einkaufsführer
2D/3D-Kombikarten
Platz
Name
1 Matrox Millennium G400 Max
2
3
TOP-TEN
Produktname
1 Matrox Mill. G400 Max
TOP 10
TESTCENTER
Matrox Millennium G400
Millennium G400 7/99
Millennium G400 8/99
Millennium G400 8/99
Millennium G400 MAX 8/99
Millennium G400 MAX 8/99
Millennium G400 MAX 8/99
Millennium G400 MAX 8/99
Millennium G400 8/99
Millennium G400 MAX 8/99
Millennium G400 September II/99
Millennium G400 MAX 8/99
Millennium G400 MAX 10/99
Millennium G400 MAX 10/99
Millennium G400, 32 MB, 300 MHz RAMDAC, DM 499,- (unverbindl. Preisempfehlung)
Millennium G400 MAX, 32 MB, 360 MHz RAMDAC, DM 599,- (unverbindl. Preisempfehlung)
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,48/Min.)
www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm
matrox
© 1994 All rights reserved: Matrox
AGENTUR BERNS