

PC Heft & Spiel

Top-Demos: Wheel of Time
SWAT 3 • Gabriel Knight 3
Erste Videos: Gunship 3
 Gothic • Metal Fatigue
CD-Extras: Gigablast • Siedler 3
 Starthilfe • Bonuslösungen

CD2: Demos, Videos und mehr

Strategie wie nie!

plus Video

Alle neuen Echtzeit-Knaller im Überblick

TOP-DEMO:

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

GOODIES: 3DCC • Acrobat Reader 4.0 • DirectX 7.0 •
 Kurvus Virus Utilities • Netscape Communicator 4.7
 2.50e • Winzip 7.0 SR.1

PATCHES: Binge! 2 • Cator: Die erste Insel
 2150 • Flight Unlimited 3 • Grand Prix
 Kickers Fußballmanager • Panzer C
 Rollercoaster Tycoon: Added At
 sion • Unter schwarze

FORMEL 1 2000Simulationen für
Fahrer und Teamchefs**SCHON GELÖST**Tomb Raider 4
Indiana Jones 5 u. a.**ZUKUNFTSMEDIUM DVD**Wann welches
Laufwerk kaufen?

Ultima 9

Großer Test: Die Rollenspiel-
 Legende zwischen Gameplay-
 Genie und Hightech-Wahn

Achtung! Diese Ausga-
 be wurde mit 2 CD-ROMs aus-
 geliefert – sollten eine davon oder
 beide fehlen, verlangen Sie ein
 vollständiges Exemplar!

CD1: Vollversion
Xenocracy

mit Demo
SWAT 3
 CLOSE QUARTERS BATTLE

3D-Einsatz in L.A.:
 Nervenkitzel pur!

Quake 3

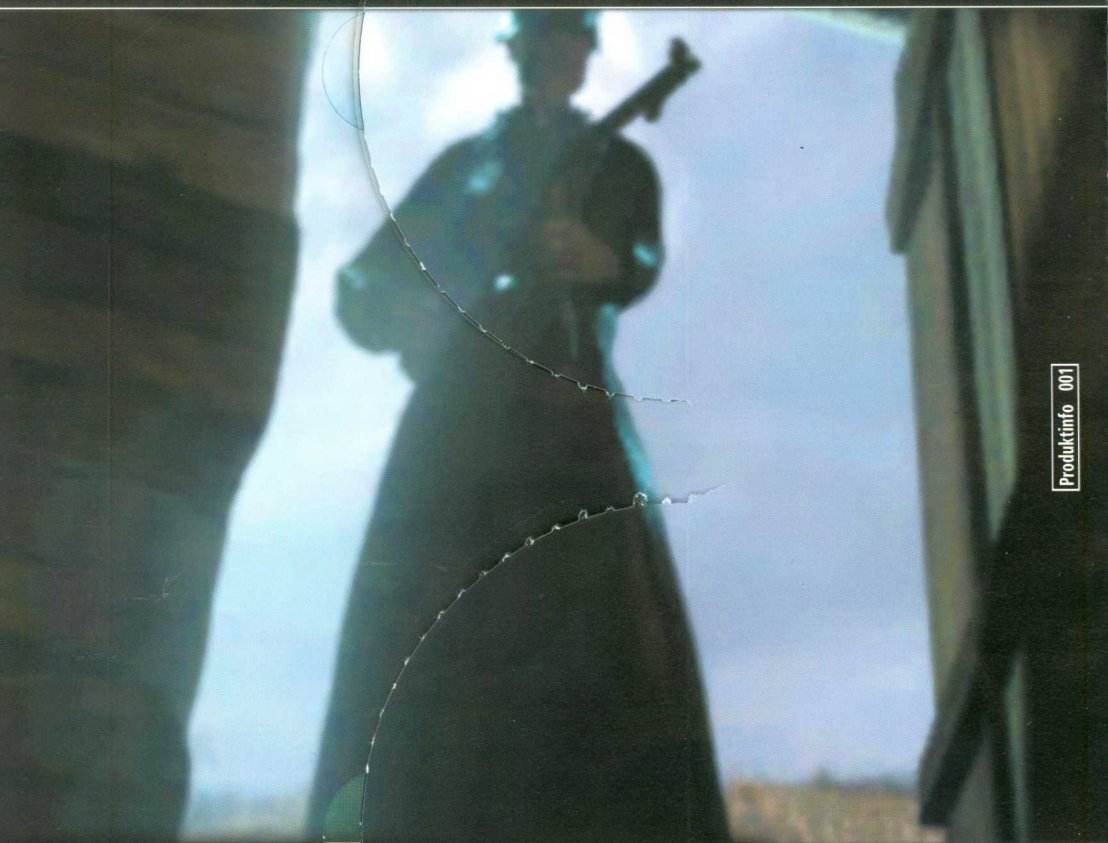
Die deutsche Version:
 der schärfste Shooter trotz Entschärfung?



Release: 1. Quartal 2000

"KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"

Produktinfo 001



...SAGT MEIN OPA!

Und das sagt die Presse:

"What a rush! The detail and realism in the simulation will knock your socks off! ..."

BetaZine.com 17.11.99

"Sudden Strike hat das Zeug dazu, das Genre zu revolutionieren."

PC Games 1/2000

SUDDEN STRIKE

www.suddenstrike.de

"Ein Echtzeit-strategical von bisher ungekannter Detail-treue ..."

Power Play 12/99

"Erst denken, dann schießen", "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike viel taktische Tiefe"

GameStar 1/2000

MISSTRAUENSVOTUM

Wir Profizocker haben seit einigen Monaten unsere ureigenen Millennium-Bugs: Nicht „Melissa“, sondern „Betalok“ oder „Safedisc“ heißen die digitalen Plagegeister – die nervigsten Kopierschutzmechanismen seit es Datenträger gibt! Vom Redakteur erwarten sie, dass er laufend zwischen Beta-version und Copyprotection-CDs wechselt, sich seinen Rechner vom USB-Dongle ausbremsen lässt oder schlimmstenfalls gar „C-Dilla“ erträgt. Den 16 Ziffern langen Code dieses bitgewordenen Folterinstruments muss erst der Hersteller per E-Mail rückbestätigen, ehe auch nur das Intro über den Monitor flimmert. Das kann dauern, dennoch darf der Rechner zwischenzeitlich nicht abgeschaltet, für andere Dinge genutzt oder das Game etwa zwecks Technikcheck auf anderen Systemen installiert werden. Dann generiert „C-Dilla“ nämlich flugs neue Codes, auf dass die Prozedur von vorne beginnen kann...

Warum genügt es nicht mehr, wenn ein im Programm versteckter „Fingerabdruck“ die Herkunft des Pressemusters belegt? Haben der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) und die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) nicht bestätigt, dass noch niemals eine Raubkopie eine deutsche Spieleredaktion verlassen hat? Woher also plötzlich dieses Misstrauen der Entwickler, unter dem auch die zahlende Kundschaft zu leiden hat? Als Softwarepirat quasi vorverurteilt, tappen Käufer immer öfter unschuldig in aufwendige, aber nicht voll ausgetestete Raubkopiererfallen – Megaseller wie „Earth 2150“, „Need for Speed 4“ oder „Siedler 3“ sind aktuelle Bei-Spiele.

Derart überzogene Maßnahmen sind Gift für Ruf und Motivation, darum weg damit. Oder sollen die Kunden ganz einfach so reagieren, als würde bei ihrem Neuwagen die Diebstahlsicherung versagen, und den Händlern die schadhafte Modelle zurückgeben? Vielleicht, dann hätte der Spuk zumindest bald ein Ende!



„Ich will die Fingerprinted-Version wieder!“

Ihr Richard Löwenstein



VERTRAUENS- WÜRDIG

...ist unsere Redaktion allemal, testet sie doch schon seit über zehn Jahren Computerspiele. Diese Kompetenz gibt es bei **PC JOKER** schon für 4,90 DM. Wer nochmals vier Märker drauflegt, erhält diesen Monat für 8,90 DM **PC JOKER HEFT & SPIEL** mit dem 3D-Knaller „Xenocracy“ in Vollversion sowie vielen Extras auf zwei Begleit-CDs. Und für das volle Vertrauensvotum per Abo gibts noch starke Prämien!



PC *JOY* Inhalt



Robot-Konstruktion inklusive: Metal Fatigue

Echt Zeit für neue Strategien

Ein Rundumschlag lichtet den Kriegsnebel: Wir spekulieren über die **ZUKUNFT DER ECHTZEITSTRATEGIE** und stellen die kommenden Highlights in Wort und Bild vor – trotz kürzlicher Debakel ist das Genre längst nicht verloren!

Preview-Special ab Seite **28**



Noch dreidimensionaler: Dark Reign 2



Zensiert und kastriert?

Nun also doch: **QUAKE 3 ARENA** kommt in einer deutschen Version – mit USK-Empfehlung, aber ohne Blut. Wie scharf die entschärfte Mutter aller Egoshoooter noch ist, lesen Sie im

Test ab Seite **104**

Für Deutschland mit weniger Splatter:
Quake 3 Arena



Hot Spot

Branchen-News	24
Previews	
Baldur's Gate 2	50
Command & Conquer 3:	
Firestorm	34
Dark Reign 2	32
Gothic	52
Grand Prix World	46
Ground Control	36
Imperium Galactica 2	36
Metal Fatigue	30
Simon the Sorcerer 3D	48
Star Trek New Worlds	36
Star Wars Force Commander	37
The Sims	40
Warcraft 3	37
Special	
Echtzeit-Strategien	28
Spiele-News	16

Interviews

Bioware/Interplay	
(Baldur's Gate 2)	50
Piranha Bytes (Gothic)	52

Hardware

News	118
Test	
Grafikkarten	120
DVD Laufwerke	126

Online Guide

News	100
Preview	
Fighter Ace 2	102
Test	
Quake 3 Arena	104

Lösungshilfen

Lösungsindex	144
Komplettlösungen	
Tomb Raider 4 (Teil 1)	134
Cheats & Tricks	
Earth 2150	142
Half-Life: Opposing Force	143
Indiana Jones und	
der Turm von Babel	143
Quake 3 Arena	143
Rally Championship	143
Star Trek: Der Aufstand	143
SWAT 3	142
Tomb Raider 4	143
Ultima 9: Ascension	142
Unreal Tournament	142
Lösungshilfen auf CD	
Days of Oblivion 2	
Faust	
Homeworld	
Indiana Jones und	
der Turm von Babel	
Tomb Raider 4	

Schlachtfeld L.A.

Schlicht die beste 3D-Combatsim bislang: **SWAT 3** verpasst der Genrekonzurrenz den finalen Rettungsschuss! Warum hier die Nerven blank liegen und das Adrenalin in Strömen fließt, erfahren Sie im

Test ab Seite **70**



Vom durchschnittlichen Iso-Strategical zum 3D-Erlebnis: SWAT 3



Das ultimative Rollenspiel

...sollte es werden, der krönende Abschluss eines seit Jahrzehnten populären Szenarios. Doch **ULTIMA 9** schießt in mancher Hinsicht über das Ziel hinaus – wie weit, steht im

Test ab Seite **56**

Es ist nicht alles
Kult was glänzt:
Ultima 9



Rubriken

Abo Service	42
Begleit-CD	
❖ Xenocracy	10
❖ Demos, Patches & Goodies	12
Charts	117
Comic	133
Editorial	3
Gewinner	148
Glossar für Fachbegriffe	145
Impressum	145
Inserenten	147
Interna aus der Redaktion	6
Joker Shop	108
Kleinanzeigen	148
Kostenlose Produktinfos	146

Leserbriefe	130
Messen & Termine	24
Preis ausschreiben	
Desktop-Show	6
Erotik für Sieger	22
Gewinnen mit Guillemot	20
Miniumfrage	6
Mit Lara kuscheln	21
Preiswerter surfen	101
Spielen, basteln, gewinnen	24
Stadtgespräch	8
Testindex	116
Update Service	112
Vorschau	150



Spieletests

Abenteuer

Fünf Freunde auf Schatzsuche	98
Planescape: Tormont	62
Ultima 9: Ascension	56

Action

Earthworm Jim 3D	98
Freespace 2	112
Half-Life: Opposing Force	113
Phoenix	76
Q*bert	98
Toy Story 2	78

Genremix

Hidden & Dangerous:	
Fight for Freedom	112
Messiah	66
Spec Ops 2: Green Berets	68
❖ SWAT 3	70
The Next Tetris	98
Urban Chaos	64

Simulation

Hangsim	97
KA 52: Team Alligator	88
Lula Flipper	97
Pro Pinball: Fantastic Journey	86

Sport

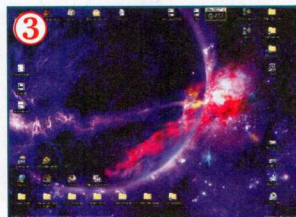
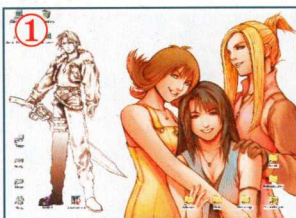
Ford Racing	92
Formel Eins 99	90
Killer Loop	94
Links LS 2000	95
Michelle Kwan Figure Skating	95
Outrage	94
ran Trainer 3	95
Spirit of Speed 1937	94
Test Drive 6	94
Total Soccer 2000	95

Strategie

Army Men: Toys in Space	96
Avalon Hill's Diplomacy	96
Chessmaster 7000	84
Close Combat 4	96
Fritz 6	84
Karpov Schachschule	84
King of Dragon Pass	96
Sid Meier's Antietam!	82
South Park: Chef's Luv Shack	99
Thandor	80
Trivial Pursuit Jahrtstd. Ed.	99

DESKTOP-SHOW

Welches Desktop-Motiv gehört zu welchem Redakteur? Wer die Nummern der sieben Windows-Hintergründe den Jungs zuordnen kann, auf deren Rechner sie erscheinen, ist bei der Verlosung dabei: Gewinnen Sie ein Lieblingsspiel jedes Joker-Schergen zusammen mit einem herrlich sinnlosen Überraschungs-Goodie aus seinem Fundus – insgesamt werden sieben Pakete ausgelost.



Welches Desktop-Motiv gehört zum Rechner von Richy, Steffen, Markus, Jack, Trille, Manfred bzw. Paul? Einfach Namen und Nummern auf eine Postkarte oder E-Mail schreiben und ab damit an: **Joker Verlag, „Desktop-Show“, Max-Loidl-Weg 4, D-85598 Baldham, E-Mail: gewinn@pcjoker.de**

AUF DEN HUND GEKOMMEN



Der Verlag entwickelt sich immer mehr zum Tierheim. Redaktionsstöße **Daisy** nervt ja seit Jahren und hat neuerdings Unterstützung bekommen: Auf den Fotos sind von links nach rechts auch Minas Pudelmix **Lilac**, ihr Mischling **Meiky** mit Katze Tippy sowie Christianes Shiba Inu **Akuma** und Multimischling **Maybe** zu sehen.



KURZ NOTIERT

Spiel des Jahres: Tausende von Wahlen eingegangen, Auszählung dauert an, Gewinner im nächsten Heft. Die festliche Verleihung findet am 27. Januar 2000 in der Bongo Bar im Kunstpark Ost/München statt.

Dino-Park: Neue Kooperation mit dem Dino Verlag, daher Joker-Anzeigen in den Comics Batman präsentiert, Star Wars, Superman und Armored.

Umsatzplus: Satte 20 Prozent Mehrverkauf für die Jubi-Ausgabe 11/99, noch bessere Prognosen für das aufwendige Millennium-Heft 1/2000.

Aktualitätsbonus: Durch Optimierung der Produktions- und Vertriebswege konnten wir zwei volle Tage für die redaktionelle Gestaltung dieser und aller kommenden Ausgaben gewinnen!

Online-Power: Groß angelegte Online-Kooperation für Multiplayer-Ligen im Joker-Design und mehr in Planung. Näheres demnächst.

Pannen-Paul: Radlagerbruch auf der A8 kurz vor Stuttgart, Opel abgeschleppt, Reparatur teuer, Hoffnung auf Gehaltserhöhung vergebens.

Pannen-Gitti: Nagel auf der Fahrbahn, Reifenwechsel durch Richy und Nicky, Jeep wieder einsatzfähig – wegen Schneefalls unersetzlich!

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) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
- 6) Welche Rubriken finden Sie (abgesehen von Spieltests) besonders lesenswert?
- 7) Welche Themen oder Rubriken vermischen Sie in PC Joker (bitte keine bestimmten Spiele nennen)?
- 8) Sind Sie Abonnent?

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

Einsendeschluss: 20.1.2000

Magie statt Magnum...

'The Wheel of Time'

...ein 'zauberhafter' Ego-Shooter mit Strategie-Elementen!



90%
PC Action 12/'99



9/10
GameSpot 11/'99



88%
Power Play 12/'99



86%
Gamesmania 11/'99



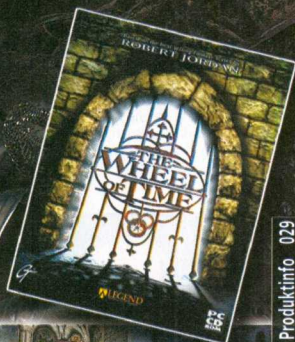
87%
GameStar 1/2000



90%
PC Games 1/2000



90%
Spiel des Monats



Produktinfo 029



Features:

- Verbesserte Unreal-Engine
- Spielumgebung in Echtzeit-3D
- Verschiedene Wittereffekte, wie Wind, Regen und Schnee
- Konstruktion und Ausstattung eigener Festungen
- Einsatz von über 100 Artefakten und Zaubern
- Basiert auf Robert Jordans epischer Romanvorlage
- Einzigartige Multiplayer-Dynamik
- Single- und Multiplayermodus für bis zu vier Spieler

www.gtinteractive.de / www.wheel-of-time.de

Wheel of Time™ © 1998 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Legend Entertainment Company under license from Robert Jordan. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and Wheel of Time is a registered trademark of GT Interactive Software. Legend and the Legend logo are a trademark of Legend Entertainment Company.



LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY



Vorsicht, Frau am Stick!



Anna-Maria Bilyk (46), Hausfrau

„Ich spiele schon mal gerne Adventures mit Atmosphäre, zuletzt die Blackstone Chronicles. Das entspannt mich so richtig, besser als TV.“



Claudia Bilyk (23), Einzelhandelskauffrau

„Ich habe 'ne Playstation und kaufe gerade einen PC. Aber bei mir steht das Spielen nicht an erster Stelle – Männer sind da fasnatischer!“



Bernadette Altmann (20), Ergotherapeutin

„Gestern habe ich mit Freunden Bombberman gespielt, bis ich mich selbst behandeln musste! Ansonsten kaufe ich mir lieber Schuhe als Games...“



Brigitte Melzer (28), Bankkauffrau

„Ich spiele gerne, habe aber wenig Zeit – gerade Adventures sind ja meist sehr lang. Gabriel Knight 2 etwa war schon ein echter Marathon!“



Claudia Popfinger (28), Erzieherin

„Auf dem PC mag ich Adventures, auf die Story kommt's an. WiSims und Kriegsspiele sind eher was für Männer, die hängen sich da voll rein.“



Simone Janidis (41), Wissenschaftlerin

„Ich will fesselnd-entspannende Geschichten, Action hab' ich im Alltag genug. So etwas wie Grim Fandango könnte öfter kommen!“

Machos wissen: Am Steuer sind **Frauen** eine Gefahr für den Verkehr, am Joystick für den **Spielepaß**, wenn nicht gar für den Computer. Nur etwa 6 Prozent

weibliche Joker-Leser scheinen diese **Vorurteile** zu bestätigen – doch auf der Straße hört sich das ganz anders an...



Jane Englmeier (30), CTA

„Ich spiele seit 10 Jahren und habe ein Netzwerk zu Hause. Da zocken wir Ego-Shooter und Starcraft – allerdings bin ich die einzige Frau.“



Sabine Gärtner (30), Lageristin

„Ich lasse mir von einem PC-Spiel gerne Geschichten erzählen, so wie in einem interaktiven Buch. Es kommen einfach zu wenig Adventures raus!“



Sylvia Gruber (26), PC-Supporterin

„Ich fange erst an, mich mit Spielen auseinander zu setzen – die Grafiken haben mich fasziniert. Wenn noch der Inhalt stimmt, her damit!“



Susann Ingenfeld (37), Eventmanagerin

„Am PC sitze ich ohnehin beruflich, Computerspiele sind mir zu stupide oder langwierig. Dafür ist mir meine knappe Freizeit einfach zu schade.“



Petra Baltes (40), MTA

„Ich bin ein geselliger Mensch. Aber seit ich entdeckt habe, dass im PC mehr als Arbeit steckt, treibe ich mich schon mal mit Larry rum...“



Sandra Klostermeyer (28), Grafikdesignerin

„Leider erscheinen für meinen Mac zu wenig Spiele. So quäle ich mein Arbeitstier mit Uraltkopfnüssen und Geschicklichkeitstests wie Tetris.“



Angelika Ingendae (38), Reiseorganisatorin

„Ich arbeite viel mit Jugendlichen, da bin ich auf den Geschmack gekommen. Nach Game Boy und Konsole steht jetzt der Spiele-PC ins Haus!“

Nächstes Thema

Passend zum aktuellen Editorial wollen wir in vier Wochen wissen: **Wen stört der Kopierschutz?** Akzeptieren die Gamer auf der Straße umständliche Mechanismen als notwendiges Übel oder wird zum vollen Preis auch der volle Bedienkomfort erwartet – Umsatzeinbußen und Arbeitsplatzverlusten in der Industrie durch Raubkopierer zum Trotz? Ansonsten freuen wir uns wieder auf Vorschläge für weitere Stadtgespräche. Thematische Anregungen bitte an nebenstehende Adresse!

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



GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

Home cinema Internet
Digital music
Games

Live the experience



Environmental
Audio™

CeBIT
HANNOVER 2000
Halle 9 - Stand D 72



Finden Sie den direkten Draht für optimalen Sound zu Ihrem PC! Mit der neuen Creative Sound Blaster Live! Platinum erhalten Sie ein nahezu komplettes Musikstudio. Mit dem leistungsstarken EMU 10K1 Chip und der Software Cubasis VST von Steinberg, sowie einem extra Front-Panel mit Midi-, RCA- und optischen I/O Anschlüssen genügt die Karte höchsten Ansprüchen. Erleben Sie den ultimativen Sound-Genuß mit Environmental Audio von den Erfindern des PC-HIFI!

CREATIVE.COM

Produktinfo 026

Creative Labs - Fertigsstraße 6 - 85774 Unterschleißheim - © Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.



Installation und Start

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Installationsmenü des Spiels startet automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei LAUNCHER.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Klicken Sie nun auf „Spiel installieren“, um wahlweise 75, 168 oder 299 MB an Daten auf Ihre Festplatte zu kopieren. Die CD-ROM muss beim Spielen in jedem Fall eingelegt sein!

Vor dem ersten Spielstart klicken Sie im Installationsmenü bitte auf den Button „Videotreiber wählen“: **Xenocracy unterstützt 3D-Beschleunigung via Direct3D und Glide (für 3dfx-Karten); auf Rechnern ohne 3D-Turbo wählen Sie den „Software-Renderer“.** Anschließend heben Sie via „Xenocracy starten“ im Installationsmenü des Spiels oder durch einen Klick auf den im Windows-Startmenü automatisch angelegten Eintrag „Grolier Interactive/Xenocracy!“ in die Zukunft ab.



Die Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleuniger garantiert besonders effektvolle Explosionen, der Softwaremodus Lauffähigkeit auf nahezu sämtlichen Systemen

Fortgeschrittene „Wing Commander“ nennt man wohl Xenokraten: Groliers **Space-Opera in fantastischer 3D-Grafik** macht Sie zum Geschwaderkommandant der SOE, einer Art Blauhelm-Truppe des Jahres 10.600. Im Auftrag der „United Planet Nations“ können Sie sich hier im Arcademodus so richtig actionmäßig austoben – oder im komplexen Simulationsmodus selbst entscheiden, wo Ihr Können an bis zu 36 Waffen und Ausrüstungsgegenständen gerade am dringlichsten gefragt ist. Krisenherde gibt es so oder so genug, denn Mars, Merkur, Venus und Erde liegen ständig im Clinch um Ressourcen und Lebensraum. Vor einem politisch ebenso interessanten wie intriganten Hintergrund müssen Sie neue Technologien erforschen, mit

Startprobleme?

Sollte auf Ihrem Rechner keine aktuelle DirectX-Version installiert sein, finden Sie in der Rubrik „Goodies“ der CD Nr. 2 die deutsche Fassung von **DX 7.0**. Für Ihre Voodoo-Karten können Sie von dort aus auch die aktuellen **Referenztreiber von 3dfx** installieren.

Auf Matrox-Mystique-Karten kann es zu Darstellungsfehlern in der 3D-Grafik kommen. Abhilfe schafft hier der Button **Grafik-Fehlerbeseitigung** im Installationsmenü des Spiels.

Weitere Probleme (etwa mit ATI-Grafikkarten) lassen sich durch den **Patch auf V 2.0** beheben, den Sie auf der CD Nr. 2 in der Rubrik „Patches“ finden. Nach dessen Installation müssen die Videotreiber neu gewählt werden, da das Programm sonst mit einer Fehlermeldung abbricht.



SF-Action im Orbit



Neben vier fertigen Cockpits gibt es die Möglichkeit, ein individuelles HUD aus 30 frei platzierbaren Instrumenten zu basteln



Die fünf Jägertypen können mit einer Auswahl aus 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenständen bestückt werden

Rohstoffen haushalten, Ihre Einsätze planen und natürlich Ihren Bordschützen sowie Ihren Wingman (beide lernfähig) stets im Griff haben. Fünf verschiedene Raumjäger mit individuell platzierbaren Instrumenten kommen in sehr abwechslungsreichen Missionen zum Einsatz; optional auch ein 3D-Turbo für noch effektiver inszenierte Space-Schlachten.

„Wing Commander“ für Fortgeschrittene

Und falls Ihnen das wider Erwarten mal zu langweilig wird, treten Sie einfach gegen bis zu sieben andere Spieler an – dank Teammodus, Deathmatches und Stützpunktverteidigung über LAN, Nullmodem oder Internet hat Xenocracy auch Multiplayern viel zu bieten!



...und in Bodennähe

Handbuch & Starthilfe

Das **komplette deutsche Manual samt Illustrationen** finden Sie als HTML-Dokument im Ordner „Handbuch“ der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie einen Webbrowser wie den Netscape Communicator, den Sie in der aktuellen deutschen Version 4.7 aus der Rubrik „Goodyies“ auf der CD Nr. 2 installieren können.

Wenn Sie während des Spiels die Taste H auf Ihrem Keyboard drücken, erscheinen jederzeit die **integrierten Hilfeseiten**. Mit den Cursortasten können Sie nun durch eine Liste aller relevanten Tastenkombinationen scrollen.



Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 147 und 149 **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 108/111 erhältlich.

Xenocracy (Grolier Interactive/Simis/Ubi Soft)

3D-Weltraumaction mit Tiefgang

Originalwertung	Ausgabe 7/98, 79 Prozent
Umfang	Arcade- und Simulationsmodus, Einsätze im Weltraum und über Planetenoberflächen, 36 Waffen- und Ausrüstungsgegenstände, 4 vorgefertigte HUDs, 30 frei platzierbare Instrumente
Präsentation	3D-Grafik in 640 x 480 oder 800 x 600 Pixeln, 3D-Beschleunigung wird unterstützt (Direct3D und Glide), Softwaremodus vorhanden, wechselnde Begleitmusik
Steuerung	Tastatur, Maus, Pad, Joystick (Force-Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P133 mit Windows 95/98, 16 MB RAM sowie 75, 168 oder 299 MB auf der HD
Multiplayer	verschiedene Modi für bis zu 8 Spieler via LAN, Nullmodem oder Internet
Handbuch & Installation	deutschsprachige Anleitung im HTML-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch“, Installation via Autostart-Menü

Big Bang



GENRE: Weltraumaction
UMFANG: voll spielbare Mission
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
SYSTEM: P166 mit D3D-Beschleuniger, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 26 MB auf der HD

Extreme Biker



GENRE: Motocross
UMFANG: voll spielbare Strecke
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich, läuft direkt von CD
SYSTEM: P233 mit D3D-Beschleuniger, 32 MB RAM, Win 95/98 und DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2)

Gabriel Knight 3



GENRE: 3D-Abenteuer
UMFANG: spielbarer Abschnitt mit Grace
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P166 (P233 ohne 3D-Beschleuniger) mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 60 MB auf der HD

Gunship 3



GENRE: Hubschraubersimulation
UMFANG: 6 AVI-Rendervideos
BESONDERHEIT: laufen direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX und DX Media (beide auf CD Nr. 2)

Gothic



GENRE: 3D-Aktionabenteuer
UMFANG: AVI-Video
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX und DX Media (beide auf CD Nr. 2)

Metal Fatigue

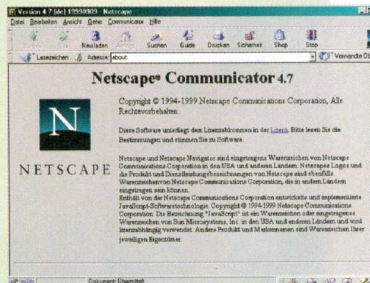


GENRE: 3D-Echtzeitsstrategie
UMFANG: Introvideo im MPEG-Format
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX und DX Media (beide auf CD Nr. 2)

Goodies

3DCC
 Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
 Dokumentenbetrachter für Win 95/98
DirectX 7.0 deutsch
 aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
 spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
F-Prot 3.06a
 kostenloser Virens Scanner für DOS
Game Commander 1.2
 Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Hexedit
 Hexeditor für Windows 95/98

Ikarus Virus Utilities
 Virens Scanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
 Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
 Tool zum Manipulieren von Spielständen
UNIBE
 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



Der Netscape Communicator 4.7 enthält u. a. das für unser Gigablast-Special benötigte Plug-in Flash 4

Top-Demo: SWAT 3

Passend zum großen Test in dieser Ausgabe liefern wir die komplette und voll spielbare dritte Mission aus Sierras genialer 3D-Actionsimulation: Terroristen haben den türkischen Botschafter in Los Angeles entführt und sich im Keller eines Krämerladens verschanzi. Ihr Spezialkommando soll das Geschäft stürmen und die Geisel herausholen – lebend, versteht sich.

Ob Ihre Gegner aufgeben oder das Feuer eröffnen, hängt nicht zuletzt von Ihren Aktionen ab: Kommunizieren Sie geschickt mit Ihrem Team, setzen Sie Tränengas und Blendgranaten ein, entwaffnen Sie Bösewichter, fordern Sie Verdächtige zum Ergaben auf und geben Sie gezielte Schüsse ab. Die dafür nötigen Tastaturkommandos haben wir für Sie in einer Extrabox zusammengefasst.

GENRE: strategische 3D-Action

UMFANG: voll spielbare Mission

SPRACHE: entschärfte deutsche Fassung in englischer Sprache, da noch nicht lokalisiert

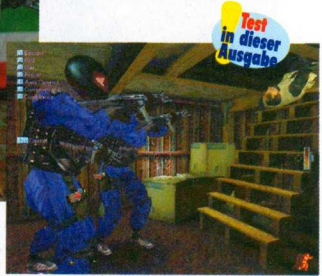
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden

SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 50 MB auf der HD



Im düsteren Keller suchen Sie und Ihre vier Untergebenen nach dem entführten Botschafter

Sobald sich ein Terrorist ergibt, wird er in Handschellen gelegt



SWAT 3

Der Adler führt zum Konfigurationsmenü für Grafikdetails, Schwierigkeitsgrad etc.

Hier starten Sie die Mission

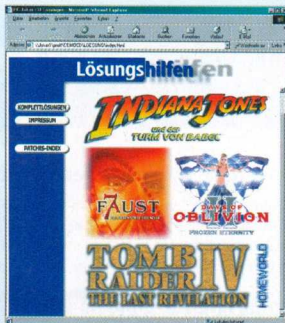
Wichtige Tastaturkommandos

- | | |
|---|---|
| F1 primäre Waffe | U benutzen (Türen öffnen, Waffe aufheben usw.) |
| F3 Blendgranate | B Missionsstatus |
| F4 Tränengas | C, S ducken, aufstehen |
| F8 Handschellen | R nachladen |
| 1-6 Kommunikation | F Taschenlampe ein/aus |
| 7 Terroristen zum Ergaben auffordern | |

Lösungshilfen auf CD

Hinter dem Button „Lösungen“ im Jokermenü auf CD Nr. 2 verbergen sich diesmal gleich **fünf Komplettlösungen:**

Tomb Raider 4, **Indiana Jones und der Turm von Babel**, **Homeworld**, **Faust** sowie **Days of Oblivion 2**. Hier finden Sie auch unseren neuen **Patch-Index**, also eine Auflistung aller seit Ausgabe 1/2000 veröffentlichten Reparaturprogris.



Über 200 Seiten Informationen rund um Beruf und Ausbildung – übrigens auch im Internet

Jo B.

Das Job-Lexikon
Informationen für junge Leute

Ich möchte Exemplare Jo B. bestellen!

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Wohnort:

Jetzt bestellen!

Fon: (0,24 DM/Min.)

0 180 - 5 15 15 10

Fax: (0,24 DM/Min.)

0 180 - 5 15 15 11

Internet:

www.jo-b.net

Schriftlich:
Bundesministerium
für Arbeit und
Sozialordnung
Presse, Öffentlichkeit
und Information
Postfach 500
53 105 Bonn

Produktinfo 047

Nerf Arena Blast



GENRE: Egoshooter
UMFANG: in 2 spielbaren Arenen gegen CPU-Feinde oder menschliche Gegner
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleuniger (Direct3D, 3dfx Glide) werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 49 MB auf der HD

The Wheel of Time



GENRE: Egoshooter
UMFANG: 2 spielbare Solo-Abschnitte plus Multiplayermodus
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleuniger (Direct3D, 3dfx Glide, Open GL) werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, Spielstart durch Doppelklick auf WoT.exe im Unterverzeichnis System
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 118 MB auf der HD

Specials

Die Rubrik „Specials“ im Jokermenü der CD Nr. 2 beinhaltet diesmal Blue Bytes **Einsteigerpaket für Siedler 3** mit leichterem Schwierigkeitsgrad für alle Kampagnen, drei neuen Einspielerkarten, Lösungshilfen und einem überarbeiteten Handbuch. Außerdem erwartet Sie mit **Gigablast** ein in Flash 4 programmierter Shooter, dessen erster Abschnitt hier direkt von CD gespielt werden kann. Alle weiteren Levels gibt es kostenlos via Internet; ein entsprechender Link ist integriert.



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 beigelegt sein, werden sie in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor mit **Winzip 7.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies“ im Jokermenü der CD Nr. 2 installieren können. Unseren neuen **Patch-Index** finden Sie ebenfalls auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen“.

Bling! 2

Update auf V 1.04

Catan: Die erste Insel

Patch Nr. 1 (Beta) für deutsche Fassung

Civilization: Test of Time

Update der deutschen Fassung auf V 1.1

Die Siedler 3

Update der deutschen Fassung auf V 1.54 mit separaten Patches für alle Versionen ab 1.50 und für V 1.38 und älter
Earth 2150

Update der deutschen Fassung auf V 1.02 mit separaten Patches für Normal- und Netzwerkinstallation

Flight Unlimited 3

Update der deutschen Fassung auf V 2.0

Grand Prix Legends

Update der deutschen Fassung auf V 1.2.01

Homeworld

Update der US-Fassung auf V 1.04

Jagged Alliance 2

Update der deutschen Fassungen V 1.01 und 1.02 auf V 1.05

Kicker Fußballmanager

Update der deutschen Fassungen auf V 1.05 mit separaten Patches für V 1.0 und V 1.03

Panzer General 4

Update der deutschen Fassung auf V 1.01

Rainbow Six: Rogue Spear

Update der deutschen Fassung auf V 2.05

Rollercoaster Tycoon:

Added Attractions Pack

Update der deutschen, französischen und spanischen Fassung auf V 1.10.019

Ultima 9: Ascension

Update der US-Fassung auf V 1.05F

Unter schwarzer Flagge

Update der deutschen Fassung auf V 4.0

Xenocracy

Update unserer Vollversion auf V 2.0

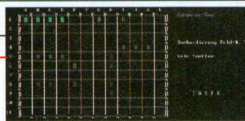
Lesereinsendungen

Schiffe Versenken

für 1 oder 2 Spieler von Ronny Jungrichter und Matthias Schuster

Skorpion

Geschicklichkeitstest für zwei von Uwe Fabricius



Möchten Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie 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.



Die U.S. Army Rangers
sind Elitesoldaten.
Sie sind schnell,
entschlossen
und kämpfen härter
als jeder andere Soldat.
Für ihr Land,
für die Welt,
für die Ehre.



SPEC OPS II

JOIN THE ARMY!

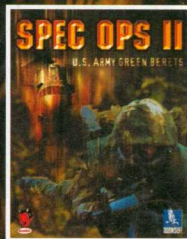
Features:

- > Spektakuläre Fortsetzung von SPEC OPS
- > realistische 3D-Grafik
- > verbesserte KI und Steuerung
- > Multiplayer-Spiele über Internet und LAN

WWW.TAKE2.DE

Produktinfo 023

Führen Sie Ihre Rangers-Truppe durch feindliches Gebiet auf der ganzen Welt. Verhindern Sie einen Atomkrieg zwischen Indien und Pakistan. Bergen Sie einen niedergegangenen Satelliten in der Antarktis. Halten Sie Terroristen auf, die in einer Bremerhavener Schiffswerft eine Ladung gefährlicher Stinger-Raketen in ihre Gewalt bringen wollen. Handeln Sie. Jetzt!



RALLY MASTERS

Bei den „Race of the Champions“-Veranstaltungen driften aktuelle Spitzenpiloten wie Colin McRae mit alten Haudegen vom Schläge eines Walter Röhrl auf spektakulären Parallel-Rundkursen um die Wette. Ab Februar kann man das auch auf dem PC-Monitor erleben: Das Vorabmuster von Digital Illusions **Arcaderacer** überzeugte durch originale Teams, witziges Schlitterhandlung, ausgefeiltes Gameplay und packenden Motorsound. Einzig die Grafik hält dem Vergleich mit Ubi Softs bildschönem „Rally Championship 2000“ nicht ganz stand.



DIE GILDE

Über 250.000 Käufer konnten sich anno 1996 für den mittelalterlichen Handel in „Die Fugger 2“ begeistern, ab Juni steht der Nachfolger an – wegen Rechtsstreitigkeiten mit der Augsburger Handelsfamilie gleichen Namens unter neuem Titel. Die deutschen Entwickler von 4Head versprechen über 85 Berufe, Titel und Ämter, zehn Zünfte sowie rund 900 Güter für ihre historisch akkurate **Lebens- und Wirtschaftssimulation**.

Das Aufbau-, Handels- und Kampfsystem soll aufstrebenden Karrieristen kaum Grenzen setzen: Als Kaufmann, Dieb oder Politiker beispielsweise wird man in rund 15 komplett begehbaren 3D-Städten über einen Zeitraum von 200 Jahren seinen Geschäften nachgehen, eine Sippe auf- und schließlich den wirtschaftlichen wie politischen Einfluss ausbauen können. Ergänzend zum Endlos-Gameplay sind unüberschaubare Missionen geplant.



DIABLO 2

Weihnachten ging und das neue Jahrtausend kam, doch weit und breit keine Spur vom eigentlich für Dezember '99 erwarteten **Actionrollenspiel**. Was ist geschehen? Auf Nachfrage erklärte Blizzards Projektleiter Bill Roper, man wolle „den Beta-test nicht erst durchführen, wenn das Spiel schon im Laden steht“ – ein kleiner Seitenhieb auf das verwante Ultima 9? Tatsache ist: Offiziell wurde Diablo 2 auf Mitte Februar verschoben.



„Diablo 2 ist unser bisher wichtigstes Projekt – es erscheint erst, wenn es perfekt ist!“

Blizzards Ober-Diaboliker Bill Roper

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass die Allvision-Gruppe um Manfred Trenz seit unserem Interview in Ausgabe 7/99 nicht untätig war? Noch bis Juni wird an den tollen Effekten des originellen Shooters **Turrican**

3D gearbeitet, hier als Appetitanreger zwei exklusive Screenshots.



...dass Take 2 und **Austin Powers** jetzt zusammengehören? Mehrere Spiele auf Basis beider Movies um den Bond-Verschnitt sind geplant.

...dass das von ehemaligen Mitarbeitern an Hits wie „Dark Reign“ und „Mechwarrior“ gegründete Gizmo-Team am Echtzeitstrategical **Star Trek DS9: Dominion Wars** arbeitet? Auf der aktuellen TV-Staffel basierend brechen die Kämpfe zwischen Föderation und Dominion ab Spätherbst los.

„INDY IST DIE BESSERE...“
REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000



GAMESMANIA
8.5
VON 10 PUNKTEN



PC JOKER
85%



PC PLAYER
85%

INDIANA JONES™

und der
TURM VON BABEL™

Produktinfo 016

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.



JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

Ab April spendiert das **Add-on zum Run- und denstrategical** seinen Fans zehn neue Charaktere, ebenso viele Extrawaffen, 20 frische Sektoren sowie überarbeitetes Gameplay. Da verliert die Wartezeit auf „Jagged Alliance 3“ doch gleich viel von ihrem Schrecken...



DRAGONFLIGHT

Bereits in der Ausgabe 6/98 gab es Skizzen von Groliers **3D-Rollenspiel** zu sehen, doch erst jetzt entwickelt sich langsam zu Bits, was „Pern“-Autorin Anne McCaffrey als fünf Kapitel umfassende Story für dieses Game vorgesehen hat: Wenn der drachenreitende Held D'Kor ab Herbst seine Fantasywelt von der Plage eines fremdartigen Organismus befreit, interagiert er mit rund 200 Charakteren und kämpft in zahllosen Subquests gegen fremde Mächte aus dem All – wir sind gespannt!



PATRIZIER 2

Nicht vor Mitte 2001 wird Ascaron die neue **Wirtschaftssimulation** fertig gestellt haben. Beim kommenden Ausflug ins mittelalterliche Europa ist das Rundensystem des bald acht Jahre alten Vorgängers endgültig ad acta gelegt, statt dessen sollen Handel, Schlachten und diplomatische Beziehungen in Echtzeit abgewickelt werden. Damit und mit der Iso-Optik befindet sich das Gütersloher Team zwar klar im Fahrwasser von „Anno 1602“, doch historische Authentizität, detaillierte Hires-Grafiken, intuitive Steuerung, Multiplayermodi und Kaufmannslehrgänge für Einsteiger sollen Eigenständigkeit demonstrieren.



„Wir schlagen die Brücke zwischen klassischem Handel und moderner Echtzeit!“

(Projektleiter Daniel Dumont zu seinen Zielen)

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

In den USA bereits seit Mitte Dezember erhältlich, soll das **3D-Actionrollenspiel** aus dem M&M-Universum ab März den Weg über den großen Teich finden. In einem ersten Probespiel des Importmusters aus den 3DO-Studios haben die Abenteuer des Helden Drake bei der Befreiung von fünf Kontinenten jedenfalls überzeugt. Den Test der Mischung aus Schwerterduellen, magischen Fernkämpfen, einem Hauch von Jump & Run und jeder Menge Atmosphäre finden Sie in der kommenden Ausgabe.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass RTL Multimedia ab Januar mit dem laut Pressemitteilung „weltweit ersten Skispringspiel“ bis zu sieben virtuelle Wintersportler an den Monitor fesseln will? Ein Muster des **RTL Skispringen 2000** blieb man allerdings schuldig, Test daher erst in der kommenden Ausgabe.

...dass das von ehemaligen Blizzard-Leuten gegründete Label Click Entertainment mitsamt seinem Action-Rolli **Throne of Darkness** von Acclaim zu Sierra gewechselt ist?

...dass Video Systems und Eidos ab Februar ihren Racer **F1 World Grand Prix** mit kompletter FIA-Lizenz an den Start stellen? Optik und Gameplay sollen weitgehend dem bereits erhältlichen, hier abgebildeten Dreamcast-Original entsprechen. Bloß die Steuerung wird überarbeitet und die Daten auf Stand '99 aktualisiert.



ANSTOSS 3

Kurz vor dem Schlusspfiff dieser Ausgabe trudelte die erste spielbare Beta von Ascarons heiß ersehntem Fußballmanager in der Redaktion ein. Kaum auf die Festplatte verfrachtet, war festzustellen, dass es hier in der Tat nichts gibt, was es nicht gibt: Im bislang wohl komplexesten Genrevertreter legt man sogar fest, wer mit wem ein Zimmer zu teilen hat, oder lässt bestimmte Schützlinge von einem Detektiv überwachen – Mario Basler dürfte dieses Feature ganz besonders gefallen... Menüs gibt es wieder viele, dennoch scheint die benötigte Einarbeitungszeit erfreulich kurz. Das ist auch den vielfältigen Automatikfunktionen zu verdanken. So kümmert sich auf Wunsch etwa der Co-Trainer um Training und Aufstellung, finanzielle Belange wie Sponsoring etc. regelt optional die CPU. Die Begegnungen selbst lassen schon jetzt enormen Mitfieberfaktor erahnen: Egal ob im Textmodus oder als optisch opulente 3D-Matches, nie zuvor gab es im Genre so packende und dennoch akribisch genau berechnete (es wird eine Vielzahl von taktischen Einstellungen berücksichtigt) Kicks zu sehen. Kurzum, es scheint, als ob wir mit dem Test in der nächsten Ausgabe tatsächlich einen neuen Champion küren dürfen!



Über die Icons am unteren Bildschirmrand klickt man sich durch eine Flut von Menüs



Mit ebenso realistischen wie schönen 3D-Szenen will Anstoß 3 gegen die Mitbewerber im digitalen Fußballmanagement punkten



- Bis heute mehr als 650.000 mal verkauft
- Seit seinem Erscheinen meist-verkauftes PC-Spiel in Deutschland*
- Seit über 70 Wochen vorderste Plazierungen in den Media Control Charts
- Erstes PC-Spiel mit der Auszeichnung Doppel-Platin
- Bisher mehr als 30.000 Zuschriften aus der ANNO 1602 Fangemeinde

* Erhebungszeitraum 01.04.98 bis 15.07.99, bezogen auf Vollpreisspiele. Quelle: Media Control

Produktinfo 031

SID MEIER'S DINOSAURS

...ist der Arbeitstitel des neuesten Spiels von Designerlegende Sid Meier, auf dessen Konto u. a. Megahits wie „Civilization“ und dessen aktuelles Quasi-Sequel „Alpha Centauri“ gehen. Vermutlich noch bis weit ins Jahr 2001 hinein arbeiten er und sein Firaxis-Team am Leben und (Aus-)Sterben der Dinos: Geplant ist **Evolutions-Strategie**, die dem Spieler die gottgleiche Kontrolle über die Entwicklung der irdischen Fauna überträgt – von den ersten Landamphibien bis zur Eroberung der driftenden Kontinente. Das Gameplay soll



(Sid Meier berebt die Dinos auf dem PC wieder)

grundsätzlich auf wissenschaftlichen Erkenntnissen basieren, dennoch wird man den schicksalsträchtigen Meteoreneinschlag vor Jahrmillionen umgehen und die Riesenechsen bis in die Neuzeit überleben lassen können. Spannende Aussichten also, ob allerdings in Echtzeit oder rundenbasiert, ist (noch) die Frage: Zocker-Feedback ist online unter www.firaxis.com herzlich willkommen!



GEWINNEN MIT GUILLEMOT

Der französische Hardwarespezialist hat jüngst das traditionsreiche Hercules-Label (Erfinder der PC-Grafikkarten) wiederbelebt, was standesgemäß gefeiert werden will: Gewinnen Sie Aufrüsttechnik vom Feinsten!

Optik-Orgie

Dank doppelt schneller RAM-Chips soll die **Hercules 3D Prophet DDR-DVI** alle derzeit verfügbaren Grafikkarten locker abhängen. Dazu kommen ein zusätzlicher Digi-Ausgang für entsprechende Monitore, DVD-Videoausgänger, brillante Farben sowie exzellente Bildqualität.

Wir verlosen zwei der steilen Teile, jeweils inklusive Mönchskut- te für Grafik- propheten.



TV total

Mit der Tunerkarte **Maxi TV Video 3** empfangen Sie Fernsehen und Videotext in Topqualität auf ihrem Rechner! Auch dieses Gerät mit PAL- und SECAM-Kabel- tuner, IR-Fernbedie- nung, Video- Schnittsoftware so- wie diversen Aus- gängen etwa für (S)VHS-Videore- korder gibt es zwei- mal zu gewinnen.



Tolle Töne

Und noch ein Doppel für Sieger: Zwei **Maxi Flat Speaker 2.0** suchen neue Besitzer. Die beiden zierlich-eleganten Boxenpaare lie- fern satten Sound, das Klangbild lässt sich über getrennte Bass- und Höhen- regler einstellen.



Teilnahmebedingungen

Senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 4. Februar 2000 (Einsendeschluss laut Poststempel) an nachstehende Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, auch die Mitarbeiter von Guillemot und des Joker Verlags dürfen nicht mitmachen, drücken Ihnen jedoch sämtliche Daumen!

EINFACH KARTE ODER E-MAIL SCHICKEN!

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

KÄFER TOTAL

Ab Februar geht Infogrames mit einem witzigen **Arcaderacer** samt offiziellem VW-Segen an den Start. Auf konventionellen Rundkursen, Crosspisten oder Palmenstränden lassen die Entwickler von Xpiral dann Modelle wie den New Beetle in der Cup-Version, den Ur-Käfer, Kübel- wagen oder klassische VW-Busse in verschiedenen Ausführungen ge- geinander antreten. Verformtes Blech und spektakuläre Crashes wird es insbesondere auf Schanzenstrecken und natürlich in den Multiplayer- Arenen für bis zu acht Netzwerkpiloten zu sehen geben. Auch sollen die mit Breitreifen oder Turbosaugätzen zu be- eindruckenden Monster Trucks hochgerüsteten Knutschkugeln schon ab einem volksnahen P166 ohne 3D-Beschleuniger in Fahrt kommen.



DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Bald heißt es auch auf dem PC wieder: „Stirb langsam!“ Anstelle von Bruce Willis schlüpft dann der Spieler in die Rolle des Cops John McClane, um im Zockerparadies Las Vegas fiesen Hightech-Terroristen das Handwerk zu legen. Ähnlich wie im indizierten Vorgänger zur Movie-Trilogie wird man Feinde und Umgebung nach allen Regeln der Waffenkunst zerlegen können, dennoch soll hier deutlich weniger Blut fließen. Trotz fehlender Filmvor- lage verspricht Fox In- teractive diesmal sogar eine richtige Story und anspruchsvolles Game- play im Stil von „Dark Project“ für den **Mix aus Ego-Shootouts, Autorennen und Actionabenteurer**.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Stardesigner Ron Gilbert („Monkey Island“ und „Zak McKracken“) für Cavedog am neuen Comic-Abenteurer **Good & Evil** arbeitet? Ende des Jahres soll es fertig sein.

...dass Hasbro **Lizenzen** an Jeff Gordon, Dale Earnhardt und 27 weiteren **NASCAR-Piloten** sowie deren Teams erworben hat? Daraus soll im Lauf des Jahres eine schicke Rennsim mit bärenstar- kem V8-Sound entstehen.

...dass Blue Byte gegen Einsendung eines mit 3,- DM frankierten Rückumschlags eine Gratis-CD mit dem **Siedler 3 Starthilfepaket** verschickt? Zusätzlich zu den Features der (aktuelleren) Version auf un- serer Cover-CD finden Sie hier Demos und Updates zu weiteren Pro- dukten des Mülheimer Herstellers.

BIG BANG

Mit einem großen Knall entlassen Acclaim und Project 2 im Februar ihren **3D-Spaceshooter** aus dem Programmierdock: 18 Missionen lang soll man gnadenlos UFOs niederlasern und deren Trümmer nach Megaphasern, Atommünzen und anderen Extrawaffen durchsuchen. Unser Vorabmuster stellte dazu bereits überwältigend schöne Kulissen, 3D-Objekte, Lichteffekte und Explosionen bereit – ob auch das Gameplay dauerhaft zu überzeugen vermag, klärt ein Test in der kommenden Ausgabe. Doch soviel vorab: Das hiesige All hält spezielle Sektoren für spannende Multiplayer-Duelle bereit.



EUROPEAN WARS

Im Mai startet in Russland eine große **Echtzeitoffensive**: Nicht weniger als 85 historische Schlachten will das Team von GSC Game World auf dem PC nachstellen! Im 30-jährigen Krieg, in den Türkenkriegen, in Seegefechten der Kolonialmächte und schließlich während der Französischen Revolution anno 1789 sollen bis zu 8000 Einheiten zum Einsatz kommen. Entsprechend komfortabel will man das Handling der Truppen im Iso-Terrain mit Höhenstufen gestalten. Zumal der Spieler dann noch Ökonomie und Ökologie im Auge behalten muss.



COMANCHE/HOKUM

Das Sequel zu „Apache Havoc“ steht ganz im Zeichen der zwei modernsten **Kampfhubschrauber** des Westens und Ostens: Wenn es ab April in Taiwan, Jemen und Libanon üben Waffenschießern an den Kragen geht, mischen dank eines neuen Ballermodus auch Einsteiger mit. Darüber hinaus setzt Empire auf ein dynamisches Wetter- und Klimamodell, intelligente Flügelleute, nochmals schönere 3D-Grafik sowie Multiplayer-Modi, an denen auch Besitzer des Vorfliegers teilnehmen dürfen.



MIT LARA KUSCHELN

Einen ganzen Riesen muss anlegen, wer beim Klamottenhändler so eine brandneue **Redskins-Lederjacke mit eingesticktem Lara Croft-Motiv** erstellen möchte – hier verlost Eidos ein **Gratis-Exemplar!** Zur Teilnahme senden Sie bitte bis 4. Februar (Einsendeschluss laut Poststempel) eine Karte oder E-Mail an uns. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Mitarbeiter von Eidos und dem Joker Verlag dürfen nicht mitmachen, allen anderen wünschen wir viel Glück und zieht euch warm an!



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



Produktinfo 031

EROTIK FÜR SIEGER

Kein Knobel-Quicky, sondern ein ausgewachsenes Adventure mit erotischen Momenten ist „Days of Oblivion 2“ von Orion. Davon können sich die Gewinner dieses Wettbewerbs selbst überzeugen – die Hauptdarstellerin in Lebensgröße gibts obendrein!

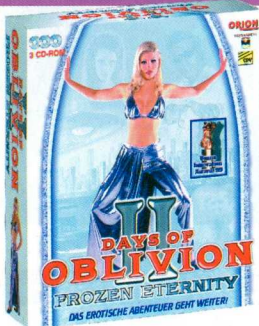


3 Oblivion-Megapacks

...bestehend aus Days of Oblivion 2, einem ebenso riesigen wie exklusiven Tara-Austeller, Kuli und Kondom sind die Hauptpreise.

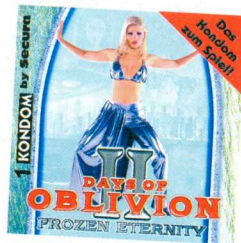
12 Vollversionen

...des prickelnden PC-Abenteuers Days of Oblivion 2 (jeweils samt Kondom) gibt es ebenfalls zu gewinnen.



15 Demoversionen

...von Days of Oblivion 2 streuen wir noch als Trostpreise aus, sicherheitshalber ebenfalls jeweils mit einem Kondom.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um Taras Herz und Spiel zu gewinnen, senden Sie bitte eine Karte oder E-Mail bis 4.2.2000 (Einsendeschluss laut Poststempel) an nachfolgende Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Teilnahme von Orion-Mitarbeitern sowie Joker-Schergen ebenfalls. Allen anderen wünschen wir Potenz, äh Glück!

EINFACHE KARTE ODER E-MAIL SCHICKEN!

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

EVOLVA

Ab April entsenden Interplay und Computer Artworks ein Söldner-Quartett zum Alien-Platten auf ferne Planeten. Daraus ergibt sich ein taktischer Mutations-Shooter: Nach gewonnenem Kampf werden DNA-Bestandteile erledigter Gegner in das Erbgut der eigenen Jungs integriert, damit diese etwa schneller laufen und weiter hüpfen können – auch zusätzliche Extremitäten sind bei rund einer Milliarde Gen-Kombinationen drin.



Unsere Alphaversion bot Faustkämpfe und Extrawaffen in organischen Strukturen. Weil die hiesigen Effekte und Animationen insbesondere auf Grafikkarten der neuesten T&L-Generation toll zur Geltung kommen, liegt eine OEM-Version des Games auch der „Creative Annihilator“ bei.

SOUTH PARK RALLY

Bald drehen Cartman, Kyle und seine anarchistischen Freunde in einem witzigen Cartoonracer der Marke Acclaim das Gas auf einem Dutzend Rundkurse wie „Big Gay Als Tierheim“ oder „Southpark Downtown“ auf. Mit Lasern und Wasserbomben halten sie sich die rabiate Konkurrenz vom Hals, umkurven Kühe, Schulbusse und andere Hindernisse dank des intuitiven Handlings recht locker. Wer zudem Abkürzungen entdeckt, spart wertvolle Sekunden.

Grafik und Sound entsprechen dem kultigen TV-Vorbild, dürften also kaum zum entscheidenden Kaufgrund avancieren. Doch gerade der Multiplayermodus unseres Vorabmusters hatte es in sich!



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Ubi Soft und Southpeak im März zum Videorelease des Kinoknallers Wild Wild West das passende PC-Adventure liefern? Vom selben Gespann folgt im Juli die Cartoon-Sportsim Flintstones.

...dass Revolution Software („Baphomet's Fluch“) noch bis Mitte des Jahres am 3D-Actionabenteurer In cold Blood arbeitet?

...dass Appeal nicht länger auf Voxel setzt? Die Grafik des für Mitte 2001 avisierten Actionabenteuers Outcast 2 basiert auf Polygonen.

...dass zum SF-Movie Matrix 2 im Jahr 2002 ein gleichnamiges PC-Game erscheinen soll? Für die Umsetzung sind Activision, Interplay und Konami im Gespräch. Außerdem wird Acclaims Shadowman verfilmt – mit Gangsta-Rapper Ice Cube in der Titelrolle!

...UND DAS SETZT ALLEM DIE KRONE AUF:



Produktinfo 031

Königlicher geht's nicht! Denn die Königs-Edition bietet soviel ANNO 1602 wie noch nie:
Die Vollversion + Das Erweiterungsset + Neue Missionen!

Außerdem: ANNO 1602 spezifische Desktop Themen sowie die „ANNOisten Kiste“,
die kurioses und zum Teil bisher noch nicht veröffentlichtes Material zu ANNO 1602 enthält.

Und nur **DM 69,90*** sind fast schon eine Majestätsbeleidigung.

developed by



distributed by



www.infogrades.de

published by



www.anno1602.de
www.sunflowers.de

SPIELEN, BASTELN, GEWINNEN

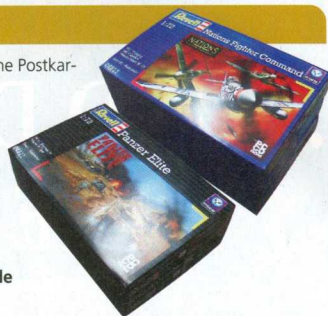
Gemeinsam mit dem Plastik-Multi Revell stellen GT Interactive und Psynosis zwecks Promotion des Weltkrieg-Flugis

Nations Fighter Command und der Tanksim **Panzer Elite** passende Modellbausätze in den Handel. Hier kann man sie gewinnen!

Verlost werden fünf Nations-Pakete mit den 1:72 Bausätzen „Mustang“, „Spitfire“ und „Me 109“ sowie der Vollversion des einsteigerfreundlichen WW2-Flugis. Außerdem fünf Elite-Packs bestehend aus den 1:72 Bausätzen „Sherman“ und „Tiger“ sowie der Vollversion der packenden Panzerschlacht. Zur Teilnahme senden Sie bitte bis 4.2.2000 unter Ausschluss

des Rechtsweges eine Postkarte oder E-Mail an:

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



MULTIMEDIA-GRUSEL

In Zusammenarbeit mit dem Bestsellerautor veröffentlicht Blue Byte dieser Tage **Stephen Kings F13** – einen in den USA als „Desktop Compagnon“ bezeichneten Mix aus Multimediaroman und Entertainmentpaket mit Bildschirmschonern und Minigames. Das Produkt basiert auf der bisher nur in Amerika veröffentlichten Kurzgeschichte „Everything's Eventual“ um den jugendlichen Helden Dink Earnshaw und dessen spirituelle Kräfte. Auf dem PC wird die Handlung durch Illustrationen und Soundtracks unterstützt, die Übersetzung übernimmt King-Veteran Joachim Körber, der bereits Romane wie „Sie“ oder „Tommyknockers“ eindeutschte.



Eines der F13-Minigames: Auf dem Friedhof werden Skelette gemeuchelt

BPS ÜBERFLÜSSIG?

Laut der für die australische Regierung angefertigten und hierzulande vom VUD verbreiteten Studie **Computer Games and Australians Today** gibt es „keine Hinweise, dass Computerspiele aggressives Verhalten fördern oder auslösen, süchtig oder krank machen oder Familienleben und Schulleistung beeinträchtigen“ – na bitte, jetzt haben wir es schriftlich!

KURZ NOTIERT

Für Herbst plant der Willicher Publisher **Ari Data** den Börsengang, das frische Kapital soll in Eigenentwicklungen fließen...

Der französische Publisher **Infogrames** kauft die Mehrheit an **GT Interactive** und schafft sich damit ein Standbein in den USA...

Electronic Arts betreut zukünftig die **Games Channels** von AOL...

Laut einer Frost & Sullivan-Studie setzt der europäische Markt für Online-Spiele im Jahr 2005 rund 173 Mio. Dollar (1999: 50 Mio. Dollar) um, ein Viertel davon in Deutschland...

Nach einer aktuellen **GfK-Erhebung** ist der PC-Markt im 3. Quartal '99 um 13 Prozent auf 960 Mio. DM gewachsen und lässt damit Konsolen weit hinter sich.

MESSEN & TERMINE

International CES

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

Spielwarenmesse

Fachmesse für Spielzeug aller Art
 3. bis 8. Februar in Nürnberg
 Info: www.spielwarenmesse.de
 Tel.: 0911/99 81 30

Milia

Fachmesse für PC-Games und andere Digitalien
 14. bis 18. Februar in Cannes/Frankreich
 Info: www.milia.com
 Tel.: 07631/17 680

Cebit

Publikumsmesse für Computing
 24. Februar bis 1. März in Hannover
 Info: www.messe.de
 Tel.: 0511/89 0

Game Developers Conference

Fachkongress für Spielentwickler
 9. bis 13. März in San José/USA
 Info: www.gdconf.com

Electronic Entertainment Expo (E3)

Fachmesse für Computerentertainment
 11. bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA
 Info: www.e3expo.com

Internet World

Internetkongress und Fachmesse
 23. bis 25. Mai 2000 in Berlin
 Info: www.internetworld.de
 Tel.: 089/7 41 17 - 313

Radwar Party

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

Interactive Games Expo (IGEX)

Fach- und Publikumsmesse der Spieleszene
 23. bis 27. August am Düsseldorf Messegelände
 Info: www.igex.de
 Tel.: 0211/45 60 01

Cebit Home

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

European Computer Trade Show (ECTS)

Fachmesse der Spielbranche
 3. bis 5. September in London/England
 Info: www.ects.com



Das Multiplayer-Mekka:



Netzwerk-Games liegen voll im Trend: Wer sich einmal in geselliger Runde mit realen Gegnern in seinem Lieblingsspiel gemessen hat, wird dieses Erlebnis nicht mehr missen wollen. Das Projekt Netzstatt aus Berlin hat die Entwicklung bereits vor über zwei Jahren vorhergesehen und seither konsequent unterstützt.

Die beiden Netzstatt-Gründer Thorsten Zippan (Informatikstudent und Spielefreak) und Jens Enders (Geschäftsführer von Berlins größtem Computereinzelfachhändler) eröffneten am 9. August 1997 ihr erstes Netzwerk-Café. An acht Rechnern konnte man da jeden Samstag seinem Spieltrieb freien Lauf lassen. Und auch kleinere Turniere mit bis zu 20 Teilnehmern standen schon damals auf dem Programm.

Mittlerweile ist alles ein paar Nummern größer geworden: Im Januar vergangenen Jahres kämpften immerhin schon 270 Strategen um die beim Starcraft-Turnier ausgesetzten Preise im Wert von 10.000 Mark. Nach dem Umzug in die aktuellen Räumlichkeiten waren es im Rahmen der Deutschen „Brood War“-Meisterschaft bereits 400 Anmeldungen aus der ganzen Republik. Seither arbeitet man auch direkt mit den Spielepublishern zusammen – etwa mit Electronic Arts und GT Interactive beim Ermitteln der Deutschen Meister in Sachen „Dungeon Keeper 2“ bzw. „Unreal Tournament“. Vorläufiger Höhepunkt war der in Kooperation mit Ubi Soft ausgetragene „Heroes 3“-Event im Spätherbst 1999.

Für das neue Jahrtausend plant man das Netz an Niederlassungen ständig zu erweitern und sucht deshalb fieberhaft nach Franchisepartnern, Investoren und Sponsoren. Apropos: Auch der Joker Verlag wird Netzstatt unterstützen. Vielleicht trifft man sich ja mal im Rahmen zukünftiger Daddelmeisterschaften auf eine nette Netzwerkpartie nebst leckeren Snacks und Getränken in Berlin oder Halle?

DEUTSCHE „HALF-LIFE: OPPOSING FORCE“-MEISTERSCHAFT

Das nächste von Netzstatt organisierte Großereignis steht mit der Deutschen „Half-Life: Opposing Force“-Meisterschaft an. Gespielt werden dabei Deathmatches mit jeweils acht Kombattanten auf einer der mitgelieferten Karten der deutschen Version des Sierra-Games. Endgültige Infos findet man ab dem 1. Januar 2000 im Internet unter www.netzstatt.de. Momentan ist der Anmeldeschluss für den 10.02.2000, der Beginn der Vorausscheidungen für den 25. Februar geplant. Da die Veranstaltungsorte noch nicht feststehen, können sich potenzielle Ausrichter per E-Mail bei info@netzstatt.de bewerben. Zusätzliche Finalisten werden via Netplayer online ermittelt. Der Showdown steigt dann etwa zwei Wochen nach der Qualifikation in der Hauptstadt – und natürlich geht es in Berlin nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um viele schöne Preise wie Hard- und Software.

Das Finale der Deutschen „Heroes of Might and Magic 3“-Meisterschaft wurde stileicht in den Kellergewölben der Zitadelle Spandau ausgetragen



Die Netzstatt-Chefs Thorsten Zippan und Jens Enders

ADRESSEN & ÖFFNUNGSZEITEN

Berlin

Veitstraße 40, D-13507 Berlin

Tel.: 030/43774417

Geöffnet:

Mo. bis Do. von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Fr. und Sa. von 10.00 Uhr bis 24.00 Uhr

So. von 12.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Halle

Mansfelder Str. 3, D-06108 Halle

Tel.: 0345/5171170

Geöffnet:

Mo. bis So. von 14.00 Uhr bis 22.00 Uhr

Preise:

werktags 6,- DM pro Stunde

Samstag und Sonntag 8,- DM pro Stunde

jeweils 2,- DM pro Stunde zusätzlich beim Spielen via Internet



Am 3. Dezember wurde in Halle die erste Filiale der Netzstatt feierlich eröffnet

Kap. 1) Vor der sportlichen Betätigung
grundsätzlich Aufwärmübungen durchführen

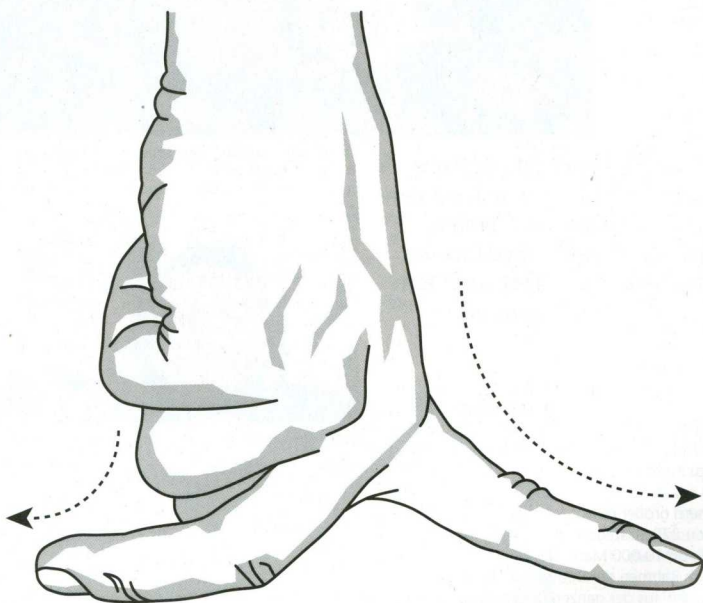


Fig. 1)
Der Fingerspagat.

Der Zeigefinger wird nach vorne, der Mittelfinger zurückgedehnt. Drücken Sie jetzt die gesamte Hand herunter, bis der Fingerspagat einen 180-Grad-Winkel zeigt. 12-mal pro Finger, drei Wiederholungen.

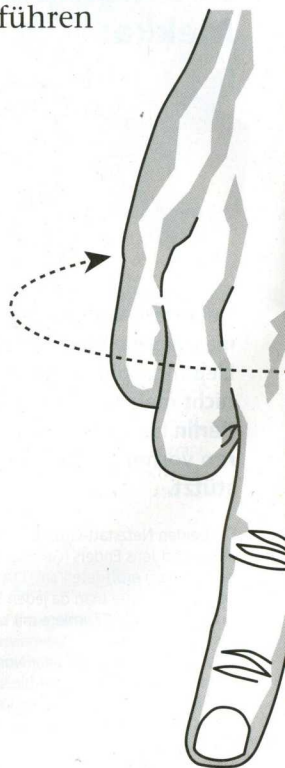
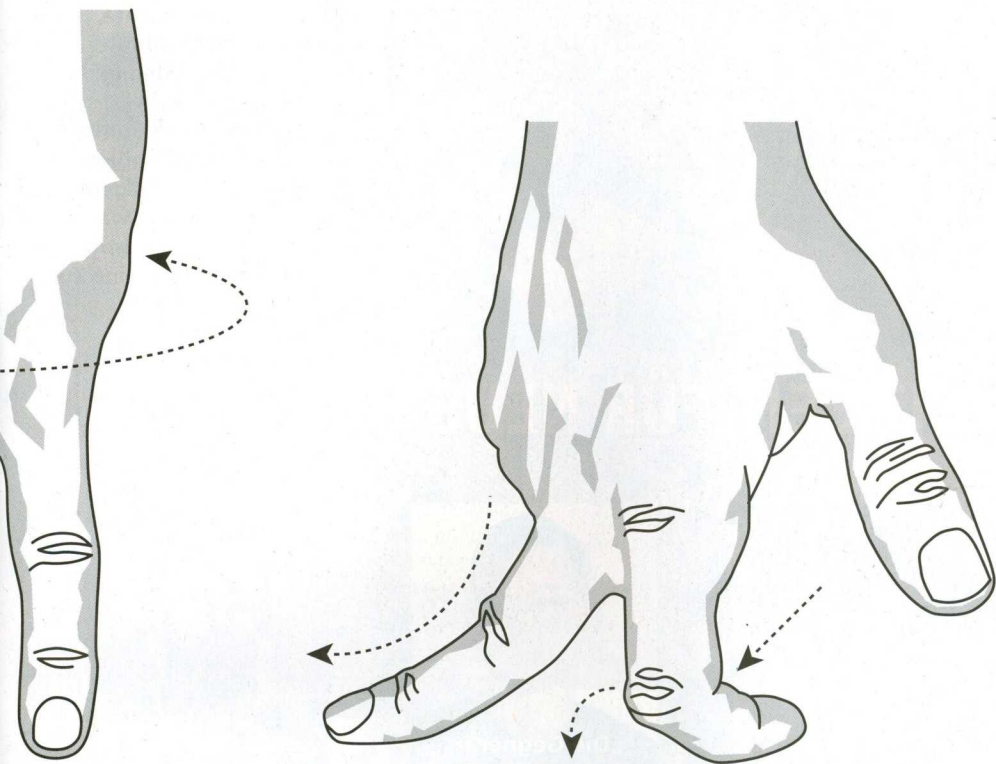


Fig. 2)
Der Handrückenschwung.

**MACHT EUCH FIT
FÜR ANSTOSS 3.**



Stellen Sie Zeige- und Mittelfinger auf einen festen Untergrund. Die Finger bleiben in dieser Position stehen. Drehen Sie den Handrücken von rechts nach links und zurück. 12-mal, drei Wiederholungen.

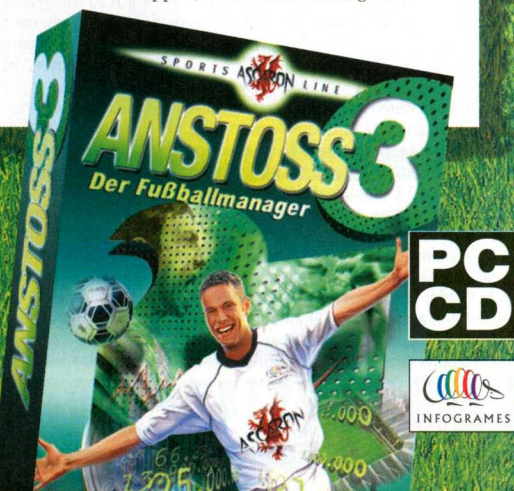
Fig. 3)
Die Fingerbeuge.

Spreizen Sie den Mittelfinger so weit wie möglich ab, sodass Mittel- und Zeigefinger einen 90-Grad-Winkel ergeben. Beugen Sie den Zeigefinger vor. 12-mal wippen, drei Wiederholungen.

Für ANSTOSS 3 zu werben ist eigentlich überflüssig, ihr kennt den beliebtesten Fußballmanager ja eh. Nur soviel: eure 15.000 Einsendungen wurden ausgewertet und berücksichtigt. Das bedeutet 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Also! Dehnen, strecken, beugen – die nächste Zeit wird hart für eure Finger.

ANSTOSS 3, Da habt ihr was ihr wolltet.

Ab 10. Februar 2000 überall erhältlich!



Ein Erfolgsgenre in der Krise: „C&C 3“ enttäuschte, „Earth 2150“ hat mit KI-Mängeln zu kämpfen und die 3D-Revolution in „Homeworld“ findet unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Auf den folgenden Seiten lesen Sie, warum die Echtzeitstrategie trotz solcher Rückschläge eine Zukunft hat.

ECHT ZEIT FÜR NEUE STRATEGIEN



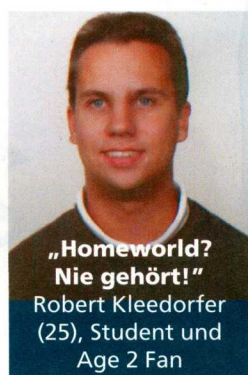
„Age of Kings fehlt die Langzeit-motivation!“

Erik Kühnelt (11), Schüler



„Die Gegner in Earth 2150 sind strohdumm!“

Thomas Volksdorf (15), Schüler



„Homeworld? Nie gehört!“

Robert Kleedorfer (25), Student und Age 2 Fan

„Command & Conquer 3 hat gute Video-Sequenzen, aber wo bleibt das neue Spiel?“, so oder ähnlich beklagten sich die Leser reihenweise über den vermeintlichen Höhepunkt der Echtzeitstrategie – die maximale Auflösung in unzeit-gemäßen 640 x 480 Pixeln, sich gegenseitig blockierende Sammler und eine lieblose Synchronisation waren weitere Kritikpunkte. Andererseits konnte Electronic Arts allein in den ersten acht Tagen satte 200.000 Exemplare des Westwood-Games absetzen, was nicht eben für einen Misserfolg spricht.

Generell scheinen die Erwartungshaltungen von Herstellern und Konsumenten immer weiter auseinander zu driften. Denn auch „Age of Empires 2“ hat sich ja prima verkauft, konnte aber trotz hübscherer Grafik und neuer Völker seine Käufer nicht mehr so begeistern wie der

Vorgänger. Wer Teil eins samt der Erweiterung durchgespielt hatte, fand inhaltlich zu wenig Neues – so etwa unser Leser Erik Kühnelt, der den Titel gar für „das Spiel mit der geringsten Langzeitmotivati-on aller Zeiten“ hält. Aber vielleicht hoffen die Gamer ja auch immer auf viereckige Eier: Die Fortsetzung soll tunlichst genauso (toll) wie der Vorgänger sein, aber eben doch ganz neu und anders... Neu und anders sind etwa „Earth 2150“ und „Homeworld“, die das Genre beide auf ihre Art dreidimensional interpretieren. Doch während sich Topwares Echtzeitstrategie hier weitgehend auf optische Gimmicks konzentriert und unter schwächelnder KI leidet, benötigte das konzeptionell innovative „Homeworld“ volle fünf Wochen, um gerade mal 50.000 Abnehmer zu finden. Dass hier offenbar das Sierra-Marketing versagt

hat, zeigt sich besonders beim Online-Spiel: Selbst zur Prime-Time gegen 20 Uhr interessiert sich im deutschen Chatroom des WON-Servers gerade mal eine Hand voll für ein Produkt, das die Fachpresse meist über „C&C 3“ eingestuft hat! Macht also doch der Name den Erfolg und nicht die Qualität? Wohl kaum, wie wären sonst all die Vorgänger zu ihrer Zeit so berühmt geworden? Und es tut sich ja auch was an der Echtzeitfront: Die Macher von „Dark Reign 2“ programmieren nicht umsonst kurz vor Release noch die gesamte Grafikingine um, die kalifornische Softwareschmiede Zono bemüht sich nicht aus Jux um neue, interessante Features für „Metal Fatigue“. Im Folgenden werfen wir einen Blick auf diese und andere kommende Highlights des Genres. Die Prognose vorab: Echtzeitstrategie endet nicht bei „Command & Conquer“.

Heisse Zeiten für heisse Spiele!

Bei einer Bestellung per Internet sparen Sie bis zu 100 DM!

**NEU:
Jetzt bis zu
733 MHz!**

Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Abbildungen können vom Angebot abweichen.

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



Neu: Informieren und Bestellen mit E-Value Code

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschangebot.

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten.

Preisänderungen vorbehalten.
* Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
† Diese Monitorpreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension Systems.
Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundenunterlagen der elektronischen Datenverarbeitung: Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside™ und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen. MMX™ und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. Trinitron™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Produktinfo 027

Anrufen* & Bestellen

0180/5448199

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – 24 Pf./Min. bundesweit

Fax: 0180/5224401

BE DIRECT™

DELL™

www.dell.de

Heisse Nächte für alle Game-Freaks:
• Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor bis zu 733 MHz und 133 MHz Frontside Bus
• Spitzenausstattung mit z.B. 32 MB GeForce 4 x AGP Grafikkarte
• 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service, 30 Tage Rückgaberecht
Bei Dell, dem zweitgrößten PC-Hersteller der Welt*, steckt Feuer drin!
Nix wie anrufen!

* im 3. Quartal 1999, Quelle: IDC 11/99

bis zu 700 MHz

Dell™ Budget PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 500 MHz, 600 MHz oder 700 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 64 MB 100 MHz SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 10 GB* Festplatte, 5400 UPM
- **Aufpreis auf 13,6 GB* nur 100 DM**
- 16 MB ATI Rage 128 AGP Grafikkarte
- **Aufpreis auf 32 MB Diamond V770 Ultra nur 250 DM**
- 48x CD-ROM Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS Wheel Mouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- **Aufpreis auf MS Office 2000 SB nur 400 DM**
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

1.799 DM / 919,81 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

2.299 DM / 1.175,46 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

2.899 DM / 1.482,24 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 700 MHz

2660 – D210100 Best.-Nr.: D210100

jetzt bis zu 733 MHz

Dell™ Budget PC Dimension™ XPS B

Intel® Pentium® III Prozessor 600 MHz, 667 MHz oder 733 MHz

- Intel® 820 Chipsatz, 133 MHz Frontside Bus
- ATX Minitower-Gehäuse
- 256 KB Full Speed Cache
- **128 MB ECC SDRAM, 356 MHz**
- Ultra ATA-66 Controller
- 13,6 GB* Ultra ATA-66 Festplatte, 7200 UPM
- **32 MB nVidia TNT2 M64 AGP Grafikkarte**
- **Aufpreis auf 32 MB GeForce 256 4x AGP Grafik, nur 300 DM**
- 48x CD-ROM Laufwerk
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS Wheel Mouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- **Aufpreis auf MS Office 2000 SB nur 400 DM**
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

3.299 DM / 1.686,75 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

3.599 DM / 1.840,14 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 667 MHz

3.999 DM / 2.044,66 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 733 MHz

2660 – D420100 Best.-Nr.: D420100

Dell Monitore und Upgrades

- Dell 17" Monitor V770¹⁾ (16,0" v.I.S.) 70 kHz, 0,28 mm, max 1024x768/85 Hz, TCO-95
Made by Samsung **499 DM/ 255,13 €**
- Dell 19" FD „Trinitron“ Monitor P991¹⁾ (18,0" v.I.S.) 107 kHz, 0,24 mm, max 1600x1200/85 Hz, TCO-99
Made by Sony **1.199 DM/ 613,04 €**
- 56K/V.90 Data/Fax PCI Modem **100 DM/ 51,13 €**
- Eicon Diehl ISDN Karte (statt V.90 Modem) **49 DM/ 25,05 €**



Angenehme 20 Grad im Winter machten Metall und Schreiberlinge munter. Und auch Zono-Vizepräsident Jeff Fort wurde nicht müde, die Vorzüge seines jüngsten Babys gegenüber den Kindern der Mitbewerber herauszustreichen: „Bei uns spielt sich die Action auf gleich drei Ebenen ab – Planetenoberfläche, Untergrund und Orbit.“ Natürlich wird jede dieser Ebenen ihre strategischen Vor- und Nachteile bieten. So gibt es auf den Asteroidenbrocken im Orbit etwa Sonnenenergie, aber wenig Platz. Wer seine Basis dagegen unter Tage errichtet, für den verkehrt sich das Problem ins Positive: Während die Oberflächen von mächtigen Kampfrobotern dominiert werden, haben die Kolosse hier einfach zu wenig Raum zum Manövrieren.

Die gigantischen „Combots“ sind denn auch eine weitere Besonderheit von Metal Fatigue. Die hiesigen Battlemechs bestehen aus Torso, Beinen sowie zwei voneinander unabhängigen Armen und wer-

den vom Spieler aus über 40 Bauteilen individuell zusammengestellt. Da gibt es u. a. einen sich selbst reparierenden Rumpf, Hochgeschwindigkeitsbeine oder Raketenwerferarme – jede der drei rivalisierenden Parteien des Games verfügt über unterschiedliche Technologien. Doch wird es im Kampf häufig vorkommen, dass so ein Roboter einen Körperteil ein-



„Ich beschleibe nicht, wenn ich sage, dass unsere KI nicht beschleift!“

Jeff Fort (34),
Vizepräsident von Zono



Den kolossalen Combots stehen sechs verschiedene Typen kleinerer Panzerfahrzeuge zur Seite

büßt. Dieser kann dann aufgesammelt, an einen eigenen Comboto montiert oder zwecks Erforschung bzw. Massenproduktion in die Basis gebracht werden. So lässt sich der Feind im nächsten Gefecht mit seinen ureigenen Waffen schlagen... Ursprünglich war sogar geplant, den Spieler die Roboter selbst steuern zu lassen. „Doch das war eine ziemlich dumme Idee, die wir ganz schnell wieder fallenließen“, so Fort. Chefgrafiker Brian Colling stimmt zu: „Echtzeitstrategie oder Actionsimulation; wer ein vernünftiges Gameplay will, muss sich entscheiden.“ Ergo werden den detailliert animierten Giganten sechs kleinere Einheiten zur Seite stehen – von Bohrern für Tunnelbauten über Panzer und Raketenwerfer bis hin zu beweglichen Wänden. Verteidigungsbarrieren müssen zur Basiserweiterung also nicht abgerissen werden, sie lassen sich einfach verschieben. Überhaupt findet es Mr. Fort im Genre „einfach nervig, die ersten 20 Minuten ei-



Fakten & Features

- * 3 Kampagnen zu je 10 Missionen
- * bis zu 8 Spieler auf 30 Multiplayerkarten
- * 3 Spielebenen
- * 4 3D-Geländetypen
- * 40 Teile für Kampfbotter, 6 Fahrzeuge, 16 Gebäude

Im Orbit wartet die einzige unerschöpfliche Ressource im Spiel: Solarenergie



Die hiesigen Combots lassen sich individuell mit 40 Bauteilen bestücken: vom Flügel-Torso bis zum Missile-Arm

nes Einsatzes immer rein damit beschäftigt zu sein, die Basis von Null aufbauen zu müssen". Zono ersann deshalb die sogenannte Prebuild-Phase, wo noch vor Missionsbeginn mit limitiertem Energievorrat Gebäude und Einheiten gebaut werden. Erst wenn Truppe und HQ stehen, startet man hier das eigentliche Spiel. Diese Vorbereitungsphase wird nur in Multiplayerpartien (auf bis zu acht Teilnehmer warten 30 Extrakarten) zeitlich limitiert, während Solisten ihre drei Kampagnen mit jeweils zehn Aufträgen in aller Ruhe angehen dürfen.

Für optische Abwechslung bürgen vier Geländetypen (Wüste, Dschungel, Schnee und Metall), die allesamt in dreh-, schwenk- und zoombarer 3D-Grafik präsentiert werden. Die hauseigene Grafik-engine sorgt dabei für Tempo satt, was freilich nicht allein an geschickter Programmierung liegt: Auf Bäume wie in *Earth 2150* verzichtet Zono ebenso wie auf die schicken Steinbögen aus *Thandor*.

Schade eigentlich? Dazu Brian Colling: „Prinzipiell wäre das alles möglich, doch die Art wie wir die Levels bauen, lässt so was nun mal nicht zu.“ Der erste Schritt beim Mapdesign ist nämlich ein Abstecher ins Malprogramm, wo unterschiedlich gefärbte Flächen entstehen, welche die Höhe des Terrains definieren – übereinanderliegende Objekte gibt es daher

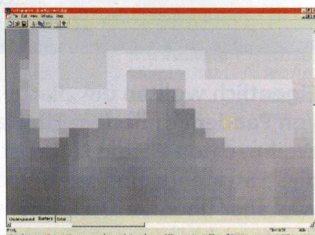


„Die Grafikengine von *Earth 2150* kann nichts, was unsere nicht besser könnte!“

Brian Colling (27),
Chefgrafiker bei Zono



In der (nur im Mehrspielermodus zeitlich begrenzten) Prebuild-Phase wird noch vor Spielstart die eigene Basis errichtet



Eine Karte im Editor: Unterschiedliche Farben aus dem Malprogramm „Photoshop“ definieren die Höhe des Terrains

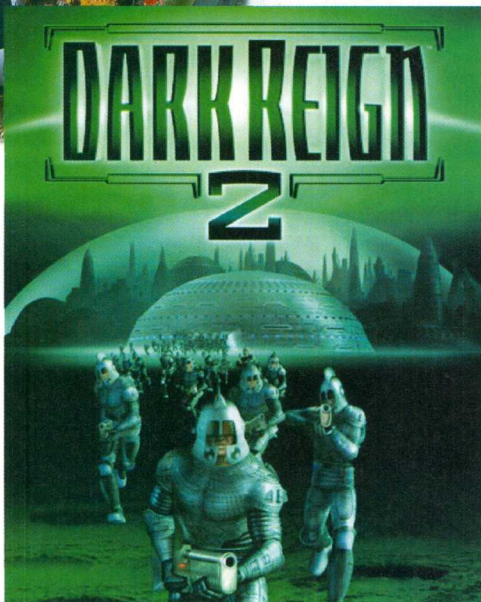
nicht. Dennoch sind die fertigen Landschaften hübsch zerklüftet, wie auch sämtliche Einheiten trotz der Beschränkung auf 30 Polygone bei kleinen Fahrzeugen und 300 Vielecke für Combots sehr ansehnlich wirken.

Dass man des Schwermetalls trotz Titel so schnell nicht müde wird, dafür sorgte bereits die Betaversion: Das Zusammenbasteln der individuellen Roboter macht richtig Spaß, der dynamische Soundtrack vermag den Strategen mitzureißen. Ob das Gameplay von *Starcraft* im Look japanischer Animes am Ende wirklich der erhoffte Erfolg wird, entscheidet sich aber erst bei Fertigstellung im März. Ein paar Wochen zum Debugging und für die Lokalisierung will sich Zono nämlich schon noch gönnen. (mh)

Metal Fatigue

HERSTELLER: Zono/Pygnosis/GT Interact.
ERSCHENIT: März 2000
ONLINE-INFO: www.gtinteractive.de





Eigentlich wollten die „Battlezone“-Macher von Pandemic mit dem Titel ja noch vor Weihnachten '99 die Läden stürmen, doch diese Strategie ging schon mal nicht auf – was aber über die Qualitäten der 3D-Gefechte nichts aussagt. Zumindest nichts Negatives...

Es hätte marketingtechnisch so schön laufen können: Pünktlich zum Fest der offenen Geldbeutel sollten sich die Jovian Detention Authority (JDA) und die „Sprawlers“ genannte Rebellenfraktion erneut in die Haare bekommen. Im historisch vor dem ersten Teil angesiedelten Szenario hätten wieder Ressourcenmanagement und taktische Finesse über Sieg oder Niederlage in 20 Missionen entschieden – und die Fans des Vorgängers hätten einmal mehr eine kampfstärke Rechneropposition, aber auch neue Truppengattungen zu Lande, zu Wasser und in der Luft sowie vor allem eine runderneuerte 3D-Umgebung unter dem Weihnachtsbaum vorgefunden. Eines der grafischen Gestaltung von Dark Reign 2 sollte auf der realistischen Darstellung von Größenverhältnissen liegen, wie noch auf dem Activate-Event im Juli letzten Jahres betont wurde. Just dieses Feature hat nun die Verzögerung zu verantworten: „Wir gingen beim Design der Truppen und Gebäude zunächst von den einzelnen Einheiten aus und konstruierten alles bis ins letzte Detail – vernachlässigten



In der niedrigsten Zoomstufe ähnelt das Spiel stark traditioneller Echtzeitstrategie



Für kinoreife Schlachten lässt sich die Kamera jedoch auch mitten ins Geschehen platzieren

dabei aber das Gesamtbild“, räumt Projektleiter Greg Borrud ein. „Diese Objekte sahen dann zwar aus nächster Nähe hervorragend aus, in der für ein Strategiespiel üblichen Vogelperspektive jedoch fehlte die Übersicht. Speziell die kleineren Infanteristen waren in den niedrigsten Zoomstufen kaum mehr zu erkennen. Also beschlossen wir, die meisten Einheitenmodelle nochmals zu modifizieren. Darum sind Fußsoldaten nun auch drei statt zwei Meter hoch...“

Diese Veränderungen sind keineswegs nur kosmetischer Natur, sondern helfen Dark Reign 2 vom wesentlich actionlastigeren, jedoch grafisch ähnlichen „Battlezone 2“ abzuheben.

„Aus BZ 2 haben wir zum Beispiel die spiegelnden Wasseroberflächen oder die Partikelengine übernommen. Derzeit experimentieren wir auch mit Bump Mapping sowie einigen Hardwaretricks, welche das Spiel auf GeForce-Karten beschleunigen. Noch können wir aber nicht sagen, welche dieser Gimmicks letztlich verwendet werden“, fügt Greg vorsichtig hinzu. „Wenn wir nicht sicher sind, ob eine neue Technologie

„Wer unsere 3D-Welt gesehen hat, wird nie wieder ein 2D-Strategiespiel anrühren!“



(Greg Borrud, Pandemic-Mitbegründer und Projektleiter von Dark Reign 2)

Speziell bei den Explosionen ist deutlich das Partikelsystem von Battlezone 2 zu erkennen



Für die deutsche Version werden Infanterie-Einheiten wie dieser ehemalige Rumbler durch politisch korrekte Cyborgs ersetzt

Fakten & Features

- * 2 Kampagnen zu je 10 Missionen
- * rund 20 Einheiten pro Seite
- * etwa 25 Gebäude und Upgrades pro Partei
- * 3D-Grafik mit Anleihen bei Battlezone 2
- * Multiplayermodi umfassen z. B. „King of the Hill“

das Spiel wirklich verbessert, lassen wir sie raus!“ Neben der aufwendigen Präsentation soll genau diese Einstellung die größte Stärke des aufs Frühjahr verschobenen Strategicals werden. „Egal ob Earth 2150 oder Age of Kings, es gibt immer ein Feature, das einem gefällt. Wir wissen aber, dass wir die gesamte Konkurrenz schlagen können – unsere 3D-Welt lässt Iso-Spiele wie Tiberian Sun wortwörtlich alt aussehen, aber gleichzeitig wird das klassische Gameplay um Ressourcen und Armeen eingängiger als bei avantgardistischen Titeln à la Homeworld sein. Es kommt eben auf die richtige Balance an!“ Große Worte, doch die Zeichen stehen günstig: Während inhaltliche Qualitäten wie True Line of Sight, die ausgefeilte KI und der komfortable Editor dem Vorgänger bereits 1997 einen Joker-Hit einbrachten, sorgt das neue 3D-Gelände im Verbund mit der (fast) völlig frei positionierbaren Kamera jetzt auch für das passende Ambiente. „Wir geben uns alle Mühe, für die Minimal-konfiguration ein schönes, flüssig ablaufendes Spiel zu programmieren, das auch Highend-Rechner bis zum Äußersten ausreicht“, so der abschließende Kommentar. Dazu das Versprechen: „Wir werden unsere Fans nicht enttäuschen!“ (mz)



Dark Reign 2

HERSTELLER: Pandemic/Activision
ERSCHEINT: 2. Quartal 2000
ONLINE-INFO: www.pandemicstudios.com

AUTORISIERTER Joysoft POINT DIE SPIELE-PROFIS

✓ 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 einig Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-POINT

✓ AUßERDEM...

Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ HITS FOR KIDS

Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

Die autorisierten JOYSOFT POINTS in Ihrer Nähe

DOWNTOWN	JOYBO
Bücher Walther GbR Schneebergerstrasse 19 08280 Aue ☎ 03771/2 35 20	Münster Str. 11 53111 Bonn ☎ 0228/65 97 26
HIGHSCORE! Bürgerm.-Smidt-Str. 92 27568 Bremerhaven ☎ 0471/41 91 770	SOFTPARADISE Hans-Frick-Str. 1a 53474 Bad Neuenahr ☎ 02641/20 65 06
MULTI MEDIA WORLD Burgstr. 13 31832 Springe ☎ 05041/97 08 77	CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG Kaiserstr. 54 53721 Siegburg ☎ 02641/6 80 45
GAMESHOP Katharinenegasse 21 35390 Gießen ☎ 0641/79 17 94	JOYSOFT POINT KOBLENZ Stegemannstr. 33 - 41 56068 Koblenz ☎ 0261/30 96 34
DNE JOY & GAME Markt 7 38364 Schöningen ☎ 05352/90 98 67	BITS & BYTES GbR Am Bahnhof 35 57072 Siegen ☎ 0271/22 12 0
JOYPOINT DÜSSELDORF Am Wehrhahn 24 40211 Düsseldorf ☎ 0211/36 44 45	BITS & BYTES GbR Knapper Str. 12 58507 Lüdenscheid ☎ 02351/39 07 72
COMPUTERSPIELE & mehr Eickner Str. 14 41061 M'gladbach ☎ 02161/18 30 93	JOYSOFT POINT FRANKFURT Fahrgasse 87 60311 Frankfurt ☎ 069/91 39 83 71
CONNECTION Klarissenstr. 15 41460 Neuss ☎ 02131/27 57 51	SOUNDCHECK Kaiserstr.31 63065 Offenbach ☎ 069/88 42 99
GAMESHOP Oswall 12 41515 Grevenbroich ☎ 02181/23 13 23	MYSTIC GAMES Johannes-Mauthke-Str. 7 72458 Albstadt ☎ 07431/93 30 80
WOLLYWORLD Viehofstr. 17 45127 Essen ☎ 0201/24 37 29 5	TECHNO LAND Audio Video GmbH Sinnauer Str. 56 73779 Deizisau ☎ 07153/8 29 90
PLAYER ONE Kempener Str. 22 47839 Krefeld-Hüls ☎ 02151/51 89 00 4	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH Breisgasse 37 77933 Lahr ☎ 07821/94 23 14
CHEOP'S SYSTEM KÖLN Mathiessstr. 24-26 50676 Köln-Innenstadt ☎ 0221/923 15 45	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH Eldzamm 61 79312 Emmendingen ☎ 07641/580 41 61
KPM COMPUTER FUN STORE GBR Galerie Wiener Platz 51065 Köln-Mülheim ☎ 0221/96 24 44 8	A&L COMPUTER GmbH Wilhelmstr. 23 89518 Heidenheim ☎ 07321/98 25 10
SOFTPRICE - AACHEN Blondel Str. 10 52062 Aachen ☎ 0241/40 69 12	SOFTPRICE - WERTHEIM Lindenstr.16 97877 Wertheim ☎ 09342/91 23 15

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören?
Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen
Vertriebsysteme 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

Alle Angaben ohne Gewähr.



Kein Spiel des Genres wurde von den Fans so herbeigesehnt wie C&C 3, keines dann so kontrovers aufgenommen. Aaron Cohen, PR-Manager von Westwood, erklärte uns, ob und wo man beim kommenden Add-on Boden gutmachen will.



Grafischer Höhepunkt werden auch beim Add-on die aufwendigen Rendersequenzen sein

Bald wird der Feuersturm über die Tiberiumfelder hereinbrechen – mit neuen Missionen und frischen Einheiten für das Hauptprogramm. Doch das geriet ja eher wegen seiner mangelhaften Gegner-KI und der unzeitgemäßen Iso-Grafik in die Kritik; beides Punkte, die sich mit einer Nachschub-CD kaum ausräumen lassen. Westwood-Manager Aaron Cohen wiegelt denn auch ab: „Nicht alle haben das Game nur kritisiert, gerade aus Deutschland bekamen wir viel positives Echo! Das größte Problem war wohl die immense Erwartungshaltung der Spieler. Das musste zwangsläufig mit einer Enttäuschung enden...“

Der Hersteller sieht also ohnehin kaum Handlungsbedarf, was den Spielablauf an sich betrifft. Die Einsätze des Add-ons werden also wieder in eine gerenderte Storyline eingebunden, die den Spieler nach Kanes Tod mit einem neuen Feind konfrontiert. Hier erwartet Aaron Cohen einen Motivationsschub: „Auf jeder der beiden spielbaren Seiten wartet eine Geschichte voller Überraschungen. Den Rest des Spaßes werden die neuen Einheiten bringen.“ In der Tat versprechen die zusätzlichen Untertanen neue Taktiken. So wird die Bruderschaft u. a. mit spinnenbeinigen Cyborgs, mobilen Stealthgeneratoren und der fahrbaren „Faust von Nod“ zu Felde ziehen, während die GDI-Truppen mit EMP-Werfern, wandelnden Lasergeschützen und einem verbesserten Bauhof dagegenhalten.

Noch interessanter sind womöglich die zehn neuen Mehrspielerkarten, auf denen im Internet mehrere tausend Strategien einen virtuellen Weltkrieg vom Zaun brechen dürfen. Am spannendsten aber ist die geheimnisvolle Ankündigung, das C&C-Szenario doch noch zeitgemäß fortführen zu wollen: „Sobald wir die Shooter-Variante C&C: Renegade abgeschlossen haben, werden wir uns ganz auf Teil vier der Serie konzentrieren – und das wird ein Spielerlebnis, mit dem bestimmt keiner gerechnet hat!“ (rf)

Wieder markieren Tiberiumfelder die strategisch wichtigsten Punkte des Spiels



Insgesamt werden neun frische Einheiten wie diese wandelnden Geschütze aufgeföhren

Für Explosionen und Lichteffekte benötigt auch das Add-on keinen Grafikturbo

„Dass einige Fans von C&C 3 enttäuscht sein würden, war unausweichlich“

Aaron Cohen, PR-Manager bei Westwood



Neben zusätzlichen Truppenteilen und Karten wird es auch neue Tiberiumvarianten geben

Command & Conquer 3: Firestorm

HERSTELLER: Westwood/Electronic Arts
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: 1. Quartal 2000
ONLINE-INFO: www.westwood.com

NEU

**150g
frischer Spielspaß
für unter DM 50.-**



Serververschlag



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



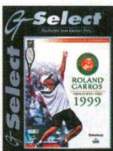
Authentische
Flipper-Simulation



Atomikraufender
Weltraum-Kampf



Historische Seeschlachten
in Echtzeit



Topspiel auf dem
Central Court



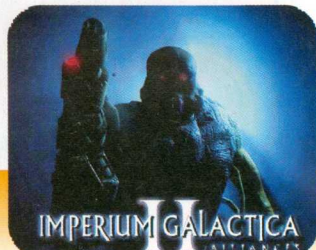
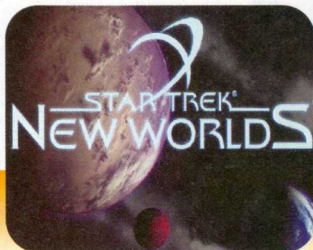
Wirtschafts-Simulation in der
Gangsterwelt der 20er-Jahre



Besuchen Sie Amerikas
schönsten Golfplätze



Comicartiges Action-
Adventure in 3-Movie-3D



Gemeinsam mit Sierra arbeitet das schwedische Team von Massive Entertainment derzeit an zwei Echtzeitkampagnen zu je 15 Missionen. Die Fertigstellung steht kurz bevor, bald darf somit um den Planeten „Krig-7B“ gerangelt werden. Ressourcen im genretypischen Sinn wird das Gestirn dem Spieler aber nicht zu bieten haben, auch Fahrzeugbau oder Ähnliches ist nicht vorgesehen – man soll sich ganz auf die Auswahl der limitiert verfügbaren Einheiten, deren individuelle Bewaffnung sowie taktisch günstige Truppenformationen konzentrieren.

Optisch will man in Schweden mit 3D-Grafik punkten, die schon mehr nach einem Actiongame als nach Echtzeitstrategie aussieht: Rauch, Nebel, gewaltige Explosionen sowie Kettenspuren in Sand und Schnee lassen in der Tat vermuten, dass hier einer der schicksten Genrebeiträge entsteht.

Der Weltraum: unendliche Weiten, massig Planeten, 42 Missionen, um sie zu kolonisieren. Unter der Flagge der Föderation, des Klingonischen Reichs oder Romulanischen Imperiums dürfen Enterprise-Fans bald die Maus schwingen, um Basen zu bauen, Dilithium zu fördern und in Zugraben versammelte Truppen auf die böse Konkurrenz zu hetzen.

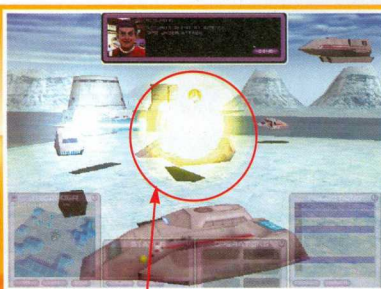
An der Gameplay-Front also vermutlich nicht viel Neues – mal abgesehen von den Mannschaftslehrgängen für bessere Ergebnisse bei Forschung, Fahrzeugbau oder Zielgenauigkeit. Doch die Präsentation macht: effektreiche 3D-Grafik mit animierten Wolken und feurigen Meteoritenschauern, Polygonschlachtfelder mit rasanten Einheiten und Gebäuden. Aber keine Blindstellen, da gerade nicht benutzte Infoscreens transparent dargestellt werden!

Die galaktisch-imperiale Allianz aus Digital Reality und GT Interactive hetzt bereits in den nächsten Wochen drei Parteien aufeinander: die aggressiven „Kra'h'en“, die gemäßigten „Solarian“ und die diplomatisch orientierten „Shinari“. Gekämpft wird um vier Wissenskristalle, und zwar auf 80 Planetenoberflächen ebenso wie draußen im All.

Zu den Highlights dieses eher komplexen Genrebeitrags zählen sicher die 130 möglichen Entwicklungen der Waffen- und Schutzschildtechnik inklusive diverser Upgrades. Aber auch optisch will man an der Polygonfront der Zukunft Maßstäbe setzen: Pompöse Effekte während den Missionen sowie starke Renderanimationen dazwischen sollen einen Augenschmaus garantieren, wobei die Steuerung selbst Einsteiger nicht überfordern wird – hoffentlich...



Actionbetonte **Echtzeitgefechte** auf einem fernen Planeten sollen das Erkennungszeichen dieses Strategie-Titels sein



Im Star Trek-Universum setzt man auf rasanten Design und grelle Grafik-Effekte



Drei Rassen werden sich sowohl auf 80 Planeten als auch im freien Raum um ein galaktisches Imperium schlagen

Ground Control

HERSTELLER: Sierra/Massive Entertainment
ERSCHEINT: März 2000
ONLINE-INFO: www.sierra.de

Star Trek New Worlds

HERSTELLER: Binary Asylum/Interplay
ERSCHEINT: Mai 2000
ONLINE-INFO: www.interplay.com

Imperium Galactica 2

HERSTELLER: Digital Reality/GT Interactive
ERSCHEINT: Februar 2000
ONLINE-INFO: www.gtinteractive.com



Schon bald setzt Lucas Arts den „Krieg der Sterne“ in Echtzeit fort: Rebellen und Imperialisten kloppen sich auf bekannten (Film-)Schauplätzen wie Yavin, Tatooine oder Hoth genauso wie auf dem neuen Vulkanplanet Sarapin oder der Waldwelt Abridon. Alles wird umrahmt von einer parallel zur Ur-Trilogie angelegten Handlung mit General Brenn Tantor als Zentral-Charakter.

Jedi-Strategen werden auf Ressourcenmanagement verzichten müssen, nicht aber auf Multiplayermodi und Mega-Movies. Zu kommandieren gibt es das ganze SW-Arsenal, also Sturmtruppen, Walker, Landungsschiffe und Tie-Fighter einerseits, rebellische Snowspeeder, X-Wings und Antigrav-Panzer andererseits – für jede Seite der Macht sind 30 Einheitenentypen angekündigt. Also eher taktische 3D-Action als kompliziertes Strategiespiel.

Die Feindschaft zwischen Orks und Menschen hat bei Blizzard Tradition, zählen die Vorgängerprogramme doch zu den ganz Großen im Genre – an Erfolg allenfalls übertroffen von „Command & Conquer“. Doch bei seiner Rückkehr auf die Fantasywelt Azeroth wird der Spieler gleich sechs Rassen zum Sieg führen dürfen, wobei ungewöhnliche Einheiten wie Zwerge mit Vorderladern, magisch begabte Paladine sowie Ork'sche Wolfsreiter und Minotauren zum Einsatz kommen.

Bis Jahresende wird noch an der komplett neuen, zoom- und scrollbaren 3D-Umgebung gefeilt, das klassische Gameplay bleibt aber weitgehend unangetastet: Gold und Holz als Grundstoffe für Bautätigkeit sowie erstmals die Option, erfahrene Kämpfer in die jeweils nächste Schlacht mitnehmen zu dürfen.



Die Schlacht um den Eisplaneten Hoth zum Nachspielen: Die kommende Echtzeitstrategie von Lucas Arts macht's möglich



Bis zu sechs verschiedene Rassen sollen sich im dritten Teil der Warcraft-Saga auf zoom- und schwenkbaren 3D-Terrains begreifen können

AUSSERDEM IN DER PIPELINE

Abgesehen von den vorgestellten Spielen schmoren noch ein paar weitere heiße Eisen im Echtzeitfeuer. So will Activision die Trekker in **Star**

Trek: Armada mit 20 dreidimensionalen Raumschlachten im Universum der „Next Generation“ beglücken. Blue Bytes **Battle Isle 4** dagegen setzt die erfolgreiche Serientradition Ende dieses Jahres mit einem innovativen Mix aus Echtzeit und Rundentakt im Polygonterrain fort. Bei CDV baut man unterdessen für **Sudden Strike** (großes Preview im letzten Heft) auf scrollbare Iso-Grafik, in der bis zu 1000 authentische Einheiten die Schlachten des Zweiten Weltkriegs nachstellen.

Last, not least haben auch SSG und Mindscape mit **Warlords Battlery** einen viel versprechenden Titel in petto: Neun Rassen, 16 Heldenklassen, 80 Zaubersprüche und ein minimales Ressourcen-Management sollen für Spielspaß sorgen, eine neue 3D-Engine und zahlreiche Lichteffekte für die dazu passende Polygon-Umgebung.



Star Wars Force Commander
HERSTELLER: Lucas Arts
ERSCHEINT: März 2000
ONLINE-INFO: www.lucasarts.com

Warcraft 3
HERSTELLER: Blizzard
ERSCHEINT: 4. Quartal 2000
ONLINE-INFO: www.blizzard.com

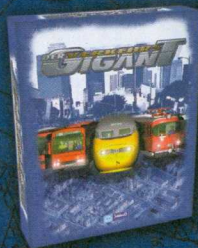


Dein Ticket zum Erfolg!



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 sucht im Genre seines gleichen.“ PC Action 10/99

DER VERKEHRS GIGANT



AB FEBRUAR
IM
HANDEL!



JoWood
Productions

www.jowood.com

Produktinfo 004

www.verkehrsgigant.com



SIM PUPPENSTUBE

„Am Anfang stand ein Designprogramm für Häuser mitsamt ihrer Inneneinrichtung, eine Art Wohnungsplaner“, erzählte uns Will Wright, der kreative Kopf hinter den Sim-Games, die Maxis berühmt machten. Das war vor sieben Jahren und daraus entwickelte sich die Idee für ein intern „Sim Dollhouse“ getauftes Projekt. Doch es musste warten: „Die Arbeit an Sim City 2000 und anderen Titeln ging vor, aber nebenher tüftelte ich immer weiter an meiner digitalen Puppenstube – es ließ mich einfach nicht los!“

Der Gedanke, dass der Fokus viel mehr auf den virtuellen Bewohnern und deren Beziehungen untereinander liegen müsse, sorgte dann für die Initialzündung. „Was kann es schließlich Spannenderes geben als das Leben selbst?“, fragte der Kultdesigner sich und uns. Die Antwort liegt auf der Hand: wenig bis gar nichts.



„Ich habe mit The Sims mehr Zeit verbracht als mit allen anderen Sim-Titeln zusammengekommen. Das Ergebnis ist eine Art surreales Spiegelbild unseres Lebens – nicht mehr, aber auch nicht weniger!“

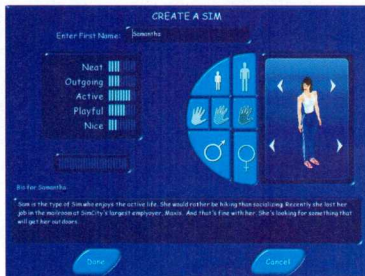
Will Wright, Chefdesigner bei Maxis

BIG COMPUTER PEOPLE

Dem Spieler soll also der gottgleiche Schöpfungsakt eines virtuellen Charakters zufallen: Der Sim wird nach den eigenen Vorstellungen erschaffen – oder nach dem eigenen Bild. Denn neben der an Rollenspiele erinnernden Charaktergenerierung mit der Wahl von Geschlecht, Figur usw. ermöglicht ein Editor individuelle Gesichts- und Kleidungstexturen. James Bond, Spiderman oder Pamela Anderson, auch bei der Zusammenstellung der Nachbarschaft setzt nur die Fantasie Grenzen.

Auf das Aussehen folgt die Persönlichkeit. Ob unser Sim faul, schlampig und widerborstig oder gar fleißig, reinlich und charmant ist, bestimmt die Verteilung von Attributpunkten auf Grundeigenschaften wie Lebhaftigkeit, Verspieltheit, Ordnungsliebe usw.. Dann erhält der Zögling ein Startkapital von 20.000 Dollar und wird ins feindliche Leben entlassen.

Die anfängliche Charaktergenerierung erinnert an ein Rollenspiel



Das Familienalbum

Eine Fotofunktion wird beliebige Szenen in einem Album ablegen; über das Internet werden sie sich auch veröffentlichen und tauschen lassen. Jedes Album enthält außerdem alle Daten der Sim-Familie, um sie per Download in das eigene Spiel integrieren zu können.





Dieser Sim macht sich in der Küche nützlich und erntet Sympathiepunkte; symbolisiert durch ein grünes Pluszeichen



VOM SINGLE ZUM FAMILIENGLÜCK

Auch in der simulierten Realität sind 20 Mille kaum ein Vermögen, reichen aber für den Bau oder Kauf eines kleinen Eigenheims. Als Maurer wird man dabei in den Genuss der Vorzüge des Basisprogramms kommen: Wände ziehen, Türen und Fenster einsetzen, Tapeten, Bodenbeläge und Dachziegel aussuchen – dank Drag & Drop alles kein Problem. Auch die Einrichtung will noch finanziert werden, einer der Kernpunkte des Spiels. „Verhaltens- und Interaktionsmöglichkeiten sowie sozialer Status der Sims wachsen mit Anzahl und Qualität der Gegenstände, über die sie verfügen“, erklärte uns Will. „Im Internet können später immer neue Items gesaugt werden – mitsamt erweiterten Verhaltensroutinen.“

Ohne Stereoanlage also kein Tänzchen, ohne Tänzchen keine geselligen Nachbarschaftsfeste. Der Smalltalk auf einer solchen Party klingt wie ein Mix aus Amerikanisch und Suaheli, die Themen der Fantasiesprache werden über Symbole verständlich gemacht und reichen von Autos über Sport bis zu Aliens. Ohne gemeinsame Interessen werden sich allerdings auch die Sims nicht

viel zu sagen haben. Umgekehrt deuten Pluszeichen darauf hin, dass sich soeben freundschaftliche Gefühle entwickeln. Zarte Bande können dann über Komplimente oder Berührungen fester geknüpft werden. Und sobald sich Sims verlieben, steht auch einer Hochzeit samt eventuellem Nachwuchs nichts mehr im Wege. Den vermeintlichen Skandal um das Homopärchen in „Sim Copter“ noch vor Augen wollte man sich zu gleichgeschlechtlicher Liebe unter Sims freilich nicht äußern...



In Blasen tauchen die Gesprächsthemen als Symbole auf, bei dieser Whirlpool-Party dreht sich alles um Haustiere

ERFOLG ALLEIN MACHT NICHT GLÜCKLICH

Wie in der Realität wird sich auch hier vieles um Geld drehen. Um ihren Lebensunterhalt zu finanzieren, suchen Herr und Frau Sim daher Jobs via Internet und Tageszeitung. Bis sie sich fortgebildet haben, wird man ihnen aber nur einfache Tätigkeiten wie Nachtwächter oder Pharma-Versuchskaninchen offerieren. Wer jedoch die für seine angestrebte Karriere wichtigen Skills brav trainiert (Lesen fördert etwa die Logik, Gewichtheben die Kraft etc.), darf bald mit Gehaltserhöhungen oder Beförderungen rechnen – bis hin zu Traumberufen wie Astronaut oder gar Superheld.

Auf die Frage, ob Glück somit käuflich ist, meinte Will Wright: „Wohlstand schafft mehr Möglichkeiten und damit mehr Zufriedenheit – aber für wahres Glück müssen auch hier das soziale Umfeld und die Beziehungen stimmen!“ Tja, The Sims soll eben

mehr Lebenssimulation denn Aufbaustrategie werden. Ob das ambitionierte Projekt neue Maßstäbe setzt oder am Ende an seinen zu hohen Ansprüchen scheitert, klärt ein ausführlicher Test im nächsten Heft. (mt)

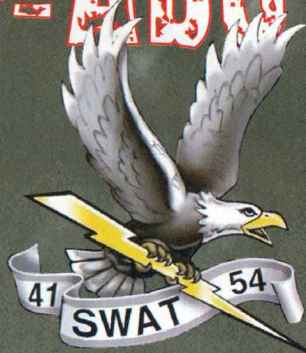


Digitaler Materialismus: Für diese Luxus-einrichtung muss man Karriere machen – doch je teurer ein Gegenstand, desto stärker seine positive Wirkung

1 The Sims

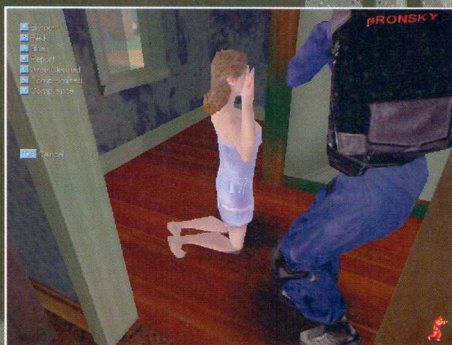
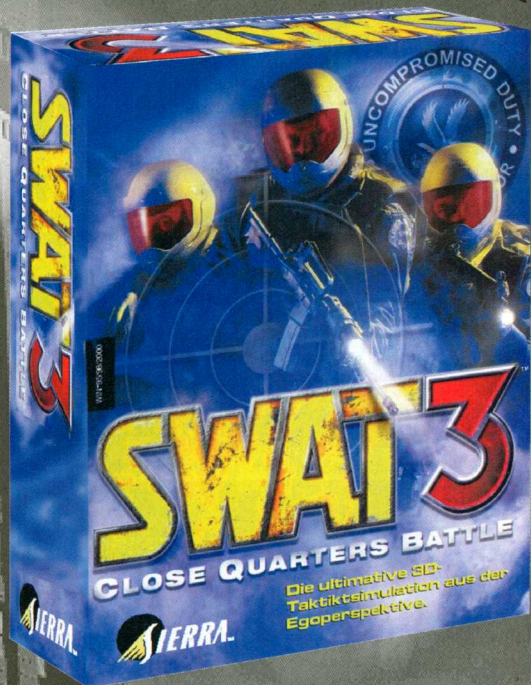
HERSTELLER: Maxis/Electronic Arts
GENRE: Lebenssimulation
ERSCHEINT: 1. Quartal 2000
ONLINE-INFO: www.the Sims.com

Das Anti-Terror-Abo



EXKLUSIV!

Brandaktuelle 3D-Combatstrategie
für jeden neuen Abonnenten!
Test ab Seite 70



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!

Abonnenten aufgepasst!

Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön ein exklusives Treuegeschenk!

ACHTUNG!

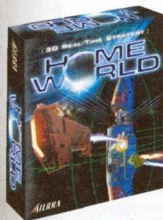
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

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

IHRE ABO-VORTEILE

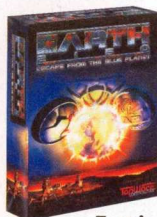
- ➔ Einer der abgebildeten Top-Titel in deutscher Vollversion als Prämie für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- ➔ Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- ➔ Im Abo sparen Sie mehr als 15,- DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,- DM* statt 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!

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



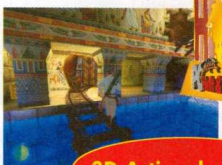
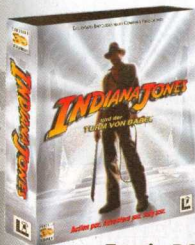
3D-Echtzeitstrategie

Test in PCJ 11/99



3D-Echtzeitstrategie

Test in PCJ 12/99



3D-Actionabenteuer

Test in PCJ 1/00



Spielesammlung

Test in PCJ 12/99

GRANDprix

WORLD

Nach drei Jahren Pause ist es bald wieder soweit: Zum dritten Mal bedient Microprose die Manager unter den F1-Fans. Während Schumi & Co. bloß schnell fahren müssen, bekommt man es als Chef eines Rennstalls mit allen Aspekten des millionenschweren Sports zu tun.



Streckenkameras, Übersichtskarte und Tabelle informieren den Manager vor dem Monitor über den Rennverlauf

Die reale und die virtuelle Saison sollen dieses Jahr zeitgleich beginnen; hier wie dort dreht sich alles um Geld, WM-Punkte und den Gewinn von Fahrer- sowie Konstrukteurstitel. Dabei hat Microsoft erkannt, dass erst Details die Aufgabe wirklich spannend machen: Sponsoren müssen mit Einladungen zu Rennen nebst nobler Verköstigung geködert, zerstrittene Piloten versöhnt und auch mal illegale Fahrhilfen eingesetzt werden – am Ende zählt nur der Erfolg, das weiß man nicht erst seit Bernie Ecclestone. Im Mittelpunkt des Spiels steht natürlich trotz allem das Fahrzeugdesign. Mit qualifiziertem Personal entwickelt man konkurrenzfähige Boliden, die über spezielle Testprogramme der einzelnen Fahrer ihr Feintuning in Sachen Motorleistung, Fahrwerkseinstellungen etc. erhalten. In Qualifikation und Rennen zeigt sich dann, wie gut diese Vorarbeit geleistet wurde.

Realistisch bis ins Detail

Freilich spielen hier die vom Wetter abhängige Reifenwahl oder die Boxenstrategie ebenso eine wichtige Rolle, dito detaillierte Funkanweisungen an die Piloten. Fordert der Chef etwa hohe Aggressivität beim Überholen oder konsequente Nutzung der Bordsteine, kann das wertvolle Sekunden bringen – unter Umständen aber auch bloß Materialschäden und einen verstimmt Mann am Steuer. Im Gegensatz zu den nüchternen Menüs vermittelten die Rennen in unserer Vorabversion bereits einen optisch recht ansprechenden Eindruck: Die statischen Streckenkameras zeigen fast schon TV-mäßig, was auf dem Asphalt oder an der Box abgeht, nur eine Cockpitperspektive gibt es leider nicht. Dafür jede Menge Statistiken, die den Manager über aktuelle Wetterbedingungen, Positionen, Rundenzeiten sowie -rekorde, Reifenzustand und vieles mehr informieren. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem die originalgetreuen Kurse lediglich durch die Streckenführung charakterisiert wurden, berücksichtigten die Designer diesmal auch Griffigkeit, Unebenheiten, Temperatur usw.. Dazu hat man uns bis zur ersten Testfahrt eine kräftig getunte KI versprochen. (st)



Über dieses Menü kann man den Fahrern während des Rennens spezielle Anweisungen geben

Vom Hauptbildschirm aus erreicht man bequem alle Untermenüs



Grand Prix World

HERSTELLER: Microprose
GENRE: Formel 1 Management
ERSCHEINT: März 2000
ONLINE-INFO: www.microprose.de

Schade, Schade, Sie haben bis jetzt nicht auf uns gehört.
Darum nochmal etwas lauter:

3,9
Pf / Min.
von 21–9 Uhr
inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

Produktinfo 020

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/523 61 60 (0,05 €/Min.)



Simon the Sorcerer

III

Noch ehe Terry Pratchetts Rincewind auf dem PC erschien, scheuchte Simon Woodroffe bereits einen Magier wider Willen durch zauberhafte Fantasy-Abenteuer. Jetzt dringt sein Namensvetter in die dritte Dimension vor: Wir sprachen mit dem Chef von Adventuresoft über Perspektiven von Game und Genre.

Neue Dimension, bewährtes Konzept

Zur Begeisterung der Fangemeinde wird der dritte Teil der Serie unmittelbar an das für ein Sequel geradezu prädestinierte Finale des Vorgängers von 1995 anknüpfen. Damals hatte Simons ewiger Gegenspieler Sordid dem (Anti-)Helden ja Körper und Identität gestohlen, während der für die Untaten des Erzübelwichts an den Pranger gestellt wurde. So erfrischend es auch war, mal kein Happy End bei einem PC-Abenteuer zu erleben, so konnte die Geschichte doch nicht wirklich zu Ende gegangen sein, oder? Natürlich nicht, und auch die fünf langen Wartejahre weiß Simon Woodroffe zu erklären: „Wir hatten das Spiel zu einem großen Teil schon im klassischen Grafikstil fertiggestellt, ehe wir auf die 3D-Engine umstiegen – an 2D-Games ist heute nun einmal kein Publisher mehr interessiert. Trotz technischer Schwierigkeiten erwies sich die Umstellung dann aber als Glücksfall. Die dritte Dimension bietet so viele neue Möglichkeiten im Puzzledesign, dass wir das Projekt ganz bewusst praktisch noch einmal von vorn begonnen haben.“ Selbst eingeschworene 3D-Skeptiker versteht der Chefentwickler und Firmenchef zu beruhigen: „Was hintergründigen Humor und überraschende Gags angeht, werden keine Kompromisse gemacht!“



Moderne Zeiten: Die gute Fee versorgt Simon mit Informationen hinsichtlich Gameplay und Steuerung – in Nike-Turnschuhen!



„Simon 3D ist eine Chance für das gesamte Genre: Dieses Spiel wird Adventures wieder in Mode bringen!“

Simon Woodroffe, Chef (-entwickler) von Adventuresoft, Namensvetter des Titelhelden und sein Team

Trau schau wem

Kompromisslos allerdings auch die hardwareseitige Ausrichtung auf den neuen Look: Ohne D3D- oder Glidebeschleuniger lässt Simon den spitzen Hut an der Garderobe. Ansonsten wird man ihm bei Spielbeginn in der Wiedergeburtsskammer eines Aztekentempels begegnen. Wie er hierher und damit wieder in seinen originalen Körper kam, bleibt vorläufig ein Geheimnis seines Schöpfers. Aber auch die in der Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen sollen zunächst nicht zu viel über die Handlung verraten. Dafür wird Simon alsbald eine gute Fee erscheinen, um ihm in feinsten Sprachausgabe die Steuerung zu erläutern und an die bevorstehenden Aufgaben heranzuführen. Überhaupt wird die Kommunikation mit den mehr als 60 Charakteren wieder tragendes Spielelement sein; wie in den Vorgängern sollen Charme und Wortwitz dabei für Kurzweil statt langatmiger Schwafeleien sorgen. Seinen alten Lieblingen wie dem Sumpfling (wer erinnert sich nicht an dessen Bürgerbude?), Simons Sidekick Calypso oder dem Holzwurm wird man hier ebenso begegnen wie neuen Abenteuerabschnittsgefährten, beispielsweise der entzückenden Melissa Leg. Freilich gehen Sordids Schergen nun noch hinterhältiger zu Werke, was es schwer machen dürfte, Freund und Feind immer korrekt auseinander zu halten. In der Tat soll sich die gesamte Handlung um Masken und Scharaden ranken.

Das Leben, das Universum und der ganze Rest

„Wir haben uns dagegen entschieden, dralle Polygonbräute in das Spiel einzubauen. Trotz horrender Verkaufszahlen entsprechender Programme stehen bei uns statt Muskeln, Brüsten und Kanonen nach wie vor Witz, Logik und Hirnschmalz im Vordergrund“, lacht Simon Woodroffe auf die Frage nach eventuellen Actionanteilen. Bereits die Alpha-Version bestätigt sein Statement: Zwar wird Simon nicht mehr per Maus durch die hübsch ausgeleuchteten Schauplätze dirigiert, aber bei Tastatursteuerung und Perspektive enden die Ähnlichkeiten zu Lara & Co. auch schon wieder. Von Hektik also keine Spur, eher bieten sich Vergleiche mit „Grim Fandango“ von Lucas Arts oder dem aktuellen Sierra-Adventure „Gabriel Knight 3“ an. Beispielsweise erkennt man die Gestik von Manny Calavera aus „Grim Fandango“ wieder, wenn der Held hier das Haupt deutlich erkennbar in Richtung interessanter Gegenstände neigt. Und davon gibt es reichlich in den Städten, Burgen, Höhlen und Sümpfen dieses epischen Abenteuers. Mit dem Umlegen von ein paar Hebeln ist es somit selten getan, vielmehr müssen die skurrilsten Fundstücke im Inventar sinnvoll kombiniert oder Stadtwachen ausgetrickst werden – bis man gar in den Kontrollraum des Universums vordringt. Rund 40 Stunden soll der Spaß währen und über den Ausgang des Abenteuers herrscht bei einem Helden wie Simon bis zuletzt vergnügliche Verunsicherung.



Keine Angst vor großen Tieren: Simon der Drachenbändiger



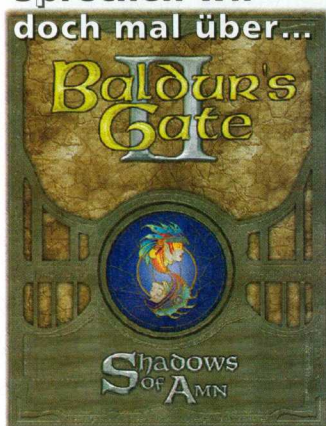
Nix ist fix

...außer, dass es genug zu lachen geben wird: Schräger Humor im Stil von Douglas Adams gepaart mit Simons serienreifem Antiheldentum strapazierten schon in der Vorabversion die Redakteurszwerchfelle. Wie es um die versprochene Wiederspielbarkeit durch verschiedene Lösungswege bestellt ist, wird dann ein ausführlicher Test in einer der nächsten Ausgaben klären – sofern Simon davor keinen Unsinn an den universellen Kontrollen anstellt... (mt)

Dieser debile Herr vom Pizzadienst ist einer der zahlreichen skurrilen Charaktere des Spiels

Simon the Sorcerer 3D

HERSTELLER:	Adventuresoft/Hasbro
GENRE:	3D-Adventure
ERSCHEINT:	1. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.simon3d.com

Sprechen wir
doch mal über...

Über 1800 CPU-gesteuerte Charaktere werden die Landschaften von Baldur's Gate 2 bevölkern



?: Noch vor dem Sequel soll es ein Add-on zum Vorgänger geben – wo liegen die Unterschiede?

B.S.: Während das Add-on nur das Szenario von Baldur's Gate erweitert, soll die Fortsetzung auch mit verbesserter Grafik punkten. So bemühen wir uns schon seit geraumer Zeit um Auflösungen bis 800 x 600 Pixel, Menüs, die sich

Anfang 1999 setzten Bioware und Interplay mit „Baldur's Gate“ Akzente in Sachen PC-Rollenspiel, bis Herbst wird am Nachfolger gearbeitet. Produktmanager Ben Smeadstad verriet uns schon heute die Highlights.

Unterstützung für 3D-Karten garantiert schönere Lichteffekte

Bis zu fünf weitere Recken können in die Party aufgenommen werden



Veteranen werden ihre Charaktere aus dem Vorgänger importieren dürfen

Zur besseren Übersicht wird man die Menüs wegschalten können

bei Bedarf auch wegschalten lassen, und Lichteffekte, die OpenGL-Beschleunigung voll ausreizen. Dazu werden ein schönerer Multiplayermodus und eine Story mit noch mehr Tiefe kommen.

?: Die verbesserte Grafik bietet aber weiterhin scrollbare Iso-Umgebung statt echtem 3D-Look – warum diese Verweigerung des aktuellen Trends?

B.S.: Unser Anspruch in Sachen Detailtreue lässt sich in Echtzeit mit den heutigen Mitteln einfach noch nicht realisieren. Wir haben da schließlich ein paar Locations mit 500.000 bis einer Mio. Polygonen, die von mehr als 200 Lichtquellen ausgeleuchtet werden! Weil wir bei der weit weniger rechenintensiven Iso-Perspektive bleiben, wird man die bereits ab einem P200 zu sehen bekommen.

?: Ein weiterer Genretrend geht hin zum Online-Rolli. Sehen konventionelle Abenteuer da nicht bald alt aus?

B.S.: Solo-Rollenspiele und Multiplayer-Varianten sind doch zwei Paar Stiefel. Weil die Online-Games ihre Atmosphäre aus dem Zusammenspiel der Teilnehmer schöpfen, muss man im Netz meist auf eine vernünftige Storyline verzichten. Wer sich für Baldur's Gate 2 entscheidet, der entscheidet sich für klare Aufgabenstellungen sowie Interaktionen mit mehr als 1800 NPCs. Um aber auch der Online-Fraktion bald zünftige Fantasy-Abenteuer bieten zu können, arbeitet bei uns ein Team am 3D-Rolli „Neverwinter Nights“. Den Spielern steht also noch viel bevor – wenn auch definitiv kein „Baldur's Gate Online“. (rf)

Baldur's Gate 2

HERSTELLER: Bioware/Interplay
GENRE: Iso-Rollenspiel
ERSCHEINT: Herbst 2000
ONLINE-INFO: www.interplay.com

Just Drive...

Machen Sie Karriere im Spitzenteam von Ford!

Coming soon!



Ford Racing – Vom Sonntagsfahrer zum Weltklassepiloten

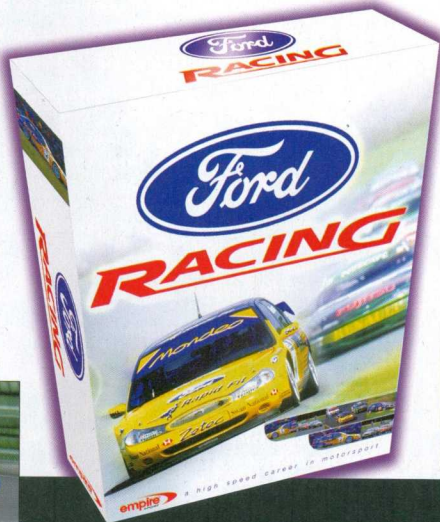
Machen Sie Karriere im Spitzenteam von Ford und fahren Sie die Weltklasse-Boliden des berühmten Herstellers, inklusive der führenden Nummer Eins im NASCAR-Sport – dem meisterhaften Ford Taurus.

In der Garage von "Ford Racing" stehen zwölf bekannte und beliebte Marken, von den Klassikern bis zu den Fahrzeugen der neuesten Generation:

Ka, Fiesta, Focus, Puma, Escort, Mondeo, Taurus, F-Serie und Explorer.

Arbeiten Sie sich im Karrieremodus an die Weltspitze und verdienen Sie sich im Lauf des Spiels wichtige Rennlizenzen, hochdotierte Sponsorenverträge und verbesserte Fahrzeuge

Auch mit dabei: Ford-Spezialanfertigungen, die eigentlich nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind wie z.B. der 'GT90 Powerhouse'



Produktinfo 033

im Vertrieb von



Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg / München
Tel. 0049-89-857 95-123
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



www.empire.co.uk

empire
INTERACTIVE

Sprechen wir doch mal über...

GOthic

Ein deutsches Rolli im Stil des Kultmovies „Die Klapperschlange“, das klingt verschärft. Doch bei Piranha Bytes wird der Veröffentlichungstermin immer wieder verschoben. Also sind wir nach Bochum gereist, um einem Piranha der ersten Stunde auf den Zahn zu fühlen:

Tom Putzki

„Ich wünsche Ultima 9 alles Gute – und hoffe deshalb, dass es vor Gothic im Laden steht!“

?: Tom, was fehlt denn noch, damit unsere Rechner endlich gotisch werden?

TP: Wir feilen gerade an der Objektinteraktion, damit sich das Schwert am Schleifstein schärfen, ein herumstehendes Wasserpfeifchen schmauchen und überm Lagerfeuer lecker Essen brutzeln lässt. Auch sinnvollere Tätigkeiten wie das Verstecken in einem Fass bleiben nicht außen vor. Zudem stecken wir mitten in den Kompatibilitätstests für Direct3D-Grafikkarten. Doch in wenigen Wochen werden wir eine Demo fertig haben, das komplette Game hoffentlich bis März.

?: Wir reden hier von der deutschen Version, ja?

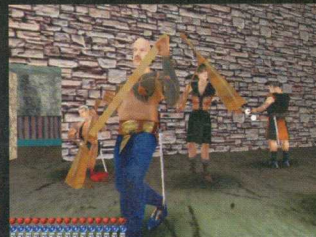
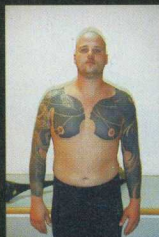
TP: Richtig. Und die werden wir wohl gegenüber der internationalen Fassung dezent entschärfen, um das angepeilte USK-Rating ab 16 Jahren zu bekommen.

?: International wird sich das Rollenspiel wohl mit „Ultima 9“ messen müssen...

TP: Ich wünsche „Ultima 9“ alles Gute – und hoffe deshalb, dass es vor Gothic im Laden steht. Doch marketingmäßig ist uns nicht Bange, immerhin wird beispielsweise die bekannte Band „In Extremo“ ein Konzert im Spiel geben! Es kommen darüber hinaus Actionfiguren sowie ein Comic zum Szenario heraus und für weitere Aktionen casten wir gerade Gothic-Girls.



Während der Magier seinen Feuerball beschwört, wird er zur leichten Beute



Links der reale Dr. Pymonte von der Gruppe In Extremo, rechts sein virtueller Auftritt in Gothic

?: Was erwartet den Knastbruder dann im Fantasy-Kerker? Denn wo im Film „Die Klapperschlange“ eine Stadt als Gefängnis dient, sind es hier ja Erzminen – umhüllt von einer riesigen, magischen Barriere.

TP: Das oberste Ziel heißt natürlich Überleben. Man muss sich einer Bande anschließen und den bestehenden Gesellschaftsstrukturen anpassen. Die Entwicklung des Alter Egos ergibt sich dann im Spielverlauf: Nicht eine klassische Charaktergenerierung, sondern die beim Erledigen diverser Aufträge gemachten Erfahrungen werden darüber bestimmen, ob man eher zum Magier, Dieb, Schwertkämpfer etc. tendieren will. Und wenn erst mal die Werte stimmen, kann der Held natürlich einen Ausbruch in Angriff nehmen.

?: Wie hat man sich die Welt von Gothic vorzustellen?

TP: Da wäre zunächst die Oberwelt von rund 1,2 Kilometern Durchmesser, in der sich verschiedene Hauptlager finden. Luxusgüter erhalten die Insassen gegen Erz, das sie in den verzweigten Minenlabirynthen abbauen. Darunter gibt es noch andere Höhlen, in denen die Orks leben. Und noch tiefer liegen die geheimnisvollen Tempelanlagen. Gegen Spielende wird dann noch eine spezielle Location auftauchen, die für einige Überraschungen sorgen dürfte.

?: Sind noch mehr unerwartete Wendungen in der Story vorgesehen?

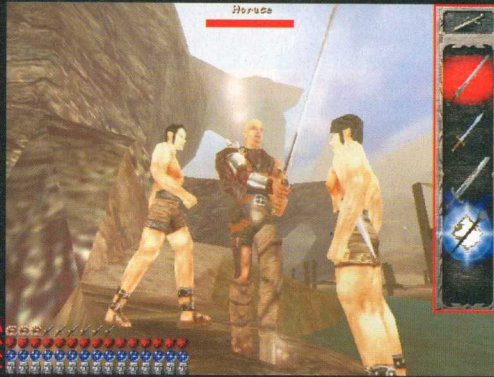
TP: Aber sicher. Auf das jeweilige Ende der sechs Kapitel wird man durch tief greifende Veränderungen hingewiesen – da kommen zum Beispiel die Orks an die Oberfläche und übernehmen eines der großen Lager. Das mag jetzt nach einem recht linearen Handlungsablauf klingen, aber im Grunde kann der Spieler ma-

Im Kampfmodus wird hier die Durchschlagskraft der gewählten Waffe angezeigt

Lebensenergie

Für konventionelle Zaubersprüche verfügbares Mana

Willenskraft für psionische Magie



Die Inventories (getrennt nach Nahkampf- bzw. Fernkampf-Waffen, Rüstungen, Tränke und Spezial-Items wie Schlüssel, Fackeln etc.) lassen sich bei Bedarf einblenden; die Gegenstände werden dabei automatisch nach Qualität sortiert

Sowohl Rüstungen als auch Waffen werden direkt über die Darstellung der Charaktere visualisiert



Spielfunktionalität in Sachen Objektinteraktion: Unser Held versteckt sich in einem Fass



chen was er will. Durch die Kapitelwechsel wird er nur dezent an gewisse Sachen herangeführt, in der Zwischenzeit geben wir ihm freie Hand.

?: Wie steht es um die KI der CPU-Knackis?

TP: Es wird über 200 NPCs geben, doch das sind nicht alles echte Individualisten. So mögen sich etwa zwei von zehn Söldnern oder Mitgliedern der örtlichen Sekte der „Psioniker“ schon ziemlich ähnlich sein, aber die werden dann nicht zusammen auftreten. Dabei verfügen sowohl die NPCs als auch die Monster über verschiedene Arten der Wahrnehmung: Hören, Sehen und Riechen. Manche besitzen alle drei, andere vielleicht nur einen dieser Sinne, der dafür dann besonders ausgeprägt ist. Mag etwa die eine Kreatur den Spieler über die Witterung aufspüren, kann man sich an hellhörigen Feinden eventuell vorbeischieben.

Die NPCs besitzen darüber hinaus ein gutes Gedächtnis. Bringe ich also ein Mitglied einer der konkurrierenden Gruppierungen um die Ecke, mache ich mir dessen Freunde zu Feinden – verschaffe mir aber gleichzeitig einen Bonus bei den rivalisierenden Banden. Hinzu kommt die Kommunikation der NPCs untereinander. Wenn ich zufällig bei einem Diebstahl beobachtet werde, macht die Nachricht wie ein Lauffeuer die Runde. So was kann das (Über-)Leben in Gothic mächtig erschweren, schließlich entsprechen hier zwei Realstunden einem Tag.

?: Wie soll die Atmosphäre den Spieler gefangen halten?

TP: Wir haben bewusst auf endlose Textorgien und Multiple-choice-Gespräche verzichtet, so was kostet bloß Atmosphäre. Statt dessen setzen wir auf situationsbedingte Dialoge. Ist der Held z. B. gerade im Rahmen einer Mission unterwegs, werden

die Ansprechpartner auch immer automatisch kurz und knapp darauf eingehen ohne ihn mit Belanglosigkeiten zu nerven.

?: Wird es eigentlich eine Online-Variante geben?

TP: Leider nein. Als wir mit der Arbeit an Gothic begonnen haben, war so eine opulente 3D-Präsentation online noch nicht denkbar. Mittlerweile zeigen zwar „Unreal Tournament“ oder „Quake 3 Arena“, dass man beim Zocken via Internet nicht mehr zwangsläufig auf schicke Grafik verzichten muss – doch jetzt nochmals alles komplett umzuschreiben, würde den Start um ein weiteres Jahr verzögern. Falls es einen Nachfolger geben sollte, werden wir dem dann aber natürlich auch einen Online-Modus verpassen! (Marcel Smuzl/st)

„Nein, Gothic wird keinen Online-Modus haben – der Nachfolger aber auf jeden Fall...“



Siehe auch Begleit-CD

Gothic

HERSTELLER:	Piranha Bytes/Egmont
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	März 2000
ONLINE-INFO:	www.piranha-bytes.com

Die Front rückt näher...

BATTLE



Und das ist erst der Anfang:



91%

Power Play



89%

Game Star



88%

Gold Player



86%

PC Games



"... diese außer- oder überirdische Duellarena mit gelegentlichen Strategieeinlagen ist von einer erstaunlichen Perfektion. "

Power Play 12/99

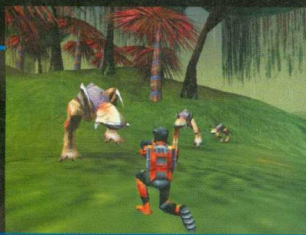
"... Ein Monat voller Spitzentitel, und dieses Meisterwerk steht da ganz oben! "

PC Player 12/99

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998, 1999 Activision, Inc. Battlezone ist ein Warenzeichen von Atari Interactive, Inc., einem Hasbro-Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ZONE II

COMBAT COMMANDER



Verschärfte Action

In spektakulären Spezialeinsätzen auch bei Nacht kommandieren Sie eine Vielzahl an Einheiten, darunter Heckenschützen, Infiltrierer und Fallschirmspringer. Auch außerhalb der Fahrzeuge geht es richtig zur Sache!



Verschärfte Strategie

Gegen die intelligente und lernfähige KI können Sie nur bestehen, wenn Sie Ihre Angriffstaktik von Zeit zu Zeit ändern. Riskieren Sie alles in den dramatischen Action- und Strategie-Einsätzen.



Verschärfte Grafik

Die völlig neuartige 3D-Engine und die morphenden Einheiten, das zerstörbare Terrain und die markerschütternden Explosions- und Waffeneffekte machen Ihre Angriffe noch bombastischer.

Ultima

ASCENSION

„We create Worlds“ – das Origin-Motto fand seine Entsprechung in einer organischen Rollenspielwelt, die Firmengründer Richard Garriott seit Beginn der 80-er Jahre als Lord British regiert. Knapp sechs Jahre nach „Ultima 8: Pagan“ ruft er seine Avatare nun zurück nach Britannia.



Das fummelige Rucksackinventar wurde weitgehend verbesserungsfrei aus Teil acht der Serie übernommen

Die lange Produktionszeit und die Ankündigung, das Ultima-Szenario mit Ascension abschließen zu wollen, ließen die Erwartungen der Fans in die Höhe schießen – über das Internet verbreitete Gerüchte um arg actionlastiges Gameplay und den Verzicht auf eine Party holten sie auf den Boden der Tatsachen zurück. Liegt die Wahrheit wie so oft in der Mitte?

Einstieg und Steuerung

Um auch Einsteigern ohne „ultimative“ Vorkenntnisse den Zugang zu erleichtern, ist der erste Teil des Spiels als Tutorial angelegt – die deutsche Sprachausgabe macht es einfach, den ohnehin simpel zu steuernden Helden (ja, wie schon im Vorgänger ist der Avatar hier in der Tat alleine unterwegs) in den Griff zu bekommen. Nach kurzer Gewöhnungsphase ist das System verinnerlicht, langwieriges Handbuchstudium überflüssig. Auch die Grafik erinnert zunächst eher an Actionabenteuer vom Schlage eines „Tomb Raider“ denn an ein komplexes Rollenspiel: Man sieht sein Alter Ego aus einer Verfolgerperspektive, optional kann auf Ego-Sicht umgeschaltet werden. Die Justierung von Blickwinkel und Bewegungen erfolgt per Maus. Wenige Tastaturshortcuts rufen bis zu einem Dutzend häufig benutzte Gegenstände auf oder bieten Zugriff auf Zauberbuch und Journal. Letzteres dient als Optionsmenü für Grafik-, Sound- und Speicheroptionen ebenso wie als Lexikon der Monsterhorden Britannias und Notizbuch mit automatischen Einträgen über wichtige Dialoge und Quests. Leider werden erledigte Aufgaben nicht



Mit Drachen ist nicht zu spaßen: Zu Beginn des Spiels hat man gegen diese Untiere keine Chance

als solche gekennzeichnet und abgehakt, auch sind eigene Einträge nicht erlaubt. Da grundsätzlich mit der ersten Tagebuchseite begonnen wird, ist zu dem oft umständliches Blättern erforderlich. Auch der Umgang mit dem fummeligen Rucksackinventar kostet Nerven, hier hätte mehr Flexibilität gut getan.

Außerdem steht der Avatar seiner vermeintlichen Kollegin Lara eindeutig nach, wenn es um Beweglichkeit geht: Gängige Aktionen wie Ducken, Kriechen oder seitliche Hechtrollen fehlen in seinem Repertoire. Das braucht wahre Rollenspieler freilich nicht zu grämen, sind Arcade-Einlagen hier am Ende eben doch Mangelware. Und in den wenigen Fällen, wo Hindernisse im Sprung oder durch Klettern überwunden werden müssen, sind Dimensionen und Abstände bestens auf das athletische Potenzial des Helden abgestimmt.

Tugend hoch acht

Im Laufe des Tutorials tritt die seit Teil 4 der Serie obligatorische Zigeunerin auf, um den Spieler mit einer Reihe von Gewissensentscheidungen auf die Probe zu stellen: Wird man eher dem gestrauchelten Freund helfen oder ihn an das Gesetz ausliefern, wird man den endlich zur Strecke gebrachten Feind töten oder Gnade walten lassen? Aus der Summe der Antworten ergibt sich die Charakterklasse. Aber ob Magier, Jäger, Krieger oder Walddläufer, die unterschiedliche Gewichtung der drei Hauptskills Stärke, Magie und Geschicklichkeit spielt eigentlich nur zu Beginn eine Rolle – wichtiger ist die Entwicklung der Persönlichkeit im Verlauf des Spiels.

Dass sich die Avatar-Karriere in erster Linie um Tugend rankt, ist ebenfalls nichts Neues. So hat der in Teil 7 erstmals aufgetauchte Erzbösewicht Guardian die Schreine der acht Tugenden entweiht und gigantische Säulen aus der Erde wachsen lassen, die das absolut Böse im Land verbreiten. Statt Nächstenliebe regiert nun die Macht des Stärkeren, statt Vergebung Rache. Angekommen in der Hauptstadt Britain, der ersten von 15 Städten, muss der Avatar daher mit ansehen, wie alle Armen und Kranken in ein Sammellager verfrachtet werden. Diesen sozialen Notstand kann der Streiter für das Gute natürlich nicht hinnehmen, er macht sich daran, die alte Ordnung wieder herzustellen. Dazu müssen alle acht Schreine erneut zu sakralen Leben erweckt werden, indem ebenso viele Reliquien gefunden und eingesetzt werden.



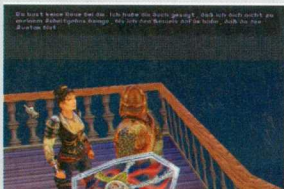
Solche Akrobatikeinlagen sind selten und stellen auch Hardcore-Rollenspieler nicht vor größere Probleme

Bugreport

Als 1994 „Ultima 8 – Pagan“ erschien, war das Programm mit Bugs reich gesegnet. Richard Garriott erklärte die hohe Fehlerdichte mit einer kaufmännischen Fehlentscheidung, das Spiel sei einfach zu früh publiziert worden. Eine Wiederholung dieses Fauxpas schloss er noch 1999 in einem Interview aus: „Ascension wird vor der Auslieferung auf jeden Fall rundum optimiert!“ Das scheint aber nicht gelungen zu sein, denn abgesehen von der nicht für alle Grafikschnittstellen tauglichen Engine fallen scheinbar unmotivierte Abstürze unangenehm auf. Weitere, übrigens auch mit dem ersten Patch auf Version 1.05 aufgetretene Bugs hier in der Übersicht:



Dieser Hafenarbeiter steht in der Luft: Solche Grafikfehler weisen auf eine mangelhafte Kollisionsabfrage hin



In Gesprächen verliert zum Beispiel Raven gelegentlich den Faden: Längst abgearbeitete Dialoge tauchen wieder von Neuem auf, auch liegen innerhalb der Quests Logikfehler vor.



In dieser Situation sitzen Freund und Feind fest: Da nicht nach unten gezielt werden kann, folgt der Tod unausweichlich



Hier setzt sich der Avatar selbst schachtmatt: An manchen Texturen bleibt er einfach hängen, eine Rückkehr zum vorigen Spielstand ist unumgänglich



Eine der acht Säulen des Bösen: Unter ihr befindet sich der dazugehörige Dungeon samt der zu erobernden Reliquie



Der Avatar ist zwar Einzelkämpfer, doch neben neuen Gefährtinnen wie Raven trifft man auch auf Kämpen aus vergangenen Abenteuern: Lolo sitzt in der Tinte

In Britannias Hauptstadt regieren nun Missgunst und Neid – was nichts an ihrer prachtvollen Erscheinung ändert

Dungeons. Dragons & Gamedesign

Die gesuchten Symbole sind in acht Dungeons gut verborgen, hinterhältige Fallen und Heerscharen von mehr als 28 unterschiedlichen Gegnern erweisen sich als „Tugendwächter“ der tückischen Art. Allerdings ist es mit der Intelligenz der hiesigen Monster (Skelette, Spinnen, Ratten usw.) meist nicht weit her, viele können aus der Entfernung mit Zaubersprüchen oder dem Bogen erlegt werden, um sie dann um Gold oder Ausrüstung zu erleichtern. Hüten sollte man sich allerdings vor ebenfalls mit Distanzwaffen ausgerüsteten oder magiebegabten Feinden. Neben dem Hauptplot gibt es zahllose Nebenaufträge zu erledigen. Einheimische tragen dem Avatar ihre Sorgen vor, Heilmittel und Verschollene sollen gefunden, Gefangene befreit, Wölfe vernichtet und Familien zusammengeführt werden. Dennoch ist das Spiel weitaus linearer angelegt als frühere Ultimas; die Gefahr, sich heillos in verschiedensten Handlungssträngen zu verzetteln, ist gering. Hier haben die Gamedesigner wirklich ganze Arbeit geleistet: Immer hat man das Gefühl von Handlungsfreiheit, obwohl einige Regionen erst nach Schlüsselaktionen zugänglich werden.

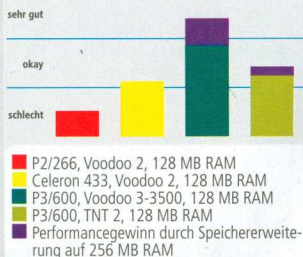
Das Waffenarsenal reicht von leichten Kurzscheren über schwere Zweihänder und Äxte bis hin zu Bögen unterschiedlicher Stärke. Natürlich müssen für den Umgang mit den besseren Waffen fleißig Skills trainiert werden. Die entsprechenden Werte werden nicht in gesonderten Statistiken aufgeführt, statt dessen informiert ein Balken rechts oben auf dem Bildschirm jederzeit über den Leistungsstand an der gerade gewählten Waffe. Die Echzeitkämpfe verlaufen dann typisch: wildes Angriffsgelücke gepaart mit Ausweichbewegungen. Die De-

Performancereport

Der Trend zu Highend-Hardware hat bei Origin Tradition: 1995 verhalf „Wing Commander 3“ Pentiumrechnern zum Durchbruch, heute lässt Ascension selbst P3-Systeme mit schnellen D3D-Karten alt aussehen. Framerates von unter 12 Bildern pro Sekunde (fps) machen in belebten Städten und weiten Außenwelten das Game vorübergehend zur Diashow. Das liegt zum einen an Garriotts Anspruch einer nahtlosen Welt: Die Umgebung wird nicht levelweise, sondern kontinuierlich von der Festplatte in den Hauptspeicher ge-

schaufelt. Ist dieser nicht groß genug, lagert das Programm Daten aus und bremsen den Grafikfluss. Zum anderen liegt die Ursache in der mangelhaften Direct3D-Optimierung der Engine. Unter Glide (nur Karten mit 3dfx-Chip vorbehalten) läuft die Sache zwar flotter, aber mehr als kontinuierliche 20 fps sind normalerweise auch nicht drin. Abhilfe schafft vor allem mehr Hauptspeicher, am besten über 128 MB – und in Kombination mit einer Voodoo 2, vorzugsweise gleich Voodoo 3-3500 Karte.

Leistungsscheck (640 x 480 Pixel)



fensive wird außerdem von diversen Rüstungen und magischen Schilden unterstützt.

Abwechslungsreich und durchdacht ist das Magiesystem. Mittels vorgefertigter Schriftrollen oder selbst gemischter und in das Zauberbuch eingebundener Sprüche (benötigt werden Schriftrolle, Kräuter, Pentagramm und die richtige Beschwörungsformel) werden Stürme und Nebelbänke beschworen, Feuer gelegt, Verwundungen geheilt oder kristallene Barrieren aus dem Boden gestampft.

Auch manche der Rätsel um geheime Türen sowie das Auffinden von Objekten oder Personen sind nur mit Hilfe der Zauberei zu lösen. Daraus ergibt sich zwar trotzdem kein Rollenspiel klassischen Zuschnitts, aber ein vor Atmosphäre sprühender Mix aus toll gemachter Abenteuerkost und Rolli-Action. Allein schon die pure Lust am Entdecken immer weiterer exotischer Schauplätze wie der Unterwasserstadt Ambrosia oder des spirituellen Moongate zieht in Ascension den Spieler geradezu hypnotisch in das Geschehen.



DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
16.-20.2.2000

23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

25 Jahre Personalcomputer

@ir Brush auf Computer-Hardware

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: (02 31) 12 04-521 u. 525 · Telefax: (02 31) 12 04-678 u. 680 · <http://www.westfalenhallen.de> · E-Mail: info@westfalenhallen.de

Produktinfo 045

Westfalenhallen
Dortmund

Die Monsterkrabbe ist ein zäher Gegner, bringt aber um die hundert Goldstücke ein



Nichts ist wie es scheint: kein harmloser Lausebengel, sondern ein ernst zu nehmender Gegner mit magischen Fähigkeiten



Der Himmel glüht über Britannia: So schöne Sonnenuntergänge gab es auf dem PC noch nie!

Ganz persönlich

Der schwierigste Test meines Lebens, Ascension bescherte mir emotionale Wechselbäder ungeahnter Intensität! Die sprachlose Bewunderung angesichts der Pracht eines Sonnenaufgangs oder der ungestümen Kraft eines Gewitters wuch Sekunden später regelmäßig frustrierter Ratlosigkeit – ausgelöst durch einen Bug oder die oft hakelige Steuerung. Warum also trotzdem ein Hit? Weil hier das Hauptkriterium für diese Auszeichnung greift wie selten zuvor: Das Spiel fasziniert einfach, macht süchtig, raubt stellenweise gar den Atem. Es erfordert aber auch viel Geduld von Abenteurern ohne Highend-Rechner mit aktueller 3Dfx-Karte. Und die investiert man am besten in die Wartezeit auf mindestens den fünften Patch. Bis dahin sind auch die Hardwarepreise wieder gefallen...



Trille

Pracht und Peinlichkeit

Der sanft ansteigende Schwierigkeitsgrad ist gut, die Grafik nachgerade begeisternd: Die Landschaften mit ihren Tag- und Nachtzyklen, Sonnenaufgängen und Unwetterfronten wirken wie von einem Künstler inszeniert. Bunte Schmetterlinge flattern von Blüte zu Blüte, Wasser in Teichen oder Bächen wirkt frisch und transparent – eine atmende Welt lädt hier für 75 bis 150 Stunden (die Spielzeit variiert mit der Anzahl der erledigten Nebenaufgaben) zum Verweilen ein. Abgerundet wird das pralle Digi-Leben durch realistische 3D-Soundeffekte und auf die Situation abgestimmte Musik, teils orchestrale Versionen der Midi-Melodien älterer Ultimas.

Ein Hit ist Ultima 9 somit fraglos, doch es hätte ein Meilenstein sein können. Dass gerade dieses Game so unfertig auf den Markt geworfen wurde, ist fast schon ein Sakrileg: Die Bugs füllen eine ganze Box! Doch bekanntlich ist auch Geduld eine Tugend – und so darf der deutsche Avatar auf seine Version länger warten, Patches sollen einige Fehler der US-Veröffentlichung ausmerzen. (mt)



Ultima 9: Ascension (Origin/Electronic Arts)

Highend-Rollenspiel, unerreicht in Atmosphäre und Bugdichte

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

87%

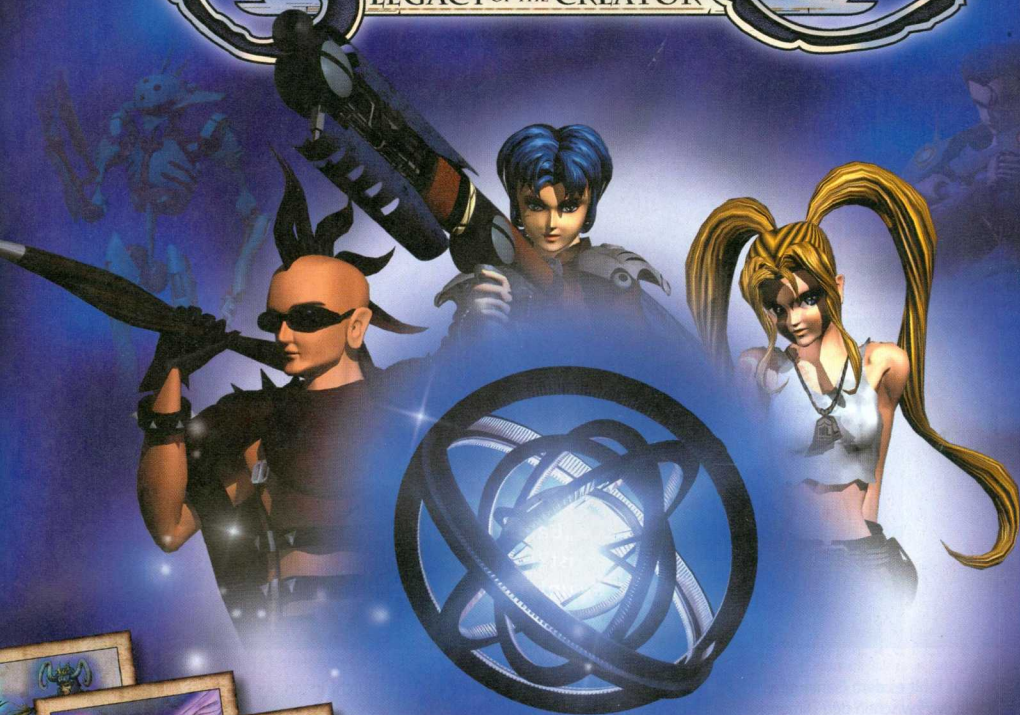


Grafik 88%
Sound 86%
Steuerung 73%
Motivation 92%

Datenträger	2 CDs, 600 bis 1500 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (P3 mit 192 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Grafikbeschleunigung via Direct3D oder Glide wird vorausgesetzt
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.ultimaascension.com

SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR



**Stellen Sie sich der Herausforderung:
Erfüllen Sie das Vermächtnis des Schöpfers.**

- Atmosphärisches Rollenspiel
- 146 Charaktere
- 9 Partymitglieder
- Zeitbasiertes Kampfsystem
- Bis zu 120 Zauberspruch-Kombinationen

Komplett in deutsch

Ab 25.1.2000 im Handel



www.septerra.de

TopWare
INTERACTIVE

Produktinfo 035



Das Renderintro liefert kaum Hinweise auf das Schicksal des versklavten Helden

PLANE SCAPE™ TORMENT™

Ein Spiel mit AD&D-Regelwerk, entworfen vom deutschen Rolli-Guru Guido Henkel und produziert von den Machern des Hits „Baldur's Gate“ – wenn das mal kein Knaller ist?! Da wird es wohl einige lange Gesichter unter den Genrefans geben...

An Skurrilität fehlt es dem Game gewiss nicht: Irgendwo zwischen den Dimensionen liegt die Stadt Sigil, das Tor zu verschiedensten Welten – den sogenannten

Eine neue Dimension des Rollenspiels?

„Planes“. Und sobald die Leute hier nur fest genug an etwas glauben, wird es wahr. Da entwickeln Waffen und andere vermeintlich tote Gegenstände ein reges Eigenleben, während die Einwohner nach ihrem Ableben fest mit der Wiederauferstehung rechnen dürfen. Bei derart unnatürlichen Naturgesetzen

wäre ein strahlender Held wohl fehl am Platz. Wie wäre es also statt dessen mit einem Sklaven, der sich weder an sein früheres Leben noch seinen Namen erinnern kann? Im Charaktergenerator lässt sich das Alter Ego daher zwar nicht taufen, aber immerhin mit sechs Attributen wie Stärke, Charisma, Ausdauer usw. versehen. Danach erwacht der Protagonist mit einer geheimnisvollen Rückentätowierung in einer schaurigen Leichenhalle und soll in allerlei genretypischen Aufgaben das eigene Vorleben erkunden. Das Gameplay ist also vergleichsweise konventionell: Informationen sammeln, NPCs in Multiple-choice-Schwätzchen aushorchen, scrollbare Iso-Landschaften

durchforsten und zahlreiche Quests lösen. Ungewöhnlich aber bereits wieder der erste von bis zu fünf Mitstreitern, die sich im Spielverlauf rekrutieren lassen – ein schwebender Totenkopf erklärt die Menüs und leistet bei Kämpfen tatkräftig Unterstützung. Abgesehen vom schaurigen Mentor ist auch die Steuerung via Maus plus Tastatur untypisch und erinnert stark an ein Strategiespiel. Da werden Gruppenattacken per Zugrahmen initiiert, in den Echtzeitgefechten gegen Untote, Monster oder Banditen kann ein gutes Dutzend Formationen eingenommen werden, Kriegsnebel behindert die Sicht. Die Hinterlassenschaft besieger Feinde besteht dann nicht nur aus Waffen, Gold



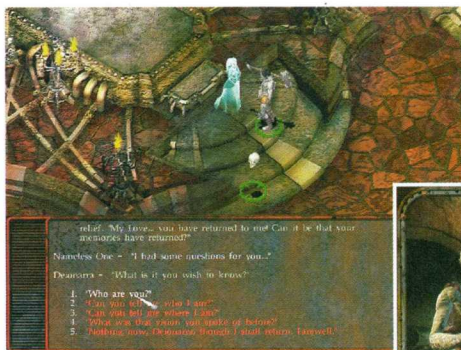
Im Charaktergenerator dürfen sechs Eigenschaften modifiziert werden, Konterfei und Name des Protagonisten sind unabänderlich

Ganz persönlich

Als mit herkömmlichen SF- und Fantasy-Szenarien überfütterter Spielester freut man sich zunächst natürlich über Abwechslung: Statt Königreich oder Weltraumstation eine Leichenhalle, statt der Jagd auf einen großwahnsinnigen Magier oder Alien-Imperator die Suche nach der sklavischen Vergangenheit – das hat was. Doch schon bald verlor sich mein Enthusiasmus im Dickicht allzu vieler Gespräch oder ging samt des Überblicks am Schlachtfeld verloren. Was bleibt, ist das ungute Gefühl, dass mal wieder ein guter Ansatz versenkt wurde.



Jack



Langwierige und rein textbasierte Multiple-choice-Schwätzchen sind für die Charakterentwicklung entscheidend



Gespräche und Quests werden automatisch gespeichert, ein zusätzlicher Screen liefert Einzelheiten über alle bisherigen Gegner

und Zaubersprüchen, sondern auch aus Erfahrungspunkten, die beliebig auf die Fertigkeiten der Party verteilt werden dürfen. Abhängig von den so geförderten Talenten und dem Ausgang der geführten Gespräche entwickelt sich der Hauptcharakter zu einem großen Kämpfer, begabten Magier, erfolgreichen Dieb etc.. Dabei unterstützt das Programm den Exilsklaven mit allerlei Features: Sämtliche Dialoge werden in einem scrollbaren Fenster aufgezeichnet, relevante Informationen sowie erhaltene Aufträge automatisch in Journalen gespeichert, per Mausclick lässt sich eine Kompaktansicht für Inventar, Karte, Waffenslots und dergleichen aufrufen. Mit den oft langwierigen Plaudereien werden



Wichtige Orte oder Personen werden auf der jederzeit einblendbaren Karte automatisch eingetragen, auch eigene Markierungen sind möglich

Pro und Kontra



- * bewährtes AD&D-Regelwerk
- * praktische Programmfunktionen
- * schöne Grafikeffekte
- * dichte Atmosphäre



- * Rätseldesign teils unlogisch
- * Kämpfe unübersichtlich
- * überlange Textpassagen

Rollenspieler keine Probleme haben, mit den teils unübersichtlichen Gefechten und so manch unlogischem Rätsel schon. Wenn sich etwa ein Ring erst nach dem Falten eines Papiers materialisiert, ist Ratlosigkeit vorprogrammiert. Die gerenderte und fein animierte Grafik weiß jedoch trotz durchgehend düsterer Farbgebung zu überzeugen, auch Begleitmusik, Umgebungsgesänge sowie die paar Brocken Sprachausgabe vermitteln Atmosphäre. Dennoch muss man sich mit dem Szenario erst anfreunden: Fernab ausgetretener SF- und Fantasy-Pfade tappt der Spieler storytechnisch lange im Dunkeln – zu lange, als dass auch Otto Normalabenteurer seine helle Freude an diesem Ausflug in eine ungewohnte Dimension hätte. (rf)

Planescape: Torment (Black Isle Studios/Virgin)

Morbides AD&D-Rollenspiel abseits ausgetretener Genrepfade

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geböte
ca. 89,- DM

77%



Grafik 74%
Sound 72%
Steuerung 68%
Motivation 79%

Datenträger	5 CDs, 600 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarten werden optional unterstützt
Sound	Soundeffekte, Sprachausgabe und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.virgininteractive.de

Spieleladen & Online-Cafe MultiMedia SOFT Computerspiele

www.multimedia-soft.de

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen!

Spiele in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info Info Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:

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

15230 FRANKFURT/ODER
Buschmühlweg 57/59
☎ 0335-50080102
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

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

41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122 ☎ 02133-214712

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

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

58332 SCHWELM
Hauptstr. 151 ☎ 02336-819600
Netzwerk-Spielen im Laden/Verleih

NEU!
79539 LÖRACH
Wallbrunnstr. 28
MMS-Partnershop
SOUNDTRAXX
23769 BURG/FEHMARN
Sahrendorfer Str. 8 ☎ 0172-7731517

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

NEU!
MMS-Partnershop
35080 BAD ENDBACH/HARTENROD
Schlierbacher Str. 8 ☎ 02776-911260

NEU!
MMS-Partnershop
52525 HEINSBERG Parkstr. 1

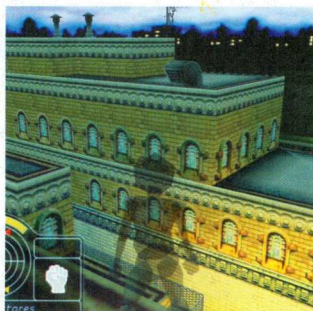
MULTIMEDIA SOFT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

URBAN CHAOS

Interessant, wie sich manche Hersteller offenbar auf ihre ureigenen Stärken konzentrieren: Das neueste Eidos-Game scheint sich komplett aus drei anderen Titeln der Produktpalette zusammenzusetzen...



Wird ein Gegner zu Fall gebracht, kann er mit Handschellen außer Gefecht gesetzt und nach Waffen durchsucht werden



Ganz die Lara: Beim Umsehen wird die Heldin transparent

Nettes Puzzle: Erst der richtig geparkte Krankenwagen erlaubt den Sprung aufs Dach

Das Bewegungsrepertoire aus „Tomb Raider“, das prügellastige Spielprinzip aus „Fighting Force“ und das düstere Ambiente von „Nomad Soul“ – nicht die schlechtesten Voraussetzungen für gelungene 3D-Action! So erforschen die Polizistin Darci Stern und der paranoide Roper McIntyre denn auch hochmotiviert die Gassen, Parks und Hausdächer von Union City, nehmen böse Buben fest und erfahren mit jedem Einsatz mehr von der spannenden Hintergrundstory. Bei den 33 langsam, aber gewaltig an Härte gewinnenden Missionen ist vor allem Abwechslung Trumpf: Ein bisschen Kletterakrobatik, einige Patrouillen im Streifenwagen, gelegentliche Schießereien und viele Nahkämpfe bestimmen den Polizeialltag. Oft erhält man zudem unterwegs völlig neue Instruktionen. Ein „Gangsterradar“ hilft bei all dem Stress nicht die Orientierung in der nach Einsatzorten unterteilten Stadt zu verlieren. Leider fordert diese Vielseitigkeit ihren Tribut bei der extrem hakeligen Steuerung von Schusswechseln und Autofahrten. Wenigstens stellen Kletterpas-

sagen meist kein Problem dar, ebenso wie Schlägereien mit einzelnen Randalierern. Und selbst wenn der Level wieder zu hart war – die hervorragende Präsentation lässt vieles vergessen: Das „städtische Chaos“ wird von zahlreichen Passanten belebt, Herbstlaub weht im Wind und farbiges Straßenlaternen sorgen für stimmungsvolle Beleuchtung. Auch die deutschen Synchronsprecher haben sehr professionell gearbeitet, lediglich die Musikbegleitung ist Geschmackssache. Wer sich

von der Steuerung nicht den Spaß verderben lässt, wird also reich entschädigt. (mz)

Urban Chaos (Mucky Foot/Eidos)

Spannender Mix aus Beat'em up, Shooter und Fahr-simulation, leider schwer steuerbar

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

75%



Grafik 86%
Sound 80%
Steuerung 65%
Motivation 75%

Ganz persönlich

Was für ein cooles Game, was für eine uncoole Steuerung: Es sollte doch möglich sein, alle Funktionen sinnvoll auf zehn Buttons unterzubringen! Dass ein 3D-Handgemenge nicht automatisch im Chaos versinken muss, hat „Dynamite Cop“ auf Segas Dreamcast ja erst kürzlich eindrucksvoll bewiesen...



Markus

Datenträger	1 CD, 60 bis 485 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	3D-Sound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.eidos.de



SPAR WAS

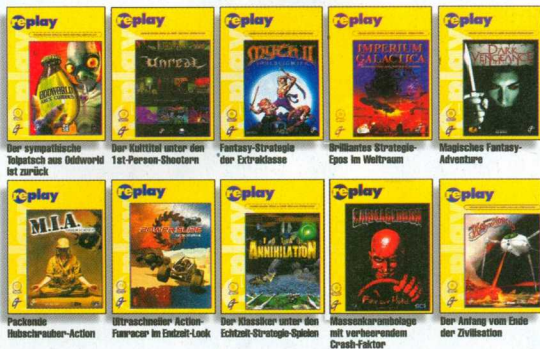
Top-Hits wiederveröffentlicht: REPLAY gibt Dir eine zweite Chance!
 Jeden Monat Klassiker zu richtig kleinen Preisen!
 Für Jäger und Sammler, Einsteiger und Hardcore-Gamer!
 Alle Genres- für jeden Geschmack!

replay™

Endlich mal Wiederholungen,
 die Spaß machen!



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.





Drei Jahre Entwicklungszeit, etliche Gerüchte und Ankündigungen sowie allerlei Verzögerungen machten die Genrefans so richtig heiß auf dieses Game – jetzt ist es endlich fertig und verspricht coole Actionabenteuer!

Das jüngste Gericht

Das Szenario ist schon mal göttlich: Der himmlische Vater schickt den Engel Bob auf die Erde der Zukunft, um sie von Dekadenz, allem Übel sowie dem Fleisch gewordenen Satan zu befreien. Bob tritt den Auftrag nur widerwillig an, dabei braucht er sich doch selbst kaum die Flügel schmutzig zu machen – er schlüpft einfach in den Körper eines von gut 40 Spielcharakteren, um ihn je nach Bedarf als Tarnung, Waffe oder Schutzschild zu missbrauchen.



Körperwechsel als Gameplay: Etliche Schauplätze dürfen nur von bestimmten Personen betreten werden

In Gestalt eines Polizisten, Arbeiters, Arztes, einer Prostituierten oder gar Ratte fallen dem Protagonisten immer wieder neue Eigenschaften zu. Jede Inkarnation verfügt über eine individuelle Menge an Lebensenergie sowie eigene Vor- und Nachteile: Soldaten können sich etwa den Weg freischießen, Nagetiere und Nukleartechniker nicht – dafür haben sie Zugang zu gesperrten Bereichen. Weil die Missionsziele der 16 Abschnitte also nur in verschiedenen Gestalten zu erreichen sind, ist man ständig auf der Suche nach dem richtigen „Wirt“ für die nächste Tür, das nächste Terminal oder Gerät. Zumal Bob in seinem wahren Körper immer der Abschied durch höllische Mächte droht und er auch zur Verwandlung ein möglichst ruhiges Plätzchen benötigt. Immerhin agieren die hiesigen Revolvermänner recht intelligent und kreisen den himmlischen Helden mit Vorliebe ein. Das bekommt seinen beiden Energiebalken (einer für den Engel, einer für den Besessenen) meist gar nicht gut und nur noch der Griff zum Savestand kann den göttlichen Plan retten.

Der Engel und eines seiner zukünftigen „Opfer“: Jeder Körper kann nach Belieben übernommen werden

Die Wachleute zögern nicht lange: Sobald man die roten Fadenkreuze um sich sieht, ist schnelle Flucht angesagt!



Das linke Symbol verdeutlicht die Handlungsmöglichkeiten des Engels und das große Oval zeigt den Status der Lebensenergie des Himmelsboten und seines Wirts

Grandiose Lichteffekte und gewaltige Explosionen sorgen für ein stimmungsvolles Grafikambiente



Die Grafikoffenbarung

Die bisher nur in Sportspielen von Interplay verwendete „Saxs“ 3D-Engine kitzelt düstere Stadtviertel und Fabrikräume aus dem (benötigten) Direct3D- oder Voodoo-Beschleuniger, auch offeriert der Blick über die Heldenschulter flüssige Animationen aller Beteiligten. Der realistische Look des Games mit fetzigen Explosionen und gleißenden Lichteffekten macht allerdings auch nicht vor expliziter Gewaltdarstellung halt: Bob geht wenig engelsgleich mit mehr als zehn Waffen vom einfachen Gewehr über Laser bis hin zum Flammenwerfer zu Werke und kann seine Opfer dank Zoomfunktion punktgenau ins Visier nehmen. Wenn mal kein Blut fließt, dann wird eben gewürgt... Ein Kinderspiel ist Messiah wegen seines in jeder Hinsicht recht erwachsenen Ambientes also nicht. Auch die Steuerung trägt zu dieser Einschätzung ihr Scherflein bei: Via Tastatur und/oder Maus kommt man gut voran, doch scheinen manche Personen nicht schwindelfrei zu sein und drehen sich deshalb träge. Im Gegenzug sind praktisch alle Leute recht auskunftsfreudig und lassen sich gerne zu einem in vorläufig noch englischer Sprachausgabe geführten Smalltalk überreden. Dazu dringen verschiedenste Soundeffekte sowie Hardrock aus den Boxen.



Ein Scharfschütze von Gottes Gnaden: Die Zoomfunktion zeigt das teils höllisch brutale Werk des Himmelsboten aus nächster Nähe

Das 11-te Gebot

...im Genre lautet: Du sollst einen Multiplayermodus einbauen. Leider wurde es von Shiny nicht beachtet, doch Solisten hat Messiah dafür viel zu bieten. Die Ladezeiten sind so kurz wie der Spaß lang ist, wenn man auf immer neue Knobeleyen (meist muss sich der Spieler über mehrere Körper zum Ziel vorarbeiten) und jede Menge Jump & Run-Sequenzen stößt. Wer also keine Probleme mit pseudo-religiöser Thematik in einem teils recht deftigen Actionabenteuer hat, darf getrost die Flügel spreizen und zum nächsten Softshop flattern, um sich das Teil zu besorgen. (pk)



Chats für Solisten: Mit den meisten Personen im Spiel darf man kurze Gespräche führen

Messiah (Shiny/Virgin)

Originelles Actionabenteuer für erwachsene (B)engel

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

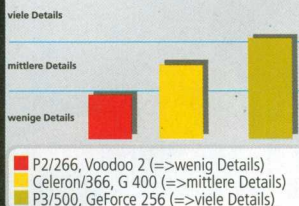
82%



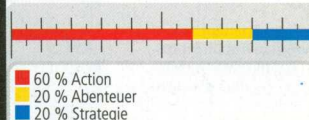
Grafik 84%
Sound 84%
Steuerung 80%
Motivation 84%

Datenträger	1 CD, 680 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (P3/500 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D- oder Voodoo-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Soundeffekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar, EAX, A3D und Direct3D-Sound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.messiah.com

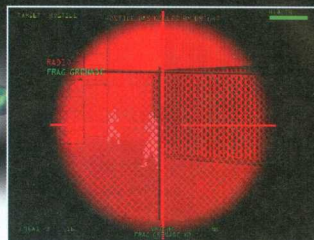
Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, Detailstufe passt sich automatisch bestmöglich an die Hardware an)



Gameplay Vergleich der Genreanteile



SPEC OPS II: GREEN BERETS



Bei Nachtmissionen sind Zielfernrohre mit Infrarotabtaster unverzichtbar

He, Sie! Stehen Sie gefälligst still, wenn ich mit Ihnen rede! Sie sind jetzt bei den Green Berets, Mann! Wenn Sie hier überleben wollen, dann tun Sie was man Ihnen sagt – und stellen keine dämlichen Fragen!

...zum Beispiel nach einem richtigen Intro. So etwas gibts hier nämlich nicht, klar? Ein mit martialischer Musik unterlegtes Video aus Standbildern reicht schließlich auch – zumal für jeden der fünf (direkt anwählbaren) Krisenherde ein eigenes vorhanden ist. Enttäuschen Sie

die Army also nicht, immerhin kommandieren Sie bis zu vier ihrer Männer durch 26 Eis- und Wüstenlandschaften,

Dschungelgegenden und Hafenanlagen. Und keinen Mucks, wenn die Jungs sich mal aus Versehen gegenseitig aufs Korn nehmen: Hätten Sie sie eben besser pos-

tiert! Als Anführer ist es doch Ihre verdammte Pflicht, ständig zwischen ihren Untergebenen hin- und herzuwechseln. Sonst noch Beschwerden, Private? Geht es um die dünne KI? Um die unaugliche Übersichtskarte? Oder etwa um den fehlerhaften Direct3D-Support? Mann, Sie sind hier nicht zu Hause, wir haben Krieg! Wenn Sie keine 3dfx-Karte haben, spielen Sie eben nach Gehör – die Soundeffekte sind ja wohl gut genug, oder? Und wenn Ihnen die Kameraden zu blöd sind, starten Sie eben ein Netzwerkmatch, genügend Auswahl haben Sie jedenfalls. Wie auch immer, Ihr Job ist es, Basen zu infiltrieren, Bomben zu entschärfen, Zivilisten zu schützen und massenweise Terroristen abzuknallen! Was? Natürlich kann man alle Gegner im Optionsmenü deaktivieren, aber wo bleibt da die He-

erausforderung? Der Schwierigkeitsgrad? Machen Sie sich nicht lächerlich! Sie werden schon auf der niedrigsten Stufe unzählige Male scheitern, überlegen Sie nur wie Ihre Chancen stehen, wenn die anderen besser gepanzert sind! Und jetzt Schluss mit dem Gemecker: Wenn Sie es nur oft genug versuchen, wird Ihnen auch dieses Spiel irgendwann Spaß machen. Weggreten! (mz)

Die Green Berets im Fadenkreuz: Spannung kontra Spielmängel



Für Fährtenleser: Die Rangers hinterlassen ihre Fußabdrücke überall



Im Trainingscamp werden die Direct3D-Grafikfehler besonders deutlich

Spec Ops 2: Green Berets (Zombie/Take 2)

Auf Multiplayer ausgelegte Söldnersimulation mit KI-Problemen

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 18 Jahren
3 Stufen
ca. 99,- DM

Solo



66%

Multi



72%

Solo

71%

70%

67%

64%

Grafik

Sound

Steuerung

Motivation

Multi

71%

70%

69%

74%

Datenträger	1 CD, 224 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleunigung via 3dfx-Glide oder Direct3D ist Voraussetzung
Sound	Stereosound, Lautstärke von Effekten und Musik regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	5 Modi für bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.zombie.com

TONIC Trouble

Wenn Ed
BLAU vor Angst wird ...



NINTENDO 64



DVD
ROM

Mit zusätzlichen Levels,
Videos und Sound-
daten in AC3- und
MPEG2-Format!

PC-Version enthält
TALKLINE
Internet-Eingangscheere

Okay, es war ein **Versehen!** Aber jetzt muß Ed die Dinge wieder ins Lot bringen!
12 völlig abgedrehte Welten, vollgepackt mit **Action** und **Adventure**,
rabiate Killertomaten, durchgeknallte Karotten ... der totale Wahnsinn!!!



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.tonictrouble.de

anschauen ... abdrehen!

Produktinfo 015

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE



Es war 1996, als Sierra aus der mittelpfächtigen Adventure-Serie „Police Quest“ eine mittelpfächtige Strategie-Reihe namens SWAT machte. Und es war zur Jahrtausendwende, da machte SWAT 3 einen Quantensprung zur derzeit besten 3D-Nahkampfsimulation überhaupt!



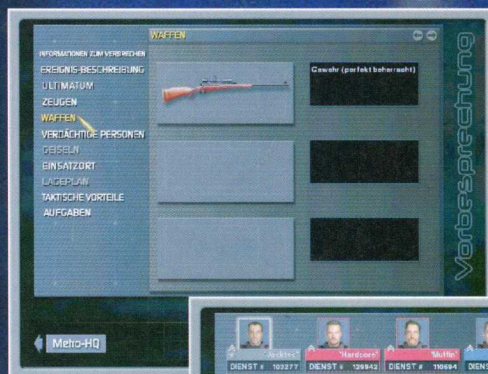
Los Angeles im Jahre 2005: Verbrechen und Terroranschläge sind zum Alltag geworden, die hier operierenden SWAT-Teams (das Kürzel steht für Secret Weapons And Tactics) können kaum über Arbeitsmangel klagen. Für den Spieler bedeutet dies 20 Einzelmissionen oder eine Kampagne mit ebenso vielen Einsätzen. Für Letztere darf man sich seinen eigenen Führungsoffizier durch die Vergabe von Name, Rufzeichen sowie einem von sechs Konterfeis zusammenstellen. Eine Seite weiter werden dann noch acht Untergebene ausgesucht; vier davon (können in rotes und blaues Team aufgesplittet werden) stellt der Computer für jeden Einsatz ab. Und schon ist man mitten im Geschehen...

Für die 20-tellige Kampagne darf man sein Alter Ego aussuchen, taufen und mit einem Rufzeichen versehen

Briefing

Wie im wirklichen SWAT-Alltag beginnt auch hier jeder Auftrag mit einer Lagebesprechung und dem Studium aller erreichbaren Informationen. Nachdem der Einsatzleiter die Situation kurz umrissen hat, verschafft man sich durch Polizeiberichte und Zeugenaussagen einen ersten Überblick der Krisensituation: Gibt es Blaupausen vom Gebäude, wurden Geiseln genommen oder ein Ultimatum gestellt, wie viele Gangster hat man gesichtet etc. Eventuell liegen auch schon Informationen über den oder die Täter sowie deren Bewaffnung vor.

Nach Lage der Dinge werden nun die eigenen Mitbringsel ausgesucht. Auf einem weitläufigen Gelände liegt man mit Schnellfeuerwaffe oder einer schussgewaltigen Schrotflinte nie verkehrt, in engen Innenräumen sind dagegen oft eine leichte MP oder deren größere, dafür aber schallgedämpfte Variante von Vorteil. Kugelsichere Westen, Handschellen, Kombizange, Tränengas und Blindgranaten sowie ein elektronisches Videoperiskop zählen überall zur Standardausrüstung; ebenso kleinere Sprengsätze und die Springfield Halbautomatik. Bewaffnung und Eintrittspunkt ins Szenario können aber auch dem Computer überlassen werden.



Vier Waffen stehen zur Wahl, die übrige Ausstattung ist standardmäßig vorgegeben



Anhand von Zeugenaussagen und Polizeiberichten erhält man erste Infos über Tatort, Anzahl der Geiseln sowie über die Widersacher und deren Bewaffnung

Das Videoperiskop rechts oben im Bild lässt sich in alle Richtungen schwenken und arbeitet auch im Dunkeln zuverlässig



Ergeben oder erschießen: Wer auf Zuruf nicht die Hände hoch nimmt, muss vermutlich mit Waffengewalt ausgeschaltet werden

Einsatz

Im Zielgebiet ist sonniges und koordiniertes Vorgehen oberstes Gebot. In aller Regel erweist sich nämlich das Überraschungsmoment von unschätzbarem Wert: Nur wer es versteht, bis zum letzten Augenblick unentdeckt zu bleiben, kann unschuldige Leben retten und seine Mission erfolgreich beenden. Entsprechend bietet die Steuerung per Maus und Tastatur einen Schleichgang ebenso an wie den etwas lauterem Dynamikmodus. Mit dem Videoperiskop kann man um Ecken schielen, verschlossene Türen werden mit Werkzeug oder Sprengsatz geöffnet, die Gangster tunlichst mit Tränengas- und Blindgranaten überrascht. Mit etwas Glück reagieren die hustenden Bösewichter dann in der Tat wie gewünscht auf den Zuruf „Hände hoch!“ und lassen sich Handschellen für den späteren Abtransport in Richtung Gefängnis anlegen. In den meisten Fällen fliegen zuvor aber noch Kugeln, wobei selbst niedergestreckte Gegner bis zur Entwaffnung eine Gefahr darstellen. Ja, bis zur endgültigen Klärung der Lage werden sogar die Geiseln als potenzielle Feinde gehandelt – wer sie nicht fesselt, läuft schließlich Gefahr, einem getarnten Terroristen auf den Leim zu gehen!

Der große Unterschied zu Konkurrenzprodukten wie „Rainbow Six: Rogue Spear“ liegt hier darin, dass der Spieler nicht auf die Rolle als kommandierender Beobachter beschränkt bleibt. Vielmehr findet er sich als Teamführer an vorderster Front wieder. Die hierbei verwendete Ego-Perspektive sorgt zusammen mit dem Wissen um die eigene Verwundbarkeit dafür, dass der Adrenalinausstoß nie zu kurz kommt. Oftmals entscheidet dann allein die richtige Kommunikation mit den vier Kollegen über Sieg oder Niederlage. Via Tastaturkommandos für Nachfolgen, Deckung geben, Angreifen oder selbstständiges Suchen lassen sich die Männer effektiv positionieren und einsetzen – die CPU-Nachhut agiert entsprechend professionell und steht sich nicht gegenseitig im Weg. Wartet der Spieler beispielsweise vor einer verschlossenen Türe, geben ihm seine locker verteilten Mannen Feuer-schutz; erklimmt die Truppe eine unübersichtliche Treppe, schwenken sie ihre Waffen automatisch zum gefährlichsten Punkt etc.

Anhand der detailreichen Grafik lässt sich die Bewaffnung von Freund und Feind mit bloßem Auge erkennen



Während Verluste in den eigenen Reihen durch spätere Neurekrutierungen ausgeglichen werden, gilt die Mission sofort als verloren, sobald der Spieler selbst ausfällt.



Mit der Waffe im Anschlag und zwei meiner Kameraden im Rücken arbeite ich mich einen Korridor bis zum letzten Raum vor. Kaum ist die Türe geöffnet, entläßt sich die aufgestaute Spannung blitzschnell: Noch ehe ich den Gangster zum Aufgeben überreden kann, hebt der Schurke seine AK47 – Sekunden später hat die digitale Spielwelt einen bösen Buben weniger. Schade, ich hätte den Kerl lieber lebend geschnappt. Vielleicht, wenn ich beim nächsten Einsatz doch vorher eine Gasgranate werfe? Mal sehen, ob man mir bei der Nachbesprechung trotzdem einen Orden an die Brust heftet...



Jack

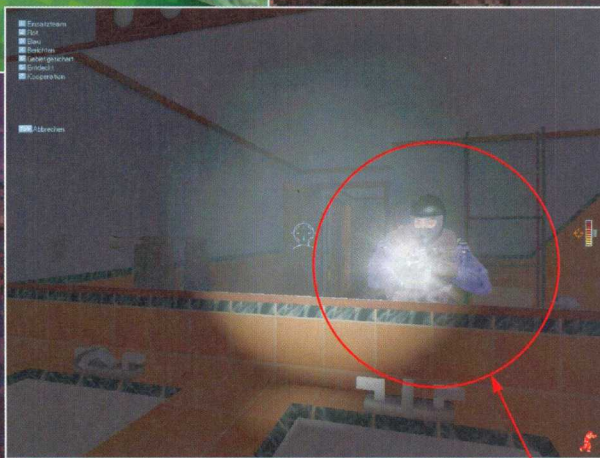
Beindruckend, mit wie viel Liebe zum Detail die Designer hier zu Werke gegangen sind. So bewegen sich die Charaktere des Spiels dank Motion Capturing nicht bloß ausgemacht lebensecht, sondern agieren auch in einer sehr wirkkeitsnahen Umgebung. Beispielsweise durchschlagen Kugeln natürlich Fenster, aber eben auch Türen und dünne Wände. Sogar Lichtschalter lassen sich benutzen. Und wer im Badezimmer erschreckt auf einen vermeintlichen Gegner feuert, wird eventuell feststellen, dass er nur sein eigenes Spiegelbild durchlöchert hat...

Gleichgültig, ob man nun in eine ehrwürdige Kathedrale, ein modriges Kellergewölbe oder die muffige Vorstadtwohnung eines Amokschützen beordert wird, stets passen Möblierung, Beleuchtung und Ausstattung haargenau zum Szenario. Dasselbe in laut gilt für die Akustik: Eingedeutscher Sprechfunk, verschiedenste Sprachsamples der Gangster und Passanten, passende Soundeffekte und eine Musikbegleitung, die je nach Umgebung oder Situation stimmungsvoll wechselt, halten die Atmosphäre unter Hochspannung.



Manöverkritik

SWAT 3 ist also ein tolles Spiel, soviel sollte schon klar geworden sein. Ebenso klar, dass eine derart aufwendig inszenierte Show nicht in jedem Theater laufen kann: Wer den Kampf gegen den Terrorismus tatsächlich nur mit dem als Mindestkonfiguration geforderten P233 (womöglich noch ohne 3D-Beschleuniger) aufnimmt, erkaufst sich ein passables Grafiktempo mit weniger Details und niedriger Auflösung. Auch einen Multiplayermodus sucht man vergebens, doch das scheint halb so wild – wegen seiner Flexibilität verspricht das Programm auch in der Wiederholung noch beste Einschaltquoten. Und realer als hier ist garantiert kein Reality-TV! (rf)



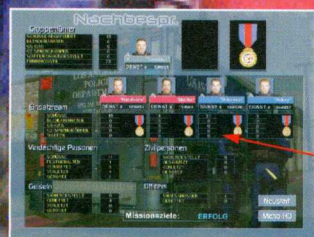
Glück gehabt: Der vermeintliche Gegner im Badezimmer entpuppt sich als das eigene Spiegelbild

Ganz persönlich

Combatsimulationen liegen derzeit voll im Trend, so auch bei mir. Und nachdem die SWAT-Reihe sich jetzt endlich von ihrer „abenteuerlichen“ Vergangenheit befreit hat, erhält das Programm ein permanentes Einsatzgebiet auf meiner Festplatte: Komplexe Action in formidabler 3D-Grafik statt überkomplizierter Iso-Fummelei, schnelle Zugänglichkeit dank durchdachter Steuerung statt langatmiger Planungsphasen – so bringt Spielspaß auch für zwischendurch. Und intelligente Kollegen trotz bildschöner Grafikumgebung sieht man ja leider auch viel zu selten. Diese Scheibe ist ein Hit!



Trille



Einsatzbericht

30. Juli 2005, 23 Uhr Ortszeit: Eine Gruppe von sechs Gangstern hat ein Haus in Los Angeles überfallen und ein Ehepaar samt zwei kleinen Kindern als Geiseln genommen.

Da der Vordereingang für einen direkten Angriff von den Schurken zu gut einsehbar ist, versucht mein Team über die Dienstbotenwohnung einzudringen. Dort kommt es zum ersten Feindkontakt, doch der Gegner ergibt sich sofort.

Mit Rücksicht auf die Kinder verzichten wir auf den Einsatz von Tränengas und arbeiten uns stattdessen lautlos durch das Haus vor. Das Videoperiskop und Schalldämpfer leisten gute Dienste.

In der Garage gelingt es uns, die Ehefrau zu befreien; in einem Schrank entdecken wir zudem eines der Kinder. Der Sohn der Familie wird jedoch zusammen mit dem Vater im obersten Stockwerk festgehalten, wo sich der letzte Geiselnehmer verschanzi hat. Nur ein gut gezielter Fangschuss kann dem Spuk ein Ende bereiten.

Ergebnis der Aktion: vier Geiseln befreit, vier Gangster tot, zwei weitere verhaftet, ein SWAT-Offizier angeschossen.

Pro & Kontra



- * authentisches Briefing, akkurater Einsatz von Bewaffnung und Ausrüstung
- * hohe KI von Gegnern und Teammitgliedern
- * atmosphärische Präsentation mit tollen Animationen
- * auch in der Wiederholung noch hoher Spaßfaktor



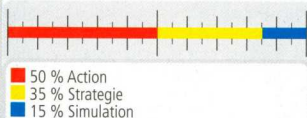
- * keine Waypoint-Planung im Vorfeld möglich
- * keine Multiplayer-Funktion
- * hohe Systemanforderungen

Leistungscheck (640 x 480 Pixel)



- P2/233, 32 MB RAM, Voodoo 2, wenig Details
- K6-2-300, 64 MB RAM, Voodoo 2, mittlere Details
- P2/400, 64 MB RAM, Riva TNT 2, volle Details
- P3/500, 128 MB RAM, GeForce 256, volle Details

Gameplay Vergleich der Genreanteile



Siehe auch Begleit-CD

SWAT 3 (Sierra/Havas Interactive)

Authentische Combat-Sim mit Nervenkitzel-Garantie

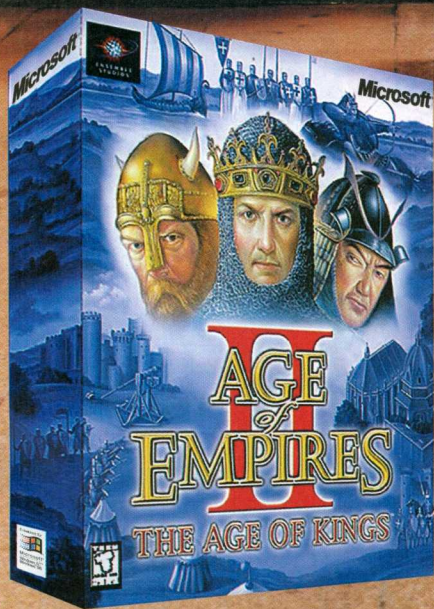
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

90%



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

Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser P3/500 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleunigung wird unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Sprachausgabe, Musikbegleitung und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.sierra.de



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 feinsten Grafik auf dem Bildschirm.

Age of Empires II. Das Mittelalter lebt.

www.helden-gesucht.de

Erhältlich bei **VOBIS**

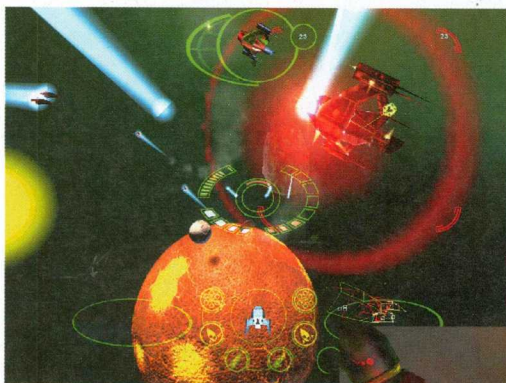


Auf dem Amiga war das britische Label für Hits wie „Alien Breed“ gut, doch auf dem PC bewies Team 17 bislang nur mit „Worms“ Klasse. Warum auch dieser Titel seinen Hersteller nicht zum Phoenix aus der Asche macht? Es fehlt an Professionalität und Atmosphäre...

Sie sind als Weltraumpolizist Beck auf Raumpatrouille und natürlich zu größeren Aufgaben berufen: In verzweigter Missionsstruktur entwickelt sich eine Verschwörung um Rebellen und drei Alienrassen. Bloß wird sie in fast schon zu bunter 3D-Grafik präsentiert und von unmoti-

vierten Sprechern eingedeutscht. Da vermögen auch die eingestreuten Rendervideos und Zwischensequenzen aus der Game-Engine die Stimmung kaum zu heben.

Die unausgewogene Technik passt ins Gesamtbild: Licht- und Explosionseffekte auf der einen, ruckelige Grafik auf der anderen Seite. Mit dem geforderten P2/266 gerät trotz 3D-Turbo schon die Verfolgung eines einzigen Feindschiffes ins Stottern – und das, obwohl nur eine Auflösung von 640 x 480 Pixeln unterstützt wird! Immerhin klappt die Steuerung via



Das Waffenarsenal umfasst elf Systeme vom Laser bis zur Energiermine



Die Farbe der Displays lässt sich per Tastendruck verändern

Zuletzt Interplays „Freespace 2“, demnächst Microsofts „Starlancer“ und dazwischen die neue Welt-raumaction von Team 17: ein kleiner Fisch unter Haien in der großen Flut an Space-Operas im Kielwasser von „Wing Commander“.



Neben den Zwischensequenzen aus der Game-Engine sind 14 Rendervideos in die verzweigte Missionsstruktur eingebettet

Stick, Maus und Tastatur ordentlich, doch Modi für Multiplayer sucht man wiederum vergeblich. Kurzum, ein dünner Pausenfüller bis zum Erscheinen von „Starlancer“. (mh)

Phoenix (Team 17/Microprose)

Space-Opera mit Laiendarstellern

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 79,- DM

64%



Grafik	73%
Sound	61%
Steuerung	76%
Motivation	60%

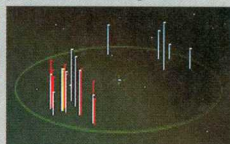
Datenträger	2 CDs, 130 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (besser P3/500) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, 3D-Beschleuniger werden unterstützt (Direct3D, Glide), Softwaremodus vorhanden
Sound	Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Stick, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	phoenix.team17.com

Alles schon mal dagewesen

Das Spielprinzip kennt man aus **Wing Commander**, den Scanner seit **Elite** – was die Anleitung augenzwinkernd eingesteht: „Es wird immer wieder behauptet, dass das Grundkonzept dieses Bestandteils in einem der allerersten Weltraumkampfspiele im düsteren ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert entstanden sei...“ Dementsprechend bildet die Längsachse des Schiffes dabei eine virtuelle Ebene, auf der alle Radarechos als Punkte dargestellt sind. Wird die Nase nach oben oder unten geschwenkt, verdeutlicht eine senkrechte Linie die Abweichung zum Ziel.



Scannertechnik gestern und heute: oben „Elite“ von 1985, rechts die Phoenix-Version





>>...00:00:10

>>...00:00:58

>>...00:01:05

>>...00:02:63

>>...00:02:99

>>...00:03:34

>>...00:03:89

...Korrekt!

6 Kulttitel,
die Du haben mußt-
zum Preis,
auf den Du abfährst!



Produktinfo 019

G-Collect

- GRAND THEFT AUTO • CARMAGEDDON
- WIPEOUT 2097 • FORMULA 1 '97
- ROLLCAGE • DESTRUCTION DERBY 2



©1999 Warner Company. All Rights Reserved. Alle Rechte vorbehalten.
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Die große Rennspielsammlung



Ein neues Jahr, ein neuer Disney-Film, ein neues Jump & Run zum Thema – manche Dinge ändern sich eben nie. Aber warum auch: Was als Byte (in den Pixar Studios) geboren war, das soll auch wieder zu Bytes werden...

Pünktlich zum Start des gleichnamigen Animationsfilms dürfen sich also auch auf dem PC tapfere Space Ranger an eine aufwendige Rettungsmission wagen. Als Buzz Lightyear durchforscht man 15 ausgedehnte 3D-Welten nach Freund Woody bzw. dessen Entführer Al; zwischendurch gibts Filmausschnitte zu sehen. Dabei wollen mit dem fiesen Stinke-Piet und Imperator Zurg nicht nur die Erzfeinde unserer Helden per Laser oder Kreisel-attacke bekämpft werden, auch deren nachwachsende Roboterarmeen warten auf ihre Abreibung.

Natürlich sind zudem die freundlichen Toys nicht weit: Plastiksaurier Rex gibt gute Tipps, Porzellinchen sucht wie immer ihre Schafe, Sparschwein Specki spe(c)kuliert auf die überall zu findenden Münzen und Charly Naseweis verliert ständig irgendwelche Körperteile. Für

Asche zu Asche, Byte zu Byte

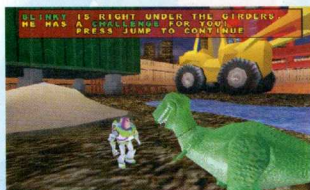
vorübergehende Unverwundbarkeit bewirken, oder mit Tokens, die den Weg zu weiteren Levels und Filmausschnitten ebnen.

Technisch kann die PC-Adaption leider nicht mit der tollen Filmvorlage konkurrieren: Ohne 3D-Beschleuniger beträgt die Maximalauflösung nur 320 x 240 Pixel und selbst unter Direct3D sucht man vergeblich nach geglätteten Texturen. Dazu gesellen sich deutlich sichtbare Polygon-Pop-ups, eine penetrante Musikbegleitung sowie ein ohne Analogpad kaum zu bewältigendes Handling. Ja, wer den Spielzeugcowboy Woody per Tastatur retten will, kann unsere Steuerungsnotiz getrost halbieren.

Unter dem Strich also das für Disney-Games typische Bild: bekannte Charaktere (in der deutschen Version dann von ihren Originalsprechern synchronisiert), ein nettes, wenn auch nicht überragendes Gameplay und technische Schwächen, die eine höhere Wertung verhindern. Wie gesagt, manche Dinge ändern sich eben nie. (mz)



Die Egoperspektive eignet sich zum Umschauen und Zielen, bewegen kann sich Buzz dabei jedoch nicht



Rex hat immer einige Tipps parat – dem-nächst auch auf Deutsch



Nach vollbrachter (Helden-)Tat entspannt man sich bei originalen Filmsequenzen

Toy Story 2

Toy Story 2 (Travellers Tales/Disney Interactive)

Abwechslungsreiches Hüpfabenteuer nach dem neuen Pixar-Film

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 79,- DM

70%



Grafik 69%
Sound 67%
Steuerung 70%
Motivation 73%

Datenträger	1 CD, 50 oder 178 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Unterstützung, Softwaremodus vorhanden
Sound	Lautstärke für Musik und Soundeffekte regelbar
Eingabe	Gamepad, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.disney.de

You've just been

ERAZORized.



ERAZOR



GeFORCE 256™



ERAZOR III Pro

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-Performance 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 – 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-Definition-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 028

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199

THANDOR

DI E INVASION



Auf dem Vulkanplaneten bedrohen außer dem Feind auch Meteoritenschauer die eigene Basis



Einigkeit macht stark: Erst wenn der Jeep die Gegend erkundet hat, können die Panzerwagen ihre überlegene Geschützreichweite ausspielen

1993 legte Westwood mit „Dune 2“ den Grundstein für die bis heute populäre Echtzeitstrategie. Sieben Jahre später haben die deutschen Entwickler von Innonics die besten Features des ausgereiften Genres neu abgemischt – die richtige Taktik in der Schlacht um Marktanteile?

Der Ablauf der 25 Missionen birgt also nichts grundsätzlich Neues: Erst wird eine Basis errichtet, dann eine Armee aufgebaut und schließlich der Feind eingestampft. Auch realistische Sicht- und Feuerlinien kennt man schon seit „Dark Reign“, die variable Waffenforschung von „Warzone 2100“ und das Prinzip der zwei Rohstoffe (ein Erz, ein Gas) aus „Starcraft“. Das zoomende, rotierende und kippende 3D-Terrain schließlich ist vergleichbar mit den Schlachtfeldern aus „Earth 2150“, die futuristische Begleitgeschichte um eine zerstrittene Planetenallianz letztlich mal wieder ohne Belang.

Trotzdem macht Thandor Spaß. Das liegt zuvorderst daran, dass sämtliche Züge aufgrund der spärlich fließenden Ressourcen gut überlegt sein wollen: Soll ein Spähtrupp neue Xenitvorkommen finden oder verbarrikadiert man sich besser mit allen Einheiten in der Basis? Reichen Zeit und Geld, um einen neuen Panzerwagen zu erfinden, oder verbessert man lieber die Zwillingsskanonen der bereits vorhandenen? Lohnt es sich, moderne Schürftechnologien zu entwickeln, oder investiert man vorteilhafter in militärische Forschungszweige?

Je nach Szenario und Gegner führen immer neue Taktiken zum Ziel, wobei dem Gelände eine entscheidende Rolle zufällt. Beispielsweise nehmen auf Anhöhen installierte Wachtürme frontale Angreifer schon früh unter Beschuss, dagegen entzieht der Umweg durch einen Cañon die Truppen (vielleicht) den Blicken der Verteidiger. Artillerie feuert über Mauern und sogar Berge hinweg, solange eine befreundete Späheinheit Zielaufklärung betreibt, was logischerweise am besten mit schnellen Jeeps funktioniert. Kein Wunder also, wenn die Gefechte hauptsächlich in zerklüfteten Gebirgslandschaften ausgetragen werden und die Seestreitkräfte vergleichsweise selten zum Einsatz kommen. Leider fordert die in Polygon-, Schatten- und Texturvielfalt variable 3D-Optik ihren Preis: Während die Framerate weitgehend konstant bleibt, sinkt die Spielgeschwindigkeit selbst bei einem P3-Rechner spürbar ab, sobald die Auflösung 800 mal 600 Pixel übersteigt – ein D3D-Grafikturbo wird ohnehin vorausgesetzt. Gibt der Spieler dann ein oder zwei aufwendige Forschungen in Arbeit, kann er gemächlich in die Küche marschieren, um sich einen Kaffee aufzusetzen. Schade, denn erst in höheren Auflösungen und Detailstufen entfaltet die Grafik

Echt Zeit, um nebenher andere Dinge zu erledigen



Unübersichtlich: die viel zu kleine Karte

Starr: Markierte Einheiten behalten ihre Formation bei

Fleißig: Beschädigte Fahrzeuge reparieren sich selbstständig, zerstörte Aufsätze (Kanonen) werden jedoch nicht ersetzt

Praktisch: Alle Gebäude können auf Vorrat errichtet und bei Bedarf platziert werden

Informativ: Der Zustand eines Objekts wird bereits beim Darüberziehen der Maus erkennbar

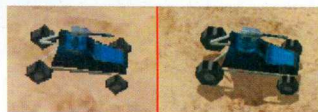
Hübsch: Angefahrene Bäume knicken um

ihren wahren Reiz, wogegen einige Objekte unter 640 mal 480 Pixeln richtiggehend hässlich wirken.

Doch auch kleine Mängel im Gamedesign trüben den Genuss des Best-of-Cocktails. Beispielsweise zeigt die fitzelige Übersichtskarte nicht die gesamte Welt und ist somit keine große Hilfe. Und mobile Einheiten versuchen stets exakt die Formation einzuhalten, in welcher sie angewählt wurden, was zeitraubende Rangiermanöver mit sich bringt. Auch gelingt es ihnen nicht immer, heranrollende Feinde präzise anzuvisieren, gelegentlich stellen sich sogar die eigenen Kameraden in die Schusslinie. Dagegen reagiert der Com-

puter sogar mit Vorhaltewinkeln auf Fahrmanöver – Infanteristen sucht man übrigens vergebens.

Auf der Habenseite stehen eine gute Wegfindungsroutine, der vor jeder Mission stufenlos regelbare Schwierigkeitsgrad, ein kooperativer Multiplayermodus als Alternative zum üblichen Deathmatch sowie nicht zuletzt eine generell sehr schöne Präsentation inklusive sauberer deutscher Sprachausgabe. Letztlich bleibt also das selbst im Normalzustand niedrige Spieltempo der Hauptkritikpunkt an diesem unterhaltsamen, wenn auch alles andere als originellen Strategical. (mz)



Ein deutlicher Unterschied: links Minimal-aufbauung und -details, rechts das Optimum

Ganz persönlich

An Thandor wird deutlich, wie wenig man an einem erfolgreichen Konzept verändern muss, um ein funktionierendes Spiel auf die Beine zu stellen: Rohstoffe und Silos, leichte und schwere Fahrzeugfabriken – das alles gibt es schon seit „Dune 2“. Und trotz kleinerer Mängel in der Feinabstimmung macht der Mix auch anno 2000 noch Laune. Erstaunlich, was?



Markus

Leistungscheck (1024 x 768 Pixel, volle Details)

sehr gut

okay

schlecht

- P266, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT 1,
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2

Thandor (Planet 4/Innonics)

Unterhaltsames 3D-Surrogat aus erprobten Elementen der Echtzeitstrategie

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahre
variabel
ca. 79,- DM

77%



Grafik 83%
Sound 74%
Steuerung 72%
Motivation 78%

Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P3/500) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1920 x 1080 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3dfx- oder Direct3D-Beschleuniger werden vorausgesetzt
Sound	Stereosound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 im Netzwerk oder Internet per (Null-)Modem, Deathmatch oder kooperativ
Online-Info	www.thandor.de



Jenseits von „Civilization“ ist Sid Meier nur halb so gut: Nach der Schlacht von Gettysburg schlägt sein Firaxis-Team nun am Flüsschen Antietam zu – Kriegsgewinner sind die Fans historischer Echtzeitstrategie.



Ein durch Linien visualisierter Farbcode zeigt Marschziel und Effektivität der Einheiten im Kampf an

Uns Deutschen mag der amerikanische Bürgerkrieg ein Buch mit sieben Siegeln sein, doch über dem großen Teich hören bereits Grundschüler mit Schauern von der großen Schlacht am 17. November 1862 – als das Blut tausender Soldaten den Boden bei Sharpsburg in Maryland tränkte. Kultdesigner Sid Meier lässt uns hier in Echtzeit am Geschehen teilhaben. Freilich kommt eine Pausenfunktion, die das Drehen und Zoomen des Terrains ebenso erlaubt wie die Vergabe von Angriffs-, Rückzugs- oder Marschbefehlen, unbotmäßiger Hektik zuvor.

Detailfanatiker im Bürgerkrieg

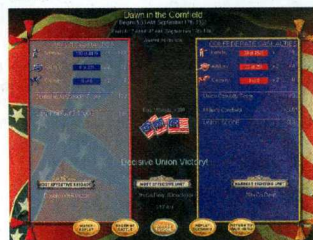
In jedem der 20 Szenarien werden wahlweise die Grauröcke auf konföderierter Seite oder blaugewandete Unionstruppen per Maus und Iconleiste bzw. Tastaturs shortcuts durch die isometrische Umgebung manövriert. Hilfreich dabei sind Befehlskombis aus Marschformationen zur schnellen Distanzüberwindung

und automatisch am Zielort eingenommener Schlachtaufstellung. Ein ausführliches Tutorial, (englische) Sprachausgabe mit Tipps zu Lage und Terrain sowie eine Onlinehilfe erleichtern darüber hinaus die recht komplexe Bedienung.

Neu im Sezessionskrieg Meierscher Prägung sind Spezialeinheiten wie Scharfschützen sowie Kornfelder, Brücken usw. Löblich auch die gegenüber „Sid Meier's Gettysburg“ von 1997 verbesserte Gegnerintelligenz und die noch realistischeren Sicht- und Feuerlinien. Doch um einen echten Sieger zu produzieren, hätte man die betagte Grafikkengine nicht nahezu unverändert übernehmen dürfen. Trotzdem: Ein aufwendiger recherchiertes und detailreicher umgesetztes Spiel zum Thema wird man kaum finden – zumal „Was wäre wenn“-Varianten ein mehrmaliges Durchspielen der Missionen erlauben, es einen Editor für Individualkonflikte sowie vielfältige Multiplayer-Optionen einschließlich kooperativem Teamwork gibt. (mt)



Oben die kleinste Zoomstufe für maximalen Überblick, die größte rückt unten die spärlich animierten Truppen ins rechte Licht



Ausführliche Statistiken lassen nach und während den Gefechten kein Detail ungeklärt

Sid Meier's Antietam! (Firaxis)

Komplexe und intelligente Echtzeitstrategie vor historischem Hintergrund, nur als Import erhältlich

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
4 Stufen
ca. 99,- DM

74%



Grafik 62%
Sound 66%
Steuerung 75%
Motivation 78%

Datenträger	1 CD, 70 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, zoombar
Sound	Musik, Sprachausgabe und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Internet, maximal 8 im LAN
Online-Info	www.firaxis.com

Boris ist drin! Und jetzt?

WEBINSPECTOR

VIPLine

INTERNET-META-SUCHMASCHINE



SUCHEN IN ÜBER 180 SUCHMASCHINEN
ONLINEKOSTEN SENKEN - OFFLINE LESEN
INTEGRIERTER INTERNET-BROWSER
KATALOGISIERUNG DER SUCHERGEBNISSE
PROGRAMMUPDATE ÜBER INTERNET



Produktinfo 034

Web-Inspector Gesucht – Gefunden!

- durchsucht 180 Suchmaschinen
- Ergebnisse abspeichern und katalogisieren
- Seiten downloaden und dann offline lesen
- mit umfangreichem Handbuch

JETZT
Testversion
downloaden!
www.ari.de

nur DM
39,95
unverbindliche Preisempfehlung



ARI DATA CD GMBH - GERMANY
HANS-BÖCKLER-STRASSE 13
D - 47877 WILlich
TELEFON: 0 21 54 / 94 76 - 0
TELEFAX: 0 21 54 / 94 76 42
INTERNET: [HTTP://WWW.ARI.DE](http://WWW.ARI.DE)

ERHÄLTlich ZUM BEISPIEL BEI:

KARSTADT, MEDIA-MARKT, SATURN, FLACHSMANN, BRINKMANN, VOBIS,
SCHAULANDT, SCHÜRMANN, WEGERT/PRO MARKT, CONRAD, KAUFHOF ETC

DIREKT-BESTELLUNG: TEL: 0 26 86 / 98 93 26

ebenfalls erhältlich:



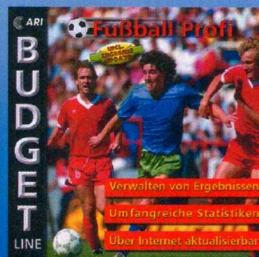
3-D LKW-Rennsimulation



Minigolf - Simulation



Skat - Simulation



Liga - Verwaltung



Matt in drei Zügen

Zuletzt nahm das königliche Spiel nur mehr eine sehr bürgerliche Rolle auf dem PC ein, doch nun knallen die Hersteller den Hobby-Karpovs wieder vermehrt digitale Bretter an den Kopf. Die interessantesten Neuerscheinungen hatten wir im Test: Schach der Langeweile!

KARPOV SCHACHSCHULE

Schachlegende Anatoly Karpov persönlich leitet Sie hier in Videoschnipseln durch das Programm. Er spricht sogar Deutsch, wenn auch mit starkem Akzent; auch sind seine Kommentare nicht immer ganz passend. Dennoch ist der Lernmodus brauchbar, besonders in Verbindung mit der ordentlichen Stellungsanalyse und rund 1000 Meisterpartien, bei denen man sich viel abgucken kann. Es stehen ein klassisches 2D-Brett sowie eine drehbare 3D-Variante zur Verfügung, außerdem verschiedene Designs und Figurensätze. Die Spielstärke des Computers ist natürlich variabel, seine Eröffnungsbibliothek jedoch etwas knapp bemessen. Trotz Option zur Zugrücknahme hinterließ auch die Steuerung per Maus keinen optimalen Eindruck, doch der Preis stimmt.



Karpov Schachschule (Millennium/Koch Media)

Einsteigerprogramm mit Promi-Bonus

URTEIL:

69%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 49,- DM

System-
konfiguration ab einem P90 (besser
P200) mit 16 MB RAM,
Win 95/98 und 25 MB
auf der HD

Online-Info www.computerchess.com

FRITZ 6

Der extrem spielstarke Fritz hatte noch nie viel mit Äußerlichkeiten am Hut: Die 2D-Darstellung ist zweckdienlich, die 3D-Berechnung mehr eine nette Dreingabe. Dafür darf man sich von diversen Musikstücken berieseln und von gelegentlich sogar poetischen Kommentaren sowie schlafmützigen Zugbeschreibungen verwöhnen lassen. Einsteiger werden vom „Coach“ unterstützt, der Alternativen für schwache Züge anbietet. Parallel zur Analyse können hier bis zu zehn Protokoll-Engines das Spiel überwachen. Die Mauseingabe ist über jeden Zweifel erhaben, Schachcomputer dürfen via seriellen Port herausgefordert werden und 320.000 gespeicherte Partien liefern Profi-Know-how – kein Wunder, wenn selbst Gary Kasparov mit diesem Programm trainiert!



Fritz 6 (Chess Base/Edios)

Das spielstärkste Programm
für den PC

URTEIL:

85%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 98,- DM

System-
konfiguration ab einem P100 (besser
P233) mit 16 MB RAM,
Win 95/98 und 20 MB
auf der HD

Online-Info www.chessbase.de

CHESSMASTER 7000

Neben einem kleinen Schachpuzzle erwartet Sie hier ein randvolles Optionsmenü im Windows-Look. Da gibt es exzellente Trainingsmöglichkeiten, einen „Kids Room“ für Grundlagenforschung und Spiele gegen Jugendmeister sowie natürlich den Chessmaster selbst: ein Programm, dessen Stärken in der riesigen Eröffnungsbibliothek und bei kurzen Zugzeiten liegen. Intro-Video, teils verrückte 2D- und 3D-Layouts, ein Schachwörterbuch, die umfangreiche Datenbank mit Meisterpartien sowie LAN- und Internetmodus machen den Chessmaster zum Ausstattungsmeister. Allerdings ist das Programm komplett englisch und wird von „Fritz“ gnadenlos ausgeknockt. Gelegenheitsspieler sind damit dennoch bestens bedient.



Chessmaster 7000 (Software Toolworks/Mindscape)

Opulent präsentiertes Lernschach

URTEIL:

80%

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

System-
konfiguration ab einem P166 (besser
P2/300) mit 24 MB
RAM, Win 95/98 und
50 MB auf der HD

Online-Info www.chessmaster.com

Jedem das seine

Während Vereinsspieler zum großen Fritz aus Sparta greifen sollten, sind Einsteiger beim Chessmaster am besten aufgehoben: Die Kombination aus Schick, Optionsreichtum und Spielstärke weckt die Begeisterung für Schach erst richtig. Der Lehrgang bei Karpov kann dagegen nur Gelegenheitsspielern mit wenig Geld empfohlen werden, die sich über ihr hier oft unfreiwillig komisches Idol auch mal amüsieren wollen. (pk)



Direktvergleich

	Karpov Schachschule	Chessmaster 7000	Fritz 6
Darstellung	2D/3D	2D/3D	2D/3D
Layouts/Figuresätze	2/4	34/ca. 30	16/3
Extras	Videokommentare von Anatoly Karpov	Videokommentare, Schachwörterbuch, Mehrspielermodus via Internet/LAN, Turniermodus	Zugkommentare, witzige Sprüche, 10 Schach-Engines, verschiedenste „Kiebitz“-Engines, Unterstützung für Schachcomputer
Analyse-funktionen	Zuganalyse, Stellungsanalyse	Zuganalyse, Stellungsanalyse	Zuganalyse, Stellungsanalyse, Matt-Suche, Fehlersuche
Lernhilfe	Kommentare bei fragwürdigen Zügen, Schachschule	Zugtipps, Fortschrittsverfolgung, Schachschule	Tipps vom „Coach“, Zugvorschläge, Anzeige bedrohter Felder
Meisterpartien	knapp 1000	ca. 800	ca. 320.000
ungefährer ELO-Wert	ca. 2700	ca. 2600	ca. 2800

[illegible][illegible]

Price of Perseus 20 TV Total Electronic Inc. Q-Bert* North's Nylonz 2 Pack Championz 2000 Rallyz 2000 Reverz Revolz Rock of Moscow Rock of Moscow 2 Roller Coaster Tycoon Added Attractionz Slipstream Sobolovz Space Rally 2 Space Racers 2 Shadow Company Shadowman Shogunz Shogunz 2 Shogunz 3 Shogunz 4 Shogunz 5 Shogunz 6 Shogunz 7 Shogunz 8 Shogunz 9 Shogunz 10 Shogunz 11 Shogunz 12 Shogunz 13 Shogunz 14 Shogunz 15 Shogunz 16 Shogunz 17 Shogunz 18 Shogunz 19 Shogunz 20 Shogunz 21 Shogunz 22 Shogunz 23 Shogunz 24 Shogunz 25 Shogunz 26 Shogunz 27 Shogunz 28 Shogunz 29 Shogunz 30 Shogunz 31 Shogunz 32 Shogunz 33 Shogunz 34 Shogunz 35 Shogunz 36 Shogunz 37 Shogunz 38 Shogunz 39 Shogunz 40 Shogunz 41 Shogunz 42 Shogunz 43 Shogunz 44 Shogunz 45 Shogunz 46 Shogunz 47 Shogunz 48 Shogunz 49 Shogunz 50 Shogunz 51 Shogunz 52 Shogunz 53 Shogunz 54 Shogunz 55 Shogunz 56 Shogunz 57 Shogunz 58 Shogunz 59 Shogunz 60 Shogunz 61 Shogunz 62 Shogunz 63 Shogunz 64 Shogunz 65 Shogunz 66 Shogunz 67 Shogunz 68 Shogunz 69 Shogunz 70 Shogunz 71 Shogunz 72 Shogunz 73 Shogunz 74 Shogunz 75 Shogunz 76 Shogunz 77 Shogunz 78 Shogunz 79 Shogunz 80 Shogunz 81 Shogunz 82 Shogunz 83 Shogunz 84 Shogunz 85 Shogunz 86 Shogunz 87 Shogunz 88 Shogunz 89 Shogunz 90 Shogunz 91 Shogunz 92 Shogunz 93 Shogunz 94 Shogunz 95 Shogunz 96 Shogunz 97 Shogunz 98 Shogunz 99 Shogunz 100 Shogunz 101 Shogunz 102 Shogunz 103 Shogunz 104 Shogunz 105 Shogunz 106 Shogunz 107 Shogunz 108 Shogunz 109 Shogunz 110 Shogunz 111 Shogunz 112 Shogunz 113 Shogunz 114 Shogunz 115 Shogunz 116 Shogunz 117 Shogunz 118 Shogunz 119 Shogunz 120 Shogunz 121 Shogunz 122 Shogunz 123 Shogunz 124 Shogunz 125 Shogunz 126 Shogunz 127 Shogunz 128 Shogunz 129 Shogunz 130 Shogunz 131 Shogunz 132 Shogunz 133 Shogunz 134 Shogunz 135 Shogunz 136 Shogunz 137 Shogunz 138 Shogunz 139 Shogunz 140 Shogunz 141 Shogunz 142 Shogunz 143 Shogunz 144 Shogunz 145 Shogunz 146 Shogunz 147 Shogunz 148 Shogunz 149 Shogunz 150 Shogunz 151 Shogunz 152 Shogunz 153 Shogunz 154 Shogunz 155 Shogunz 156 Shogunz 157 Shogunz 158 Shogunz 159 Shogunz 160 Shogunz 161 Shogunz 162 Shogunz 163 Shogunz 164 Shogunz 165 Shogunz 166 Shogunz 167 Shogunz 168 Shogunz 169 Shogunz 170 Shogunz 171 Shogunz 172 Shogunz 173 Shogunz 174 Shogunz 175 Shogunz 176 Shogunz 177 Shogunz 178 Shogunz 179 Shogunz 180 Shogunz 181 Shogunz 182 Shogunz 183 Shogunz 184 Shogunz 185 Shogunz 186 Shogunz 187 Shogunz 188 Shogunz 189 Shogunz 190 Shogunz 191 Shogunz 192 Shogunz 193 Shogunz 194 Shogunz 195 Shogunz 196 Shogunz 197 Shogunz 198 Shogunz 199 Shogunz 200 Shogunz 201 Shogunz 202 Shogunz 203 Shogunz 204 Shogunz 205 Shogunz 206 Shogunz 207 Shogunz 208 Shogunz 209 Shogunz 210 Shogunz 211 Shogunz 212 Shogunz 213 Shogunz 214 Shogunz 215 Shogunz 216 Shogunz 217 Shogunz 218 Shogunz 219 Shogunz 220 Shogunz 221 Shogunz 222 Shogunz 223 Shogunz 224 Shogunz 225 Shogunz 226 Shogunz 227 Shogunz 228 Shogunz 229 Shogunz 230 Shogunz 231 Shogunz 232 Shogunz 233 Shogunz 234 Shogunz 235 Shogunz 236 Shogunz 237 Shogunz 238 Shogunz 239 Shogunz 240 Shogunz 241 Shogunz 242 Shogunz 243 Shogunz 244 Shogunz 245 Shogunz 246 Shog



Fünf Jahre nach dem erfolgreichen „Pro Pinball: The Web“ rufen die englischen Kugelstoßer also hintergründig zur Bekämpfung von General Yagov auf. Der will den Erdtrabanten hier in der Tat mit einer riesigen Rakete vom Himmel pusten, was ein gewisser Professor Steam mit Unterstützung des Spielers zu verhindern weiß: Auf einem Flippertisch müssen vier seltsame Maschinen (U-Boot, Ballon usw.) in Betrieb genommen werden, um schließlich auf Yagovs Insel die Welt zu retten.

Die Waffen der Wahl sind dabei natürlich nicht MG oder Schwert, sondern Stahlkugel und Paddles – die Story wird in Display-Einblendungen sowie kleinen Zusatzspielchen (etwa Asteroiden in der Ergebnisanzeige abschießen) dargebracht und dient

lediglich als Motivationspritze. Eigentlich überflüssig, denn vorzügliche Ballkontrolle und korrekte Physik machen die Aktivierung von Kugelfallen, Multi-

Gib dem Diktator die Kugel

pplikationsboni, Extra- und Multibällen ohnehin zum Vergnügen. Auch kann der Tisch in allen erdenklichen Parametern angepasst werden: Vom Neigungswinkel über Kugelanzahl und Tiltempfindlichkeit bis hin zu drei Blickwinkeln lässt sich der Flipper maßschneidern.

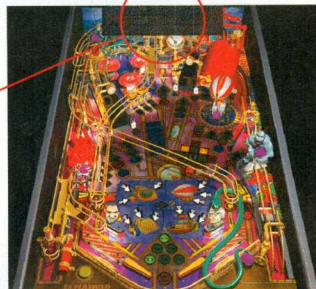
Schnelle Rotationen und realistische Spiegeffekte sorgen für optischen Genuss und wenn die Marmor mit Schmackes unter die Platte knallt, lässt einen der satte Sound unwillkürlich nach einem Sprung in der Glasabdeckung suchen. Ein weiterer Spitzenflipper aus der populären Serie also, aber eben auch weiterhin nur einer: Trotz des als Bonus beigegepackten Oldies „The Web“ wird selbst dieses Tableau irgendwann langweilig. (mt)

Anlässlich des Golfkriegs titelte die Bildzeitung 1991: „Saddam schießt den Mond ab!“ In der nunmehr vierten Inkarnation des Referenzflippers von Empire kommt die alte Themenstellung zu neuen Ehren...



Durch eine Bewegungsunschärfe-Funktion flitzen die Kugeln noch rasanter über den Tisch

Spielbare Intermezzis auf dem Ergebnissdisplay sorgen für Abwechslung, auch wenn das auf dem Bild hier leider kaum zu erkennen ist...



Pro Pinball: Fantastic Journey (Empire Interactive)

Perfekt durchgestylter PC-Flipper, leider nur ein Tisch

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

79%



Grafik 80%
Sound 74%
Steuerung 86%
Motivation 77%

Datenträger	1 CD, 2 bis 150 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM (P133 mit 32 MB RAM empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar (Dolby Surround wird unterstützt)
Eingabe	Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.empire.co.uk



Den Tisch gibt es in drei Komplettansichten, Scrolling überflüssig

Pro & Kontra



- * exzellente Ballphysik
- * abwechslungsreiches Tisch-layout
- * opulente Anpassungsmöglichkeiten in Optik und Gameplay



- * nur ein Tisch
- * düdelige Musik; zum Glück abschaltbar



„...dafür gebe ich
mein letztes Hemd...“

**OPM: Mehr Demos,
mehr Infos, mehr Spaß!**

Simulation

Einst ging Simis mit dem „Team Apache“ auf Kampfpfad, nun haben die Engländer die Seiten gewechselt: Wer mit dem russischen Helikopter KA 52 abhebt, findet am Himmel zwar kaum Neues, muss aber dennoch neue Hardware an Bord haben.

Der kampfstärke „Alligator“ leistet in östlichen Breitengraden seit 1997 seinen Wehrdienst, ist das Nachfolgemodell zum KA 50 „Werewolf“ und sieht dem Vorgänger täuschend ähnlich. Zu bändigen ist das Flugreptil nicht ganz leicht, weshalb sich der PC-Pilot mit der eigenwilligen Handhabung in neun (von Sprachausgabe unterstützten) Trainingsmissionen vertraut machen darf. Danach warten zufallsgenerierte Aufträge ebenso wie 16 Einzelmisionen und zwei Kampagnen mit insgesamt 30 Einsätzen.

Der gut gepanzerte Alligator verbeißt sich bevorzugt in Raketenstellungen, Panzer oder Bunkeranlagen. Seine Waffensysteme wie Bord-MG und verschiedenste Fernlenkkraketen sprechen bei Tag und

Nacht, die Bewaffnung obliegt dabei zwischen den Aufträgen dem Spieler. Auch die Moral der

Teamkameraden will im Auge behalten werden, die Polygongrafik eher weniger: Seit dem Vorflieger vom August 1998 hat sich bei den texturierten Fahrzeugen, hügeligen Landschaften und Lichteffekten qualitativ nicht viel getan, dennoch wird jetzt schon ein P2/300 nebst 3D-Beschleuniger und 64 MB Hauptspeicher benötigt, um ruckfrei zu Pote zu kommen.

Die hässlich gestalteten Menüs bringen nur wenig Übersicht, auf Begleitmusik muss man gleich ganz verzichten. Sprachausgabe und Soundeffekte gehen dafür in Ordnung. Doch wieder ist dem Hersteller keine Steuerung (via Tastatur und Stick) gelungen, mit der auch Flugamateure etwas anfangen könnten. Damit bleibt unter dem Strich eine Simulation, deren einziger Reiz im neuen Fluggerät liegt – zu wenig für eine echte Empfehlung. (rf)



Die Grafikeffekte wie animierte Wolken und Lensflares dürfen aus einem halben Dutzend Außenansichten bewundert werden



Das Renderintro verspricht mehr Rasanz als die tatsächlichen Einsätze bieten können



Das Cockpit des KA 52 lässt sich zwar schwenken und zoomen, aber anklicken kann man nichts

KA 52: Team Alligator (Simis/GT Interactive)

Nicht eben einsteigerfreundliche Heli-Kampfsimulation ohne Ideen

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 89,- DM

69%



Grafik 75%
Sound 67%
Steuerung 68%
Motivation 64%

Datenträger	1 CD, 30 bis 570 MB auf der HD
System	ab einem P266 mit 32 MB RAM (besser P2/300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Lautstärke von Sprachausgabe, Rotor und Funkverkehr regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	Komplett deutsch
Multiplayer	4 Areale und alle Kampagnen-Missionen für bis zu 6 Spieler mit- oder gegeneinander via Direct-Play, LAN und Internet
Online-Info	www.gtinteractive.de

NEU!

STAR WARS STORIES

Die
amerikanische
Comic-Prominenz
kommt zu
Star Wars!

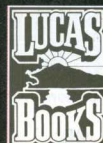
Timothy Zahn
Ron Marz
Peter David
Jim Woodring
Igor Kordey
Claudio Castellini
Robert Teranishi
Martini Egeland

Cover-Art
Igor Kordey

STAR WARS SPECIAL #5
AB SOFORT ÜBERALL IM HANDEL!

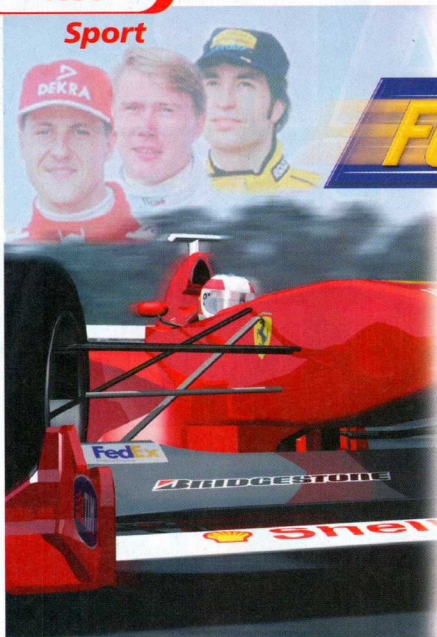
Dino
entertainment

www.dinocomics.de



© 1999 Lucasfilm Ltd. & "All rights reserved. Used under authorization.

Produktinfo 025



FORMEL EINS 99

Heimlich, still und leise haben Take 2 und Psysgnosis in ihrer Box an dieser F1-Sim geschraubt: Ohne den üblichen Hype schießt das Game von Null auf ganz nach vorne in der Startaufstellung des Genres!



Das simple Handling der Boxenstopps würde wohl selbst F1-Pirouettenkönig Tora Takagi in den Griff kriegen

Genialerweise sind hier von A wie Arrows über N wie Nürburgring bis Z wie Zonta alle Teams, Kurse und Piloten des Formel 1-Zirkus mit Namen, Looks und Logos vertreten. Selbst Schumi-Ersatz Mika Salo und der bunte Hund Jaques Villeneuve, beide aus rechtlichen Gründen bisher noch ohne PC-Auftritt, stehen am Start. Windows-Premiere feiert außerdem der brandneue Sepang-Parcours von Malaysia mit seiner spektakulären Doppelgerade. Allerdings blieb nach dem Erwerb der umfassenden FIA-Lizenz offenbar kein Geld mehr für schick und logisch gestaltete Menüs übrig. Manche davon lassen sich gar nur per Tastatur bedienen, andere bloß mit dem voreingestellten Eingabegerät.

An Angeboten herrscht aber kein Mangel: Ein Arcademodus offeriert Instanttracing auf irgendeinem der 16 originalgetreuen WM-Rundkurse, die zwei niedrigsten Schwierigkeitsgrade garantieren selbst Einsteigern (frust-)freie Fahrt – versierte PC-Piloten dürfen sich mit 21 wirklich clever agierenden CPU-Fahrern messen. Das breit gefächerte Feld verzeiht in jedem Fall kleinere Fehler, was besonders im WM-Modus wichtig ist. Auch Einzelläufe, Training, Qualifikation und sogar Komplettkarrieren werden geboten, wobei selbst die Tests packend wie selten sind: Schnell und unkompliziert justiert man Front- und Heckspoiler, Stoßdämpfer oder Getriebeübersetzung und bessert Bremsbalance

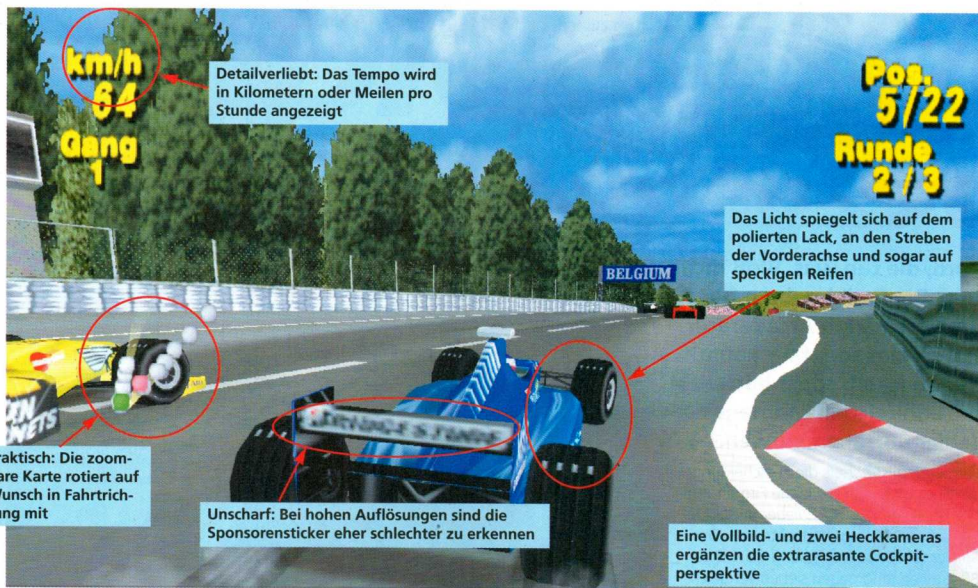
oder Reifendruck nach. Die Folgen lassen sich ohne Unterbrechung durch lästiges Nachladen auf einer Strecke freier Wahl ausprobieren. Erforderlich ist Tuning freilich nur in den höheren Schwierigkeitsgraden, denn Neulinge sind mit den drei vorgegebenen Setups zumindest auf trockener Piste gut bedient. Bei Regen müssen aber auch sie die passenden Pneus aufziehen, da der Rechner das gern vergisst. Mit dem falschen Gummi auf den Felgen bringen selbst die zuschaltbaren Brems- oder Lenkhilfen wenig, denn genau wie bei Verwendung eines Lenkrads mangelt es dem Handling dann an Präzision. Ganz anders mit Pad oder Tastatur, wo sich die Boliden selbst



Optional wird die Ideallinie durch dunkleren Straßenbelag gekennzeichnet



Schwache Replays: Zeitraffer und wechselnde Kamerapositionen, das wars



im Drift noch ausgezeichnet um jede Kurve zirkeln lassen. Ob McLaren, Ferrari und Co. bei zu forschem Kratzen an Grasnarbe und/oder Bordstein übersteuernd aus dem Ruder laufen, hängt aber in erster Linie vom gewählten Realismusgrad ab. Auch Spritverbrauch, Zuverlässigkeit, automatisches Tempolimit in der Boxengasse sowie Flaggen- bzw. Regelsystem sind Einstellungssache. Manche Dinge spielen sich hier aber immer jenseits der Wirklichkeit ab. So geht das Chassis selbst bei wüsten Karambolen nur ganz selten zu Bruch und in realen F1-Schikanen lässt sich durch ungestümes Abkürzen auch nicht so viel Zeit gewinnen. Apropos: Jäger der optimalen

Rundenzeit werden außerdem einen „Ghost“ sowie Zwischenzeiten in den Top 5 Listen vermissen. Pluspunkte sammelt dafür die Optik, denn bereits ab einem P2/266 ist ein flüssiger Start selbst bei Teilnahme aller 22 Piloten gewährleistet. Zwar wird das enorme Grafiktempo durch seltene Clippingfehler und einen Kompromiss bei der Fülle der Details erkauft, doch im Praxisbetrieb stechen eher die extreme Sichtweite und die sehr dynamisch wirkenden 3D-Cockpits ins Auge. Also Schwamm über die Rennkommentare von RTL-Sprachrohr Heiko Wasser, der etwa „eine Änderung der Strategie“ noch eine Runde vor Zieleinlauf vorschlägt – schließlich lässt sich der Schwät-

zer ja zugunsten wirklich mitreißender Motorsounds leise drehen. Und den überwiegend positiven Gesamteindruck kann man eh nicht kaputtquasseln. (rl)

Ganz persönlich

Nach den hässlichen Menüs und einigen simplen Arcade-Siegen hätte ich diese F1-Sim gedanklich beinahe schon abgehakt – und damit einen der spannendsten PC-Racer verpasst! Denn mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad gewinnen die Positionskämpfe gewaltig an Fahrt: Gegen die hart, aber fair attackierenden Computergegner um jeden Millimeter Straße zu kämpfen, macht erst richtig Laune. Zumal praktische Details wie funktionierende Rückspiegel, die editierbare Startaufstellung oder der von Christian Danner kommentierte Fahrerlehrgang über alle 16 WM-Kurse keine Selbstverständlichkeit im Genre sind.



Richy

Formel Eins 99 (Studio 33/Psygnosis/Take 2)

Rasante Rennsimulation mit umfassender FIA-Lizenz

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

82%



Grafik 77%
Sound 75%
Steuerung 80%
Motivation 86%

Datenträger	1 CD, 40, 80 oder 270 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (P2/266 mit 64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	mono oder stereo, Lautstärke von Sprache und Effekten variabel
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Stick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Teilnehmer via IPX-Netzwerk, CPU-Piloten zuschaltbar
Online-Info	www.formulaone99.com



RACING

Ford, die tun was. Bloß nicht viel: Die Endabnahme für Empires neuen Arcaderacer haben sie jedenfalls kaum abgewickelt, sonst hätten die zahlreichen Montagefehler auffallen müssen.

Fragwürdig ist bereits die Entscheidung der Entwickler, auf die lange Firmentradition zu pfeifen und sich lieber auf aktuelle Markenpokale zu konzentrieren. Der Spieler fährt also mit Ka und Co. bis zu 80 Runden lang gegen sieben vergleichbare Modelle; in gemischten Wettbewerben auch gegen Fiesta, Puma und Focus. Von den insgesamt fünf Rundkursen sind zunächst nur drei zugänglich, der Rest erst nach Podestplätzen. Letztere ebnen auch den Weg zu Cougar, NASCAR-Taurus oder der Sportwagenstudie GT90. Trotz des gemächlichen Tempos und unabhängig vom Schwierigkeitsgrad

Von wegen Ford-Schritt

schrecken die Computergegner vor ruppigen Rempelen nicht zurück. Der ausgebremschte PC-Pilot findet dann nur noch mit größter Mühe den Anschluss zum dicht gedrängten Feld. Das Fehlen eines Schadensmodells oder veränderlicher Wetterverhältnisse ist somit fast schon positiv, da man andernfalls wohl gar keine Chancen hätte. Zumal sich die Boliden nicht eben einfach auf dem Kurs halten lassen. Besser gefällt die Optik: Authentische Autos kurven durch ansprechende Städte, Wälder und Wüsten. Dazu gibts ein paar Takte unaufdringliche Dancemusik sowie dünnes Motorengesäusel – selbst V8-Gebrabbel klingt hier nach Rasenmäher. Ford, was tun die eigentlich?! (rl)



Das Ford-Dutzend: Euromodellen wie Ka und Focus stehen US-Boliden wie Taurus oder GT90 gegenüber



Im Zweikampf kennen die rüpeligen Computergegner keine Gnade

Ford Racing (Elite/Empire)

Fast so lahm wie ein Ka, fast so schön wie ein Mustang

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

60%



Grafik 75%
Sound 62%
Steuerung 57%
Motivation 63%

Ganz persönlich

Als Fan und Fahrer der Kölner Marke fühle ich mich hier schon ein bisschen verschaukelt: Keine Spur von Formel 1, 67-er Mustang oder Shelby Cobra – dafür schwache Lokalisierung, hoher Schwierigkeitsgrad und eine in Stein gemeißelte Pad-Belegung. Wer also nicht per Steuerkreuz oder Tastatur Gas geben will, sollte über eines der wenigen unterstützten Lenkräder verfügen. Das von Microsoft etwa vermittelt zumindest zeitweise Rennfeeling.



Richy

Datenträger	1 CD, ab 10 MB auf der HD (300 MB empfohlen)
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (P2/266 mit 64 MB RAM empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel in 16, 24, oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Miles, Dolby Surround und Direct3D-Sound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Pad, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.empiresport.com



Eigentlich hat dieses Spiel alles, was PC-Fußball braucht: Ein oder zwei Kicker dürfen sich vor dem Monitor einfinden, unter rund 200 internationalen Teams wählen und damit Einzelmatches, diverse Pokalwettbewerbe oder



big N

Für alle

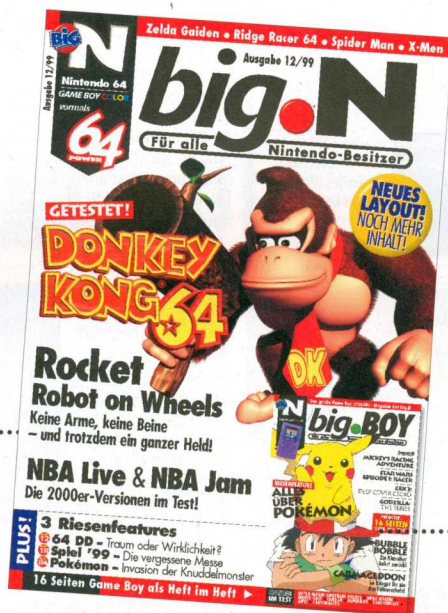
Ein Flugjenseits der Kampfhelikopter: In Segeln, Ultralightflugzeugen oder am Fallschirm schwebt man über verschiedenste Landschaften und erfreut sich an den Hügelketten, Seen und Städten unter einem. Getrüb wird das be-



Aus Arnold wurde der Terminator!

Aus Raider wurde Twix!

Aus der 64 Power wurde...



**EXTRA
BIG-N
JAHRSPLANER
2000**



Produktinfo 030

Jede Ausgabe mit prallem Lösungsbuch
Ausführliche Features, brandaktuelle News
Umfangreiche Tests, jede Menge Previews
16 Seiten Game Boy-Teil als Heft im Heft

Wir waren die Ersten
– und sind es schon wieder!

**... und dazu Lesertests • Charts ohne Ende • Service • Hotlines •
bebildertes Verzeichnis kommender Spiele und vieles vieles mehr!**

Wer den Vorgänger kennt, dem dürfte gleich nach dem ersten Start das deutlich verbesserte Handling auffallen. Mittlerweile jagt man seinen Boliden ohne Probleme über die abwechslungsreichen Strecken – allerdings stets solo, gesellige Raser werden neuerdings nicht mehr bedient. Zudem geht der Serienproduktion in puncto Optik und Akustik so langsam der Lack ab...

Bleiben als Pluspunkte die nach wie vor üppigen Einstellmöglichkeiten sowie Modi für jeden Geschmack: Meisterschaft, Einzelrennen, Zeitfahren oder Cop-Modus. Zudem lassen sich von den Preisdauern neue Autos und Upgrades kaufen. Da wieder viele der gut 20 Strecken und 40 Fahrzeuge erst freizuspielen sind, hat man also schon ein Weilchen Spaß am Gas.



Test Drive 6

(Pitbul Syndicate/Infogrames)

Kurzweiliges Arcade-Racing

URTEIL:

70%

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

System-konfiguration: ab einem P233 mit 32 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger, Win 95/98 und 321 MB auf der HD
Online-Info: www.infogrames.com

Rasante Rennen in zwölf futuristischen Gleitern – nicht gerade das innovativste Spielkonzept, aber Spaß macht hier trotzdem: Auf acht Strecken zwischen Moskau und dem Mars fährt man in wahnwitzigem Tempo gegen acht variabel intelligente Computergegner an, auch der Einsatz von Sammelwaffen wie Raketen oder Minen ist erlaubt. Problematisch ist bloß die mangelnde Übersicht, hier macht sich die Liebe zum Grafikdetail (Direct3D-Beschleunigung erforderlich) mal negativ bemerkbar. Wer bei Höchstgeschwindigkeit nicht bzw. schon auf der Strecke bleiben will, muss sie sich daher zuvor eingepägt haben. Die Soundumtermalung ist akzeptabel, die Steuerung via Pad oder Tastatur simpel zu erlernen. Unter dem Strich also ein netter Zeitvertreib für die Freunde von Titeln wie „Wipeout“ & Co..



Killer Loop

(VCC/Crave Entertainment)

Etwas chaotisches SF-Racing

URTEIL:

69%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

System-konfiguration: ab einem P200 (besser P2/233) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 300 MB auf der HD
Online-Info: www.crave.de

Tolle Spielidee: Historische Rennen sind nach wie vor Mangelware und die Karossen der 30-er Jahre tauchten ja bislang überhaupt nur als Bonus in der „Racing Simulation 2“ auf. Schwache Umsetzung: Was die Simulationsveteranen von Microprose hier abgeliefert haben, ist schlicht ein Langweiler! So wirkt die Grafik bis auf die 16 polierten Fahrzeugmodelle lieblos und die Computergegner fahren ohne Rücksicht auf Verluste – welche aufgrund des fehlenden Schadensmodells denn auch prompt ausbleiben. Zu schlechter Letzt fehlt darüber hinaus eben jenes Geschwindigkeitsgefühl, das der Titel verspricht: Wenn die Kisten mit 150 Meilen pro Stunde über die Pisten zuckeln, ist man ständig versucht auszusteigen und die Karre selbst anzuschieben! Nein, so leichtfertig darf man gute Einfälle nicht verschenken...



Spirit of Speed 1937

(Microprose)

Lieb- und speedlose Simulation historischer Rennwagen

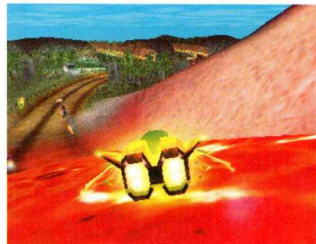
URTEIL:

55%

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

System-konfiguration: ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 150 MB auf der HD
Online-Info: www.microprose.de

Wer noch immer keinen Arcade-Racer in der Garage hat, darf hier mit einem von sechs futuristischen Gleitern durch ebenso viele Direct3D-beschleunigte Landschaften schweben: von schneebedeckten Hügeln bis zu zerklüfteten Cañons. Die aus zwei Perspektiven gezeigten Umgebungen glänzen durch mannigfaltige Lichteffekte und zwingen dem Piloten keine feste Route auf – in Zeitfahrten, Einzelläufen oder Meisterschaft geht es querfeld ein, auch Abkürzungen wollen entdeckt werden. In den bis 15 Runden währenden Duellen gegen Computergegner oder bis zu fünf LAN-Kollegen kommen auch Waffen wie Laser und Raketen zum Einsatz, dazu liegen Schutzschilde oder Turbos zum Aufsummeln bereit. Dennoch fehlt es dem Game an Abwechslung: Relativ bald heißt der ständige Beifahrer Routine.



Outrage

(NMS/GT Interactive)

Hübsches, aber innovationsarmes Arcade-Racing

URTEIL:

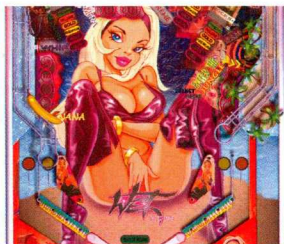
67%

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

System-konfiguration: ab einem P166 (besser P2/300) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 154 MB auf der HD
Online-Info: www.gtinteractive.de

Eigentlich hat dieses Spiel alles, was PC-Fußball braucht: Ein oder zwei Kicker dürfen sich vor dem Monitor einfinden, unter rund 200 internationalen Teams wählen und damit Einzelmatches, diverse Pokalwettbewerbe oder auch eine komplette Saison bestreiten. Im Trainingslager warten zehn Übungen am Ball, im Optionsmenü vier Schwierigkeitsgrade, variables Wetter, diverse Untergründe sowie Replays. Und dennoch macht das Game nicht richtig Spaß.

So geht die scrollende Draufsicht-Optik samt optionaler Unterstützung für 3D-Karten zwar prinzipiell in Ordnung, doch die quirligen Mini-Männchen sind von gestern – genau wie die Zwei-Button-Technik für Flanken und Schüsse. Mögen Musik, Effekte und Fan-Chöre noch so laut sein, in Sachen Gameplay ist Total Soccer 2000 nur ein Leisetreter.



Total Soccer 2000 (Iridon Interactive)

Leicht angestaubter Draufsicht-Kick

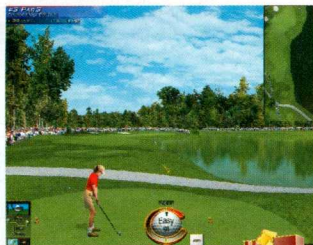
URTEIL:

51%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 59,- DM

System- ab einem P75 mit 16
konfiguration MB RAM, Win 95/98
und 51 MB auf der HD
Online-Info www.iridon.com

Kaum Unterschiede zum Vorgänger, aber nach wie vor die beste Golf-Sim: Auf sechs Kursen wie „Mauna Kea“ schwingen zwölf Cracks per Maus das Eisen – deren gefilmte Bewegungsabläufe mögen etwas grob aufgelöst sein, sehen aber trotzdem klasse aus. Das gilt auch für die Parcours mit mittlerweile echten 3D-Objekten sowie wechselnder Bewölkung. Für Einsteiger gibt es zahlreiche Trainingsmöglichkeiten sowie den „Easy Swing“; für Profis dann Optionen und Statistiken satt. Schön auch, dass man ältere Kurse importieren und auf Microsofts Server gegen Spieler aus aller Welt antreten darf. Zusammen mit dem (besonders bei D3D-Unterstützung) sehr flotten Grafikaufbau und der realistischen Sounduntermauerung ergibt sich ein klares Fazit: Der neue Top-Act am Leaderboard ist noch ganz der alte.



Links LS 2000 (Access/Microsoft)

Im Detail verbesserte Neuauflage der besten Golf-Sim

URTEIL:

85%

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

System- ab einem P166 (besser
konfiguration P2/300) mit 32 MB
RAM, Win 95/98 und
60 MB auf der HD
Online-Info www.microsoft.com/games/links2000

Ein Flug jenseits der Kampfhektik: In Seglern, Ultralightflugzeugen oder am Fallschirm schwebt man über verschiedenste Landschaften und erfreut sich an den Hügelketten, Seen und Städten unter einem. Getrübt wird das bei-rieglert es teils zweistellige Niederlagen – ganz egal, was man tut. Klar, wenn sich das Aktionspotenzial auf Sponsorensuche, Stadionausbau, Kreditaufnahme, Spielertransfers, das Festlegen von Taktik, Eintrittspreisen sowie Trainingsplänen beschränkt. Zumal sich die Mühen in den trotz zehn Kameraperspektiven öden 3D-Spielszenen nicht niederschlagen. Ein böses Design-Foul für Sportler ohne Grafikturbo ist die Beschränkung auf eine reine Ergebnisberechnung. Den fehlenden Multiplayermodus wollen wir daher gar nicht beklagen, denn für diesen Müll finden sich eh keine Partner.



ran Trainer 3 (United Software)

Fußballmanagement als Negativ-bei-Spiel

URTEIL:

11%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 79,- DM

System- ab einem P200 mit
konfiguration 32 MB RAM, Win 95/98
und 50 MB auf der HD
Online-Info www.unitedsoftware.de

Nur als Import spendiert Electronic Arts verspielt-sportlichen Mädels leckeres Eis: Anstelle von Hockeycracks schnürt hier die titelgebende Ex-Weltmeisterin und Olympiazweite im Eiskunstlauf die Schlittschuhe. Dabei dürfen der Grazie nicht nur hübsche Kostüme oder ein importiertes Konterfei verpasst werden, auch die Kür stellt der Spieler individuell zusammen – aus zahllosen Figuren, die Michelle zu zwölf vorgegebenen Musikstücken oder einem selbst komponierten Midi-Track vorführt. Die Anmut der Animationen kommt in diversen (inter-)nationalen Wettbewerben sowie aus fünf Kameraperspektiven zur Geltung, wobei präzise Reaktionsklicks für eine möglichst sturzfreie Vorstellung sorgen. Das gestaltet sich nicht ganz so anspruchsvoll wie anno „Winter Games“ auf dem C-64, sieht aber deutlich schnuckliger aus.



Michelle Kwan Figure Skating (Electronic Arts)

Eiskunstlauf für PC-Ästheten

URTEIL:

65%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 39,- DM

System- ab einem P200 mit 32
konfiguration MB RAM, Win 95/98
und 70 MB auf der HD
Online-Info www.ea.com

Gerade mal ein halbes Jahr ist es her, dass die Plastikbrigade aus den 3DO-Studios sich für „Army Men 2“ auf dem Bildschirm gruppierte – kaum genug Zeit, um die neue Actionstrategie über das Niveau einer Datadisk zu heben:

Wieder bietet die Grafik bloß 640 x 480 Pixel in 256 Farben, einmal mehr sind die CPU-Gegner dumm wie... Spielzeug eben. Dafür ist aber auch erneut viel schwarzer Humor garantiert, wenn der Sarge und seine grünen Plastikmännchen per (indirekter) Maus- und Tastatursteuerung in den Kampf gegen die braunen ziehen. Rendevideos berichten von der Unterstützung des Feindes durch außerirdische Spielzeug-UFOs bei der Eroberung der Galaxie, die Soundeffekte sind solide und satte zehn Modi für Multiplayer das Beste am Ganzen. Dennoch: Ein eher überflüssiger Aufwuchs ohne neue Zutaten.



Army Men: Toys in Space (3DO/Infogrames)

Actionlastige Echtzeitstrategie um Spielzeugsoldaten

URTEIL:

64%

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

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 88 bis 515 MB auf der HD
Online-Info: www.armymen.com

Tolle Spielidee: Historische Rennen sind nach wie vor Mangelware und die Karossen der 30-er Jahre tauchten ja bislang überhaupt nur als Bonus in der „Racing Simulation 2“ auf. Schwache Umsetzung: Was die Simulationsrundenbasierten Genrebeiträgen kennt: Zwischen Befehl und Ausführung haben die Programmierer umfangreiche Kontextmenüs gestellt, die per Rechtsklick auf die jeweilige Einheit erreichbar sind. Wahlweise auf deutscher oder alliierter Seite fordert der Spieler so Luftunterstützung an oder schickt Spionageeinheiten in der Uniform des Feindes los. Sound und Grafik sind wieder bieder bis öde, denn außer einer Totalansicht des gesamten Schlachtfeldes stellt auch Close Combat 4 keine weiteren Zoomstufen zur Verfügung. Aber als typisches Fan-Produkt dürfte das kaum überraschen.



Close Combat 4

(Atomic Games/SSI/Mindscape)

Taktik-Overkill für Echtzeitstrategen

URTEIL:

66%

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

Systemkonfiguration: ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 60 MB auf der HD
Online-Info: www.closecombat.com

Im Gegensatz zur Brettspiellvorlage kämpfen die bis zu sieben Diplomaten hier an einem Computer, via Netzwerk, (Null-)Modem oder Internet um die Vorherrschaft in Europa zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Dabei spielt weniger das Dirigieren der Armeen und Flotten als vielmehr die Verhandlungsphase vor jedem Zug die Hauptrolle: Nur wer in den virtuellen Konferenzräumen clever um Bündnisse, militärische Unterstützung etc. feilscht, kann die Mehrzahl der 34 Versorgungszentren kontrollieren und damit das Spiel gewinnen. Gezockt wird nach zehn populären Regelvarianten. Werden die Kontrahenten dabei vom Rechner gesteuert, darf man sich auch solo langweilen – denn die staubtrockene und unansehnliche Polit-Sim ist ein echter Fall für Hardcore-Strategen.



Avalon Hill's Diplomacy (Microprose/Halbro Interactive)

Umsetzung des anspruchsvollen Brettstrategikals

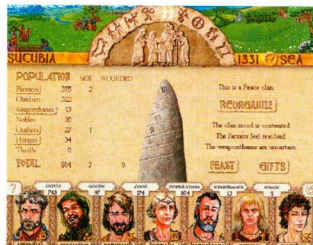
URTEIL:

52%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 79,- DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 MMX mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 70 bis 500 MB auf der HD
Online-Info: www.hide.de

Mindestens ein Jahrzehnt lang soll des Spielers Volk gedeihen, indem er Handelsaufgaben löst und einen König ernannt. Das klingt nach typischer Aufbaustrategie, ist aber ein untypisches Multiple-Choice-Game: Die Antworten auf Fragen wie „Krieg oder Verhandlungen“ haben direkte Auswirkungen auf die Untertanen. Derlei Entscheidungen trifft man per Maus bei mittelalterlicher Begleitmusik und sporadischen Zwischengrafiken auf Standbildern; gelegentlich helfen auch weise Ratgeber. Der Weisheit letzter Schluss ist das spartanische Gameplay dennoch nicht, selbst wenn sich die Fantasy-Story bei jedem Neustart des Programms anders entwickelt. Bloß die Fans des zugrunde liegenden Tabletop-Szenarios „Hero Wars“ mögen der Fragestunde etwas abgewinnen können.



King of Dragon Pass

(A. Sharp/Rune Quest)

Multiple-Choice-Entscheidungen für Fantasy-Freaks

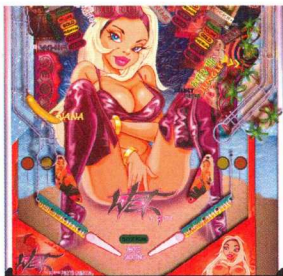
URTEIL:

39%

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

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 42 MB auf der HD
Online-Info: www.a-sharp.com/kodp

Wenn die dralle Blondine aus „Wet Attack“ auf dem Flippertisch ihre Kugeln zeigt, herrscht selbst unter Machos tote Hose: Die Ballphysik ist in etwa so wirklichkeitsnah wie Lulas Haarfarbe, Spielspaß trotz vier Tableaus mit so viel versprechenden Namen wie „Lula-Foto-Shooting“, „Pleasure World“ oder gar „Lula Lover“ und „Space Bordell“ kaum vorhanden. Das liegt zum einen an der Draufsichtoptik, die dem User die Wahl zwischen einem krümeligen Vollbild- und einer ruckeligen Scroll-Variante lässt. Zum anderen liegt am dünnen Sound aus einer Hand voll Effekten, marginaler Sprachausgabe sowie noch weniger Musikbegleitung. Dass sich hier bis zu vier Leute an einem Rechner langweilen dürfen, bleibt damit trotz kleiner Scoreboardgames ein theoretischer Wert. Selbst wenn es Multibälle gibt...



Lula Flipper (CDV)

Vier wenig prickelnde Erotik-Flipper

URTEIL:

33%

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

System-konfiguration: ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 5 MB auf der HD
Online-Info: www.cdv.de

Ein Flugjenseits der Kampfhektik: In Seglern, Ultralightflugzeugen oder am Fallschirm schwebt man über verschiedenste Landschaften und erfreut sich an den Hügelketten, Seen und Städten unter einem. Getrübt wird das beschauliche Vergnügen aber von einer überwiegend abwechslungsarmen und wenig detaillierten Umgebung, die in Bodennähe trotz Unterstützung für 3D-Beschleuniger stark pixelt. Zudem hat der Sound außer Wind und sporadischem Motorbrummen wenig zu bieten. Dennoch macht das realistische Flugmodell in den herausfordernden Missionen und bewaffneten Spätaufträgen durchaus Laune. Auch, weil es an der Steuerung via Tastatur oder Joystick kaum etwas zu mäkeln gibt. Bloß schade, dass sich nur Solisten mit der Hangsim entspannen dürfen.



Hangsim (Wilco Publishing/Ubi Soft)

Himmliche Entspannung, nicht überirdisch präsentiert

URTEIL:

69%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 59,- DM

System-konfiguration: ab einem P166 (besser P2/300) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 200 MB auf der HD
Online-Info: www.ubisoft.de

**Schnallen Sie sich an
und geben Sie Gas**



Need for Speed II Special Edition

Steuern Sie acht der schnellsten Rennwagen der Welt - Serien- und Prototypen. Fahren Sie gegeneinander, gegen die Uhr oder gegen einen Mitspieler im Mehrspieler-Modus. Ein neuer Meilenstein der visuellen Darstellung präsentiert Rennwagen als hochauflösendes Polygon-Modell für unübertroffene Grafiken.

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®

Genießen Sie die beeindruckenden Präsentationen der Rennwagen.

Sieben Strecken, von denen jede ein einmaliges und dynamisches Renn-Szenario bietet.

- Pioneer Proving Grounds
- Pacific Spirit
- North Country
- Mystic Peaks
- Mediterraneo
- Outback
- Monolithic Studios

EVP12,95 DM

Vor drei Jahren machte der Regenwurm als 2D-Held eine beachtliche Plattform-Karriere, jetzt hat er den Sprung in die polygonale Drittdimension gewagt. Die Aufgabenstellung ist dabei bizarr wie eh und je: Seit ihm eine Kuh auf den Kopf gefallen ist, herrscht in Jims Gedankenwelt das blanke Chaos – und der Spieler darf 30 Abschnitte voller abgespachter Ideen aufräumen. Auf der Suche nach Mummeln rennt, schleicht, springt, duckt und peitscht sich der Wirbellose im Raumanzug durch sehenswerte 3D-Grafiken – die Lichteffekte kommen natürlich bei Einsatz einer Direct3D-Beschleunigerkarte am besten zur Geltung. Es gibt allerlei sammelbare Wummern gegen die witzig animierten Gegner, launige Soundbegleitung und eine komplexe Steuerung für Held und Kamera, die man am besten via Joypad in den Griff bekommt.



Earthworm Jim 3D

(Virgin Interactive)

Plattform-Wurmkur mit toller Optik

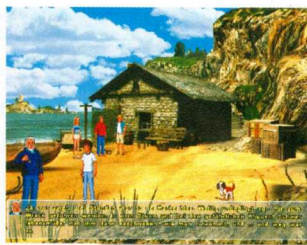
URTEIL:

74%

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

System-
konfiguration ab einem P200 mit 32
MB RAM, Win 95/98
und 70 MB auf der HD
Online-Info www.vid.de

Wer sich in seiner Jugend durch die Romane der populären Kinderbuchautorin Enid Blyton geschmökert hat, dürfte mittlerweile selbst Nachwuchs haben. Und für den ist dieses Digi-Abenteuer der „Fünf Freunde“ George, Julian, Dick, Anne und Hund Timmy genau das Richtige! Vor hübschen Kulissen hält man Multiple-Choice-Schwätzchen oder löst simple Rätsel um das Sammeln und Benutzen von Gegenständen. Das wird die Kleinen kaum überfordern, wohl aber prima unterhalten. Und zur Not hat die mitgelieferte Lösungshilfe gute Ratschläge parat. Das Vergnügen ist zwar von eher kurzer Dauer, da man aber jederzeit zwischen englischer und deutscher Sprachausgabe nebst eingeblendeten Texten wählen kann, lassen sich hier auch gleich die Fremdsprachenkenntnisse verbessern...



Fünf Freunde auf Schatzsuche

(Ravensburger Interactive)

Schatzchen für Nachwuchsabenteurer

URTEIL:

69%

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

System-
konfiguration ab einem P166 (besser
P2/233) mit 16 MB
RAM (besser 32 MB),
Win 95/98 und 7 bis
430 MB auf der HD
Online-Info www.ravensburger.de/interactive

Der Name ist Programm: Ein weiterer Klon des legendären Actionpuzzles von Alexey Pajitnov. Die Innovationskraft der Neuauflage erschöpft sich dabei in unterdurchschnittlicher Musikbegleitung, mehrfarbigen Steinen, die beim Aufprall in Teile zerfallen und der Option, die von oben herabfallenden Formen auch nach Erreichen des Bodens noch drehen zu können. Ansonsten verschwinden fertige Reihen wieder vom Screen, denn wenn der Schacht voll ist, hat man verloren. Obwohl das Game in einer 2D-Ansicht läuft, werden die Klötze polygonal dargestellt, was ohne 3D-Beschleuniger zu dezentem Ruckeln führt. Und auch sechs Spielmodi von „klassisch“ über „Duell“ bis zum „Punktemarathon“ vermögen wenig daran zu ändern, dass es Gleichwertiges schon lange kostenlos als Free- und Shareware gibt.



The Next Tetris

(Blue Planet/Atari/Hasbro Interactive)

Tetris bleibt Tetris

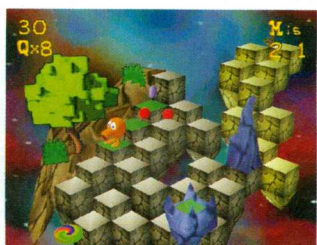
URTEIL:

43%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: ansteigend
Preis: ca. 59,- DM

System-
konfiguration ab einem P133 mit
16 MB RAM, Win95/98
und 57 MB auf der HD
Online-Info www.hide.de

Hasbros Atari-Revival beschenkt uns die Rückkehr eines Spielhallenhelden aus den 80-ern: Wieder muss Q*bert Würfelpyramiden bespringen, um deren Blöcke die gewünschte Zielfarbe zu verpassen – natürlich ohne sich von Hüpfbällen, der Schlange Coily oder anderem Getier erwischen zu lassen. Im Gegensatz zum auch heute noch fesselnd-knobeligen Spielprinzip wirkt die Grafik angestaubt und die nicht frei konfigurierbare Steuerung via Pad oder Tastatur gewöhnungsbedürftig. Dafür gibt es neben der klassischen Variante sowie Kopf-an-Kopf-Duellen nun noch einen Abenteuermodus. Und dessen vier Welten zu je sechs Levels voller Bonusrunden, Geheimabschnitte und Powerups sind es auch, die das Game vor dem verdienten Vergessen bewahren.



Q*bert

(Artech Studios/Atari/
Hasbro Interactive)

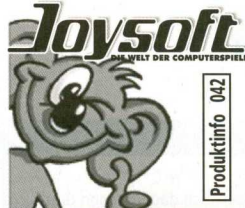
Neuauflage eines Knobelklassikers

URTEIL:

55%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 2 (Klassik) bzw. 3
Stufen (Adventuremodus)
Preis: ca. 59,- DM

System-
konfiguration ab einem P200 mit 32
MB RAM, Win 95/98
und 10 bis 240 MB auf
der HD; es werden ca.
50 MB für virtuellen
Speicher benötigt
Online-Info www.hide.de



JOYSOFT-BESTELLSCHNITT 0221/
94 86 10 50
www.joysoft.de

SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
 Aachener Str. 1004, 50858 Köln
 Fax: 0221/94 86 12 22
 Email: versand@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 gewählten Telefon- und Faxnummern



PC CDROM	DM	Hidden & Dangerous Data	39,90	Spec Ops 2 (ab 18)	69,90
Age of Wonders us	79,90	Morty DA (ab 18)	77,00	Spec Ops 2 (ab 18) us	99,90
Asheron's Call Online us	149,90	Planescape Torment us	99,90	Star Trek - Der Aufstand	79,90
Battle Zone II ko	79,90	Star Trek - Der Aufstand ko	77,00	Sudden Strike i.V.	119,90
Close Combat 4	89,90	Police Quest Swat 3 ko	79,90	Ultima 9 us	119,90
Formel 1'99 ko	77,00	Police Quest Swat 3 (ab 18) KE	79,90	Ulti 9 & Online 2nd Age KO/DA	79,90
Gabriel Knight 3 ko	79,90	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,90	Ultima Online Gametime	79,90
HalfLife Op. Force (ab 18) KE	44,00	Quake 3 (ab 18) KE	89,90	Unreal Tournament (ab 18) KE	77,00
HalfLife Team Fortress 2 KE	i.V.	Septerra Core us	99,90	KD: Komplett Deutsch, DA: dt. Anleitung	
Heroes of M&M 3 Data ko	59,90	Septerra Core ko	79,90	KE: Komplett Englisch, Importe auf Anfrage	

10 MARK FÜR JEDEN Neukunden, den Sie für uns gewinnen

Gute Freunde sind uns 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 gewonnen, schreiben Sie mir 10,- DM auf meinem Kundenkonto gut.	☐ Ich bin Neukunde und erhalte zu meiner Bestellung den neuesten JOYSOFT-Katalog
Name, Vorname: _____ Strasse, Nr.: _____ PLZ, Ort: _____ Meine Bestellung: Titel _____ DM	Name, Vorname: _____ Strasse, Nr.: _____ PLZ, Ort: _____ Meine Bestellung: Titel _____ DM
Ich zahle per: ☐ Nachnahme-Post: 11,90 DM/ ☐ Workasse-Post (Scheck): 6,90 DM ☐ Nachnahme-UPS: 16,90 DM/ ☐ Workasse-UPS (Scheck): 11,90 DM ☐ wie immer Ich wünsche Teillieferung ☐ ja/ ☐ nein Ab einem Rechnungswert von 200,- KEINE Versandkosten	Ich zahle per (Bei Bestellern versenden wir nur per Nachnahme) ☐ Nachnahme-Post: 11,90 DM/ ☐ Nachnahme-UPS: 16,90 DM ☐ wie immer Ich wünsche Teillieferung ☐ ja/ ☐ nein Ab einem Rechnungswert von 200,- KEINE Versandkosten

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

Das Familienquiz hängt Ihnen seit Jahren zum Halse heraus, das Wort „Millennium“ können Sie nicht mehr hören? Dann Finger weg von dieser aktualisierten Digi-Fassung! Fans gemütlicher Raterunden finden dagegen 2000 Fragen in gleich drei Spielmodi: Neben der klassischen Version gibt es eine brettlose Party-Variante für schnelle Knopfdrücker sowie den Kampf um Punkte bei 20 unter Zeitdruck gestellten Fragen.

Die Aufgaben werden auch akustisch vorgetragen, Antworten können entweder ausgewählt oder eingetippt werden. Das polygonale Spielbrett ist leidlich animiert und eine Highscoreliste fehlt ebenfalls nicht. Trotzdem: Es gibt Spiele, bei denen hat der PC eigentlich nix zu suchen – Trivial Pursuit ist so eines.

Die zugrunde liegende Zeichentrickserie ist Kult, das Gameplay zumindest nicht ganz verkehrt: eine Gruppennobel im Stil von „You don't know Jack“. Und weil man beim Vorbild weitgehend ohne Grafik auskommt, ist hier selbst die tragische TV-Optik ein Gewinn, wenn der „Chefkoch“ seine bis zu vier Kandidaten (Kenny, Stan, Kyle und Cartman) maximal acht Runden lang mit mehr oder minder sinnvollen Fragen rund um South Park und den Rest der Welt löchert. Per Tastatur oder Stick ist die Digi-Gameshow steuerungstechnisch ein Kinderspiel, ebenso die eingebauten Reaktionstests wie Tauziehen usw. Englischsprachige Zocker sind dabei aber ganz klar im Vorteil, da der brachialspaßige Fragenkatalog auf sie zugeschnitten und eine deutsche Version nicht geplant ist.

Trivial Pursuit Jahrtausend Edition (Hasbro Interactive)
 Noch'n PC-Quiz, noch'n Trivial Pursuit
URTEIL: **48%**
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr. **Schwierigkeit:** variabel **Preis:** ca. 80,- DM
 System-konfiguration: ab einem P166, mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 45 bis 575 MB auf der HD
 Online-Info: www.hide.de

South Park: Chef's Luv Shack (Acclaim)
 Englisch-Trivia-Quiz für bis zu vier Fans
URTEIL: **55%**
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr. **Schwierigkeit:** für Kenny & Co. **Preis:** ca. 89,- DM
 System-konfiguration: ab einem P133 (besser ein P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 490 MB auf der HD
 Online-Info: www.acclaim.com

SOVEREIGN

www.verant.com

Bis zum nächsten Winter wird es noch dauern, dann brechen die Schöpfer von „Everquest“ handfeste **Echtzeit-Konflikte** für bis zu 500 Strategen gleichzeitig vom Zaun. Auch hier verspricht Verant eine sich fortentwickelnde Welt, die ihre vernetzten Bewohner durch Rollenspielelemente, Diplomatie sowie technologischen Fortschritt zu fesseln versteht. Man wird Allianzen schließen, aber auch ganz auf sich allein gestellt Kampagnen gewinnen können.



DEMISE: RISE OF THE KU'TAN

www.artifact-entertainment.com

Das Team von Artifact Entertainment legt derzeit letzte Hand an sein **Multiplayer-Rollenspiel**. Nach Download der öffentlich zugänglichen Beta (rund 100 MB) darf sich hier jedermann einen eigenen Internet-Server einrichten und mit bis zu 15 Gleichgesinnten auf die Suche nach Gegnern, Schätzen und Erfahrungspunkten gehen. Das Spielareal bilden die Stadt Dejenol und ein 30-stöckiger Mega-Dungeon; in Gilden können neue Fähigkeiten erlernt und in Shops gehortetes Gold in Waffen und Ausrüstung investiert werden. Die ab Februar erhältliche Vollversion soll hierzulande jedoch nur als Import über den Ladentisch gehen, eine abgespeckte Gratisvariante wird dann weiterhin zum Download offeriert.

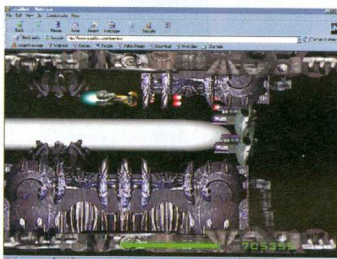


GIGABLAST

www.gigablast.com



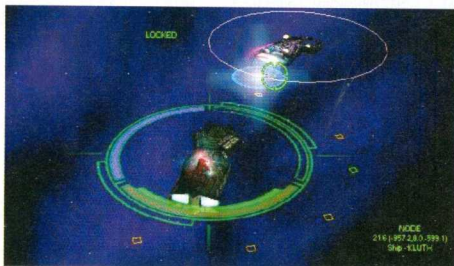
Multimedia-Plugins wie „Shockwave“ oder das hier notwendige „Flash 4“ taugen zu mehr als nur netten Grafikdemos: Dieser **Horizontalshooter** klassischen Zuschnitts aus der Krefelder Entwicklungsschmiede von Pepworks macht richtig Laune! Während da mit den Extrawaffen und Superlasern eines Raumschiffs teils bildfüllend großen Aliens und Endgegnern das Lebenslicht ausgeblasen wird, brechen riesige Mauern weg oder müssen Blockaden unter Zeitdruck aus dem Weg gesprengt werden. Im inklusive Intro nur rund 800 KB umfassenden Download der japanophilen Action sind außerdem prima Soundeffekte sowie feine Drum & Bass-Musik enthalten – wie auch die Schnuppversion auf unserer aktuellen Demo-CD zeigt.



DEEPSPACE

www.palestar.com

Im Online-Universum dieser **3D-Spacesim** sollen sich ab Juli mehrere 100 Spieler (zur Wahl stehen drei Rassen) ansiedeln, um in 18 Raumfahrzeugen Handel zu treiben oder sich spannende Gefechte mit 25 Waffensystemen zu liefern. Die Vollversion wird es auch ermöglichen, eigene Server einzurichten – am Ende der Entwicklung soll ein globales Deepspace-Netzwerk stehen.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass GT Interactive seine Homepage überarbeitet hat? Unter **www.gtinteractive.de** finden Sie jetzt einen Shop, News, Serviceteil und noch viel mehr.

...dass auch Disney seine Homepage runderneuert hat? **www.disney.de** überzeugt durch flotten Aufbau, klasse Design sowie massig Infos zu aktuellen Filmen und Spielen wie „Tarzan“.

...dass die Suchmaschine **Lycos jetzt verspielt** daherkommt? Unter der Adresse thestone.lycos.com warten mystisch angehauchte Online-Puzzles für Multiplayer.

...dass einem Artikel von **www.gamespot.com** zufolge die „Everquest“-Entwickler von Verant mit Lucas Arts gemeinsame Sache machen? Das Rollenspiel **Episode 1 Online** soll frontal gegen Origins **Privateer Online** antreten.

...dass das neuerdings mit Infogrames verbandelte Team von 3DO sein neues Online-Rolli **Legends of Might and Magic** für das 2. Quartal des Jahres ankündigt?

10 SIX

www.heat.net

Ab Januar will Segasoft die Online-Community für ein komplexes **3D-Actionstrategical** begeistern: Mit Köpfchen und Knarre gilt es, für eine von vier Parteien die Vorherrschaft auf einem futuristischen Planeten zu erringen. Ähnlich Activisions „Battlezone“ muss man sich dabei in fetzigen Shootouts auf rasenden Antigrav-Vehikeln genauso bewähren wie beim Ressourcenmanagement, der Kolonisation und in der Wirtschaft. Um der riesigen Welt eine Struktur zu geben, ermuntert der Hersteller die Spieler



ausdrücklich zum Zusammenschluss in „Mutual Defense Networks“ genannten Clans, was für sie Vorteile etwa bei der Technologiebeschaffung verspricht.

PREISWERTER SURFEN

www.teldainfo.de

Käufer des elektronischen Telefonverzeichnisses „TelDainfo“ erhalten für rund 10,- DM die CD-ROM inklusive eines äußerst preiswerten Online-Zugangs – im Call-by-Call-Verfahren fallen da nur **2,9 Pfennige pro Minute** an! Grund- oder Einwahlgebühren gibt es nicht, dafür hier und heute eine kleine Verlosung: Schicken Sie einfach bis 1. Februar 2000 eine E-Mail oder Karte

an nachstehende Adresse und gewinnen Sie mit etwa Glück eines von 50 Exemplaren.



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

MESSIAH

www.vid.de



Surfen Sie doch mal bei Virgins komplett überarbeiteter Homepage vorbei: Wer das ab Februar offiziell erhältliche 3D-Actionspektakel „Messiah“ hier im Shop vorbestellt, erhält eine **tolle Making-of-CD gratis** – mit vielen Videos, Artworks und Bildern der Entwickler.



NEWSTICKER

Ab April nimmt Ubi Softs hippestes **Multiplayer-Portal** **www.gameloft.com** den Betrieb auf – stopp – klauen Hacker die CD-Codes von **Quake 3**, wird dem rechtmäßigen Besitzer der Zutritt zu registrierten Servern mit der Meldung „CD-Key not valid“ verwehrt. In 99 Prozent der Fälle ist die Meldung laut Activision aber auf Tippfehler zurückzuführen – stopp – unter **www.boneyards.com** geht Cavedog demnächst mit der Multiplayer-Erweiterung **Total Annihilation: The Darien Crusades** samt 182 dynamisierten Schlachtfeldern online – stopp – auf **www.ggl.de** wird **Deutschlands größte LAN-Party** angekündigt, Preise im Wert von über 100.000 Mark sind ausgelobt – stopp – von **Pokemon** geplagte Eltern können sich bei **www.mustbedestroyed.com** abreagieren: In einem Mini-Movie stirbt Pikachu dort jede Woche einen anderen Tod!



Produktinfo 046

24 Stunden Shopping

Verlosung: 3 Spiele jede Woche

JETZT SPAREN

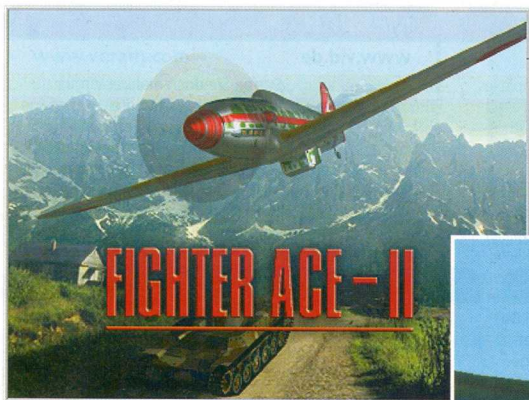
Damit es für den
 Weihnachtsbaum
 auch noch reicht.

Diablo 2	DM 79.90
Quake 3	DM 79.90
Gold Games 4	DM 49.90
Ultima Ascension	DM 69.90
Unreal Tournament	DM 64.90

www.haudenlukas.de

PC-CDROM, DVD Filme, Lösungsbücher, Merchandising



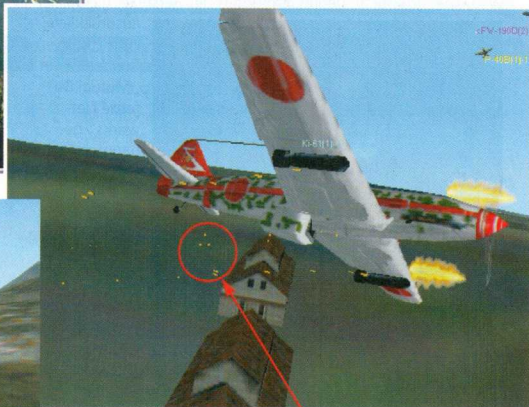


Die virtuellen Instrumente (unten) lassen sich in beliebigen Kombinationen einblenden

Veteranen fühlen sich im Cockpit sofort heimisch: In einem von 34 Flugzeugtypen (zu Deutschland, England, USA und der Sowjetunion gesellt sich nun Japan als fünfte Kriegsmacht) mischt man im Kampf um die Lufthoheit mit, alternativ stehen auch Dogfights der Marke „jeder gegen jeden“ zur Auswahl. Noch immer erhalten Anfänger eigene Arenen mit stabilen Fliegern, harmlosen Flak-Geschützen und vereinfachter Aerodynamik, doch bietet bereits der mittlere der drei neuen Schwierigkeitsgrade im Training wirklichkeitsnahe Flugbedingungen. Bei hohen Geschwindigkeiten verabschieden sich da schon mal die Tragflächen, auch Feindfeuer zerstört nun häufig einzelne Maschinenteile. Da eine Landung im freien Gelände nach wie vor nicht möglich ist, dürfen sich die getroffenen Piloten jetzt per Fallschirm aus dem malträtierten Vogel retten, um die Punktwertung positiv zu beeinflussen. In der Endversion sollen dann auch Züge zwischen den bereits

sichtbaren Fabriken pendeln und mobile Bodenziele abgeben. Derzeit wird allerdings noch an der Grafik gearbeitet – trotz Unterstützung für 3D-Beschleuniger stellt sie immer noch kein Highlight im Genre dar. Aber zumindest erlauben Hügel und Täler hier neue An-schleichtaktiken, außerdem kommt das Spiel bereits auf einem P200 mit Voodoo 1-Karte ordentlich in die Gänge. Der jeweils aktuellste Programmcode lässt sich direkt aus der Gaming Zone downloaden und umfasst ca. 17 MB, hinzu kommen die betreffenden Arenadaten. Die anfallenden Online-Gebühren richten sich derzeit noch nach dem von „Fighter Ace“ gewohnten Tarif, betragen also knapp 10 US-Dollar im Monat – neue User dürfen auch einen dreitägigen Beta-Account zum Nulltarif beantragen. Das fertige Spiel wird den Vorgänger dann vermutlich komplett ersetzen, doch über einen deutschen Anbieter ist im Moment leider noch nichts bekannt. (mz)

In Deutschland lockte der Vorgänger unter dem Namen „Air Attack“ unzählige Online-Piloten in den Gamechannel, der Nachfolger hebt jetzt in der Microsoft Gaming Zone als Beta-Modell zum Jungfernflug ab: Was ist neu am neuen WW2-Simulator?



Eher enttäuschend: Wegfliegende Patronenhüllen sind die auffälligste Grafikneuerung

Die neuen Bomber sind leichte Ziele und sollten gut gedeckt werden



Neuheiten im Überblick

- * 5 statt 4 Nationen
- * 34 statt 16 Maschinen
- * unebenes Terrain, Bodenziele
- * 3dfx- und Direct3D-Unterstützung

Fighter Ace 2

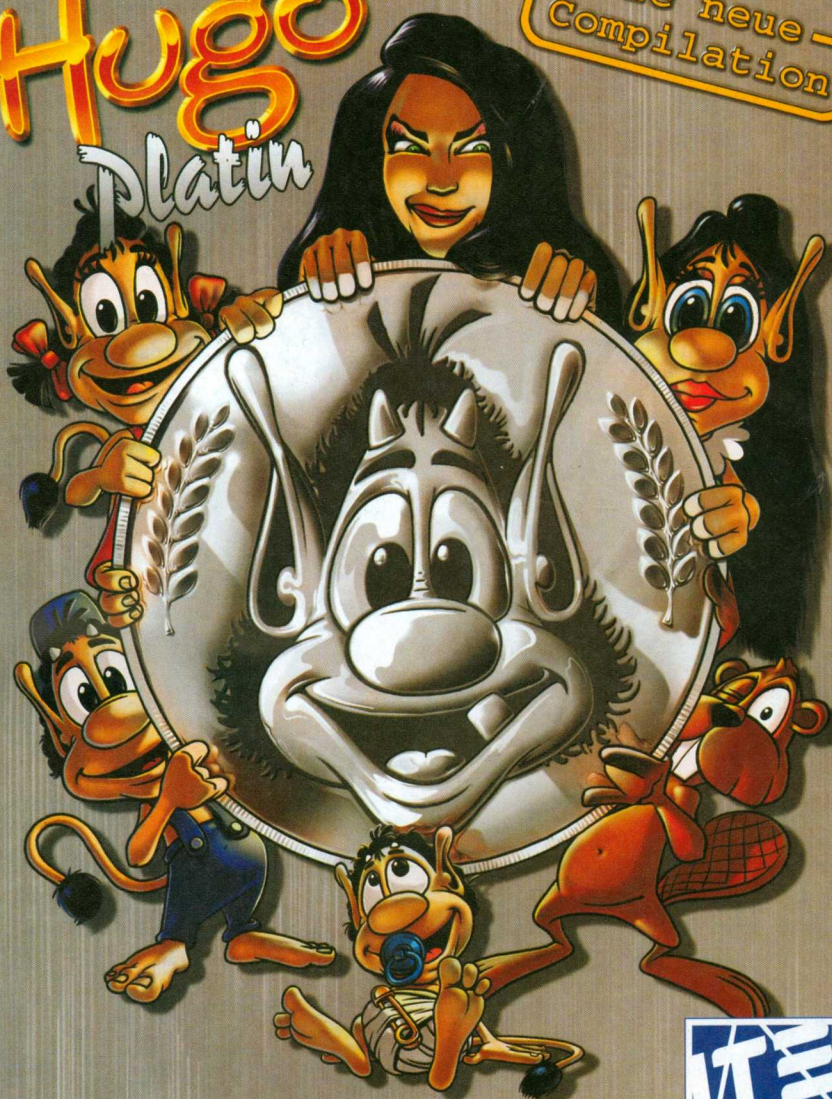
HERSTELLER:	VR-1
GENRE:	WW2-Flugsim
ERSCHEINT:	1. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.zone.com/fighter-ace/start.asp

Schon jetzt können bis zu 200 Beta-Piloten in Länderschlachten oder Dogfights gegeneinander antreten. Dank Unterstützung von 3dfx- und Direct3D-Karten genügt bereits ein Pentium-PC für packende WW2-Duelle, die vorläufig nach dem bekannten Tarif von „Fighter Ace“ (9,95 \$/Monat) abgerechnet werden.

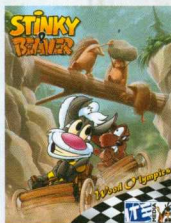
DIE NEUEN HUGO-ABENTEUER SIND DA!

HugoTM Platin

Die neue
Compilation



ÜBER 2 MIO. VERKAUFTE SPIELE MIT DEM LEGENDÄREN TV-TROLL!



Bitte fragen Sie im
gut sortierten Fachhandel
nach den Hugo-Abenteuern!



Test

QUAKE ARENA



Die 26 Arenen bestehen u. a. aus gewaltigen Festungen mit viel Raum für schicke Grafikeffekte



Auf Raumstationen hat man nicht nur mit Gegnern (bis zu 32 Multiplayer oder Bots für Solisten), sondern auch mit endlosen Abgründen zu kämpfen



Wenn Waffen sprechen: Neun Problemlöser liegen zum Aufsameln bereit

Ein Beben der Stärke acht auf der Richterskala: Um übermäßige Erschütterungen im Jugendschutz abzufangen, haben sich id-Software und Activision zu einer entschärften Version für Deutschland durchgerungen – muss das Fandom jetzt um den geliebten Kult-Shooter zittern?

Solo für 32

Der Quake-Schriftzug leuchtet düster im Hauptmenü, wo der oder die Spieler sich zunächst unter 30 Charakteren bedienen dürfen – in der Summe stehen stolze 90 Haut- und Farbvariationen für das Alter Ego zur Wahl. Hat man dann noch einen Namen sowie gegebenenfalls ein Handicap (versierte Aktionisten können so beispielsweise durch weniger Lebensenergie für Chancengleichheit gegenüber Frischlingen sorgen) vergeben, geht es an die Einrichtung des benötigten OpenGL-Grafiktreibers: Auflösung, Farbtiefe und Qualität der Texturen wollen je nach verwendetem Rechner festgelegt werden. Als Letztes wird noch die Steuerung den persönlichen Vorlieben angepasst (individuelle Belegung von Tastatur und Maus), schon wartet die ersehnte Action.

Nun ist Quake 3 zwar hauptsächlich auf Multiplayerschlachten via Netzwerk oder Internet ausgelegt, doch müssen auch Solisten nicht darben: In 26 durch kurze Renderfilme miteinander verbundenen Welten nehmen sie es mit immer mehr und immer intelligenteren Computer-Bots auf. Es sind dieselben malerischen Innen- und Außengelände, in denen sich auch bis zu 32 gesellige Scharfschützen zu vier Spielmodi treffen. Da gibt es mächtige Festungen ebenso wie nebeldurchflutete Fabrikhallen oder durch Sprungpads verbundene Raumstationen, in denen jeder Fehltritt eines der für Einzelspieler unendlich vorrätigen Bildschirmleben auslöscht. Sie müssen eine vorgegebene Zahl von Frags (Abschüssen) vorweisen, um sich für den nächsten Abschnitt zu qualifizieren – quasi ein Deathmatch für Einzelgänger.

Fest für Highend-Rechner

Die Wahl der Waffen umfasst neun großräumig über das Spielareal verteilte Modelle wie Schrotgewehr, Granatwerfer oder Plasmakanone; auch Heilpackchen, Rüstungen, Tarnkappen und ähnliche Goodies lassen sich entdecken. Jedes dieser Helferlein wird beim Drüberlaufen automatisch aktiviert, Vorräte können nicht angelegt werden. Und für ausreichend Brillenputztücher sollte man angesichts der phänomenalen Grafik ohnehin bereits im Vorfeld gesorgt haben: Die Polygonbauten bestechen durch detailverliebte Texturen, teils organisch wirkende Oberflächen und ein trickreiches Leveldesign, das viel Raum für kreative Fallensteller lässt. Grandiose Explosionen, volumetrischer Nebel und jede Menge Lichteffekte sorgen mitunter für unglaubliches Staunen, die Animationen aller Beteiligten für Begeisterung. Ob

schwebender Cyberpunk oder watschelndes Riesenaugen, alles und jeder bewegt sich flüssig und schnell. Das gilt allerdings nur bei entsprechender Ausrüstung, denn Quake 3 ist eines der hardwarehungrigsten Programme derzeit – ohne Rechner mit zumindest 366 MHz, 64 MB RAM und einer AGP-Grafikkarte verliert das Spiel dramatisch an Tempo, die Abschussquote sackt schneller in den negativen Bereich, als man id buchstabieren kann. Bloß an der feinen Beschallung aus treibendem Rock von Sonic Mayhem und Front Line Assembly sowie den im bodenlos tiefen Bass vorgetragenen Kommentaren zu jedem Frag dürfen sich auch Besitzer schwächerer Systeme ohne Reue erfreuen.

Abwechslung für Multiplayer

So intelligent die in fünf Stufen einstellbaren Computergegner auch sein mögen, die wahre Freude kommt erst im Kampf Mann gegen Mann auf. Die einfach zu beherrschende Steuerung lässt den Multi-Kämpfern jede Chance, denn taktische Entscheidungen sind im Action-Kreuzfeuer binnen Sekundenbruchteilen zu fällen. Für Abwechslung sorgen neben 26 Arenen auch vier Spielmodi. So gibt es Deathmatches in drei Varianten (jeder gegen jeden, Teamfight oder Kampf bis zum letzten Überlebenden), optional mit oder ohne die Teilnahme von CPU-Widersachern. Dazu gesellt sich das gute alte „Capture the Flag“, bei dem die Fahnen verteidigt bzw. erobert werden wollen. Das Wichtigste: Präsentation und Gameplay garantieren in jeder Variante Spaß ohne Ende, Quake 3 ist fraglos der bislang beeindruckendste Multiplayer-Shootout. Es ist allerdings kein harmloser Spaß, auch in der deutschen Fassung nicht. Zwar wurde mit Rücksicht auf die hiesige Gesetzgebung auf das Blut und die meisten Splattereffekte des US-Originals verzichtet, doch aus einer solchen MORDsgaudi lässt sich nun einmal kein Kinderspiel machen. Das Programm gehört also in reife Hände, die Gesamtwertung und die Benotung der bei solchen Games umstrittenen Motivation bleiben offen. (pk)



Ob über oder unter Wasser, die Grafik setzt Maßstäbe!

Mehr Speed für Matrox-Quaker

Besitzer einer Matrox G400 Grafikkarte können sich unter der Web-Adresse www.matrox.com/mga/drivers/files/g400_turbogl_100.htm die neuen TurboGL-Treiber für Win 98 auf die Festplatte laden. Diese versprechen schon ab P2-Rechnern bis zu 25 Prozent mehr Tempo bei entsprechend optimierten Spielen wie Quake 3 – ein lohnenswerter Download.



Das Multiplayer-Quartett: drei Deathmatch-Modi mit oder ohne CPU-Gegner, dazu der beliebte Kampf um die Fahne

Quake 3 Arena (id Software/ Activision)

Auch in der entschärfen Version die Genre-referenz - speziell für Multiplayer

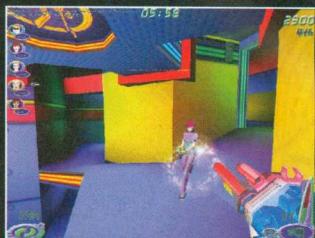
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: variabel
(Bots 5 Stufen einstellbar)
Preis: ca. 99,-DM



Grafik 90%
Sound 85%
Steuerung 88%
Motivation ?

Datenträger	1 CD, 70 oder 600 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (P3/500 mit 128 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 2048 x 1536 Pixel, Qualität der Beleuchtung und Texturen sowie Farbtiefe (16 oder 32 Bit) und Polygondichte einstellbar, OpenGL-Grafikbeschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke und Qualität von Effekten, Musik sowie Sprachausgabe getrennt regelbar, A3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch
Multiplayer	26 Arenen und 4 Spielmodi (3 Deathmatch-Varianten plus Capture the Flag) für bis zu 32 Teilnehmer via LAN oder Internet
Online-Info	www.quakearena.com

Test



Trotz oder vielleicht gerade wegen der Inzisierung aller Vorbeben seit 1996 gilt die Serie als Action-Kult schlechthin – in Deutschland ebenso wie auf der ganzen Welt.

Multiplayer beben bei jedem neuen Teil der Reihe vor Erwartung, kein anderes Game verfügt über so viele Clans – Arena wird wohl noch mehr Spielergemeinschaften hervorbringen.

Mit Quake 3 setzt id-Software wieder Maßstäbe im Genre: Grafik, künstliche Intelligenz, Leveldesign und Sound sind State-of-the-Art – und verlangen nach entsprechender Hardware.

Ausgewogene Waffenbalance, herausfordernde Gegner, pausenlose Action in exquisiter Polygonarchitektur – wenn der Bildschirm bebt, sind Multiplayer im siebten Himmel!

Ich bin Quaker!

Lange Ladezeiten, hohe Telefonrechnungen und wenig Schlaf sind der Preis, den ich für meine Leidenschaft zahlen muss. Doch die phänomenale Grafik, das schnelle Gameplay und die Schmach der Unterlegenen sind ihn wert – während Quake 3 für Singleplayer eigentlich nur halb so viel bringt.



Manfred

Kultfaktor

Auch in der Mehrspielervariante ist Unreal ein Klassiker und der härteste Konkurrent zu den Egoshootern von id-Software – trotz mehr Betonung auf den Singleplayer-Elementen. Siehe Ausgabe 9/99.

Multiplayer Community

Wegen des schwachen Multiplayermodus von Unreal hat das Online-Fandom erst von Unreal Tournament ernsthaft Notiz genommen – seither wächst die Fangemeinde praktisch täglich an.

Technik

Die Unreal-Engine galt als das Nonplusultra, muss sich jetzt aber Quake 3 knapp geschlagen geben – in Sachen Computerintelligenz und Leveldesign steht der „Oldie“ jedoch kaum nach.

Gameplay

Hier hat Unreal Tournament die Nase leicht vorn: Dieselben Tugenden wie Quake 3, aber zusätzlich feine Team-Modi, die besonders durch die intelligenten Bots viel Laune machen.

In den USA ist die abgefahrene Plastikballschlacht seit Dezember zu haben, bei uns in den nächsten Wochen – kultisch gesehen also kein Konkurrent für Quake 3 Arena.

Auch hier hat das neue Digi-Gotcha von Hasbro Interactive noch die schlechteren Karten, doch die Chancen stehen gut – vielleicht bekehrt Sie ja die Demo auf unserer Begleit-CD?

Die Nerf-Welten basieren auf Epics Unreal-Technologie und machen daher einiges her: bunt, witzig, flüssig, durchdacht und voller fein animierter Gegner. Ein guter dritter Platz also.

Gotcha macht Spaß!

Während sich andere im stillen Kämmerlein gegenseitig die Rüben wegballern, poliere ich stolz erhobenen Hauptes schon mal meine PVC-Wumme: Nerf Arena Blast belegt sehr eindrucksvoll, dass der Unterhaltungswert eines solchen Games eben nicht proportional zur Menge des vergossenen Blutes steigt!



Richy

Echt unreal!

Bis vor kurzem hätte ich noch geschworen, Unreal Tournament sei in Sachen Multiplayer-Shootout nicht zu toppen, doch Quake 3 ist frischer und vor allem schöner. Jedoch: Der fetzige Singleplayermodus und die cleveren Bots machen bei meinem alten Liebling immer noch mehr Spaß.



Paul

Große Spiele fürs kleine Budget!

Hier ist Ihr Weihnachtsgeld gut angelegt



Sub Culture

3D-Unterwassersim
im Stil des Klassi-
kers „Elite“

im Jewel-Case

nur € 2,58



JOKER HIT COLLECTION Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case

nur € 2,58



Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie
im Stil der 30-er Jahre

im Jewel-Case

nur € 2,58



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des
satirisch-strategischen
Brettspiels „Junta“

im Jewel-Case

nur € 2,58



ran Trainer Soccer Trainer 2

im Jewel-Case

nur € 2,58



Der Reeder

Wirtschaftssimulation
der Extraklasse

im Jewel-Case

nur € 2,58

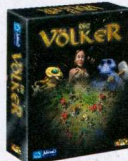
Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!



X-BEYOND THE FRONTIER

Faszinierende Raumhandels-
sim im Stil von „Elite“
(85% in PCJ 8/99)

69,-



DIE VÖLKER

Rundum gelungenes
Volks-Fest für Siedler
(88% in PCJ 7/99)

69,-



WET ATTACK

Erotisch-futuristi-
scher Genremix
(71% in PCJ 7/99)

69,-



SAGA Die Rache der Wikinger

Sagenhafter Mix aus Auf-
bau- und Echtzeitstrategie
(84% in PCJ 4/99)

49,-

Achtung: Angebote nur bis 1. Februar 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

JEWEL-CASES

für Ihre individuelle CD-Sammlung

Hülle passend für
jeweils eine CD



(ohne CD)

10 Stück

im Sparset € 8,-



SAMMELORDNER

passend für einen Jahrgang
(12 Ausgaben)
PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee
zum Abo!

ohne Inhalt

10,-

NEU!

ENDLICH DA!

Darauf haben alle
gewartet!

Lösungshilfen
perfekt archiviert.

LÖSUNGSHILFEN-ORDNER

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm



nur

15,-

15,-

€ 7,87



CD-TASCHE

Für zu Hause und
unterwegs! Praktisches
Archiv für 12 Silberscheiben



NEU
Jetzt auch
in Grün

JOKER- MAUSPAD



Der Klassiker!

7,-

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,- € 2,50

LÖSUNGSHILFEN

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 ?



ab 7,50 € 3,84

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
12/99	V 2000 (ACT)	8,90	4,55
1/00	Robo Rumble (STR), Gharbuster (SIM)	8,90	4,55

ANGEBOT DES MONATS!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

**PC Joker
MEGA-Pack**

Der Countdown läuft!
Letzte Chance!

7 Hefte im Paket
Restbestände aus 94/95/96
u. a. Lösungshilfen zu:

- Star Trek
- Command & Conquer

Achtung! Angebot nur bis 1. Februar gültig.
Nur solange der Vorrat reicht!



Komplettpaket
Jahrgang 94/95/96
nur 10,- € 5,12

MIXED UP

Interessantes für Computerfreake

GAME COMMANDER MULTIPORT



Anschlussmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung
Empf. VK 69,95 DM

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

55,- € 28,12

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 Echtzeitstrategien ein echter Hingucker: die bessere Maus!
Empf VK 69,95 DM

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

55,- € 28,12

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

Wir sind gerne für Sie da!



Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de



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



08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

HIDDEN AND DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

Vergangenen September spuckten die Polygonsöldner von Illusion Softworks und Take 2 der deutschen Wehrmacht im Hauptprogramm erfolgreich in die Suppe – doch der Zweite Weltkrieg ist noch nicht zu Ende!

Alle neuen Dinge sind drei bzw. drei mal drei: Drei Kampagnen, drei Schwierigkeitsgrade sowie neun frische Missionen in Polen, Griechenland und den Ardennen hat diese Zusatz-CD den Combat-Strategen zu bieten. Doch keine Sorge, die Designer wussten, dass sie den Fans ihres Hit-Games (PCJ 9/99, 93 Prozent) noch ein bisschen mehr schuldig waren... So müssen zwar auch in den neuen Aufträgen zwischen 1944 und 1945 wieder Feindinstallationen infiltriert, sondiert und sabotiert werden, bloß stehen dazu nun zusätzlich 16 unverbrauchte Digi-Kameras den Gewehr bei Fuß. Wer hier kampfstärke Quartette zusammenstellt, darf sie mit acht neuen Schießprügeln wie Thompson-MPs oder russischen Karabinern ausrüsten und hinter der Frontlinie gepanzerte Jeeps, Tanks wie den Panther sowie zwei Flieger (BV 138 Wasserflugzeug und ein fiktiver Prototyp) anneklieren. Soundeffekte und Musikbegleitung sind

klasse, die Sprachausgabe ist deutsch und das 3D-Szenario ausgereift – vor allem die Zwischensequenzen aus der Game-Engine sind wieder sehr sehenswert. Anders gesagt: ein Leckerbissen für alle begeisterten Besitzer des Hauptprogramms! (rf)



Auch in den neun Zusatzmissionen kommt ein Söldner-Kleeblatt wieder hinter den feindlichen Linien zur Sache



Hidden and Dangerous: Fight for Freedom

(Illusion Softworks/Take 2)



Überzeugendes Add-on zur hitgekrönten 3D-Aktionstrategie

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 39,- DM
Vollversion plus Add-on im „Goldpack“ ca. 109,- DM
Online-Info: www.take2.de

89%

FREESPACE 2

Zwei Ausgaben nach dem Test der englischen Version ist nun die komplett lokalisierte Fassung des Space-Flugis im Redaktionshanger gelandet: Sind deutsche „Shivaner“ wahrhaftig die besseren Invasoren?

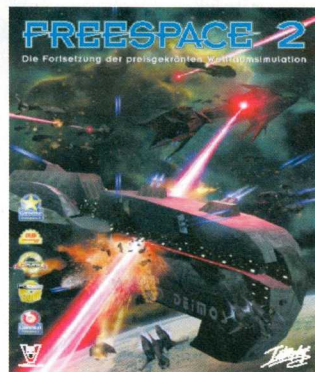
Die Story blieb von der Synchronisation unangetastet: Noch immer wehrt sich die terranisch/vesudanische Koalition verzweifelt gegen die nun schon zum zweiten Mal einfallenden Streitkräfte der Shivaner. Und nach wie vor harret der Konflikt mit der „Neo-Terranischen Front“ der Klärung...

Unverändert auch die faszinierende Grafik: Farbenprächtige Nebel ziehen ebenso durch das All wie riesige Raumschiffe. Grafikbeschleunigung via Glide oder Direct3D ist Voraussetzung für formatfüllende Explosionen und die vielen anderen Lichteffekte. Auch die Action für bis zu 13 Spieler über Netzwerk oder Internet kennt man bereits, darf ihr nun aber in der Muttersprache begegnen. Jedes Briefing ist in Wort und Text verständlich, die Wingmen fluchen deutsch und für überhörte Anweisungen des Ausbildungsoffiziers fehlt jede Ausrede. Weil die Stimmen professionell klingen und die Texte leserlich übersetzt sind, gibt es einen Pro-

zentpunkt mehr als beim Originaltest. Somit ist Freespace 2 für deutsche „Wing Commander“ erste Wahl: Die Steuerung via Tastatur und Stick hat man schnell inus, die dramatische Sounduntermalung weiß zu motivieren und die Action zu begeistern! (pk)



Großartige Raumschlachten im deutschsprachigen Sektor des Alls



Freespace 2

(Volition/Interplay)



Im All fliegt und schießt man jetzt auf gut Deutsch

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 89,- DM
Online-Info: www.freespace2.com

83%

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

So stellen wir uns die Add-ons des neuen Jahrtausends vor: neuer Held, neue Story, neue Waffen und und und! Nur das gruselige Szenario, die feine Grafikengine und das hochklassige Gameplay sind noch ganz die Alten.

Knapp anderthalb Jahre nach dem (für diese Erweiterung erforderlichen) Hauptprogramm geht es also zurück in die mysteriöse Forschungsanstalt „Black Mesa“ – und zwar in der Uniform des Feindes: Als Soldat Adrian Shephard wird der Spieler abgestellt, um Gordon Freeman, den Helden aus „Half-Life“, zu stoppen!

Witzig bereits der vorangestellte Besuch im Trainingscamp, wo brachiale Ausbilder im Stil des Films „Full Metal Jacket“ den Rekruten unsanft mit der Spielsteuerung und ihren Neuerungen wie schwingenden Seilen vertraut machen. Überraschend dann der Hubschrauberflug zum Einsatzort, welcher unsanft mit einem Abschuss durch Außerirdische endet. Fortan stellt man sich den gut 20 verschiedenen Inkarnationen der „Rasse X“ in einem Dutzend umfangreichen und

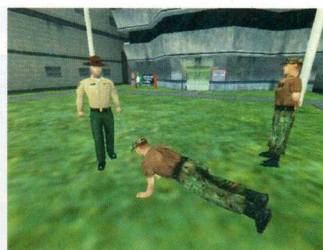
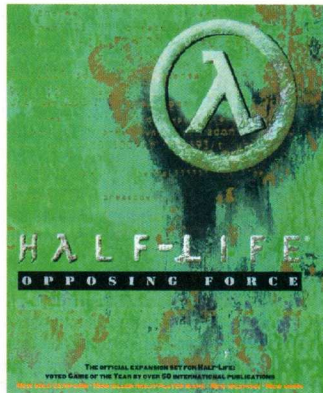
Crying Freeman wieder fließend ineinander

übergehenden Szenarien mit 17 sammelbaren Waffen (neun davon neu) entgegen. Die Aliens sehen teils menschlich aus und kämpfen auch überwiegend so intelligent wie unsereins...

Unterstützung findet sich durch behan-

delnde Ärzte, ängstliche Sicherheitsleute oder deutsch schwatzende Kameraden, die sich als Begleitpersonal rekrutieren lassen – neuerdings bis zu drei auf einmal. Aus Gesprächen, Funksprüchen sowie dramatischer Klanguntermalung (optional auch 3D-Sound) ergibt sich wieder jene beklemmende Atmosphäre, die schon das Original auszeichnete. Daher konnte die deutsche Version trotz aller gebotenen Härte auch hier wieder auf zu drastische Splattereffekte in der Grafik aus der alten „Quake 2“-Engine (320 x 240 bis 1280 x 960 Pixel) verzichten. Die Innen- und Außenwelten, Lichteffekte und Animationen wirken dabei besonders mit Direct3D- oder OpenGL-Unterstützung immer noch ansehnlich, hauen heutzutage aber natürlich keinen PC-Marine mehr um.

Während also eine spannende Story, intelligente Puzzles und die gewohnt handliche Steuerung via Tastatur oder Maus das Add-on für Solisten zum Muskauf machen, kommen auch Multiplayer zum Schuss: Per LAN oder Internet dürfen sich bis zu 32 Deathmatch-Fans gegeneinander oder in Teams an die (in neuerlei Varianten verfügbare) Polygonhaut gehen. (pk)



„Full Metal Jacket“ in der PC-Version: Das Trainingscamp regieren zynische Ausbilder

Unsere Teamkameraden müssen mehr als einmal zu Hilfe gerufen werden



Die Gegner lassen es wieder einmal nicht an Format mangeln



**Half-Life:
Opposing Force**
(Gearbox/Valve/Sierra)



Mehr als ein Add-on: Fast schon ein neues 3D-Actionabenteuer der Spitzenklasse!

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 49,- DM
Online-Info: www.sierra.de

88%

NEUE COMPILATIONS



Ultra Flight Pack

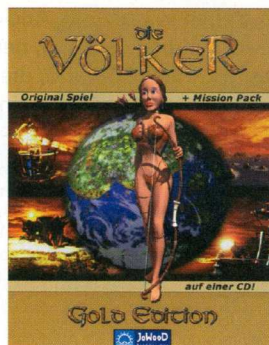
Für **49,90 DM** gehen Hobby-Piloten mit dieser Sammlung gleich achtmal in die Luft: **Flight Unlimited 2** (PCJ 2/98, 75%), **Flying Corps Gold** (nicht bewertet), **iF-22 V.5** (erste Version PCJ 10/97, 86% Hit), **F/A-18 Korea** (nicht bewertet), **F/A-18 Hornet 3.0** (PCJ 7/97, 42%), **Dawn of Aces** (PCJ 4/99, Daumen oben), **Ultra Fighters** (PCJ 3/99, 36%) und

Warbirds (nicht bewertet) sorgen für simulativen Spaß in jeder Ausrichtung, die das Genre zu bieten hat – also Solo- und Online-Modi, Kampf- und Zivilflug sowie moderne oder historische Umgebung etc.

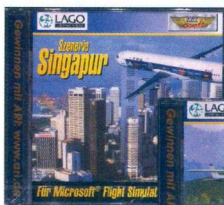
FRISCH AUFPOLIERT

Die Völker Gold Edition

Jowood präsentiert zum Preis von **69,90 DM** einen echt goldenen Silberling. Auf ihm findet sich neben dem knuffigen Aufbastrategical **Die Völker** (PCJ 7/99, 88% Hit) nämlich auch gleich noch das anspruchsvolle **Mission Pack**. Kurzum, ein Pflichtprogramm für preisbewusste PC-Siedler!



NEUE ADD-ONS



MS Flight Simulator

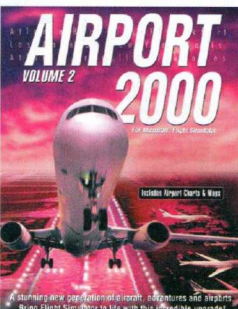
Gleich drei Zusatztickets für PC-Piloten hält Ari Data in petto. Sie kosten nur **je 24,95 DM** und bieten allesamt neue Szenarien im fernen Südostasien.

So offeriert die **Szenerie Sri Lanka** (für FS 95/98) die komplette Insel mit 13 Flughäfen auf 65.000 virtuellen Quadratkilometern. Außerdem darf man als Bonus den indischen Städten Delhi und Agra sowie dem monumentalen Mausoleum Taj Mahal einen Besuch abstatten.

Mit der **Szenerie Himalaya** (FS 95/98) gehts nach Nepal, doch auch Teile von Tibet, China, Indien, Pakistan, Bhutan und Birma werden angefliegen. Das ergibt insgesamt satte 25 Mio. Quadratkilometer atemberaubende Landschaft rund um Achtausender wie Mount Everest und K2. Dabei sorgen 34 teils äußerst anspruchsvoll im Gebirge gelegene Flugplätze für Nervenkitzel pur.

Wolkenkratzer statt Bergriesen findet man schließlich in der **Szenerie Singapur** (für FS 5.1/95/98). Die Flugrouten führen allerdings über 7000 Quadratkilometer auch weg von der faszinierenden Metropole in den Süden Malaysias.

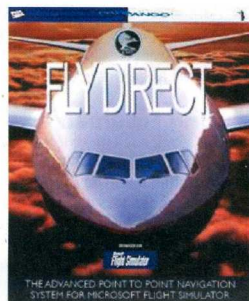
Ubi Soft präsentiert ebenfalls drei neue Erweiterungen für



den Flight Simulator, wobei der Stückpreis mit **69,95 DM pro Add-on** deutlich höher liegt. Lohnt sich das?

Airport 2000 Vol. 2 (für FS 98/2000) lohnt auf alle Fälle und hat wie der in Deutschland über 50.000 Mal verkaufte Vorgänger viel zu bieten. Zunächst natürlich sieben neue, bis ins Detail nachgebildete Flughäfen: London Heathrow, Barcelona, Nizza, Amsterdam Schiphol, Boston Logan, Miami International und Chicago O'Hare. Dazu kommen sieben neue sowie drei Bonus-Adventures für Besitzer des ersten Teils, außerdem eine ganze Reihe von bisher nicht gekannten Flugzeugtypen.

Fly Direct (FS 98) enthält mit dem „Course Finder 98“ einen prima

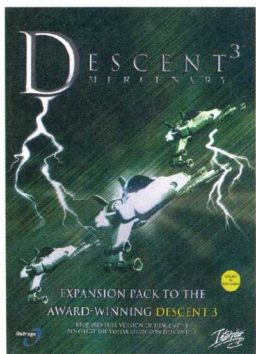


Fluglehrer für Pilotenanwärter. Ein simpel zu bedienender Point-to-Point Navigator kümmert sich dabei um Flughöhe, -geschwindigkeit und alle anderen Bedienungselemente. Und per Tower-View kann man dann sogar die Landung der Maschine mitverfolgen – zu Testzwecken auch für alte Flugschüler ein recht interessantes Tool. Bei **Twin** (FS 98/2000) nimmt man last, not least in den Cockpits der virtuellen Zwillinge von Piper Seneca V und Raytheon Beech C90b Platz. Beide Maschinen bieten ein originalgetreues Flugmodell, das in enger Zusammenarbeit mit Piloten und Konstrukteuren entwickelt wurde. Auch dies also eine lohnenswerte Anschaffung: Realismus pur für anspruchsvolle Digitalflieger.

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Erst Mitte des Jahres sind neue Aufträge für die komplexe SWAT-Sim erhältlich: Das Add-on **Urban Operations** wird weitere Einsatzgebiete, verbesserte Ausrüstung sowie Terroristen mit zusätzlichen Skills auffahren. Der Preis steht noch nicht fest.

Descent 3



Im Erweiterungsset **Mercenary** finden sich nicht nur eine neue Mini-Kampagne mit sieben Levels sowie vier Multiplayer-Karten – es gibt auch eine Auswahl der besten, von Fans erstellten Abschnitte für Solisten und gesellige Tunnelflieger. Und ein Editor zum Basteln eigener 3D-Umgebungen ist im Preis von **49,- DM** ebenfalls enthalten. Letzteren kann man sich als 1432 KB großes File aber auch direkt von der Homepage des Herstellers saugen: www.outrage.com

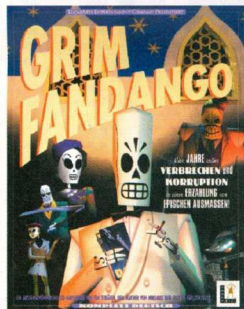
USAF

Die Flugi-Spezialisten von Jane's bauen die US-Airforce **kostenlos via Internet** aus. Das ca. 9 MB große Zip-File **Thunderbirds** findet man auf der Homepage des Herstellers unter der URL www.janes.ea.com. Dabei dreht sich alles um die „Amerikas Blaue Botschafter“ genannte Kunstflugstaffel: In drei Trainingsmissionen lernt der Spieler unter professioneller Anleitung aktueller Thunderbirds-Piloten die waghalsigsten Manöver. Sitzt er dann in der originalgetreu lackierten F-16, genügt ein Tastendruck, schon werden die im Formationsflug in den Himmel gezauberten Figuren mittels der typischen weißen Rauchfahne visualisiert.

Myth 2

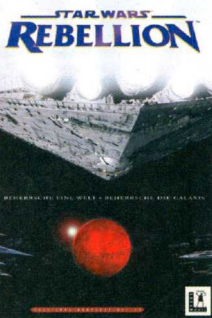
Wer bei chimera.bungie.com vorbeischaut, darf sich dort das **Scenario-Pack Chimera kostenlos aus dem Internet** saugen. Oder doch zumindest fast: Die in eine neue Story eingebundenen acht Solo- und zwei Multiplayerkarten nebst neuen Einheiten und Charakteren für das Fantasy-Strategical von Bungie Software umfassen als Zip-File gut 95 MB – ein Fest für die Telekom! Unter Umständen ist man daher mit dem Erwerb der als Import erhältlichen Compilation **Myth: The Total Codex** besser beraten. Für ca. **39,- DM** kriegt man hier neben dem Add-on auch „Myth“ (PCJ 12/97, 71%) sowie „Myth 2“ (PCJ 2/99, 75% Multi, 69% Solo) inklusive Komplettlösungen und den besten von Fans erstellten Karten.

NEU IM BUDGETREGAL



Softgold Classic

Die Budget-Range von Softgold wurde um drei weitere Titel aus dem Hause Lucas Arts erweitert. Gegen je **49,95 DM** sind nun also auch das abgefahrene 3D-Adventure **Grim Fandango** (PCJ 1/99, 88% Hit), die schnörkellosen Luftkämpfe aus **Star Wars: Rogue Squadron 3D** (PCJ 2/99, 75%) sowie das Echtzeitstrategical **Star Wars: Rebellion** (PCJ 6/98, 75%) zu haben.



Road Rash

Die rasante Zweiradhatz (PCJ 11/96, 77%) von Papyrus fährt in Novitas' Schnäppchenreihe **Green Pepper Best Entertainment** nun schon für **12,95 DM** vor. Sie enthält 25 Strecken, auf denen bis zu 15 CPU-Kontrahenten mit ausgefahrenen Ellbogen und Stiefeln aus der Bahn geworfen werden. Alternativ dürfen bis zu acht Multiplayer den Bock satteln.



FRISCH LOKALISIERT

Sega Rally 2

Unser Dank gilt Empire: Für die deutsche Version des launigen Arcade-Racers hat man es nicht beim Übersetzen von Handbuch nebst Screenshoten belassen, sondern gleich noch Unterstützung für Pads, Lenkräder und Force Feedback eingebaut. Das für **79,95 DM** somit wortwörtlich spürbar bessere Fahrgefühl ist allerdings nach wie vor mit englischen Beifahreranweisungen verbunden. Doch zeigen ja auch eingelebte Pfeile dem deutschen Piloten was langgeht.

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Simulation	Urtitel	Titel	Ausgabe	Simulation	Urtitel	Titel	Ausgabe	Simulation	Urtitel	Titel	Ausgabe	Simulation	Urtitel
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%	Email Games	12/99	Online	55%	Mad Trax	2/99	Sport	65%	Sid Meier's Alpha Centauri	3/99	Strategy	85%
4x4 Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%	Enemy Infanteria	2/99	Strategy	72%	Mah Jong	3/99	Strategy	60%	Silver	5/99	Adventure	85%
A Bug's Life	4/99	Action	70%	Enemy Zero	1/99	Adventure	37%	Mars-Der Weg der schwarzen Mat	2/99	Strategy	81%	Smy City 3000	3/99	Strategy	85%
Abomination:				Equus: Weltlauf der Ritter	1/99	Genre	55%	Manhattan Solo	1/99	Strategy	46%	Sinistat: Unleashed	1/99	Action	69%
The Nemesis Project	1/99	Genre	70%	ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%	Manhattan Multi	1/99	Strategy	65%	Sniktur	1/99	Action	63%
ACM 1918	12/99	Action	48%	Everquest	6/99	Online	85%	Mankind	4/99	Online	60%	Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Adun Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%	Excessive Speed	1/99	Sport	69%	Mechwarrior 3	7/99	Simulation	86%	Snowmobile Racing	3/99	Sport	38%
Acta Pool	12/99	Simulation	57%	Expeditio	6/99	Simulation	75%	Megapolis Genius 99	4/99	Strategy	75%	South Park Solo	7/99	Action	58%
Acta Soccer 3	3/99	Sport	79%	Extrem 2	1/99	Sport	64%	Metro-Police	1/99	Action	61%	South Park Multi	7/99	Action	66%
Active Worlds	1/99	Online	60%	Extreme G2	3/99	Sport	77%	Midtown Madness	7/99	Sport	80%	Space Burnies must del	1/99	Action	80%
Age of Empires 2	11/99	Strategy	88%	Extreme Tennis	4/99	Sport	28%	MIG Alley	9/99	Simulation	66%	Speed Busters	12/99	Action	56%
Age of Wonders	1/00	Strategy	76%	F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%	Might and Magic 7	9/99	Adventure	79%	Space Invaders	2/99	Sport	80%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?	F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	72%	Morpheus	1/99	Adventure	27%	Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Amazezone	11/99	Adventure	62%	F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%	Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	27%	Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategy	59%
Ancient Evil	6/99	Adventure	58%	Falcon 4.0	2/99	Simulation	88%	Myth 2 Solo	2/99	Strategy	75%	Star Trek: Der Aufstand	1/00	Adventure	68%
Animals: Gigantic Adventure	10/99	Action	62%	Fallout	1/99	Adventure	80%	Myth 2 Multi	2/99	Strategy	69%	Star Trek: Starfleet Command	3/99	Strategy	81%
Apache Henc	2/99	Simulation	82%	Fallout 2	12/99	Adventure	64%	NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%	Star Wars Episode 1: The Force Awakens	8/99	Genre	70%
Armored Fat 3	12/99	Simulation	77%	Fallout 2: Steel Dawn	12/99	Adventure	64%	NASCAR Racing 1999 Edition	5/99	Sport	71%	Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
Army Men 2	7/99	Action	70%	Fierce Harmony	11/99	Online	42%	NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%	Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategy	73%
Asghan	12/99	Action	70%	FFA 99	1/99	Sport	86%	Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%	Star Wars: Rogue Squadron	2/99	Action	75%
Asheon's Call	2/99	Online	76%	FFA 2000	12/99	Sport	86%	NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%	Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Asteroids	1/99	Action	60%	Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%	NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%	Starcraft: Brood War	3/99	Strategy	78%
Atari Collection 2	10/99	Genre	36%	Fighter Squadron	3/99	Simulation	74%	NBA Live 99	1/99	Sport	83%	Starship	4/99	Action	82%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genre	65%	Fighting Steel	8/99	Simulation	52%	NBA Live 2000	1/99	Sport	85%	Starship	4/99	Action	82%
Autobahn Racer 2	12/99	Sport	63%	Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%	Need for Speed 4	8/99	Sport	86%	Starship	4/99	Action	82%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%	Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%	Nebula	5/99	Online	66%	Starship	4/99	Action	82%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategy	68%	Flight Simulator 2000 Prof. Ed	7/99	Simulation	80%	Nepheer	5/99	Online	66%	Starship	4/99	Action	82%
Baldur's Gate	2/99	Adventure	85%	Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%	NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	71%	Starship	4/99	Action	82%
Baldur's Gate:				Fly Solo	9/99	Simulation	70%	NHL 2000	11/99	Sport	92%	Starship	4/99	Action	82%
Die Legenden der Schwertkiste	6/99	Adventure	83%	Fly Multi	9/99	Simulation	74%	N.I.C.E. 2 - Tune up	7/99	Sport	85%	Starship	4/99	Action	82%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%	Force 21	9/99	Strategy	69%	Nocturne	12/99	Genre	71%	Starship	4/99	Action	82%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	North vs. South	4/99	Strategy	69%	Starship	4/99	Action	82%
Battle of Britain	10/99	Strategy	49%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Outboard: Alpha's Exodus	1/99	Genre	81%	Starship	4/99	Action	82%
Battlezone 2	1/00	Genre	85%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%	Starship	4/99	Action	82%
Battlezone 2: The Last Stand	4/99	Genre	36%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Outcast	8/99	Genre	86%	Starship	4/99	Action	82%
Bhunter	1/00	Action	72%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Bing 2	12/99	Simulation	54%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Boys	3/99	Genre	70%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Blackstone Chronicles	1/99	Adventure	36%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Blaze & Blade	5/99	Adventure	63%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Boss Rally	8/99	Sport	34%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Braveheart	9/99	Strategy	71%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Buggy	1/99	Sport	56%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Bundesliga 2000:				FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Bundesliga Stars 2000	9/99	Sport	85%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Camivores	3/99	Action	47%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Camivores 2	1/00	Action	48%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Catalan - Die erste Insel Solo	12/99	Strategy	72%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Catalan - Die erste Insel Multi	12/99	Strategy	78%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Catalan - Die erste Insel Multi	1/99	Strategy	78%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Civilization: Call to Power	5/99	Strategy	85%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategy	76%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Clans	12/99	Adventure	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Codemaster: Eagle	12/99	Genre	?	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Command & Conquer 3 Solo	11/99	Strategy	85%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategy	79%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategy	83%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Conan 2	12/99	Adventure	46%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Conan Killer	2/99	Action	42%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Cybermex	8/99	Strategy	38%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Project - Der Meisterdämon	2/99	Genre	83%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Secrets of Africa	10/99	Adventure	71%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99	Strategy	86%	Starship	4/99	Action	82%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	67%	FreeSpace 2	12/99	Action	82%	Pandora's Box	12/99						

Redaktionsfavoriten

BRIGITTA

SWAT 3

Weil Michael dauernd davor hockt und mich nicht mit seinen Wünschen quält



JACK

SWAT 3

Weil das Spiel noch besser ist als damals die Präsentation mit Gotcha-Event



MANFRED

THANDOR

Weil mir der Chef jetzt kaum mehr einen schnelleren Rechner verweigern kann



MARKUS

URBAN CHAOS

Bei manchen Games machts einfach die Mischung – und dieses ist genau so eins!



PAUL

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Mein Lieblingsabenteuer geht weiter und ich darf der Gute und der Böse zugleich sein!



RICHY

FORMEL 1 99

Weil wahre Fans im Winter bereits der Anblick eines Formel-1-Flitzers glücklich macht



STEFFEN

SWAT 3

Das Spiel der Spiele: Endlich lassen sich mal wieder Frauen von mir fesseln!



TRILLE

ULTIMA 9

Weil ich selbst jenseits der Redaktion nicht von diesem Rolli lassen konnte

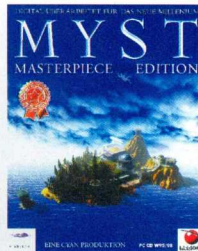
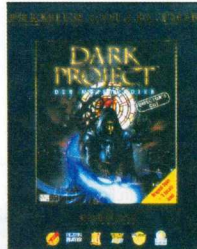


In Sachen Charts ist das neue Jahr(tausend) noch ganz das Alte: Wer uns eine E-Mail oder Postkarte mit seinen Lieblingstiteln (bitte Multiplayer- und Online-Spiele gesondert auflisten) schickt, nimmt an der Verlosung von drei Top-Games teil – die Anzahl der Nennungen ist egal, doch sollte es sich um aktuelle und nicht indizierte Programme handeln. Falls auf der Einsendung ein Wunschgewinn notiert ist, wird er im Falle eines Glücksfalles natürlich gerne berücksichtigt. Viel Spaß bei der Mitgestaltung unserer Lesercharts!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne



Lesercharts



1. (1) HALF-LIFE
2. (3) COMMAND & CONQUER 3
3. (2) DIE SIEDLER 3
4. (6) ANNO 1602
5. (–) GTA 2
6. (17) DRAKAN
7. (5) FIFA 99
8. (13) AGE OF EMPIRES 2
9. (8) BALDUR'S GATE
10. (4) NEED FOR SPEED 4

Verkaufscharts



1. (1) AGE OF EMPIRES 2
2. (–) FIFA SOCCER 2000
3. (–) INDIANA JONES 5
4. (6) GTA 2
5. (–) RAYMAN 2
6. (2) DRIVER
7. (–) FLIGHTSIMULATOR 2000
8. (–) THEME PARK WORLD
9. (–) PHARAO
10. (16) RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Multiplayer



1. (1) HALF-LIFE
2. (3) WORMS ARMAGEDDON
3. (2) STARCRAFT
4. (7) YOU DON'T KNOW JACK 2
5. (9) COMMAND & CONQUER 3

Online



1. (1) ULTIMA ONLINE
2. (2) EVERQUEST
3. (3) WAR BIRDS
4. (5) AIR ATTACK
5. (–) ASHERON'S CALL

FLACHMÄNNER

NEC (www.necd.de) startet dieser Tage eine neue Monitorserie mit ultraflachem Bildschirm. Als erstes Modell der FE-Baureihe wird der 17-Zöller **MultiSync FE700** für 600 Mark in den Handel kommen – mit 0,25 mm Schlitzmaske und ergonomischen 85 Hz bei der empfohlenen Auflösung von 1024 x 768 Pixeln (maximal 1280 x 1024 bei 66 Hz). Die „Ultraflach-Bildröhre“ sorgt dabei für ein absolut ebenes und verzerrungsfreies Bild; durch eine spezielle Beschichtung werden zudem Spiegelungen reduziert. Im Lauf des Jahres sollen dann Geräte im Format 19 und 22 Zoll die Serie komplettieren.

Auch bei Elsa (www.elsa.de) dreht man derzeit keine krummen Dinger, sondern offeriert den voll digitalen Flachmann **Ecomio 18DFP99**. Der 15-Zoll-Monitor verfügt über ein TFT-Display, wie sie in modernen Notebooks zum Einsatz kommen. Die Vorteile des mit 2999 Mark nicht eben billigen Geräts: Zum ebenen Bild (bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln) gesellt sich geringe Bautiefe. Das gilt erst recht für den großen Bruder **20DFP00**, dessen Maße von 17 Zoll für eine Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten mit stolzen 7590 Mark zu Buche schlagen. Immerhin ist die benötigte Grafikkarte mit Digitalausgang hier wie dort in Form der „Synergy 2“ bereits im Preis enthalten. Dennoch sind beide Monitore selbst für beachtete Spieler nur bedingt geeignet, da die Nachleuchtzeiten von TFT-Displays im Vergleich zu herkömmlichen Bildröhren hoch sind und geringere Auflösungen einen unschönen Pixelbrei ergeben.



UNGEBREMST

Die Pedalerie des **Nascar Pro Digital Racing Wheel** von Thrustmaster (www.thrustmaster.com) ermöglicht erstmals gleichzeitiges Bremsen und Gasgeben bei Rennspielen – vorausgesetzt, dieses Feature wird auch von der Software unterstützt. Immer zur Verfügung stehen die vier Buttons, zwei Schaltwippen und der Ganghebel des USB-Lenkers. Zusammen mit den stark gefederten Pedalen kostet der Spaß 199,- DM.



EDELMAUS

PC-Nager haben sich längst von reinen Arbeitswerkzeugen zu Lifestyleprodukten gemauert. Jüngster Beweis: Die **Cromo-Maus** des Mannheimer Herstellers Lindy (www.lindy.de) wird für 129,- DM mit glänzendem Chromfell geliefert. Neben der abriebfesten, weil dicken Beschichtung bringt das luxuriöse Eingabegerät drei Tasten, eine extraschwere Kugel sowie einen ergonomischen Buckel mit.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Intel noch im Januar den **Coppermine Pentium 3 mit 800 MHz** in die Taktschlacht gegen den Erzrivalen AMD wirft? Der dürfte mit seinem ebenfalls 800 MHz schnellen Athlon-Prozessor etwa zeitgleich kontern.

...dass 3dfx die hauseigene **Glide-Schnittstelle bloß noch bis Ende 2000** unterstützen will? Schon jetzt können die neuen T-Buffer-Features von Voodoo 4 und 5 nur über OpenGL und Direct3D genutzt werden.

...dass Elsa ein **drahtloses Netzwerk mit Übertragungsraten von 11 Mbit pro Sekunde** entwickelt hat? Eine serienreife Lösung soll auf der diesjährigen Cebit (24. Februar bis 1. März) gezeigt werden.

...dass Ericsson und Microsoft gemeinsam ein **Handy mit Internetzugang** entwickeln? Bleibt abzuwarten, ob Microsofts „Mobile Explorer“ Software dann mit Fehlermeldungen aufwartet wie: „Ihr Telefonat wurde aufgrund einer allgemeinen Schutzverletzung beendet. Starten Sie das Handy neu...“

MOBIL-TV

Mit der **Typhoon Silver Crest TVIEW** hat Anubis (www.anubisline.de) eine TV-Tunerbox im Programm, die dank USB-Schnittstelle Anschluss an Desktop-PCs und Laptops gleichermaßen findet. Das TV-Signal holt sich die Box über die mitgelieferte Antenne, per Composite oder S-VHS-Eingang. Das Videobild ist auf dem PC skalierbar und kann als Standbild oder Videosequenz (30 Bilder/Sekunde bei 320 x 240 Pixeln) aufgezeichnet werden. Der Preis beträgt vergleichsweise moderate 199,- DM.



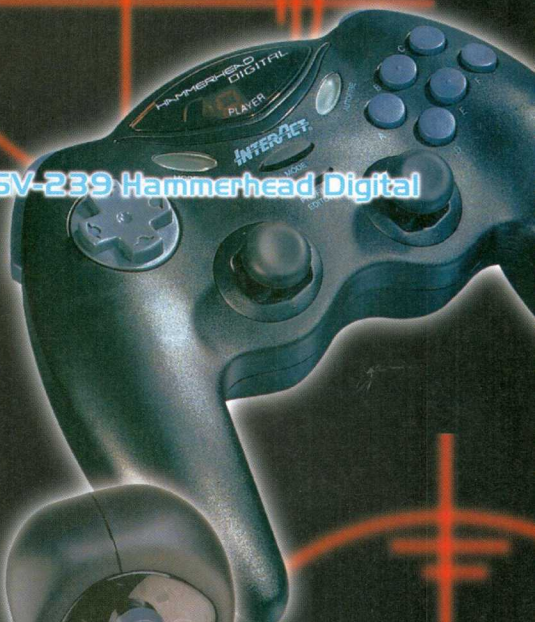
VERDREHT

Das neue **Gamepad P750** von Saitek (www.saitek.de) überrascht mit einem besonderen Dreh: Der analoge Ministick kann per Rad in der horizontalen oder vertikalen Achse fixiert werden, wenn er beispielsweise in einem Rennspiel Gas und Bremse, aber nicht die Lenkbewegung steuern soll. Im Preis von 69,- Mark sind außerdem ein Acht-Wege-Steuerskreuz, ein Schubregler, vier Knöpfe auf der Ober- sowie weitere vier auf der Vorderseite des Eingabegeräts enthalten. Anschluss findet das programmierbare Pad wahlweise am USB- oder Gameport.



Get the Future

SV-239 Hammerhead Digital



SV-236 Cyclone Digital



Die Luxusklasse GRAFIKKARTEN FÜR HÖCHSTE ANSPRÜCHE

Der eine sucht ein gutes Preis/Leistungsverhältnis, dem anderen ist das Beste und Teuerste gerade gut genug – das gilt für Grafikkarten wie überall sonst im Leben. Doch was haben 2D/3D-Kombiboards aus dem Highendbereich außer Tempo für das viele Geld eigentlich zu bieten?

Bretter, die die Welt bedeuten

Drei brandneue Konzepte ringen derzeit um Gunst und Finanzmittel betuchter Käufer. Da hätten wir zunächst Boards mit nVidias GeForce 256-Chipsatz, dessen integrierter Geometrieprozessor für Positionierung und Ausleuchtung von 3D-Szenarien Optik vom Feinsten verspricht. Allerdings wird dieses „Transform & Lighting“ (T&L) genannte Feature erst in Zukunft auf breiter Front softwareseitig unterstützt. Wir wollten daher wissen, was erste Karten mit dem superschnellen DDR-Speicher schon heute zu leisten vermögen.

Als weltgrößter Hersteller von Grafikkarten beschreitet ATI mit der „Rage Fury Maxx“ einen anderen Weg. Hier soll die Kraft von zwei gekoppelten Rage 128 Pro-Chips im Verbund mit 64 MB Speicher für ungeahnte 3D-Spielerlebnisse bürgen. Aber lässt sich so in der Tat die Vormachtstellung der Modelle von nVidia, Matrox und 3dfx brechen? Ein Vergleich mit der endlich serienreifen „Voodoo 3-3500 TV“ sollte es an den Tag bringen. Diese Karte setzt getreu der Firmenphilosophie von 3dfx auf Tempo satt, gepaart mit neuen Ausstattungsmerkmalen für Videofreaks. Bloß muss auch das schnellste Board der populären Produktlinie noch mit Einschränkungen im 3D-Bereich leben...

Der Benchmarktest

Leider fehlen immer noch objektive Benchmarks, um die Vorteile von T&L gegenüber Karten ohne diesem Feature zu messen. Wir bedienen uns daher eher konventioneller Methoden: „Expendable“ als anspruchsvolle D3D-Messlatte, der Polygonriese „Quake 3“ für die OpenGL-Abteilung, „Unreal Tournament“ schließlich ermöglichte einen direkten Vergleich – auf der Voodoo 3 unter Glide, bei der Konkurrenz unter OpenGL. Alle Testprogramme liefen mit vollen Details in einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln; der VSync zwischen Karte und Monitor war stets deaktiviert, um nicht durch die maximale Wiederholrate des Bildschirms eingeschränkt zu sein.

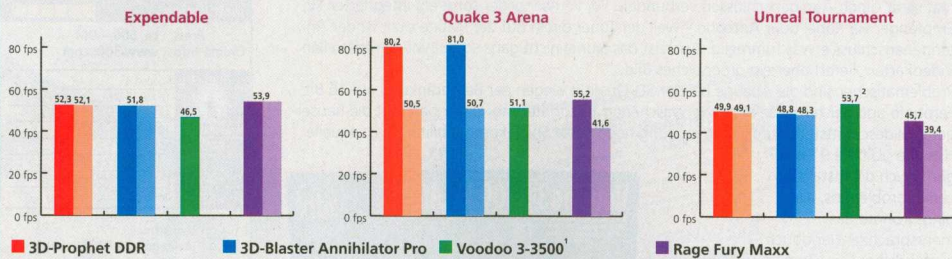
20.5 fps 27906 v 37138 p 179 t wbuff off 7.6/5.3/12.5 tex/vb/tree 48 47 0 9 1 12 0 0 467 5696



Die beeindruckende Demo „Darthmoore Zoological Garden“ (oben) von WXP unterstützt zwar T&L, eignet sich wegen der Beschränkung auf den GeForce-Chipsatz aber nicht für Vergleiche mit anderen Karten. Apropos: „Evolva Scout“ von Virgin ist eines der ersten T&L-Spiele und liegt exklusiv der „Creative Annihilator“ bei.

Messwerte

Gemessen wurde auf einem P3/500 mit 128 MB RAM, Win 98 und DirectX 7.0. Alle Benchmarks in 1024 x 768 Pixeln bei einer Farbtiefe von 16 (dunkle Farbbalken) und 32 Bit (helle Balken).



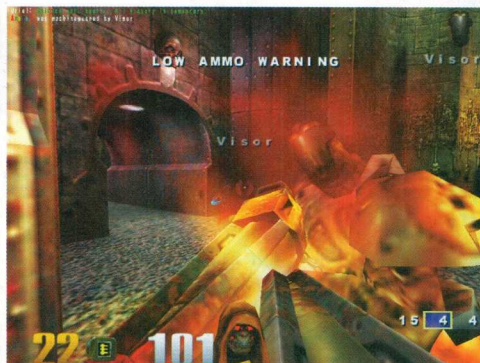
¹ Die Voodoo 3-3500 ist nicht TrueColor-fähig, die Werte der 32-Bit-Messungen entfallen deshalb
² Voodoo-Wert unter Glide

Eindruck

Auch ohne direkte T&L-Unterstützung stellen GeForce-Karten mit DDRAM in Sachen Tempo die Konkurrenz in den Schatten – das Potenzial der Technologie zeigte sich beeindruckend unter OpenGL wie etwa bei „Quake 3“. Alternativ bietet sich für alle am TV/Videobereich interessierten Nutzer die Voodoo 3-3500 an. Überschattet wird deren tolle Performance unter Glide jedoch von der Ankündigung seitens 3dfx, schon in der nächsten Voodoo-Generation nicht mehr auf solche Treiber zu setzen. Doch unter Direct3D gefiel die Rage Fury Maxx bereits als Beta-Testmuster am besten; nur der OpenGL-Treiber sollte hier noch optimiert werden. Freilich rüstet auch die etablierte Konkurrenz auf: In der nächsten Ausgabe stellen wir mit der „Matrox Marvel G400 TV“ und der „Asus V6600 DeLuxe“ zwei Luxuskarten mit besonderen Ausstattungsvarianten vor.



Die Effekte in „Expendable“ sind eine echte Herausforderung für alle D3D-Karten



Die neue Messlatte für die OpenGL-Schnittstelle heißt fraglos „Quake 3“



„Unreal Tournament“ läuft am flottesten unter Glide

3DFX Voodoo 3-3500

Das 3dfx-Spitzenmodell wird über eine Gartenschlauch-dicke Kabelpeitsche mit dem Monitor sowie einer externen Box mit Video-Ein- und Ausgängen in Composite- und S-VHS-Format samt Cinch-Audioanschlüssen verbunden. Für Fernsehbilder sorgt ein integrierter TV-Empfänger via Kabel oder Antenne – weil der Tuner direkt auf der Platine sitzt, ist der Antennenanschluss etwas fummelig. Auch ist das Signal nicht ganz so gut wie bei speziellen Videokarten, liefert aber ein ordentliches Bild.

Problematischer sind die Abzüge bei der 3D-Qualität wegen der Beschränkung auf 16 Bit Farbtiefe und der teilweise etwas verwachsenen Texturfilterung. Dafür besichert die hausinterne Glideschnittstelle zumindest vorläufig noch beste Spielekompatibilität, was aktuelle Hits wie „Ultima 9“ belegen. Auch die Installation verlief problemlos, allerdings könnte das deutschsprachige Handbuch ausführlicher sein. Zum Lieferumfang gehören außerdem die Vollversion von „Unreal“, ein Software-DVD-Player sowie Steuerungs- und Schnittsoftware, mit der sich MPEG2- und AVI-Files in Echtzeit bearbeiten lassen.



Voodoo-Topmodell mit umfangreichen TV- und Videofunktionen

3D-Tempo	
3D-Qualität	
Lieferumfang	
Installation	

Preis: ca. 500,- DM
Online-Info: www.3dfx.com

3D-Chip	Voodoo 3
Speicher	16 MB SDRAM
Chiptakt	183 MHz
Speichertakt	183 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 1.x und 2.x
2D-Auflösung	bis 2046 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1600 x 1200 Pixel

- * sehr schnell
- * umfangreiche TV- und Videofunktionen
- * gute Ausstattung
- * unproblematisches Handling
- * keine 3D-Darstellung in TrueColor
- * nur 16 MB Grafikspeicher
- * keine echte AGP-Unterstützung
- * zukünftige Glide-Unterstützung ungewiss

HERCULES 3D PROPHET DDR-DVI

Guillemot heißt jetzt Hercules, zumindest was die Grafikproduktpalette angeht: Die Franzosen erwarben das kürzlich Pleite gegangene Traditionsunternehmen und firmieren nun entsprechend. Mit der ebenfalls Pleite gegangenen DDR hat das Board indes nichts zu tun; vielmehr bedient es dank Double Density RAM (DDR) nVidias GeForce 256-Chipsatz mit dem doppelten Datendurchsatz. Die Mehrleistung gegenüber SDRAM macht sich besonders bei 3D-Szenarien mit hoher Polygondichte und Auflösungen oberhalb von 800 x 600 Pixeln bemerkbar, zumal hier auch der GeForce-Chiptakt von 120 auf 130 MHz erhöht wurde. Beim Einbau brachte erst das zweite Booten nach der Treiberinstallation den gewünschten Erfolg, danach stellt die Karte über gleich drei Ausgänge die Daten bereit: Monitoranschluss, S-VHS-Ausgang für TV- und Videogeräte sowie eine DVI-Buchse für digitale LCDs. Ansonsten ist die Ausstattung etwas dürftig, denn Videoeingänge fehlen und neben einem knappen (mehrsprachigen) Handbuch liegt der Packung nur noch eine CD mit Treibern, Demo und einem Software-DVD-Player bei.



Superschnelle GeForce-Karte mit Digitalausgang

3D-Tempo	
3D-Qualität	
Lieferumfang	
Installation	

Preis: ca. 799,- DM
Online-Info: www.guillemot.com

3D-Chip	nVidia GeForce 256
Speicher	32 MB DDRAM
Chiptakt	130 MHz
Speichertakt	300 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x & 4.x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1920 x 1440 Pixel

- * extrem schnell
- * T&L-Hardwarebeschleunigung
- * hoher Chiptakt
- * S-VHS- und DVI-Ausgang
- * relativ teuer
- * schmales Softwarebundle

Mal reinschnuppern?



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. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

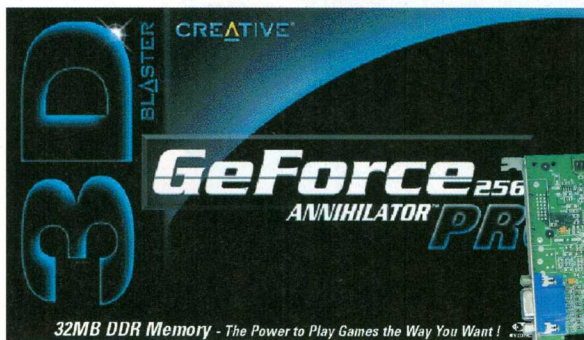
PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

CREATIVE 3D-BLASTER ANNIHILATOR PRO

Auch die Pro-Variante der Annihilator baut auf DDRAM zur optimalen Unterstützung des GeForce 256-Grafikchips. Allerdings ist Letzterer hier innerhalb der nVidia-Spezifikation mit 120 MHz getaktet, was in der Praxis aber eine untergeordnete Rolle spielt. Denn auch Creatives Turbo läuft pfeilschnell – wie der 3D-Prophet am schnellsten unter OpenGL. Die Installation verlief ebenso unauffällig wie es die Ausstattung ist: kein TV-Ausgang, keine Videoschnittstellen, keinerlei sonstige Extras. Und ein aktiver Lüfter ist wegen der hohen Temperaturentwicklung bei GeForce-Boards ohnehin Standard. Das Handbuch ist zwar umfangreich, liefert letztlich aber auch nur die nötigsten Informationen in allen gängigen Sprachen. Die 3D-Bildqualität ist GeForce-üblich gut, weniger gefielen uns leichte Einbußen der Darstellung im 2D-Bereich oberhalb von 1024 x 768 Pixeln. Dafür liegt neben zahlreichen Demos, Treibern und einem Soft-DVD-Player mit Virgins „Evolva-Scout“ eines der ersten Spiele mit T&L-Unterstützung bei – und das exklusiv.



Vergleichsweise preisgünstige GeForce-Rakete mit DDRAM

3D-Tempo	
3D-Qualität	
Lieferumfang	
Installation	

Preis: ca. 600,- DM
Online-Info: www.creativelabs.de

3D-Chip	nVidia GeForce 256
Speicher	32 MB DDRAM
Chiptakt	120 MHz
Speichertakt	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2 x 4 x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1960 x 1440 Pixel

- * extrem schnell
- * T&L-Hardwarebeschleunigung
- * erstes T&L-Game anbei
- * dürftige Ausstattung
- * 2D-Darstellung in hohen Auflösungen nicht optimal

ATI RAGE FURY MAXX

Doppelt läuft schneller: ATI verbaut hier gleich zwei der schon solo sehr flotten Rage 128 Pro-Chips. Jedes dieser Kraftwerke bedient sich aus vollem 32 MB Speicher und wird komplett getrennt verwaltet, man kann also nicht wirklich von einem 64 MB-Board sprechen. Im Unterschied zur SLI-Technik von 3dfx, wo die beiden Prozessoren abwechselnd je eine Zeile des selben Bilds bearbeiten, rendern die hiesigen Chips nacheinander je ein komplettes 3D-Frame.

Jedenfalls lieferte der Doppelwhopper schon in der Betaversion auf Anhieb eine beeindruckende Vorstellung ab; unter Direct3D kann er sogar die GeForce-Phalanx abhängen! Bei optimierten OpenGL-Treibern dürfte dieses Board daher zukünftig ganz vorne mitmischen. Okay, es gab Installationsprobleme, doch die führen wir einfach mal auf den Vorseienstatus von Karte und Treibern zurück. Bloß an der mageren Ausstattung dürfte sich bis zur anstehenden Verkaufsversion nicht mehr viel ändern: keine TV- oder Videoanschlüsse und vermutlich auch kein Spielebundle – aber für Spieler vielleicht trotzdem erste Wahl.



Der Doppelchip überzeugte bereits im Betastadium durch Leistung

3D-Tempo	
3D-Qualität	
Lieferumfang	(Vorseienmodell)
Installation	(Vorseienmodell)

Preis: ca. 599,- DM
Online-Info: www.ati.de

3D-Chip	2 x Rage 128 Pro
Speicher	2 x 32 MB SGRAM
Chiptakt	125 MHz
Speichertakt	143 MHz
RAMDAC	300 MHz
BUS	AGP 2 x 4 x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1920 x 1440 Pixel

- * schon mit Betatreibern sehr schnell (unter D3D)
- * gute 3D-Bildqualität
- * dürftige Ausstattung
- * unter OpenGL (noch) nicht voll überzeugend
- * kein Spielebundle geplant

Hercules

3D PROPHET

DDR~DVI

32 MB
DDR RAM

DVI-AUSGANG

TV-AUSGANG

Featuring
GeFORCE 256™ DDR

 **NVIDIA**™

AGP 4X/2X

XingDVD™ Player

3D ÜBERNATÜRLICH SCHNELL !

Hercules ist ein
Unternehmen der
Guillemot Corporation


Guillemot

www.guillemot.com

Guillemot GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf

Produktinfo 032

Hercules und 3D Prophet DDR~DVI™ sind Warenzeichen und/oder registrierte Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Das Name NVIDIA™, die NVIDIA™ Logo, der GeForce 256 DDR™ Name und der GeForce 256 DDR™ Logo sind Warenzeichen der NVIDIA™ Corporation. Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer. Fotos und oder bildende Medien, Design und typografische Elemente sind urheberrechtlich geschützt und können in verschiedenen Ländern registriert sein.
Guillemot Europe ist registrierter Händler und vertreibt Guillemot unter Lizenzierung für nationale Importeure.

Trotz massiver Werbekampagne vor allem auf Verleihvideos tut sich die DVD nach wie vor schwer, in Deutschland Fuß zu fassen – als Speichermedium für den Computer erst recht. Doch ihre Vorteile sind zu gravierend, als dass die CD-ROM nicht bald kapitulieren müsste. Wir haben für Sie die Marktlage und aktuelle Laufwerke aus verschiedenen Preisklassen gecheckt.

Stiefkind der Spieleindustrie

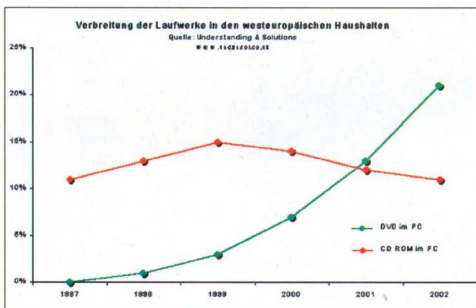
Als Filmscheibe ist die DVD gegenüber dem Videoband ja erst einmal im Nachteil: Ein vorläufig noch geringes Angebot an verfügbaren Leihiteln, bislang noch keine Wiederbeschreibbarkeit – demgegenüber wirken bessere Bild- und Tonqualität sowie zusätzliche Gimmicks (mehrsprachige Movies, freie Wahl der Kamerawinkel, Interviews, Making-of etc.) etwas bescheiden. Doch die Preise für Player sinken schneller als die Titanic, neue DVD-Filme tauchen verstärkt in Videotheken auf; es geht also voran.

Am Markt für Computerspiele lässt die Revolution dagegen weiter auf sich warten. DVD-Versionen großer Titel genießen nach wie vor Seltenheitswert, solche mit Zusatzfunktionen gegenüber der CD-Fassung oder gar Exklusivproduktionen schon überhaupt. Wenn die Zahl der installierten DVD-Laufwerke hierzulande seit letztem Jahr dennoch kontinuierlich ansteigt, dann hauptsächlich deshalb, weil Komplettsysteme heute vielfach damit ausgerüstet werden. Wer ein solches Angebot im Laden erwischt hat, darf sich denn auch glücklich schätzen: Volle Abwärtskompatibilität garantiert einerseits Lauffähigkeit von CD-ROMs, andererseits kommt auch die Spieleindustrie bald nicht mehr um das neue Medium herum. Doch noch erweisen sich u. a. Duplikationskosten in mehrfacher Höhe von denen der CD-ROMs als Hemmschuh.

Hoffnungsträger der Gamer

Marc Trennheuser von Electronic Arts auf unsere Frage, warum die Publisher trotz vorhandener Hardwarebasis die DVD nach wie vor schneiden: „Derzeit existieren halt noch keine Spiele, für die sich eine DVD zwingend anbieten würde. Eine simple Umsetzung von geläufigen CD-Titeln würde dem neuen Medium schlichtweg nicht gerecht!“ Das mag stimmen, hört sich aber doch ein wenig nach Ausrede an – wer macht schließlich die Spiele? Aber auch Matthias Wehner, Pressesprecher von Take 2, bemängelt, dass „die technischen Vorteile der DVD einfach noch nicht zum Tragen kommen“. Seltener irgendwie, denn moderne Top-Games mit all ihren Texturen, Musiktracks und Videos benötigen meist mehrere CD-ROMs, was die Duplikation einer einzigen DVD doch zumindest wirtschaftlich interessant erscheinen lässt. Was bislang noch fehlt, ist also die sogenannte „Killer Application“; ein DVD-Progi, das jeder will. Anno 1994 war es schließlich auch erst „Rebel Assault“ von Lucas Arts, das der CD-ROM zum Durchbruch gegenüber den bis dato verbreiteten Disketten verhalf. Klar, mit Luschen wie „Die Versuchung“ (THQ begnügte sich bei der DVD-Fassung mit etwas hübscheren Videos) ist das nicht zu machen – mit Interplays „Baldur's Gate“ in drei Sprachversionen auf einer Scheibe auch nicht. Vielmehr wird ein Titel benötigt, der auf CD-ROM erst gar nicht denkbar wäre, weil er hier zig Scheiben belegen würde!

Fortschritt auf Raten



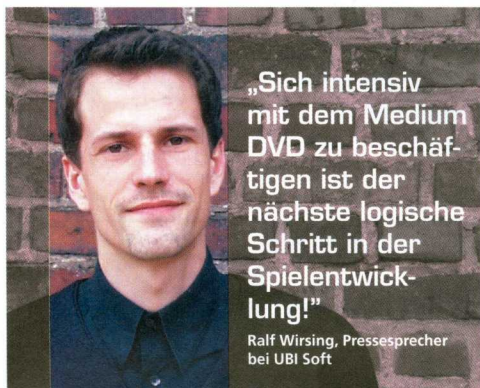
Spätestens Ende 2000 sollten die DVD-ROMs ihren CD-Pendants zahlenmäßig überlegen sein

Regionale Regelungen

Bei der Entwicklung der DVD forderte die Filmindustrie eine Unterteilung der Weltmärkte in sechs verschiedene Regionalzonen, um Grauiporte zu verhindern. Im Klartext heißt das, dass eine in den USA gekaufte DVD nicht auf hiesigen Playern funktioniert, die USA sind Region 1, während wir uns in Region 2 befinden. Im Normalfall darf man den Code fünfmal wechseln, danach ist der zuletzt verwendete auf ewig festgelegt. Manche Hersteller (u. a. Creative) bieten sogenannte „Firmware“ an, die diesen Zähler abschaltet, manchmal hilft auch eine De- und Neuinstallation des Player-Programms, doch diese Möglichkeiten gibt es leider nicht immer.

Pro & Kontra DVD-ROM

- * bis 17 GB Speicherkapazität
- * volle Abwärtskompatibilität zur CD-ROM
- * auch als Movie-Player etc. nutzbar (teilweise werden Extra-Tools oder spezielle Hardware benötigt)
- * viel Bedienkomfort, häufig Sonderfeatures
- * exzellente Bildqualität, unterstützt Dolby Digital
- * Laufwerke und ROMs momentan etwas teurer als CD-Pendants
- * Film- und Softwareangebot noch gering, kaum Exklusiventwicklungen in Sicht



So aber kann unser Bundeskanzler auf der ZDF-Homepage noch so sehr annehmen, dass Deutschland im internationalen Vergleich technisch hinterherhinkt und Multimedia noch so oft zur „Schicksalsfrage“ erklären. Wenn der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) noch nicht einmal über die Verkaufszahlen von DVD-ROMs hierzulande verfügt, wie soll es dann weitergehen? Laut VUD-Geschäftsführer Hermann Achilles wohl erst mal wie bisher: „Praktisch jeder PC kann CDs lesen, der Anteil der DVD-Laufwerke ist längst nicht so hoch. Würde ausschließlich für die DVD produziert, müssten die Hersteller einen nicht unerheblichen Teil ihrer Kunden ausschließen!“

Medium der Zukunft

Dennoch sieht auch Hermann Achilles „die Umstellung auf DVD zwar zögerlich, aber sicher kommen“. Ins gleiche Horn bläst Rainer Galuschka, der Pressesprecher von THQ: „Sobald der Massenmarkt das neue Medium akzeptiert hat, werden echte DVD-Titel nicht lange auf sich warten lassen“. Okay, aber werden dann nicht Wettbewerber mit mehr Weitblick die Nase vorn haben? Ubi Softs Pressesprecher Ralf Wirsing etwa ist sich sicher, dass „der frühzeitige Einstieg in neue Technologien einen Wissensvorsprung verschafft, der die Konkurrenzfähigkeit in dieser Branche langfristig sichert.“

Falls auch Sie zu den Trendsettern gehören wollen, stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten DVD-Laufwerke für jeden Rechner und Geldbeutel vor. Damit Sie gerüstet sind, wenn die viel beschworene Killer-Applikation endlich da ist... (pk)

Neue DVD-Games

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint
Amerzone	Sierra	Adventure	1. Quartal 2000
Baldur's Gate	Interplay	Rollenspiel	bereits erhältlich
Civilization: Call to Power	Activision	Strategie	1. Quartal 2000
Conflict: Freespace	Interplay	3D-Action	bereits erhältlich
Der Ring der Nibelungen	Cryo	Adventure	bereits erhältlich
Die Versuchung	THQ	Adventure	bereits erhältlich
Dracula	Sierra	Action-adventure	1. Quartal 2000
F/A 18 Superhornet	Interplay	Simulation	2. Quartal 2000
Freespace 2	Interplay	3D-Action	1. Quartal 2000
Lander	GT Interactive	3D-Action	bereits erhältlich
MIA	GT Interactive	3D-Action	bereits erhältlich
Reah	Acclaim	Adventure	bereits erhältlich
Redjack	THQ	Adventure	bereits erhältlich
Outcast 2	Infogrames	3D Adventure	2. Quartal 2001
Schizm	Project 2	Adventure	3. Quartal 2000
Tonic Trouble	UBI Soft	Jump & Run	1. Quartal 2000
Wing Commander 4 (OEM)	Electronic Arts	3D-Action	bereits erhältlich
X-Com: Alliance	Microprose	3D-Action	4. Quartal 2000

Ebenfalls nur für DVD geplant:
X-Com: Alliance, der 3D-Shooter zur Strategieserie



Die erste DVD-Only-Produktion: Schizm verspricht klassische Abenteuer in Aufsehen erregender Grafik



CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X

Dieses Laufwerk wird von Matsushita gefertigt und im Bundle mit der DXR3-MPEG 2-Karte (baugleich zur „RealMagic Hollywood Plus“) geliefert. Dank der beiliegenden DVD-Player-Software von Creative Labs lassen sich damit auf dem PC auch DVD-Filme in guter Qualität abspielen; leichte Unschärfen im Bild fallen kaum auf. Ergänzend gibt es ein deutsches Handbuch, alle benötigten Kabel sowie die DVD-Vollversionen der Spiele „Lander“, „MIA“ und „Conflict: Freespace“.

Der leicht erreichbare Auswurfknopf, die hohe Verarbeitungsqualität, das gute Preis/Leistungsverhältnis und nicht zuletzt die schnellste DVD-Geschwindigkeit im Test machen das Set zum Sieger – trotz des vergleichsweise geringen Lesetempos bei CD-ROMs.



Schnelles DVD-Laufwerk samt MPEG 2-Karte und feinem Softwarepaket

Lesetempo	
Verarbeitung	
Installation	
Lieferumfang	

Preis: 399,- DM
Online-Info: www.creative.com

Anschluss	ATAPI
Frontbedienelemente	Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, Auswurfknopf, Notauswurf
Lesetempo DVD	nominiell 6-fach (gemessen 7146 KB/s), Zugriffszeit 230 ms
Lesetempo CD-ROM	nominiell 24-fach (gemessen 3021 KB/s), Zugriffszeit 112 ms

- * gute MPEG 2-Karte und exzellente Bediensoftware anbei
- * alle Kabel und 3 Spiele im Lieferumfang
- * sehr leise
- * Auswurfknopf optimal zu erreichen

- * relativ langsames CD-Laufwerk
- * leicht unscharfes Bild der MPEG-Karte

GUILLEMOT MAXI DVD-ROM 6X MAX

Guillemot verbaut Toshiba's SD-M 1212-Laufwerk, was sich in ordentlichen Werten bei der Lesegeschwindigkeit bemerkbar macht – sowohl für DVDs als auch für CD-ROMs. Dazu gibt es eine verständliche deutsche Anleitung, die wichtigsten Kabel und den eher mittelmäßigen Xing-Software-DVD-Player, der zwar in der Vollversion, aber ohne jegliche Anleitung geliefert wird. Wer 100 Mark drauflegt, erhält zudem eine MPEG 2-Karte; 8-faches DVD-Lesetempo soll es in Kürze zum alten Preis geben.

So oder so sind aber außer dem Notauswurfschacht und dem akzeptabel erreichbaren Auswurfknopf keinerlei Bedienelemente an der Gehäusefront vorhanden. Weil das Gerät zudem recht laut arbeitet und kein Softwarebundle mitbringt, scheint der Preis überbeuert.



Stolzes Lesetempo zum stolzen Preis

Lesetempo	
Verarbeitung	
Installation	
Lieferumfang	

Preis: 299,- DM oder 399,- DM mit MPEG 2-Karte
Online-Info: www.guillemot.com

Anschluss	ATAPI
Frontbedienelemente	Auswurfknopf, Notauswurf
Lesetempo DVD	nominiell 6-fach (gemessen 5798 KB/s), Zugriffszeit 118 ms
Lesetempo CD-ROM	nominiell 32-fach (gemessen 4860 KB/s), Zugriffszeit 83 ms

- * Xing-Software-DVD-Player im Lieferumfang
- * verständliche deutsche Anleitung
- * gut erreichbarer Auswurfknopf

- * relativ laut
- * Software-DVD-Player ohne Manual
- * relativ hoher Preis

NEC DV-5500

Kleiner Preis, kleines Ausstattungspaket: Keinerlei mitgelieferte Kabel, keine DVD-Software und ein Falblatt mit englischen Installationsanweisungen. Das Laufwerk rattert unüberhörbar und lässt DVDs im Schacht mit maximal 8-facher Geschwindigkeit rotieren. Auch spult kein anderes Gerät im Testfeld so schnell CD-ROMs ab – selbst wenn das auf der Packung versprochene Tempo in der Praxis nicht ganz erreicht wird.

Ebenfalls erfreulich, dass es hier neben den üblichen Auswurfmöglichkeiten auch einen Kopfhörerausgang samt Lautstärkeregler an der Frontblende gibt und das Teil zur Not auch vertikal eingebaut werden kann. Das Beste am Ganzen ist und bleibt aber der einsteigerfreundliche Preis.



Preiswertes DVD-Laufwerk mit Minimalausstattung

Lesetempo	
Verarbeitung	
Installation	
Lieferumfang	

Preis: 199,- DM
Online-Info: www.necd.de

Anschluss	ATAPI
Frontbedienelemente	Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, Auswurfknopf, Notauswurf
Lesetempo DVD	nominiell 8-fach (gemessen 4788 KB/s), Zugriffszeit 148 ms
Lesetempo CD-ROM	nominiell 40-fach (gemessen 5132 KB/s), Zugriffszeit 88 ms

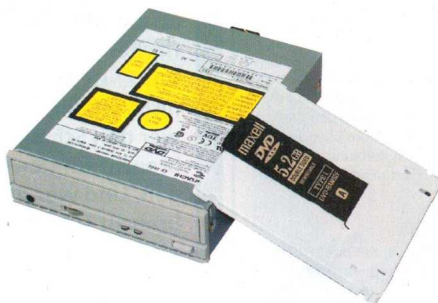
- * schnellstes CD-Laufwerk im Test
- * sehr preiswert

- * langsames DVD-Laufwerk
- * dürtiger Lieferumfang
- * keine deutschsprachige Dokumentation
- * sehr laut

HITACHI DVD GF-1000

Das einzige schreibfähige Laufwerk im Testfeld. Ein- sowie doppelseitige DVD-RAMs können mit bis zu 1,38 MB pro Sekunde gebrannt werden, die 2,6 GB einer Seite sind also in rund 30 Minuten gefüllt. CD-ROMs lassen sich damit allerdings nicht beschreiben, nur lesen.

Ob vertikal oder horizontal eingebaut, stets werden hier zwei Laufwerke unter Windows eingetragen: das RAM und das ROM. Auch mit Geräuschentwicklung ist zu rechnen, dito mit den üblichen Frontbedienelementen. Dazu gibt es ein CD-Audio-, jedoch kein Flachbandkabel und ein englisches Handbuch. Wichtiger ist das weit unter den Konkurrenten rangierende Lesetempo – dass das Gerät primär als Ergänzung zu einem vorhandenen DVD-Laufwerk konzipiert ist, belegen auch die beigefügte Brennersoftware und die DVD-RAM zum Probieren.



Flotter DVD-Brenner, langsames DVD-ROM

Lesetempo	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Verarbeitung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Installation	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Lieferumfang	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Preis: 1150,- DM
Online-Info: www.hitachi.com

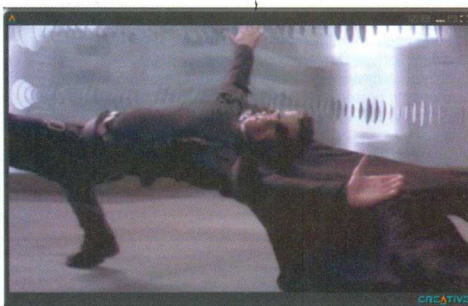
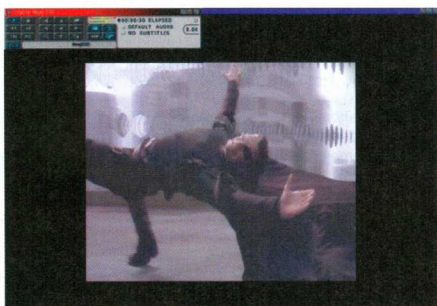
Anschluss	ATAPI
Frontbedienelemente	Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler, Auswurknopf, Notauswurf
Lesetempo DVD	nominiell 2-fach (gemessen 2755 KB/s), Zugriffszeit 147 ms
Lesetempo DVD	nominiell 8-fach (gemessen 1384 KB/s), Zugriffszeit 106 ms

- * schneller DVD-Brenner
- * Betrieb im Vergleich zu CD-Brennern relativ preiswert
- * Laufwerk insgesamt sehr langsam
- * kann keine CDs brennen
- * dürftiger Lieferumfang
- * sehr lauter Betrieb

So haben wir getestet

Zum Test der Geschwindigkeit im CD-Bereich konsultierten wir „Dr. Hardware 99“ (www.drhardware.de), bei der Prüfung des DVD-Tempos half „Sandra 99“ (www.sissoftware.co.uk/sandra) – jeden Benchmark ließen wir je fünfmal durchlaufen, um möglichst genaue Durchschnittswerte zu ermitteln. Als Testobjekte dienten wegen der hier wie dort großen zusammenhängenden Datenmengen das Spiel „Starcraft Brood War“ für die CD-Geschwindigkeit sowie der Film „The Matrix“ (Region 2) im DVD-Bereich. Dabei ist zu beachten, dass bei CD-ROMs 1-fach-Geschwindigkeit für 150 KB/s steht, während bei DVD-ROMs die Tempoangabe 1-fach immerhin 1,35 MB pro Sekunde meint.

Im Praxisbetrieb bedeutsam sind auch die verwendeten Softwareplayer. So lieferte der dem Guillemot-Laufwerk beiliegende „XingDVD“ (www.xingtech.com) weitaus schlechtere Ergebnisse als der teurere „PowerDVD“ (www.cyberlink.com.tw): Hier ein kleines Fenster mit teils ruckeliger Bildqualität, dort Originalformat bei flüssigem Ablauf! Ein Umtausch verspricht hier also Besserung, doch sollte man sich darüber im Klaren sein, dass für stotterfrei dargestellte DVD-Videos zumindest ein P2/350 samt 64 MB RAM Grundvoraussetzung ist. (pk)



Je nach Qualität des Players muss man mit mehr oder weniger großen Balken am Bildrand rechnen, optimal ist die Kombi aus MPEG-Karte und schnellem DVD-ROM: links der XingDVD, oben dasselbe Bild unter PowerDVD, rechts der hardwarebasierte Creative-Player



Biing-Echo

Ich bin gerade auf die reLine-Homepage gesurft und kann eigentlich nur noch eins: Lachen bis zum Umfallen! Mal im Ernst, müsste nicht bald Fritz Egner aus seiner Dominaverkleidung kommen und euch die versteckte Kamera zeigen? Ich muss ja zugeben, dass „Biing! 2“ einen Heidenspass macht, bis man alle nackten Mädels gesehen hat, aber auf Dauer taugt das Spiel doch höchstens für lange Abende allein – wenn ihr wisst, was ich meine...

Alles, was in „Biing!“ noch komisch war, ist in Teil 2 einfach nur noch dumm. Naja, ich werde mich nicht auf das Niveau von reLine herablassen und erst recht nicht ins Diskussionsforum schreiben, aber mal eine Frage an alle „Fans“ dieses Spiels: Geht es etwa nicht nur darum, Knöpfchen zu drücken, hier und da mal eine Person einzuteilen und dann ab und zu mal ein Bildchen anzugucken? Es tut mir wirklich leid um Holger Gehrmann, der für mich zu den großen deutschen Programmierern zählte, aber B2 liegt kaum über dem Niveau eines schmierigen Pornoheftchens. Na, immerhin ist das Intro so megatraschig, dass es in einem separaten Test mindestens 80 Prozent verdient hätte!

E-Mail: agentr2@gmx.de

Soviel steht fest: Das Niveau von „Biing! 2“ ist immer noch höher als das der (im letzten Heft ausführlich besprochenen) Herstellerkampagne zur Ehrenrettung des Games. Die globale und unsäglich Kritikerschelte im Netz dürfte dem Ruf von reLine mehr geschadet haben als die umstrittene Qualität ihrer jüngsten Erotik-Sim.

Echo-Echo

Mal eine Frage zur „Biing! 2“-Box der letzten Leserbriefe: Ich will euch ja nicht vorschreiben, wie ihr euren Job zu erledigen habt, aber für mich sieht das Ganze aus wie eine halbseitige Entschuldigung! Vier unkommentierte Joker-feindliche Briefe, dazu die reLine-Ankageschrift im Fettdruck – ist das nicht etwas viel Aufhebens um ein erwiesenermaßen schlechtes Spiel?

Ekkehard Rist, E-Mail liegt der Redaktion vor

Das Spiel war das Echo gewiss nicht wert, die Anklagen des Herstellers hingegen schon: Hätten wir sie nicht öffentlich gemacht, hätte ihnen womöglich der eine oder andere Surfer Glauben geschenkt. Und wenn die beleidigten Leberwürste bei reLine damit ein bisschen „Gratiswerbung“ erhielten – das war der Spaß beim Lesen ihrer seltsamen Attacken (und derer der Fans des Spiels) doch allemal wert, oder?

Cover-Lover

Das Cover der letzten Ausgabe gefiel mir noch besser als das des vorherigen Jubiläumshefts: Diese dunkelhäutige Schönheit ist wirklich ein Lob wert, lechz – mehr davon! Zum Thema reLine und „Biing! 2“ möchte ich nur bemerken, dass ich völlig eurer Meinung bin. Es kann doch unmöglich sein, dass sich alle Spielezeitschriften gegen eine Softwarefirma wenden, um sie wirtschaftlich zugrunde zu richten. Wir wollen einfach mal hoffen, dass reLine nicht aufgibt und uns ein besseres „Biing! 3“ beschert...

Maik Layes, Bösingfelder Str. 17a, 45896 Gelsenkirchen

Deinen Hoffnungen schließe ich mich gerne an: Zukünftig mehr Erotik auf dem Cover (z. B. mal 'ne völlig unbestückte Platine, lechzt!) und mehr Gameplay in erotischen Spielen!

Danke!

Seit vielen Jahren lese ich nun den Joker (ich glaube, es war 1992, als ich den ersten Amiga Joker kaufte), seit 1998 habe ich ein Abo. Und heute halte ich ein wirklich schickes Mauspad als Treueprämie in Händen. Dafür sage ich „Danke!“ – auch für die vielen Jahre besser Leseunterhaltung. Eigentlich denke ich sogar, ihr hättet mal eine

Das Echo auf den im letzten Heft gedruckten Hilferuf von reLine wegen der flächendeckend harschen Kritik an „Biing! 2“ ist kaum zu überhören, so höhnisch schallt es von allen Seiten zurück – wer den Schaden (angerichtet) hat, braucht für den Spott eben nicht zu sorgen. Und wer die Leserbriefe hat, braucht sich auch um weitere Themen nicht zu sorgen...

Prämie verdient. Ok, ihr geht zwar letztlich nur eurem (Traum-)Beruf nach, aber das macht ihr eben besonders gut. Das wollte ich einfach mal gesagt haben...

Michael, E-Mail: MichiE@gmx.de

Wenn unser Chef das Wort „Prämie“ hört, kriegt er umgehend einen Gehörsturz – dein Lob ist uns aber Prämie genug. Für alle Abonnenten, die künftig mitloben wollen, hier ein Bild des Exklusivpads.



1A-Schleim

Mir kommt es hoch, wenn ich eure Leserbriefe lese! Da verlangen ein paar Spinner doch tatsächlich noch aktuellere Games als Beilage; am besten gleich „Homeworld“ oder den „FS 2000 Pro“. Andere Idioten wollen statt Vollversionen lieber mehr Demos. Tut mir (und euch) einen Gefallen und gebt solchen Leuten kein Forum. Euer Heft ist mit Abstand das Beste, das auf dem deutschen PC-Zeitschriften-Markt erhältlich ist – und das meine ich ernst!

Dank euch wurden andere Zeitschriften doch erst dazu gezwungen, ebenfalls Vollversionen beizulegen. Und die Beigaben der Konkurrenz kommen bei weitem nicht an die Qualität eurer Games heran! Außerdem möchte ich noch anfügen, dass ihr die besten und objektivsten Tester seid – ganz im Gegensatz etwa zu Zeitschriften von Axel Springer oder gar Data-Becker, wo die eigenen Produkte in den Himmel gelobt werden. Bis jetzt bin ich mit euren Bewertungen jedenfalls immer sehr gut gefahren – wenn ich mal nicht auf euch gehört habe, wurde der Softwarekauf in der Regel ein Reinfall. Ich hoffe, das war nicht zu viel Schleim, aber was gesagt werden muss, muss halt gesagt werden.

Wolfgang Lange, E-Mail: Dr_Lange@t-online.de

Was hat die Wahrheit mit Schleim zu tun? Wir (allen voran ich) sind einfach die Besten, Nettesten, Klügsten, Schönsten und überhaupt! Was gesagt werden muss, das muss halt gesagt werden. In diesem Sinne: Leute wie du kriegen bei uns immer ein Forum...

Werbefroschüre

Ich bin zwar erst seit neuestem Leser eures Magazins, aber schon hellauf begeistert. Grund für meinen Wechsel zum Joker war die völlige Umstrukturierung meiner alten Stammzeitschrift, welche mittlerweile nur noch aus bunten Bildern und Überschriften besteht – alles in allem eher sowas wie ein großer Verkaufskatalog. Mir sind aber nicht nur poppige Spieltests wichtig, sondern auch das Drum-

herum muss stimmen. Damit meine ich ein gutes Leserbriefforum, Redaktionsgeschwätz, neueste Gerüchte und so weiter. Was ich euch aber eigentlich sagen möchte ist, dass ihr lieber ein kleines Magazin mit der netten und freundlichen Fangemeinde bleiben solltet, als zu einer großen Werbebroschüre zu verkommen. Erfreut war ich in dem Zusammenhang auch über euren recht kritischen Test von „Earth 2150“. Wo andere Hefte gleich Traumwertungen von über 90 Prozent verteilen, bleibt ihr realistisch und bemängelt – zu Recht – die schwache KI. Weiter so! Daniel Czybulka, E-Mail: daniel.czybulka@arcormail.de

Du hast natürlich Recht: Werbung gehört auf Anzeigenseiten, Realismus und eine gesunde Portion Skepsis zum Job eines Testers. Auch mir scheint es so, als wäre heutzutage oft generell die Verpackung wichtiger als das Produkt – einer der traurigsten Trends des neuen Jahrtausends!

Indy peitscht Lara

Zu eurem Vergleichstest „Indy vs. Lara“: Ihr habt vollkommen Recht, Indy ist um Klassen besser. „Tomb Raider 4“ ist zwar nicht schlecht, hat mir jedoch bei weitem nicht solchen Spaß gemacht. Weiter so! Tobias Maack, E-Mail: TobiasMaack@gmx.de

Eigentlich hätte ich mehr Zuschriften zum vermeintlich kontroversen Thema erwartet: Ist der alte Macho der jungen Amazone wirklich so klar überlegen?

Rundumschlag

1. Die jüngsten Tuningspecials lassen zwar auf mehr und fundiertere Hardwareartikel hoffen (obwohl man auch K6-2 und K6-3 sowie besonders den P3/450 gut übertakten kann), aber die „Leistungschecks“ bei den Tests können nicht euer Ernst sein! Bitte einigt euch auf vier bis fünf Systeme und einheitliche Bezeichnungen oder nehmt ein Rastersystem wie eure Konkurrenz. Besonders stört mich die Anordnung der Grafikkarten: Mal gehören TNT 2 und Voodoo 3 zusammen (das ist ok), mal gehört noch die G400 dazu (auch gut), ein andermal werden Voodoo 1 und TNT 1 (zwei ganz verschiedene Leistungsklassen) gleichgesetzt. Sogar Voodoo 2, TNT 2 und G400 waren schon zusammen zu finden, obwohl der Voodoo 2-Chipsatz eindeutig schwächer/langsamer ist als TNT 2 und G400! Bei „Rally Championship“ wiederum habt ihr vorsorglich nicht hingeschrieben, welche Graka benutzt wurde. Also, entweder fehlt mir nur euer Sinn für Humor oder das, was ihr da macht, ist relativ planlos! Wenn ich richtig liege, gehören folgende Modelle in eine Leistungsgruppe:

- I Voodoo, Riva 128, PowerVR
- II Voodoo 2, TNT, G200
- III Voodoo 3, TNT 2, G400
- IV GeForce, Rage Fury Maxx

2. Dann wollte ich euch noch vom AMD Athlon (auch K7 genannt) erzählen, der ja bekanntlich die derzeitige Leistungskrone der PC-CPU's trägt. Ihr habt ihm bisher nur einen Artikel geopfert, obwohl er ein spitzenmäßiges Preis/Leistungsverhältnis bietet. Herausragend dabei der K7 mit 500 MHz, welcher für unter 500,- DM knapp soviel leistet wie ein P3/600 (Katmai). Gut, das müsst ihr nicht schreiben, seid ja kein Hardware-Mag. Aber wenn ihr im Millennium-Special zum Jahr 2000 schreibt „Erstmals sollen Prozessoren die Schallmauer (von 1000 MHz) durchbrechen“, ist der Wink zum Athlon doch gerechtfertigt – den gibt es immerhin schon seit ein paar Wochen als 1GHz-Variante für jedermann zu kaufen.

3. Zur Peinlichkeit der Ausgabe 1/2000 küre ich ein Zitat von Seite 45: „Schön, an entscheidenden Stellen wie Po und Busen wirkt Lara jetzt deutlich runder und natürlicher.“ Drei Teile lang war Lara also ein eher hässliches Polygonmonster, auch wenn es vom Publisher als eine Art Verona Feldbusch des Actionadventures angepriesen wurde? Daher muss man zum Schluss kommen, dass die Käufer (zu denen ich übrigens nicht zähle) das Spiel wohl des guten Gameplays wegen erworben haben. Nun aber ist es vollbracht, der Tausch per-

Leser fragen Hersteller

Ego-Shooter

„Quake: Arena“ sieht ja geil aus, aber öfter als einmal im Monat komme ich nicht zu Netzwerksessions – und das Spiel gegen Bots ist nun mal nicht das Gleiche. Wird irgendwann ein Solomodus mit Story nachgereicht?

Martin Sailer, E-Mail liegt der Redaktion vor

Quasi auf Umwegen: id-Software hat die in „Quake 3 Arena“ verwendete Engine bereits an verschiedene Unternehmen lizenziert,

die daraus fleißig 3D-Shooter mit Storyline basteln. So arbeitet Raven Software gerade an „Star Trek: Voyager“ und auch „Heavy Metal: FAKK2“ wird auf der Beben-Arena fußen. Wer außerdem die Fangemeinde von id-Spielen kennt, der ahnt schon, dass bald zusätzlich jede Menge Sololevels im Internet auftauchen werden. Markus Wilding, Activision Deutschland



fekt: Schlechteres Gameplay, dafür wurde an wirklich „entscheidenden Stellen“ gefeilt...

4. Nett war auch das Editorial mit der Losung: Wir sind klug, wir wissen, dass es nicht gut ist, aus dem Fenster zu springen, sagen es vorher noch mal, aber wenn alle es tun, darf man sich ja nicht ausschließen – und hopp! Um die Leser glücklich zu machen, die auf diesen Seiten ständig nach mehr Humor schreien, hättet ihr doch als Motto wählen können „PC Joker verschiebt das Millennium“ (um die Ausgabenbezeichnung wieder mit dem wahren Datum zu synchronisieren). Zwei Fliegen mit einer Klappe!

5. Damit sich das Schlossgespenst bei so viel Schmach doch noch in die Redaktion traut, kommt hier natürlich noch das Lob: Ich lese euer Heft schon seit drei Jahren und bin treuer Abonnent. Dies nicht zuletzt deswegen, weil ihr meistens auf Leserbriefe eingeht, neue Ideen aufgreift und natürlich, weil mir die immer besser werdenden Tests gut gefallen. Auch recht kurze Tests mit mehr Inhalt als den auf Packungsrückseiten aufgezählten Features zu füllen, gelingt euch immer besser. Von den Ghost Activities zieht man sich regelmäßig Zwerchfellkrämpfe zu und die Previews bieten auch öfters mehr als auf den Homepages der Hersteller zu finden ist.

Letztlich bleibt mir noch zu sagen, dass ihr (freilich) alle gefundenen Rechtschreibfehler behalten dürft. Diese packt ihr dann (freilich) dahin, wo ihr das Wort „freilich“ her habt. Ja, genau: die Ecke, wo auch „nachgerade“ und andere blöd klingende Füllwörter rundümpeln. Danke und weiterhin viel Erfolg! Matthias Dungen, E-Mail: m.a.d.@gmx.net

1) Die von dir vorgeschlagene Einteilung der Grafikkarten für unsere Leistungschecks ist sicher nicht verteilbar – und dient uns darum nun als Grundlage für die Diskussion um die künftige Gestaltung der Boxen. Schließlich gehen wir (wie gesagt) auf Leservorschläge ein. Meistens jedenfalls...

2) Zum AMD Athlon brauchen wir ja nun auf Monate hinaus nichts mehr zu schreiben, die Arbeit hast du uns abgenommen. Merci, für so etwas sind wir immer dankbar!

3) Ob und für welche Art von Gameplay Laras Busen und Po entscheidende Stellen sind, überlassen wir gerne der (schmutzigen) Fantasie unserer Leser.

4) Der Vergleich hinkt: Über den wahren Beginn des neuen Jahrtausends lässt sich trefflich streiten (besonders mit Juden, Moslems oder Anhängern einer anderen Religion mit eigener Zeitrechnung), doch unsere Fenster bleiben so oder so vergittert – „Fluchtgefahr“ nuschelte der Boss kurz vor der jüngsten Gehaltskürzung...

5) Nach soviel Kritik tut ein bisschen Lob (besonders das für meine Comics) gut. Ich frage mich nur, was du gegen das schöne Wort „nachgerade“ hast? Dagegen wirkt „freilich“ doch nachgerade plump!



LANotstand

Wir sind eine fünfköpfige Mannschaft begeisterter PC-Spieler (inzwischen alle über 30 Jahre alt), die sich mindestens einmal pro Woche zu einer Home-LAN-Party trifft. Und wir möchten Sie auf einen unserer Meinung nach nicht akzeptablen Testbericht-Misstand aufmerksam machen: Über die Multiplayer-Möglichkeiten eines Spiels wird im Joker viel zu knapp berichtet!

Da wird also der Titel XY in Ihrer Zeitschrift großartig getestet, doch von uns hier wird keiner aus den wenigen und ungenauen Aussagen zum Thema Multiplayer schlau. Da steht dann im Testbericht etwas wie „Im Mehrspieler-Modus über LAN können bis zu 16 Spieler antreten“, aber in der Regel kein Wort über die unterschiedlichen Mehrspieler-Modi. Selbst wenn einmal über kooperative Multiplayer-Möglichkeiten oder Ähnliches berichtet wird, bleibt meistens unklar, ob nun „Team Rot gegen Team Blau“ und/oder „Team gegen die KI“ gemeint ist. Vereinzelt Ausnahmen bestätigen diese Regel. Die wenigen Informationen zu diesem Thema im Bewertungskästchen finden wir unzureichend – da steht ja teils auf der Spielepackung mehr!

Christian Kähler, E-Mail: Christian.Kaehler@Talknet.de

Die Kritik ist leider nicht ganz von der Hand zu weisen, doch haben wir zumindest ein paar (gute?) Entschuldigungen parat: Erstens sind Multiplayer-Modi wie „Deathmatch“ etc. in den meisten Spielen gleich und müssen daher nicht in jedem Test aufs Neue detailliert erläutert werden – auf Ausnahmen gehen wir in jedem Fall ein. Zweitens bieten Presstestmuster nicht immer in vollem Umfang alle diesbezüglichen Optionen. Und drittens arbeiten wir an Verbesserungen; etwa in der Form, dass zu den möglichen Teilnehmern auch die Anzahl der Szenarien und im Idealfall auch sämtliche Spielmodi in den Wertungsboxen aufscheinen.

Rechenexempel

Hier ist eine Frage, die ich euch schon länger stellen wollte: Wieso lässt sich die Gesamtnote eines Spiels nicht aus den vier Teilnoten berechnen bzw. welcher Aspekt spielt noch eine Rolle? Ich meine, wie kommt ihr beim „Flight Simulator 2000“ mit den Teilnoten von 72, 69, 78 und 77 auf die Gesamtnote 80, wo doch eigentlich 74 herauskommen müsste?

Ambros Berger, E-Mail: ambros@netway.at

Ein einheitlicher Berechnungsschlüssel, wie er von anderen Redaktionen angewendet wird, scheint uns einfach zu oft am Ziel vorbeizuführen. So gibt es Spiele, bei denen etwa die Grafiknote mehr Einfluss auf den Gesamteindruck als bei anderen hat – man denke nur an 3D-Action und Rundenstrategie. Generell macht sich aber die Motivationswertung im Gesamtergebnis immer stärker bemerkbar als die Präsentation; dies entspricht einfach unserer Testphilosophie. Damit lässt sich aber die zugegeben schwer nachvollziehbare Bewertung des „FS 2000“ nicht erklären, hier muss ein Druckfehler im Spiel sein. Bloß kann sich heute leider niemand mehr erinnern, wie er zustande kam, sorry.

Bilderbogen

Ich bin ein begeisterter Leser eures Magazins und muss euch auch für eure super Vollversionen loben. Eines würde ich aber doch gerne wissen: Könnt ihr mir verraten, wie ihr die Screenshots der getesteten Spiele erstellt? Oder ist das bei jedem Game anders?

Klemens Schreiber, Angerweg 11, 4073 Wilhering, Österreich

In aller Regel benutzen wir „HyperSnap DX“, ein ausgezeichnetes Programm, mit dem sich auch Härtefälle wie Glide- und Direct3D-Spiele problemlos grabben lassen. Die Sharewareversion (sowie andere Grab-Programme) gibts überall im Internet, z. B. unter den Adressen www.softseek.com oder www.download.com

Einseitig

Ich habe gerade den Brief „Amiga Forever“ in Heft 1/2000 gelesen: Leider habt ihr vermutlich Recht, ein reines Spiele-Mag für diesen Rechner (selbst der damals fast überall beliebte Joker) hätte heute wohl erhebliche Absatzprobleme. Wenn es allerdings noch weitere Amiga-Fans unter euren Lesern und sogar in der Redaktion gibt, wäre es da nicht naheliegender, den AJ als festen Bestandteil in den PC Joker aufzunehmen?

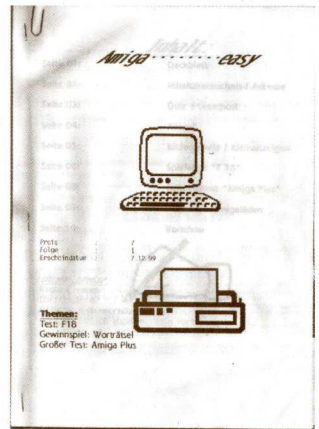
Schließlich ist PC ja nicht die Abkürzung für „Windows“ sondern für „Personal Computer“ – und als ein solcher würde auch der Amiga entwickelt. Außerdem würden diese Amiga-News in den meisten Fällen ja kaum eine Seite füllen, Lächerlichkeiten wie „Phoenix Fighters“ interessieren schließlich wirklich niemanden. Hinzu kommt, dass vermutlich jeder Amiganer einen PC als Zweitcomputer besitzt (also auch ein PC-Mag braucht) und so mit einem einzigen Heft auskommen könnte. Wie wäre es mit einer entsprechenden Meinungsumfrage?

F. Altmann, E-Mail liegt der Redaktion vor

Alle PC-User haben doch auch einen Fernseher, warum also kein TV-Programm im Heft? Warum keine Kochrezepte, essen muss schließlich überhaupt jeder? Ganz einfach: Entweder macht man eine Sache richtig, oder gar nicht. Aus genau diesem Grund haben wir mit dem Amiga Joker einst das erste systemspezifische Spiele-Mag in Deutschland herausgebracht. Und aus genau diesem Grund haben wir es vor drei Jahren auch wieder eingestellt. Dafür bietet der Amiga nun viel Raum für Hobby-Publikationen wie „Amiga Easy“ von unserem Leser Ricco Clemens aus dem schönen Spitzkunnensdorf. Wer das Blatt beziehen möchte, der wende sich an folgende Adresse:

Ricco Clemens
Dorfstrasse 42
D-02794 Spitzkunnensdorf

Ricco Clemens
Dorfstrasse 42
D-02794 Spitzkunnensdorf



Schreib mal wieder!

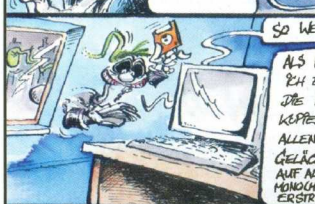
Sie haben Kritik, Fragen, Lob oder Anregungen, die Sie loswerden möchten? Ich habe drei Seiten, die monatlich gefüllt werden müssen! Persönliche Anliegen beantworte ich auch persönlich (RÜCKPORTO nicht vergessen – im Ausland verwenden Sie bitte Internationale Antwortscheine) und auf Wunsch verzichte ich bei Abdruck auf die (E-Mail-)Anschrift, die sonst zwecks Leser/Leserkommunikation mit veröffentlicht wird. Selbst vor der Weiterleitung von Anfragen an Hersteller schrecke ich nicht zurück, also ran an den Speck!

Joker Verlag
„Ghostwriter“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST-ACTIVITIES

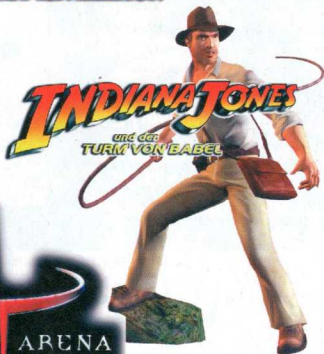
[EIN MIKROFILM]

NACHT ÜBER BALDHAM CITY.
EINSAM WACHT UNSER HELD
UND ZIEHT SEINE KREISE AM
TIRMAMENT. ALLES SCHLÄFT....





TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION



Lösungshilfen auf CD

Days of Oblivion 2

Faust

Indiana Jones und der Turm von Babel

Homeworld

Tomb Raider 4 - The Last Revelation

Lösung

Tomb Raider 4 - The Last Revelation
(Teil 1)

Tricks & Cheats

Earth 2150

Half-Life: Opposing Force
(dt. Version)

Indiana Jones und
der Turm von Babel

Quake 3 Arena

Rally Championship

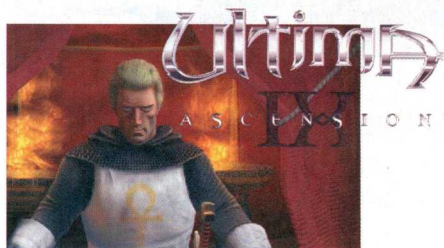
Star Trek: Der Aufstand

SWAT 3

Tomb Raider 4

Ultima 9: Ascension

Unreal Tournament



Tomb Raider 4

Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) spielte Laras guten Geist und begleitete sie durch den ersten Teil ihres neuen Abenteuers. Die komplette Lösung finden Sie auf der CD der nächsten Ausgabe.

01, Kambodscha 1984, Angkor Wat:

Folgen Sie Ihrem Lehrer Werner Von Croy, bis er Sie auffordert zu springen. Lassen Sie sich ins Wasser fallen, um einen goldenen Schädel zu finden, den zweiten gibt es im Raum mit dem Wasserfall. Bei den Schwimmübungen finden Sie im Wasserbecken einen weiteren Totenschädel. Betätigen Sie den auffälligen Hebel beim Heraussteigen und folgen Werner in den Gang. Gleich links klettern Sie die Wand hoch und betätigen oben den Hebel. Wie gelernt springen Sie nicht mit einem schmerzhaften Satz nach unten, sondern stellen sich rückwärts an die Kante, gehen einen Schritt zurück und halten sich fest. Im Freien warten Sie einen Moment, bis Von Croy mit den Wildschweinen fertig ist. Schließlich entdecken Sie im zweiten Hof den vierten Schädel. Nach den beiden Steinlöwen halten Sie sich unbedingt von den großen Stacheln im Boden fern und finden im gleichen Raum erneut einen Schädel.

Krabbeln: An der großen, runden Geheimtür gehts nicht weiter und Sie müssen in den Schacht krabbeln. Im rechten Nebenschacht liegt wieder ein goldener Schädel. Hat Lara ihren Rucksack gefunden, betätigen Sie den Hebel und krabbeln zurück. Bei den Schussfallen müssen Sie vorbeirollen und im nächsten Raum den Schädel hinter dem Geländer mitnehmen.



Klein Lara und ihr Rucksack, welchen Sie erst finden muss...

Pfad der Tugend: Klettern Sie in die linke obere Ecke und von dort aus in den Schacht

hinein. Mit dem Seil erreichen Sie den entscheidenden Schalter. Vergessen Sie nicht, am Seil Schwung zu holen!

Die Jagd nach der Iris: Sobald Werner den Startschuss gibt, können Sie auf der folgenden Strecke alle erlernten Aktionsmöglichkeiten anwenden. Lassen Sie sich ruhig Zeit dabei, denn das Wettrennen müssen Sie nicht gewinnen! Falls Von Croy den Weg mit einem Gitter versperrt, können Sie links davon durch ein Loch weiterkommen. Mit einem Sprung am anderen Ende des großen Lochs erreichen Sie die gegenüberliegende Wand und klettern daran hoch. Wenn der Weg durch eine große Tür blockiert ist, finden Sie rechts davon den Öffnungsmechanismus.

02, Ägypten 1999, Das Grabmal des Seth:

Stecken Sie die Fackeln und das Gewehr ein und töten den rotäugigen Schakal. Bei der Weggabelung halten Sie sich rechts, sprin-

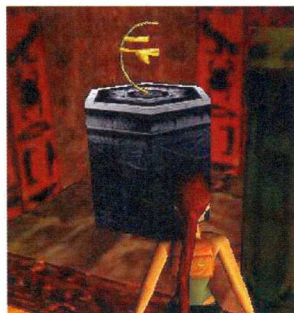
gen über das Skorpionloch und erklimmen den Absatz an der rechten Wand, um ein verstecktes Heilpäckchen zu finden. Im nächsten Raum entdecken Sie eine verschlossene Tür und in den Ecken weitere Fackeln.

Das HorusaUGE: Greifen Sie in das zweite linke Loch in der Wand, damit sich der Nebenraum mit Sand füllt und Sie so an das erste Okularstück kommen. Im nächsten Raum laufen Sie die Treppe hinab und warten, bis Ihr Führer die gewaltige Messerfalle ausgelöst hat. Nehmen Sie dann das zweite Okularfragment und kombinieren die beiden Stücke im Inventar miteinander. Setzen Sie nun das erhaltene „Auge des Horus“ in das auffällige Augezeichen des Vorraums ein und töten die auftauchenden Schakale.



Erst abwarten, dann losrennen – die Messerfalle erfordert gutes Timing

Uzi: Mit dem Seil können Sie sich zum Absatz herüberschwingen. Klettern Sie auf der rechten Seite hoch und springen mit kurzem Anlauf zum obersten Absatz rüber. Dort sind Sie vor dem rotierenden Messer sicher. Lassen Sie sich rechts ein Stück zur anderen Seite runterrutschen und springen mit ausgereiteten Armen rüber. Nachdem Sie die drei Schakale getötet haben, lassen Sie sich in den Schacht hinuntergleiten, heben die Maschinenpistole auf und landen schließlich wieder im bekannten Raum.



Die beiden Okularteile müssen gefunden werden, um das „Auge des Horus“ zu erhalten

Der zeitlose Sand: Im Raum mit dem großen Steinkopf finden Sie rechts und links vom Eingang Munition und Heilpäckchen. Links kommen Sie zu einem anderen Raum, Ihr Begleiter entzündet das brennbare Wasser. Folgen Sie ihm ein Stück, bis Sie rechts in einen grünen Gang abbiegen können, der Sie zu einem Raum mit Zugkette führt, welche

Sie betätigen. Nachdem Ihr Begleiter das Wasser entzündet hat, sehen Sie fünf durch Lichtstrahlen markierte Bodenelemente. Stellen Sie sich zuerst auf das Skarabäus-Symbol am Eingang und springen dann vom rechten Symbol zum nächsten, ohne dabei andere Bodenelemente zu berühren. Nach jedem erfolgreichen Sprung brennt nicht nur das vorhergehende Symbol, sondern auch eine weitere Öllampe an der gegenüberliegenden Wand. Bei Misslingen der Aktion müssen Sie zurücklaufen und betreten dann einen anderen Gang. Dort ist eine Zugkette, mit der Sie den Mechanismus jederzeit zurücksetzen können. Nehmen Sie den zeitlosen Sand und gehen durch die Öffnung, um am Fußpunkt des bereits bekannten Steinkopfes zu stehen.

Die Hand des Orion: Links neben dem Steinkopf befindet sich ein vergitterter Raum. Klettern Sie an der Wand daneben hoch und betätigen den Hebel, um das Gitter zu öffnen und Munition zu erhalten. Folgen Sie Ihrem Fackelträger, der die nächste Tür für Sie öffnet. Erledigen Sie die Skorpionen und benutzen den zeitlosen Sand an der Statue des nächsten Raumes. Kehren Sie nun zum Steinkopf zurück und klettern in seinen Mund. Rutschen Sie den Gang hinunter und betätigen den Hebel. Die Hand des Orion liegt nun im nächsten Raum auf dem Boden, löst aber wenige Sekunden nach dem Aufheben eine tödliche Falle aus. Springen Sie daher gleich danach in den linken Gang weiter und an den kommenden Stachelfallen vorbei.

Tipp: Zerschießen Sie die Vasen nur mit Pistolen, um die bessere Munition zu sparen und gelegentliche Geschenke zu erhalten.

03, Die Grabkammer:

An der linken Wand sehen Sie ein Schloss und benutzen die Hand des Orion darin. Springen Sie mit ein paar Sätzen an den rotierenden Blättern vorbei und heilen sich danach. Achten Sie aber darauf, dass Lara vor der Aktion volle Lebensenergie hat! Sollten Sie nach unten fallen, können Sie sich nur am Eingang wieder nach oben ziehen.

Das Amulett des Horus: Sie kommen in einen Raum mit einem Sarkophag. Stellen Sie sich auf die kleine Treppe an dessen Fußende, um automatisch das Horus-Amulett zu bekommen. Im nächsten Raum schieben Sie die Statue in der Mitte zuerst nach Norden, dann nach Westen auf das markierte Bodenelement. Solange Sie den Mumien nicht zu nahe kommen, bleiben diese ruhig! Ihr Weg führt Sie danach durch einen Sarg, an der Mumie im Westen vorbei. Locken Sie den bandagierten Unhold zuerst raus und laufen ohne zu schießen an ihm vorbei. Am Gangende lassen Sie sich nach unten in Sicherheit fallen.

Die goldene Schlange: Laufen Sie in Richtung des auffälligen Portals nach Westen und töten die angreifenden Schakale. Betreten Sie den Eingang aber zunächst nicht,

sondern halten sich links, dann östlich, bis Sie zu zwei hell erleuchteten Statuen kommen. Dazwischen befindet sich eine Leiter, die Sie zu zwei Vasen und zur goldenen Schlange bringt. Bevor Sie das gute Stück vom Podest nehmen und damit die Mumien erwecken, schauen Sie kurz zur rechten Seite des Raums rüber. Dort sehen Sie ein Gitter, das sich gleich öffnen wird und Ihnen einen Fluchtweg freigibt! Wenn Sie oben sind, speichern Sie unbedingt den Spielstand, denn sobald Sie den folgenden Gang hinuntergerutscht sind, müssen Sie sehr schnell sein, um zu überleben! Unten angekommen drehen Sie sich sofort nach links und *rennen* in die sichere linke Ecke des Raums. Der Weg führt Sie wieder zur Höhle und zu dem auffälligen Portal, das Sie nun betreten. In der rechten Ecke des Raumes befindet sich ein Symbol, in das Sie die goldene Schlange einsetzen.

Die Hand des Sirius: Kehren Sie nun in die Höhle zurück und nehmen den Weg über die Hängebrücke. An Schakalen vorbei erreichen Sie den riesigen Hauptraum, zu dem Sie sich rückwärts runterlassen. Laufen Sie unter den Stacheln durch zum anderen Ende und klettern links an den Absätzen hoch, bis zu der Stelle mit einem bunten blumenförmigen Symbol in der Mauer. Dort springen Sie nochmals hoch, um sich am überhängenden Sims hochzuziehen. Ganz oben betätigen Sie den Hebel und klettern den gleichen Weg zum Boden zurück, damit Sie durch das offene Gitter unterhalb des Eingangs laufen können. Erklimmen Sie dort die Leiter und betätigen den Hebel. Dadurch werden der Raum, in dem Sie sich befinden, und der große Raum um 90° nach links gedreht! Wieder zurück im gedrehten Hauptraum lassen Sie sich vorsichtig in das Loch im Boden fallen und stecken die Hand des Sirius ein.

Skarabäus Talisman: In dem großen Hauptraum klettern Sie zunächst gerade auf den ersten Block und springen auf den mit zwei Kreismustern markierten bunten Block. Stellen Sie sich auf die linke Ecke und hüpfen vom nächsten Absatz rüber, um schließlich die Öffnung an der südwestlichen Raumseite zu erreichen. Am Ende des Gangs springen Sie zur gegenüberliegenden Leiter und klettern nach unten. Unten ziehen Sie an der Kette und klettern die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite hinauf. Der große Hauptraum ist nun wieder gerade ausgerichtet und Sie klettern erneut zum blumenförmigen Symbol hoch. Setzen Sie die Hand des Sirius ein, worauf ein Seil an der Decke erscheint. Mit diesem Seil schwingen Sie sich zum zuvor unerreichbaren Gang an der südlichen Wandmitte des Hauptraums rüber. Nehmen Sie den Talisman und folgen dem Gang. Mit dem Gewehr strecken Sie die drei Schakale auf dem Weg nieder und landen schließlich wieder in der bekannten Höhle mit dem auffälligen Portal. Gehen Sie jetzt noch mal in den Eingang des Portals (dort wo Sie bereits das Schlangensymbol eingesetzt haben) und benutzen den

Skarabäus bei dem Symbol in der linken Ecke. Während der Boden nun langsam mit Sand gefüllt wird und Sie nach oben und zum Ausgang trägt, spielen Sie „Fang mich“ mit der erwachenden Mumie.

04, Im Tal der Könige:

Wehren Sie zunächst die unfreundlichen Gesellen mit dem Gewehr ab. Gehen Sie dann einige Schritte nach draußen und warten ohne sich zu drehen, bis Sie angegriffen werden. Machen Sie dann zwei Rückwärtssalto in den Ausgang zurück und warten, bis die Feinde von alleine auftauchen. Die Mörderbande hinterlässt viele nützliche Dinge sowie einen Autoschlüssel, den Sie aufsammeln. Südöstlich neben dem Ausgang befindet sich ein Gang, in dem Sie ein Secret und andere Sachen finden.

Jeep fahren: Benutzen Sie nun den Schlüssel bei dem offenen Jeep und geben Sie Gas. Lassen Sie sich beim Hinterherfahren viel Zeit, denn dies ist kein Wettrennen! Nähern Sie sich dem Granaten werfenden Wagen jedes Mal ganz langsam und warten, bis er wieder weiterfährt. Folgen Sie dem Weg und überrollen auftauchende Feinde bequem mit dem Jeep. Sie fahren weiter durch eine Schlucht mit einem Pfad an der rechten Seite. Auf dem Pfad überrollen Sie einen schließwütigen Feind, fahren in aller Ruhe auf der anderen Seite wieder mutig runter und überholen den anderen, momentan festgefahrenen Wagen. Nachdem Sie um die nächste Kurve gefahren sind und einen weiteren Feind überfahren haben, bremsen Sie und halten sich ganz rechts, um nicht vom vorbeirasenden Feindwagen in die Schlucht gestoßen zu werden. Den rechten Gang in der nächsten Senke ignorieren Sie und fahren weiter geradeaus.



Schnappen Sie sich den Jeep und geben Sie Gas!

05, Das 5. Grabmal im Tal der Könige:

Sobald Sie den wartenden Feindwagen sehen, steigen Sie aus dem Jeep, entzünden eine Fackel und schnappen sich die herumliegenden Goodies. Gehen Sie nun einige Schritte auf den Feindwagen zu, worauf dieser verschwindet. Mit dem Jeep fahren Sie jetzt an den Statuen vorbei und halten vor der ersten Unterführung.

Kleinholz: Steigen Sie aus dem Jeep und erledigen die Wache auf der Holzkonstruktion. Anschließend fahren Sie das Gestell mit

Ihrem Jeep um und halten kurz hinter der nächsten Unterführung. Rechts vor der zweiten Unterführung ist ein Schacht mit einem Secret und einem großen Heilpäckchen. Düsen Sie nun mit Schwung in den folgenden Hof und zertrümmern die Holzkonstruktion auf der linken Hofseite. Den runterfallenden Bösewicht plätten Sie wie gewohnt mit einer eleganten Kurvenfahrt. Stellen Sie den Jeep ab, klettern Sie in der Mitte des rechten Gerüsts hoch und erkunden das ganze Gestell, um ein Secret, andere Sachen und hinter der Kiste einen weiteren Feind zu finden. Ganz oben machen Sie den schwierigen Sprung zum Seil und schwingen sich auf das andere Gerüst rüber, damit Sie sich an den Öffnungshebel hängen können.



Bösewichter werden am einfachsten überfahren – oder gleich die gesamte Konstruktion zu Kleinholz gemacht!

Die Wüste: Fahren Sie jetzt mit dem Jeep durch das offene Eisentor und den steilen Gang nach oben, davor liegt in der linken Nische ein Heilpäckchen. Halten Sie sich erst links und weichen den drei herunterrollenden Stachelkugeln aus. Hinter dem Tor zur Wüste halten Sie sich so weit links wie möglich an den Felsen und umfahren das Loch. So erreichen Sie schließlich den schwarzen Eingang im Westen – fahren Sie hinein, um den Level zu beenden.

06, Der Tempel von Karnak:

Töten Sie die schwarzen Skorpione im Innenhof – ein Stich von ihnen führt zu einer anhaltenden Vergiftung, welche sich mit einem kleinen Medikit heilen lässt. Nehmen Sie den mittleren der drei Eingänge im Süden und klettern Sie links vom ersten Absatz bis ganz nach oben, greifen sich Munition samt Heilpäckchen und kehren dann zum Absatz zurück. Gehen Sie nun weiter in den Raum hinein und lassen sich in das Loch fallen. Passen Sie auf, denn hier lauern ein paar Skorpione! Zu Ihren Füßen führt ein kurzer Schacht in einen Geheimraum zu weiteren Skorpionen und zu Vasen, die zertrümmert eine Menge Geschenke preisgeben.

Die erste Vase: Kehren Sie zum großen Innenhof zurück und wählen den von Säulen eingefassten Eingang im Westen. Im ersten Raum rechts sehen Sie eine Flügeltür, durch die Sie aber erst später den Level verlassen können. Hinter der zweiten Säule des nächsten Raumes klettern Sie rechts zwei Absätze hoch und entdecken dort zwei helle Wandelemente. Greifen Sie in die Vertiefun-

gen und öffnen so die Gitter. Nehmen Sie das Gewehr, die goldene Vase und in den hintersten Ecken der Etage die Munition mit.

Tauchgang: Steigen Sie zum Wasserbecken und tauchen auf den Grund. Stecken Sie die Fackeln ein und schwimmen durch den Spalt an der Seite zur Tür, welche Sie öffnen und danach wieder auftauchen. Mit vollen Lungen und einer Fackel gehts wieder runter, durch die Unterwassertür und immer an der linken Seite entlang zu einer Öffnung in der Decke. Holen Sie Atem und entdecken ein Secret. Speichern Sie hier unbedingt das Spiel! Ein Stück weiter sehen Sie eine dreieckige Öffnung an der linken Wand, die Sie mehrmals besuchen. Dahinter finden Sie einen dunklen Raum mit Secret und einige andere Dinge. Benutzen Sie Fackeln und kehren bei jedem Tauchgang zu der Öffnung zurück, sobald Ihr Luftvorrat zur Hälfte aufgebraucht ist.



Sobald Ihnen die Luft ausgeht, heilen Sie sich mit kleinen Medikits, um nicht zu viel Lebensenergie zu verlieren!

Die Geheimtüren: Laufen Sie nun wieder zum großen Innenhof mit dem Monolithen und klettern in die nördliche Maueröffnung. Ziehen Sie sich dort rechts hinauf, dann weiter zur rechten Seite springen, um auf das Vordach zu gelangen und dort Munition und ein Heilpäckchen zu holen. Klettern Sie nun in den kleinen Hof hinunter und nehmen einen der äußeren Eingänge – der linke führt über einen Absatz, der rechte durch einen Schacht. Sie kommen in einen Raum mit zwei leeren Wasserbecken, Skorpionen und einer breiten Treppe, die zu einer Wassertreppe führt. Wie in der „Vasen-Sequenz“ gilt es nun den gut sichtbaren Knopf an der gegenüberliegenden Raumseite zu betätigen. Dazu stellen Sie sich auf einen der hellen Steinblöcke, die sich vor den Wasserbecken befinden, springen hoch und halten sich an der Decke fest. Jetzt hangeln Sie sich zur anderen Seite, erledigen dort die Skorpione und drücken den Knopf. Hinter der dadurch geöffneten Tür am Eingang befindet sich ein weiterer Knopf, der eine Geheimtür unter der Wassertreppe öffnet.

Sesam öffne dich: Lassen Sie sich vorsichtig durch die entstandene Öffnung nach unten fallen. Auf der Rückseite von einer der beiden Trompeten-Statuen können Sie die Vase in eine kleine Nische einsetzen und öffnen, damit die Flügeltür im Nachbargebäude aufgeht. Bevor Sie nun den Rückweg über den hochgelegenen Schacht in der öst-

lichen Wand antreten, tauchen Sie noch nach Munition in den erreichbaren Wasserkäufen. Auf dem Rückweg durch den Schacht müssen Sie Lara zweimal um 180° drehen und „Strg“ drücken, damit Sie weiterkommen. Sobald Sie draußen sind, drehen Sie sich, laufen schnurgerade weiter und klettern den Absatz auf der gegenüberliegenden Seite hoch. Laufen Sie nun zum Innenhof zurück und durch die jetzt offene Flügeltür im Westgebäude.

07, Die große Hypostyle Halle:

Mit Pistolen in den Händen laufen Sie zuerst zur Südseite des Hofes und finden Heilpäckchen und Fackeln. Nehmen Sie dann den Eingang an der Nordseite des Hofes und halten wegen der vielen Skorpione die Pistolen bereit. Gehen Sie gleich den Gang nach rechts und klettern in der Ecke des Ostrumes zur Zwischendecke hoch.

Abgrund: Laufen Sie weiter nach Norden bis zum Abgrund. Nach der Sequenz vollführen Sie einen schwierigen Sprung über den Abgrund. Sie müssen mit Anlauf, ausgebreiteten Armen und zudem extrem knapp abspringen – vorher dringend speichern! Der Schacht in der Raumecke des nächsten Raumes führt zu einem verschlossenen Tor, das Sie im Moment nicht öffnen können. Daher laufen Sie weiter, heben das Heilpäckchen auf und rutschen die Schräge hinab.

08, Der Heilige See:

Im Freien werden Sie von Fledermäusen und einem Krokodil angegriffen. Springen Sie auf einen Steinblock an der gegenüberliegenden Wand und sind so vor dem Krokodil sicher. Kümmern Sie sich zuerst um die Flattertiere.



Krokodile sind nervtötende Viecher, die man am besten umlaufen sollte

Ausflug: Laufen Sie nach Süden und beachten den kleinen Schacht an der Südmauer. Der Schacht führt zu einem verborgenen Innenhof mit zwei Monolithen. Bis auf etwas Munition und ein Heilpäckchen im Wasser können Sie dort im Moment aber nichts holen – diesen Ort werden Sie später noch besuchen. Töten Sie daher vorerst alle Krokodile am und im See!

Akrobatik: Von der Wasserrampe aus schwimmen Sie zur gegenüberliegenden Seite und finden hinter dem momentan vergitterten Seegebäude einen Raum mit Fle-

dermäusen und drei Löchern im Boden. Klettern Sie das mittlere Loch unter der Fackel runter und lassen sich zu der langen Stange runterrutschen. Ziehen Sie sich an der Stange nach oben, drehen Sie Lara so, dass ihr Rücken genau zur zweiten Stange zeigt, und springen Sie. Wenn alles gutgegangen ist, landen Sie auf dem untersten Befestigungsstück der zweiten Stange und klettern an ihr hoch. Der schnellere, aber gefährlichere Weg wäre von oben durch die rechte Öffnung zu rutschen und einen gewagten Rechtssalto zu machen.

Zugkette: Vom oberen Ende der zweiten Stange machen Sie erneut einen Rückwärtssalto zum nahen Absatz. Klettern Sie durch den Schacht und betätigen die Zugkette im folgenden Raum und gehen schließlich auf dem gleichen Wege zurück. Mit ausgebreiteten Armen hüpfen Sie erst zur kurzen, dann zur langen Stange zurück und lassen sich vom unteren Befestigungsstück aus ganz nach unten und ins Wasser fallen.

Geheimschacht: Sie landen in einem Becken, in dem Sie den langen südlichen Unterwassertunnel entlang ins Freie schwimmen. Tauchen Sie schnell an Land und kümmern sich erst um die unangenehmen Krokodile. Schwimmen Sie in das nun offene Seegebäude. Gegenüber vom Eingang ziehen Sie unter Wasser kräftig an der Stange, die sich unter dem Vorsprung befindet, und öffnen damit die geheime Unterwasserklappe in der Mitte des Beckens. Holen Sie sich die diversen Utensilien aus den Ecken des Seegebäudes und tauchen dann durch die Klappe. Öffnen Sie die Unterwasser- und kehren zum Luftholen zurück. Speichern Sie jetzt unbedingt den Spielstand, denn der folgende Tauchvorgang ist lebensgefährlich!



Das offene Seegebäude birgt etliche Tauchgänge

Atemluft: Mit einer Fackel tauchen Sie den engen Schacht entlang, ein Stück hoch und weiter, bis Sie zu einer Stelle kommen, an der Sie nach oben oder nach rechts tauchen können. Nehmen Sie den rechten Schacht.

Die zweite Vase: Tauchen Sie zu der Stelle zurück, an der Sie nach oben schwimmen können. Dies bringt Sie in einen Raum mit einem großen Spiegel. Von der Tür aus gesehen links, etwa in der Mitte zwischen Eingang und Spiegel, befindet sich ein unsichtbares Loch in der Decke. Wenn Sie in den Spiegel schauen, können Sie die geheime

Öffnung ganz schwach erkennen. Klettern Sie in diese Öffnung, um Luft zu holen und die zweite Vase einzustecken.

09, Der Tempel von Karnak (Teil 2):

Sie sind nun wieder im bekannten Geheimraum, in dem die beiden Trompetenstatuen und die Wasserschale stehen. Setzen Sie die zweite Vase in die Vertiefung der anderen Trompetenstatue ein. Jetzt fließt eine Flüssigkeit in das Wasser, durch die Sie nun über das Wasser zur vorher un erreichbaren Statue laufen können!

Elektromonolithen: Nehmen Sie den Gang hinter der Statue bis zu einem großen Hof mit zwei Funken schlagenden Monolithen. Erledigen Sie möglichst noch vor dem Sprung nach unten alle Krokodile und holen dann die Gewehrmunition aus dem Becken und vom Beckenrand. Tauchen Sie unter die Elektromonolithen und betätigen am Ende den Knopf. Nun können Sie die kleine Statue der Sonnenkönigin und den Hypostel-Schlüssel einstecken.



Tauchen Sie unter die Monolithen, um einen wichtigen Knopf zu finden

Störenfriede: Laufen Sie erneut zum großen Innenhof, dann in das Westgebäude mit dem tiefen Brunnen und durch die Flügeltür, um den Level zu verlassen. Kehren Sie deshalb zu den Trompetenstatuen zurück und nehmen den gleichen Rückweg, wie im Abschnitt „Sesam öffne dich“ beschrieben. Sobald Sie wieder in den kleinen Hof kommen, ziehen Sie sofort Ihre Uzis und erwehren sich der Halunken.

10, Die große Hypostyle Halle (Teil 2):

Benutzen Sie bei einzelnen schwarzen Ninjas möglichst die Pistolen, um keine Munition zu verschwenden. Diese schwarzen Teufel haben nämlich das Talent Ihre Schüsse abzuwehren! Bringen Sie daher zwischen sich und die Ninjas einen Abstand und zielen auf sie ohne jedoch zu feuern! Die Bedrohung allein reicht, damit sie stundenlang in der Abwehrstellung verharren. Drehen Sie sich dann langsam, bis Lara das Ziel verliert. Sie hören nun ein metallisches Geräusch vom Ninja, warten kurz und feuern erneut auf den kurz ungeschützten Burschen. Das Spiel wiederholen Sie so lange wie nötig. Im Nordgang stoßen Sie auf einen weiteren Ninja und feuern mit dem Gewehr genau drei Schüsse auf ihn ab, drehen sich um und ver-

sorgen den von hinten angreifenden Ninja.

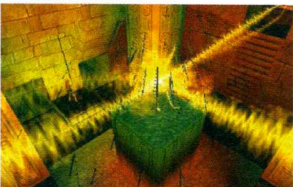


Die Ninjas lassen sich nicht einfach abknallen – sie bedürfen einer besonderen Behandlung!

Hypostel-Schlüssel: Springen Sie wie gewohnt über den Abgrund und klettern in den schmalen Schacht des nächsten Raumes. Benutzen Sie am Wandkasten den Hypostel-Schlüssel und erledigen die zwei Ninjas im ersten Raum. Im zweiten Raum stehen einige große und bunte Säulen. Schauen Sie zur Decke und entdecken an der Westseite des Raumes ein auffälliges schwarzes Brückenstück. Mit einem schwarzen Hebel an der Westseite des dritten Raumes müssen Sie vorerst das Brückenstück hochklappen. Um an den Hebel und schließlich zum schwarzen Brückenelement zu gelangen, benutzen Sie die überall vorhandenen gerippten Deckenelemente, an denen Sie sich entlanghangeln können.

Kugelstoßen: Hangeln Sie sich dann zum schwarzen Brückenstück und erreichen über einige Absätze die Decke. Dort sehen Sie eine große Steinkugel auf einer Säule ruhen. Nehmen Sie die Pistolen und schießen auf die Kugel, damit sie nach unten stürzt und ein Loch in den Boden reißt.

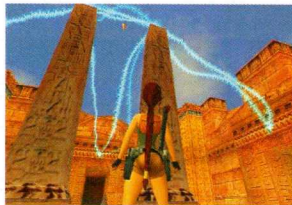
Die Sonnenscheibe: Klettern Sie auf den Boden und springen in das Loch. Die Gänge links führen zum Zentralraum mit einer blau leuchtenden Pyramide. Nehmen Sie zuerst den Gang geradeaus und kommen nach einer Kletterpartie zu drei Drehmechanismen, an denen Obelisken hängen. Sie müssen die Obelisken nun so drehen, dass deren rot markierte Spitzen zum Zentralraum zeigen. Die Drehstangen müssen dazu bei der ersten Mechanik nach Süden, bei der zweiten nach Osten und bei der letzten Mechanik nach Norden zeigen. Wenn die Obelisken richtig ausgerichtet sind, können Sie nun im Zentralraum an der Kette ziehen und dadurch die Sonnenscheibe befreien. Verschwinden Sie jetzt durch die neue Bodenöffnung an der Westseite des Raumes.



Sind die Obelisken korrekt ausgerichtet, gehört die Sonnenscheibe Ihnen

11. Der Heilige See (Teil 2):

Sie kommen in einen Innenhof mit zwei Monolithen. Erledigen Sie die Skorpione und kombinieren die Sonnenscheibe mit der kleine Statue der Sonnenkönigin. Nach dem Anwenden des entstandenen Sonnentalismanas an dem spitzen Ding zwischen den Monolithen öffnen sich ringsum die Tore. Während das Westtor zum Ende des Levels führt, können Sie im Süden noch ein paar nützliche Sachen und ein Secret finden. Tauschen Sie dazu in die Unterwasserschächte und benutzen an der Stange wie üblich Rückwärtssaltos.



Haben Sie den Sonnentalisman angewand, öffnen sich die Tore des Tempels

Westtor: Klettern Sie in der Raummitte auf den hellen Felsen und hangeln sich in Richtung der südlichen Wandöffnung. Sobald die Fledermäuse angreifen, lassen Sie sich zu Boden fallen, erledigen die Biester und hangeln sich erneut zur Wandöffnung. Lassen Sie hier kurz los und drücken sofort wieder „Strg“, um sich an der Kante festzuhalten. Ganz oben geht es weiter durch einen Sprung mit kurzem Anlauf und ausgebreiteten Armen zum entfernten Absatz. Gleich links im nächsten Raum erreichen Sie die Öffnung, wenn Sie sich rechts vor die Öffnung stellen und schräg an die Kante springen. Laufen Sie zum Nordende des Raumes, hängen sich rückwärts an die Decke und lassen sich in die Tiefe fallen. Holen Sie sich an der Südseite eine Uzi und Fackeln und laufen ins Freie. Setzen Sie das Amulett des Horus zwischen den beiden Anubis-Statuen ein.

12. Das Grabmal des Semerkhet:

Nachdem Sie Werner Von Croy eingeschmort hat, zerschießen Sie die Vasen und rutschen die Schräge in den nächsten Raum hinunter. Vor den unzähligen Käfern bringen Sie sich mit einem Sprung zur gerippten Deckenmitte in Sicherheit, an der Sie sich bis zur Stange weiterhangeln.

Käferplage: Eine Etage tiefer finden Sie eine Fackel, die Sie am Feuer entzünden. Die brennende Fackel können Sie jederzeit ablegen und wieder aufheben. Lassen Sie die Fackel oben liegen, denn die gefährlichen Käfer können Sie damit nur teilweise beeindruckern! Im unteren Raum befinden sich drei Auslösemechanismen in den hellen Wandelementen. Sie müssen den Mechanismus im Osten und im Norden auslösen, damit sich die Tür auf der darüberliegenden

Etage öffnet. Lassen Sie sich an der Stange fast bis ganz nach unten gleiten. Richten Sie sich dann so aus, dass Sie exakt auf den anvisierten Mechanismus schauen. Nachdem sich alle Käfer unter Ihnen versammelt haben, muss alles ganz schnell gehen. Machen Sie zwei Rückwärtssalti, springen über die schnellen Käfer hinweg und rennen zur Mechanik. Drehen Sie sich nicht, sondern machen Rückwärtssalti. Nun ist die Stange genau vor Ihnen und mit einem Satz springen Sie wieder in Sicherheit.

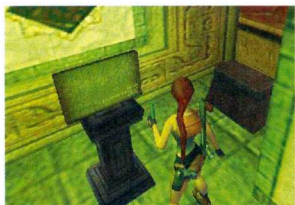


Die Skarabäus-Käfer sind gemeinegefährliche kleine Biester und unbedingt zu meiden!

Spielraum: Nehmen Sie die Fackel mit und öffnen im nächsten Raum die südliche Tür. Am Absatz springen Sie und werfen die Fackel, damit Sie das praktische Teil noch etwas behalten können. Sie kommen in den großen Spielraum mit drei bunten und drei hellen Spielfiguren. An der oberen Westseite des Raumes gelangen Sie über Absätze und eine Leiter an ein Secret und Schrottmunition. Feuerlöcher: Die Ostseite bringt Sie über eine breite Eisenleiter zum dunklen Feuerraum. Lassen Sie sich auf den ersten Absatz fallen und töten dort die Schakale. Stellen Sie sich nun nahe vor das rechte Feuerloch und warten, bis das Feuer für kurze Zeit verschwindet. Greifen Sie dann schnell in die Öffnung und machen Rückwärtssalti, um sich in Sicherheit zu bringen. Ein Griff ins mittlere Loch öffnet nun eine Geheimtür an der rechten Seite. Falls Sie anfangen zu brennen, hilft ein Sprung in eines der Wasserbecken. Die Geheimtür führt zu einem Raum mit sechs Feuerlöchern. Greifen Sie der Reihenfolge nach in die Feuerlöcher: links vorne, rechts Mitte, rechts vorne, links hinten, rechts hinten und links Mitte. An der Decke der anderen Raumseite hangeln Sie sich zum Feuerraum zurück.

Die Gesetze des Seneth: Klettern Sie an der Westseite des Raumes auf den Metallkäfig und springen von dort leicht schräg zum mittleren Podest herüber. Jetzt greifen Sie auch hier wie gewohnt ins Feuerloch. Zurück auf dem Boden laufen Sie die Rampe herunter. Die Schutzfeuer sind nun deaktiviert und die Gesetzestafel gehört Ihnen.

Ägyptisch Schach: Kehren Sie zum Spielraum zurück und klettern über die westliche Eisenleiter mit Hilfe eines Rückwärtssaltos in die jetzt erreichbare Spiele-Kammer. Sie müssen nun eine Runde Seneth spielen – Speichern wäre ratsam! Die Spielregeln können Sie grob im Inventar nachlesen, indem



Um die Gesetze des Seneth zu erhalten, müssen Sie erst feurige Fallen überwinden

Sie die Steintafel untersuchen. Mit dem letzten Ankh ist das Ankhzeichen am spitzen Ende des Spielfeldes gemeint. Das Rauswerfen und Ziehen von Spielsteinen funktioniert genauso wie bei „Mensch ärgere dich nicht“. Mit „Sticks“ meint die Anleitung das merkwürdige Gestell an der Seite. Stellen Sie sich davor und drücken „Strg“, um zu würfeln. Nach jedem Wurf stellen Sie sich auf das Farbfeld, dessen Spielfigur Sie bewegen wollen.



Spielen wie ein Ägypter – die Regeln für das Pseudo-Schach lassen sich im Inventar nachlesen

Weg 1 (Spiel gewonnen): Im Spielraum kommen Käfige aus dem Spielbrett. Springen Sie mit Anlaufsprüngen und Festhalten über die Käfigdecken bis zum anderen Ende des Spielraums. Nehmen Sie eine Treppe nach unten und erledigen die Schakale. Folgen Sie dem Weg und ziehen sich an der Stange nach oben. Im Lichtraum werden drei Lichtstrahlen auf ein Objekt gebündelt. Die Schakale schlafen fest und sind momentan unverwundbar. An der anderen Raumseite ist eine Stange, an der Sie sich zum Gang hochziehen. Der Gang führt zu einem Raum mit bekannten Spielfiguren. Ziehen und drücken Sie die Figuren jetzt so, dass sie unter den Lichtstrahlen stehen. Die rote Figur muss dabei auf das rote Feld, die anderen entsprechend ihrer Farben auf die passenden Felder. Laufen Sie jetzt zum Licht-

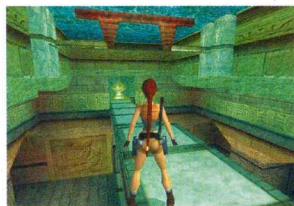


Haben Sie das Spiel gewonnen, können Sie über die Käfigdecken sicher zum Ausgang hopen

raum zurück, töten die Schakale und verlassen den Level durch den Schacht unter dem geöffneten Sarg.

Weg 2 (Spiel verloren): Im Spielraum sind Klappen im Boden aufgegangen, durch die Sie zu einer Stange rutschen. Klettern Sie hinab, springen zur Westseite hinüber und laufen die Treppe hoch. Töten Sie die beiden Schakale und ziehen die helle Spielfigur unter die beiden Steinhämmer. Betätigen Sie dann den Hebel und nehmen das erste Kartuschenstück.

Ba Kartusche: Zurück im Seilraum springen Sie an das Seil und schwingen sich zu der roten Tür an der Ostseite herüber. Öffnen Sie diese und Sie erhalten ein Secret, Pfeile und Heilpäckchen. Über die Schräge lassen Sie sich erst ganz nach unten gleiten, nehmen am Nordende aber wieder die Eisenleiter zur nächsten roten Tür hoch. An der Westwand entdecken Sie einen kleinen Schacht, der Sie zu einer zweiten Spielfigur bringt – schaffen Sie auch diese unter die Hämmer. Das letzte Stück müssen Sie allerdings schieben und dann schnell zurückspringen, da die Hämmer automatisch los schlagen! Kombinieren Sie die beiden Kartuschenstücke.



Die Spielfiguren müssen unter den Hämmern zertrümmert werden – passen Sie auf, dass Sie nicht selbst darunter geraten!

Ra Kartusche: Nun zurück zum Boden des Seilraums. Setzen Sie die Kartusche neben dem großen schwarzen Osttor ein und erschließen die angreifenden Schakale. Springen Sie mit Anlauf und ausgebreiteten Armen zum Hebel an der Südseite. Die Feuer bleiben bis etwa zehn Sekunden nach Ablauf der folgenden Musik aus. In dieser Zeit rennen Sie schnell zu den Stangen im Norden, klettern hoch und ziehen die Spielfigur so weit wie möglich. Wiederholen Sie das Ganze noch mal und schieben die Figur nun ganz unter die Hämmer.

Feuergeist: Im Seilraum benutzen Sie diese Kartusche am schwarzen Westtor. Noch bevor Sie zur zweiten Treppe hoch laufen, speichern Sie unbedingt den Spielstand, denn gleich kommt ein verfolgender Feuergeist! Sie müssen jetzt schnell in die riesige Halle herunterspringen und dann rechts die kleine Rampe hinauf und einen Gang hinunterlaufen. Dort befindet sich ein Raum und ein Hebel, mit dem Sie einen Wassergeist befreien. Die beiden Geister löschen sich dann gegenseitig aus.

Die Fackel: Klettern Sie nun zum Eingang der Halle zurück und springen von einem Seil zum anderen. Vom dritten Seil gelangen Sie auf den Ostabsatz, erledigen die Fledermäuse und machen einen Anlaufsprung zur Stange. Ziehen Sie sich nach oben und kommen mit einem Rücksalto auf den nächsten Ostabsatz. Springen Sie an den Hebel, dann wieder zur Stange und auf den oberen Absatz zurück. Jetzt können Sie auf das hochgeklappte Bodenelement laufen und eine Fackel aus der Wandöffnung ziehen. Werfen Sie die Fackel nach unten, springen an die Stange und lassen sich von der Säulenoberkante hängend nach unten fallen.

Kreismesser: Heben Sie die Fackel auf und laufen damit in den angrenzenden Durchgang. Hinter Ihnen befinden sich zwei erloschene Fackeln in der Wand, welche Sie mitnehmen. Laufen Sie zur Halle zurück und entzünden Sie die Fackeln, um die Geheimklappe im Boden zu öffnen. Folgen Sie dem Gang und vollführen eine Tauchrolle durch das gefährliche Kreismesser. Nehmen Sie zuerst die blaue Munition, dann die Granaten vom ersten rechten Podest. Erst danach stecken Sie das Heilpäckchen vom mittleren Podest ein und öffnen damit im Gang eine zweite Klappe – Ihr Fluchtweg! Daraufhin verfolgt Sie wieder einmal eine Skarabäusplage, bis Sie sich am Gangende links hochgezogen haben.



Exaktes Timing ist vonnöten, um die rotierenden Messer zu durchspringen

Ausgang: Laufen Sie nun zum Eingang der großen Halle zurück, springen von einem Seil zum anderen, dann auf den Ostabsatz und an der Stange hoch. Mit einem Anlaufsprung gelangen Sie auf die andere Raumseite und ziehen sich zu einem kleinen Raum mit zwei Rampen und einem Ankhzeichen hoch. Der schwarze Hebel über dem Einstiegslösch öffnet den Ausgang. Bevor Sie den Ausgang nehmen, ziehen Sie sich aber noch von der Oberseite des Käfigs eine Etage höher und erhalten ein Secret sowie Geschenke.

13, Der Wächter des Semerkhet:

Durchspringen Sie die beiden Kreismesser wie gewohnt mit Tauchrollen und landen im Kartenraum. Klettern Sie in die Öffnung an der Westwand, die Sie über einen schmalen Schacht zum Messerraum bringt. Speichern Sie nun unbedingt! Betätigen Sie das Holzrad sechsmal und laufen und springen dann so schnell wie möglich über die umlaufenden

den Plattformen, um die Tür an der Nordseite des Raumes zu erreichen. Sie haben nicht viel Zeit, denn sobald Sie das Holzrad loslassen, beginnt sich die Tür wieder langsam zu schließen!



Kleiner Geographie-Test: Wer erkennt den Nil?

Goldener Vraeus: Direkt hinter der Tür wartet noch eine Messerfalle, deshalb laufen Sie gleich ein paar Meter weiter! Bevor Sie nun den goldenen Vraeus einstecken, beachten Sie die vier dunklen Linien an der Seite des Podestes – sobald Sie das Artefakt nehmen, springen Messer daraus hervor. Stellen Sie sich deshalb diagonal vor das Podest. Lassen Sie sich dann zum Boden des Messerraumes herunter und laufen diagonal an den gefährlichen Messerlöchern vorbei, um am Süden wieder zum Holzrad zu gelangen. Kehren Sie nun zum Kartenraum zurück und setzen den Vraeus in das dafür vorgesehene Symbol.



Ein Blick durch das Fernglas offenbart die Gefahren des Messerraumes

Kleine Biester: Nachdem die Spinnenmechanik die kleine Pyramide geöffnet hat, nehmen Sie den „Schlüssel des Wächters“ und stecken ihn in die goldene Vorrichtung an der Ostwand. Folgen Sie dem neuen Ausgang und kommen in einen Gang voller verriegelter Türen, durch die der Wächter zu brechen versucht – meiden Sie einfach den Hebel im Nordgang. Laufen Sie statt dessen nach Osten, springen an die Decke und hängeln sich nach Westen zurück, um in den schmalen Schacht an der linken Seite zu krabbeln. Direkt vor dem Schacht lassen Sie los und greifen gleich wieder zu! Um die ständig an Ihnen nagenden Fledermäuse kümmern Sie sich erst im folgenden Raum. Die Feuerlöcher bedienen Sie in folgender Reihenfolge: **zweimal Westen, zweimal Osten und einmal greifen Sie ins Südloch.** Das Nordloch lassen Sie in Ruhe, denn dort gibts nur jede Menge Käfer!

Große Biester: Über die Eisenleiter kehren Sie auf dem gleichen Weg zurück in den Gang. Laufen Sie jetzt ohne gezogene Waf-

fen und an der linken Seite an das Ende des Nordgangs. Wenn Sie nahe genug herankommen, bricht der Wächter von Semerkhet hervor und stürmt auf Sie zu. Machen Sie zwei Schritte zurück und Seitwärtssalti, um dem Wächter auszuweichen. In einem freien Moment betätigen Sie dann schnell den Hebel. Im nächsten Raum laufen Sie an der Feuerstelle vorbei. Rennen Sie im Zickzack den Gang weiter, ignorieren die Fledermäuse und kommen rechts in einen Raum mit einem Heilpäckchen auf dem Boden und zwei erloschenen Fackeln. Auf dem niedrigen Rand ringsherum sind Sie vor dem Ungetüm sicher, plätten die Blutsauger und holen eine Fackel aus dem Loch. Mit S-Kurven und mit der Beschleunigungstaste holen Sie sich Feuer an der Feuerstelle und stecken die beiden Fackeln an. Springen Sie durch die neue Öffnung und holen sich das Secret und die Geschenke ab. Bei den mit Fallen versehenen Podesten gehen Sie genauso vor wie bei „Goldener Vraeus“ beschrieben.

Kopf voran: Rennen Sie nun den langen Hauptgang bis ganz zum Ende zurück, stellen sich nahe genug vor die verriegelte Tür und warten auf den Minotaurus. Wenn Sie im letzten Moment zur Seite springen, rennt der Wächter die Tür für Sie ein. Im folgenden Raum befinden sich drei Augen-Symbole. Genau wie bei der Tür veranlassen Sie den rabiaten Wächter dazu, diese Symbole einzurennen – das mittlere Auge muss in jedem Fall erwischt werden. Nach dem rechten Auge wird die Tür zum Beenden des Levels geöffnet. Das linke Symbol öffnet die andere Tür, die zu einigen Geschenken und einer Stachelkugel führt.



Der Minotaurus-Wächter ist groß und stark – aber auch langsam und dämlich...

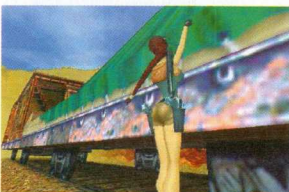
14, Ein Zug in der Wüste:

Betätigen Sie den funktionierenden Hebel und kämpfen sich zum Zugende zurück. Schauen Sie in jeden Raum und zerstören jede Kiste – die angreifenden Ninjas bekämpfen Sie wie üblich.

Grüne Fracht: An dem Anhänger, auf dem sich ein großes abgedecktes Frachtstück befindet, kommen Sie durch Springen nicht weiter! Stellen Sie sich rückwärts an die Außenkante des flachen Bereichs und hängen sich an die Seite des Wagens. Nun können Sie bequem zum anderen Ende hängeln.

Brechstange: An der linken Waggonwand klettern Sie auf den letzten Wagen und erledigen den Ninja. Hängen Sie sich rückwärts an die Stelle, wo der Störenfried hochge-

kommen ist, und klettern in den Waggon. Holen Sie das Heilpäckchen und die Revolvermunition und kehren wieder aufs Dach zurück. Etwa in der Mitte des Wagens machen Sie das Gleiche an der Nordseite und



Ein Teil des fahrenden Zuges muss hangelnd passiert werden

finden in diesem Eingang neben Gewehrmunition die wichtige Brechstange.

Rückweg: Benutzen Sie die Brechstange am defekten halbkreisförmigen Hebel und kümmern sich um den Ninja. Laufen Sie jetzt die ganze Strecke zum Ausgangswaggon zurück und setzen die Brechstange auch hier in den defekten Hebel ein. Vom letzten orangen Wagen machen Sie einen Rücksalto zum leeren Frachtwaggon. Nach der Sequenz hüpfen Sie wieder schnell an die Eisengitter des orangen Wagens zurück und erledigen die verwirrten Ninjas bequem von oben. Beim schwierigen Diagonalsprung in den letzten Waggon speichern Sie und stellen sich nicht zu dicht an die Absprungkante!

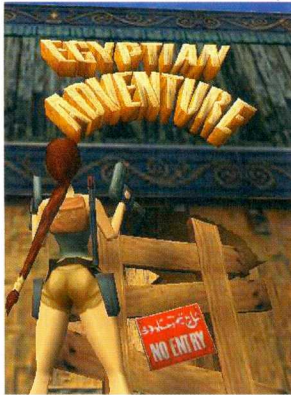
15, Alexandria:

Folgen Sie dem Gang und passen auf die Skorpione und das Heilpäckchen in der nächsten dunklen Ecke auf. Durchstöbern Sie den großen Hof sowie alle offenen Bereiche und eliminieren die auftauchenden Weißkittel und Skorpione. Der letzte grüne Gang links an der Südseite des Hofes führt zum Levelausgang – nehmen Sie ihn jetzt noch nicht! Wenn Sie ein paar Palmen sehen, sind Sie schon zu weit und gehen zurück. An das Motorrad kommen Sie im Moment nicht heran.

Freunde: Vom Brunnen aus sehen Sie den Geheimtürhebel oben links am Südgebäude. Öffnen Sie die Tür darunter und töten den Ninja. Öffnen Sie dann die Tür des Ostgebäudes und gelangen über eine rote Treppe zu Ihrem Freund Jean. Nach der Unterhaltung stecken Sie die Sachen an der südlichen Raumseite ein und laufen auf dem Balkon nach links. Springen Sie zur anderen Seite herüber und heben die Munition auf. Mit einem Anlaufsprung machen Sie nun einen Satz zur roten Dachkante des Südgebäudes und hängeln sich über den Geheimtürschalter. Lassen Sie los, um sich sofort wieder am Hebel festzuhalten. Im Südgebäude finden Sie nun ein Secret und Heilpäckchen. Wieder zurück im Ostgebäude bekommen Sie von Jean mehr Informationen. Falls nichts passiert, springen Sie den Balkon herunter und laufen noch mal zum ihm hoch.

16, Die Küstenruinen:

An der Südseite des Hofes nehmen Sie jetzt den Weg zum Levelausgang. Bei der zweiten Palme gehts rechts zum vernagelten Eingang „Egyptian Adventure“, den Sie einschließen. Finden Sie den anderen vernagelten Eingang, indem Sie sich weitgehend links halten. Dahinter müssen Sie aus der hintersten Ecke des Spiegelraums die Armbrust holen. Der Spiegel verrät dabei die Positionen der Stachelfallen.



Beim „Egyptian Adventure“ finden Sie eine Armbrust

Schießübungen: Kombinieren Sie die Armbrust mit dem Lasergerät, laden damit die Explosionspfeile und laufen zur Schießbude. Rutschen Sie an der Rampe herunter und schießen einen Explosionspfeil auf die Zielscheiben. Nun können Sie die Münze auf dem Boden holen und über den Schacht in der Wand zurückkrabbeln.

Seiltrick: Jetzt laufen Sie zum Raum mit der Flötenspielerpuppe, stecken die Münze ein und klettern am Seil hoch. Oben finden Sie einen Holzstab, holen mit der Brechstange den Osthaken aus der Wand und kombinieren Haken und Stab.

Torschlüssel: Wieder unten nehmen Sie den Gang rechts zurück und stellen sich ganz dicht vor den auffälligen hellen Stein, der sich vor den schwarzen Metallgittern befindet. Mit dem Hakenstab angeln Sie sich nun den wichtigen Schlüssel.



Haben Sie sich den Hakenstab zusammengebastelt, kommen Sie auch an den Schlüssel heran

Skelette: Wieder bei den Palmen angekommen laufen Sie den Weg nach Osten entlang durch den rechten Torbogen und kommen zu einem Wasserbecken. Springen Sie diagonal an den Schacht auf der gegenüberliegenden Wand und krabbeln in einen neuen Raum, an dessen Ostwand Sie hochklettern und schließlich ins Freie kommen. Laufen Sie zu dem am höchsten gelegenen Gebäude im Südwesten. Sobald Sie es betreten, erwachen zwei Skelette, die zu Ihnen nach unten kommen. Skelette können Sie nur mit den Explosionspfeilen zerlegen. Sparen Sie sich die wertvollen Pfeile aber besser und nehmen das Gewehr, um die Klappergestelle durch den Rückstoß in das Loch zu schleudern.



Die Skelette sind nur auf eine bestimmte Art und Weise loszuwerden

Steinkugel: Laufen Sie bis ganz nach oben und schließen das Tor auf. Kurzzeitig wechseln Sie hier in den nächsten Level, um im letzten Raum auf das weiße Wandgesicht zu drücken. Dadurch wird in einem anderen Raum eine Plattform aus dem Boden gehoben. Gehen Sie nun wieder zurück in den Hof und steigen in das Loch mit der aufgehängten Steinkugel. Sie finden dort eine Fackel und entzünden diese am Feuer. Mit einem Sprung stecken Sie das Befestigungsseil der Steinkugel an.

Hauruck: Nachdem die Falle entschärft wurde, steigen Sie in den Schacht und öffnen das Eisentor mit dem Brechstein. Ziehen Sie die Säule auf die dunkle Plattform und kehren dann wieder zur Spitze des Gebäudes zurück, wo Sie zuerst Munition und Heilpäckchen auf einem östlichen Absatz finden und dann erneut in den Raum mit dem weißen Wandgesicht laufen. Ziehen und drücken Sie nun den großen Holzklotz in den vorherigen Raum und auf das Bodengebiet mit dem kleinen Gesicht.

17, Die Katakomben:

Diese Aktion öffnet die Tür im gleichen Raum und lässt einen Lichtgeist hervorspringen. Rennen Sie durch die neue Tür, den rechten Gang entlang und stellen sich in die Nähe der kleinen Kreuzfigur, um den Geist wieder loszuwerden. Laufen Sie zur Stange zurück und rutschen nach unten. Gehen Sie zur Westseite und betätigen den Hebel, um in den Wasserpfützenraum zu kommen. Sie müssen sich nun über die beiden Seile zum Absatz über der Westtür schwingen. Laufen Sie in den kurzen Gang und springen an die gegenüberliegende

Schachtwand, an der Sie sich festhalten und nach unten klettern können.

Wasserraum: Über den Sandhaufen klettern Sie in den Südgang. Gleiten Sie über das Loch im Boden zum Wasserraum. Gehen Sie gleich links vorne an Land und springen über die Absätze zur Südwestecke des Raumes. Legen Sie den Hebel um und springen über die beiden Absätze zur Vase. Hier hängen Sie sich über die Decke zum zweiten Hebel hinüber. Ignorieren Sie den auftauchenden Lichtgeist solange, bis Sie den Hebel betätigt haben. Dann springen Sie ins Wasser und tauchen zur rechten Südseite des Wasserraums. Dort entdecken Sie einen Unterwasserturmgang und dahinter eine Kreuzpuppe.

Dreizack 1: Warten Sie solange, bis sich der Lichtgeist aufgelöst hat, und überwinden dann die gleiche Strecke bis zum zweiten Hebel nochmals. Mit Anlauf springen Sie zur mittleren Plattform, schießen die Skelette ins Wasser und gelangen über die kleine Plattform und die beiden neuen Absätze zur grün schimmernden Südostecke. Springen Sie in die kleine Vertiefung links und hängen sich dann rückwärts an die Kante. Hangeln Sie sich nun seitwärts hängend weiter! Mit Anlauf hüpfen Sie ans Seil und schwingen sich zur rechten Plattform herüber. Schießen Sie die Skelette nach unten, wenn diese sich im Sprung befinden. Nehmen Sie dann den Dreizack und kümmern sich um das hinter Ihnen erwachte Skelett.

Dreizack 2: Springen Sie zur Westplattform, dann zur linken Nordseite herüber und nehmen die Leiter nach oben. Dort stecken Sie den zweiten Dreizack im geeigneten Moment ein, ohne Munition an die Skelettwache zu verschwenden. Über das Seil gelangen Sie erst zu einem Zwischensraum und landen schließlich wieder am Ausgangspunkt dieses Levels. Halten Sie jetzt die Armbrust mit den Explosionspfeilen bereit und rutschen über die Stange wieder Richtung Wasserpfützenraum. Sprengen Sie das erste Skelett und stellen sich an die Kante zum Raum. Drücken Sie die Taste „O“ auf dem Ziffernblock, um das Laserzielgerät zu aktivieren und pulverisieren die beiden herumlungernenden Skelette. Mit Anlaufsprung gehts über die Nordleiter nach unten, wo Sie den Nordgang über die kurze Leiter nehmen.

Dreizack 3: Halten Sie sich immer links, bis Sie auf der rechten Seite einen niedrigen Gang mit Vasen und einem liegenden Skelett sehen. Dieses und andere Skelette locken Sie am besten zu den Bodenlöchern, die sich in diesem Abschnitt befinden, um sie ohne Explosionspfeile zu entsorgen. Klettern Sie am Ende des Gangs die Wand hoch und springen über die Absätze zur Nordostecke. Die auftauchenden Diätopfer blasen Sie wie gewohnt in die Tiefe und nehmen die Leiter nach oben. Gleich vorne finden Sie nun den dritten Dreizack.



Vier Dreizacke wie dieser sind insgesamt einzusammeln

Dreizack 4: Über das Seil schwingen Sie sich zur nördlichen Plattform und springen von dort in die Öffnung, die sich in der großen mittleren Säule befindet. An der Stange kommen Sie zum letzten Dreizack hoch. Die grünliche Wand hinter dem Dreizack ist eine Leiter, die zu den Küstenruinen zurückführt – ignorieren Sie diesen Ausgang vorläufig! Stecken Sie den Dreizack ein und fliehen vor den erwachenden Skeletten auf dem gleichen Weg zurück, auf dem Sie gekommen sind.

Fahrtstuhl: Am Fußpunkt der Stange springen Sie nicht zur Plattform hinüber, sondern

lassen sich auf das rot-rosa Schachbrettmuster herunterfallen. Laufen Sie Richtung Osten und überspringen den ersten Abgrund. Links sehen Sie jetzt ein Steinfenster, vor dem Sie sich in den Gang herunterlassen. Gehen Sie durch die Tür und fahren mit dem Fahrstuhl nach oben, um sich ein Secret und aus der zerschossenen Vase Explosionspfeile und anderes abzuholen. Laufen Sie nun zum Wasserpfützenraum zurück. Nehmen Sie dazu den Schacht aus dem Raum, lassen sich gleich rechts in den Gang herunter und laufen ihn schnurgerade nach Süden. Der rechte Gang mit der Treppe am Ende ist der richtige.

Fortsetzung folgt...

Tricks & Cheats

Earth 2150

Roboter verschaffen sich ihr Extraöl, indem sie im Spiel zuerst „Enter“ und hernach „I_wanna_cheat“ eintippen. Danach halten sie die linke „Shift“-Taste und die „0“ auf dem numerischen Block gedrückt und hämmern abschließend erneut auf „Enter“. Daraufhin wird die Konsole mit „Return“ geöffnet, die folgenden Cheats eingetippt und das Ganze mit einem weiteren „Enter“ abgeschlossen.

x-mas_pack
fireworks
i_love_this_game X
i_hate_limits X

Reparatur und volle Waffen
Minen
Man bekommt X CR-Einheiten
Das Einheitenlimit wird auf X CR gesetzt

einstein 1/0
Help_me_please!!! 1/0

schnellere Forschung ein/aus
schnellere Forschung für den Spieler ein/aus

Time_is_relative
Dirt_cheap_research
the_hammer_of_thor

noch schnellere Forschung
preiswerte Forschung
Alle Gegner in der näheren Umgebung werden getötet

massacre
see_you_next_life
hasta_la_vista_enemigos

Alle gegnerischen Gebäude im näheren Umkreis werden zerstört
Die ausgewählte Einheit wird zerstört
Alle sichtbaren Gegner-Einheiten werden vernichtet

bad_time_bad_place

Alle Gegner in der näheren Umgebung werden beschädigt

eagle_eye
let_be_darkness
no_one_hides
no_more_secrets
armageddon

kein Kriegsnebel mehr
starker Nebel
alle Einheiten sichtbar
Karte wird aufgedeckt
Meteoritenregen

Dieser Cheatberg stammt von Holger Dotzauer

Ultima 9: Ascension

Selbst der tugendhafte Avatar lässt sich gerne von Gerd Bernhardt in seine geheiligte Mission reinquatschen. Das erfordert jedoch zunächst etwas Hilfe spielerseits:

Im U9-Verzeichnis befindet sich die Datei „default.kmp“, welcher in einem Texteditor unter „[Cheat Commands]“ folgende Zeilen angefügt werden:

„alt+shift+= toggle_avatar_invulnerable“

„alt+shift+= toggle_avatar_fly“, was im Spiel Folgendes bewirkt:

Alt+Shift+= Der Avatar wird unverwundbar
Alt+Shift+= Der Avatar kann fliegen

Folgende Cheats können ebenso wie die vorstehenden in der Datei an Tastenkombinationen gebunden und dann im Spiel aktiviert werden:

pass_one_hour
unpass_one_hour
sunrise_sunset
pass_one_minute
unpass_one_minute
toggle_sun
toggle_wind
toggle_storms
toggle_avatar_fast

Eine Stunde vergeht
eine Stunde zurück
Sonnenaufgang
eine Minute vergeht
eine Minute zurück
Es wird Tag
Es wird windig
Es wird stürmisch
Der Avatar läuft schneller

SWAT 3

Terroristenjäger Uwe Spring holt wichtige Informationen aus dem Marschgepäck. Um sie benutzen zu können, öffnen wir die Konsole mittels „Shift“ und „#“, tippen und schließen mit „Esc“:

iamleet alle Missionen erfüllt, Mission gewonnen
johnwoo Das Spiel wird langsamer
swatlord Das ganze Team wird unverwundbar
biggerpockets unbegrenzte Munition
casual Das Team ist nackt
doubleshot Die Waffen feuern schneller
nc17 Angeschossene Körper bluten stärker
noshades Nachtmissionen werden heller

Kleiner Tipp: Um ungewollte Verletzungen der Teamkameraden zu vermeiden, öffnen wir die Datei „swat.cfg“ in einem Texteditor und ändern die Zeile „shootgoodguys=1“ in „shootgoodguys=0“. Danach sind Querschläger unsererseits ausgeschlossen

Unreal Tournament

Multiplayer-Metzler werden außen vor gelassen, nur Solospieler dürfen während des Spiels „^“ (links von der 1) drücken und folgende Spaßes eintippen:

god Unverwundbarkeit
allammo alle Waffen samt Munition
ghost keine Kollisionsabfrage mehr
fly Flugmodus
walk Laufmodus (nach dem Flugmodus)
behindview 1/0 Schulterperspektive ein/aus
playersonly Zeit wird angehalten
invisible 1/0 Unsichtbarkeit ein/aus
killall [Klasse] Alle Vertreter der entsprechenden Klasse werden getötet

killpawns Alle Gegner werden getötet
summon [Klasse] Ein Vertreter der entsprechenden Klasse wird herbeigezaubert

Half-Life: Opposing Force (dt. Version)

Praktisch – die Cheats für das geniale „Half Life“-Add-on sind identisch mit denen des Hauptprogramms. Dazu gehen wir in der Half Life-Verknüpfung auf „Verknüpfung“ und ergänzen die Zeile „Ziel“ um „-dev -toconsole“ (Beispiel: „C:\Half Life\hl.exe -dev -toconsole“). Hernach können die folgenden Cheats in der mittels „^“ zu öffnenden Konsole eingetippt werden:

impulse 101 alle Waffen samt Munition
god Unsterblichkeit
noclip Man kann frei durch Wände laufen
map xxx Man geht zu Level xxx (Zahl eintragen)
give xxx Man bekommt das Item xxx (Zahl eintragen)
give weapon_x Man bekommt Waffe x
Hier die Aufzählung der auswählbaren Waffen, die als x eingetragen werden:
grapple, **knife**, **pipewrench**, **eagle**, **m249**, **sniperrifle**, **displacer**, **shockrifle**, **sporelauncher**

Kleiner Joke: Stellt man die Systemzeit auf den 24. August, darf man sich an grinsenden Texturen erfreuen...

Rally Championship

Walter Röhrl und seine Jünger geben folgende Codes als den vierten Spielernamen ein und lauschen gebannt dem bestätigten den Piepstön:

world class A8-Championship ist freigeschaltet
turbo challenge Die A8-Wagen sind im Einzel- und Zeitrennen verfügbar
max power Bonuswagen
throw me a bone Bonuswagen

Star Trek: Der Aufstand

Trekkies wie Gerd Bernhardt tippen im Spiel forsch die Namen ihrer Helden, um folgen- de Wirkungen zu erzielen:

kirk unendliche Lebensenergie
spock Levelwarp
bones zusätzliches Hypospray
scotty alle Schlüssel und Schlüsselkarten

Indiana Jones und der Turm von Babel

Der gute Doktor hats nicht leicht: Nicht nur, dass er sich mit bösen Nazis sowie einer störrischen Gehilfin auseinander setzen muss, nein jetzt gibts auch noch jede Menge Cheats – allerdings muss dazu erst die Konsole mittels „F10“ geöffnet werden:

taklit_marion on	Unverwundbarkeit
urgon_elsa	alle Waffen
azerim_sophia	Medikits
nub_willie	Tipps
framerate	Framerate wird angezeigt
fixme	befreit Jones, sobald er feststeckt
endcredit	Die End-Credits werden angezeigt
makemeapirate	Indy wird zu Guybrush

Diese Cheats stammen, wie auch die Komplettlösung auf unserer CD, von Stammschreiberling Marcel Smuz.

Quake 3 Arena

Railgunner Uwe Spring hat id Softwares neuestes Erdbeben durchleuchtet und dabei interessante Funde gemacht...

Alle Zwischensequenzen freischalten:

Man öffnet im Quake3-Verzeichnis ein DOS-Prompt und tippt dort Folgendes ein:

quake3.exe +seta g_spVideos
"tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

Zusätzliche Skin für den „Sarge“

Konsole auf und „**model sarge/krusade**“ eintippen

Den folgenden Cheats geht ein in der Konsole eingetipptes „**devmap kartenname**“ voran (beispielsweise **devmap q3tournament**):

iamacheater Alle Level mit Schwierigkeit 1 werden freigeschaltet
iamamonkey Alle Level mit Schwierigkeit 100 werden freigeschaltet
god Unverwundbarkeit
give all alle Waffen
give X Gegenstand X wird herbeigezaubert (siehe Auflistung):

allammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun

Tomb Raider 4

Ägypten... Land der Katzen... klar, dass Lara dahin gehört. Und natürlich hat sie den obligatorischen Cheat-Pack im Rucksack dabei...

Levelwarp:

Während Lara genau nach Norden sieht, gehen wir in das Inventar und betrachten den Kompass, welcher durchsichtig sein muss. Danach gehen wir auf „Spiel laden“, drücken die Tasten **H, E, L, P**, schließen das Inventar und finden uns im nächsten Level wieder.

Unbegrenzte Gegenstände

Lara muss wieder nördlich stehen (Kompass transparent!), während wir auf ein kleines Medikit gehen und die Tasten **G, U, N, S** drücken.

Alle Waffen

Zuerst muss der „Unbegrenzte Gegenstände“-Cheat aktiviert werden. Danach gehen wir in das Inventar, wählen das große Medikit und drücken **W,E,A,P,O,N,S** – et voilà!

Herausgefunden hats unser Leser Uwe Spring.

Hallo, Freunde der leichten Unterhaltung!

Frage: Wie entstehen diese Seiten? Antwort: Sie schicken uns Ihre Cheats, Tipps oder Lösungen, die wir nach Aktualität und Effizienz sortieren und anschließend veröffentlichen. Das heißt: **Aktuelle** und **selbst erdachte** Lösungshilfen sind bei uns herzlich willkommen, abgeschriebene, abkopierte oder sonst wie geklaute Helferlein hingegen erwartet umweglos der Müllimer. Dasselbe gilt für Cheats zu indizierten oder von uns mit einem Fragezeichen gewürdigten Spielen. Doch die Schreibmühe soll auch belohnt werden: Je nach Umfang springen **bis zu 500 DM** für den Schreiberling heraus! Und wer Hilfe braucht, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (www.pcjoker.de) oder seine Fragen während der **Telefonhotline** jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** in die Redakteure bohren. Auch schriftliche Gesuche sind uns willkommen, allerdings nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt.

Also: Wir lesen uns! Ihr Paul

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Age of Empires 2	12/99	Tipps, Cheats
Age of Empires 2	1/00	CD Lösung
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Alien Earth	5/98	Lösung
Andretti Racing	7/98	Tipps
Anno 1602	6/98	Tipps
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
Autobahn Raser	8/98	Tipps
Baldur's Gate	5/99	CD Lösung/
		Cheats/HEXerei
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	6/98	Tipps
Barrage	12/98	HEXerei
Battlezone	6/98	Cheats
Blade Runner	5/98	Tipps
Braveheart	10/99	Cheats
Caesar 3	12/98	Tipps
Caesar 3	1/99	Tipps
Caesar 3	3/99	Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung
Carnivores 2	1/00	Cheats
Colin McRae Rally	1/99	Cheats
Colin McRae Rally	2/99	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 3:		
Op. Tiberian Sun	11/99	CD Lösung/Tipps
Commandos	9/98	Cheats
Commandos	10/98	Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes
Constructor	5/98	Tipps
Corp Wars	10/98	Cheats
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
Darkstone	12/98	CD Lösung
Das fünfte Element	1/99	Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock 2	8/98	Cheats
Delta Force 2	1/00	Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Descent 3 (Demo)	5/99	Cheats
Descent 3	9/99	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
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	12/99	CD Lösung
Drakan (Demo)	9/99	Cheats
Driver	11/99	Tipps
Driver	12/99	Cheats
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	Tipps
Excessive Speed	1/99	Tipps
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	Tipps
Fallout 2	4/99	CD Lösung,
		HEXerei
FIFA 99	5/99	Tipps
FIFA 2000	1/00	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tipps
Force 21	1/00	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tipps
Freeway 2	12/99	Cheats
Gansters	7/99	CD Tipps
Get Medieval	10/98	Cheats
Get Medieval	12/98	Cheats
Gex 3D	9/98	Cheats
GP 500	1/00	Cheats
Grand Theft Auto	4/99	Cheats

Grand Touring	5/99	Cheats
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
Grim Fandango	1/99	Lösung
Gruntz	7/99	Cheats
GTA	7/98	Cheat
GTA 2	1/00	Cheats
GTA London	6/99	Cheats
GTA London	7/99	Cheat
Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00	Cheats
H.E.D. 2	1/99	Cheats
Half-Life (dt.)	7/99	Cheats
Hardwar	12/98	Tipps
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 Lösung/Tipps/
		Cheats
Hidden & Dangerous	9/99	Cheats
Hidden & Dangerous	10/99	Tipps
Hidden & Dangerous	11/99	CD Lösung
Homeworld	12/99	Tipps, Cheats
Homeworld	1/00	Lösung
Imperium Romanum	5/99	CD Lösung
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	9/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tipps
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	Tipps
Jeff Gordon X5 Racing	9/99	Cheats
Jeff Strike Fighter	1/98	Cheats
Jurassic World	8/98	Cheats
King's Quest 8	4/99	CD Lösung
King's Quest 8	5/99	Cheat
KND 2	9/98	HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98	HEXerei
Knights and Merchants	12/98	HEXerei
Knights and Merchants	1/99	Tipps
Kurt	5/99	Tipps
Lamentation Sword	6/99	Cheats
Lands of Lore 3	6/99	Lösung
Last Bronx	11/98	Tipps
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD Lösung
Legion Racers	12/99	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Madden NFL 2000	11/99	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tipps
M.A.X. 2	11/98	Tipps
Max Montezuma	6/99	CD Cheats
Mayday	11/99	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	Tipps
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 99	12/98	Cheats
NHL 99	2/99	Cheats
NHL 2000	1/00	Tipps
N.I.C.E. 2	2/99	Cheats
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
Nocturne	1/00	Cheats
Outcast	8/99	Tipps
Outcast	9/99	CD Lösung/
		HEXerei
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tipps
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerboat Racing	6/99	Codes
Powerless	3/99	Cheats
Prince of Persia 3D	1/00	CD Lösung
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: Rogue Spear	12/99	Cheats
Rainbow Six:		
Rogue Spear (Demo)	11/99	Cheats
Ran Soccer	8/98	Cheat
Re-Volt	12/99	Cheats
Reah	10/98	Lösung
Reah	11/98	Lösung
Recall	3/99	Cheats
Recall	3/99	Cheats
Redline Racer	8/98	Cheats
Return to Krondor	5/99	CD Lösung
Revenant	1/00	Cheats
Rival Realms	6/99	Cheats
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	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadowman	11/99	CD Lösung, Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Silver	6/99	CD Lösung, Tipps
Sim City 3000	4/99	Cheats
Sinistar Unleashed	12/99	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 Lösung/Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Cheat
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	Tipps
Streets of Rage	10/99	HEXerei
Sub Culture	3/99	Cheats
Synergist	6/98	Tipps
System Shock 2	11/99	CD Lösung, Tipps
Tarzan	1/00	Cheats
Test Drive 5	3/99	Cheats
The Nomad Soul	1/00	CD Lösung
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	5/98	Cheats
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD Lösung
Tomb Raider 3	2/99	Lösung, Tipps, Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	Tipps
Tomb Trouble	1/00	Cheats
Toonstruck	6/98	Tipps
Total Annihilation Kingdoms	11/99	Cheats
Trespasser	3/99	Cheats
Tribal Rage	9/98	Cheats
Trickstyle	1/00	Cheats
Triple Play 99	7/98	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.2000	12/99	CD Cheats
V-Rally	6/99	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Viper Racing	5/99	Tipps
War Games	12/98	Cheats
Warqasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Warzone 2100	7/99	Cheats
Wet Attack	8/99	Cheats
Word 97-Flipper	7/99	Spielerei
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



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

Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN

Tel.: 08106/899601



Christiane Schöber
Verkauf/Beratung



Mina Piske
Anzeigenverwaltung



Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition
ABONNEMENTS
Tel.: 08106/899601



Regine Nellissen
Abwerwaltung



Dorothea v. Prony
Tel.: 08106/899602

GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeonovic

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel

„SWAT 3“, Sierra/Havas Interactive
ProLit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz

ProLit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtverstellung

Junfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®

Heckel Druck und Verpackungen GmbH,
90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsaufgabe

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.

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 Kraftwirkungen, 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

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

3dxf: Hersteller der „Voodoo“-3D-Chips

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 Schachbrettmuster bei Objekten im Vordergrund sowie Flimmern im Hintergrund

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

Echtheit: meint, dass die Grafikausgabe eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgeplayt werden

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

Glide: von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hausigenen Voodoo-Karten

Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

MIP-Mapping: ist die Verwendung verschiedener 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

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

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

Pixel: einzeln Bildpunkt auf dem Monitor

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

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

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

T&L: „Transform and Lighting“; entslastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden

Textel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur

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

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

Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3dfx (aktuell: Voodoo 4 und 5)

Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Platzierung 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 Resource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z. B. 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



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.

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: 28. Januar 2000

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

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

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

Activision	54/55
Produktinfo	006
Add Com AG	47
Produktinfo	020
Ahrens & Wenner	101
Produktinfo	046
Ari Data	83
Produktinfo	034
Bristein	93
Produktinfo	030
Bundesministerium	13
Produktinfo	047
CDV	2
Produktinfo	001
Creative Labs	9
Produktinfo	026
Cypress	87
Produktinfo	021
Dell Computer	29
Produktinfo	027
Dino	89
Produktinfo	025
Eidos	152
Produktinfo	003
ELSA AG	79
Produktinfo	028
Empire	51
Produktinfo	033
Game It!	107
Produktinfo	024
GT Interactive	7,151
Produktinfo	029,002
GT Value	35,65,77
Produktinfo	017,018,019
Guillemot	125
Produktinfo	032
Infogrames	19/21/23,26/27,38/39
Produktinfo	031,005,004
Interact by Jöllenbeck	119
Produktinfo	041
Joker Verlag	42/45,108/111,123
Joysoft	33/99
Produktinfo	042
Microsoft	75
Produktinfo	014
Multimedia Soft	63
NBG	103
Produktinfo	022
Novitas	97
Produktinfo	043
Okay Soft	85
Produktinfo	040
Take 2	15
Produktinfo	023
THQ	17
Produktinfo	016
Topware	61
Produktinfo	035
Ubi Soft	69
Produktinfo	015
WDD	59
Produktinfo	045

Einem Teil der Auflage liegt eine Abonnementwerbung für die Zeitschrift „PC-Anwender Handbuch“ bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

VOLLVERSION Xenocracy



BIETE HARDWARE

Verkaufe ca. 2 Jahre altes externes Zip 100 (PP) für 150,- DM VHB, HP Deskjet 500 C für 50 DM und AMD K6 233 MMX wegen Inkompatibilität mit meinem PC für 100 DM VHB. 06732/4367

Verkaufe DVD-Laufwerk Hitachi G0-2500 sowie CD-ROM-Laufwerk Toshiba 40X Preis VHB 220 DM. Näheres unter Tel. 09146/1344 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Gameboy mit Spielen und Spiel Sim City 2000. Preis nach Vereinbarung. Telefon: 06023/30356, nach Elias fragen oder auf Anrufbeantworter.

ATI Rage 2, 4 MB, AGP, Microsoft Sidewinder Freest. Pro incl. Motocross-Madness. Computergame: WW2-Fighters. Preise nach VB. Tel.: 07552/1048

Soundblaster live! Value! u. SB. Live! Player 1024 je 70,- DM. Grafikkarte Hercules Dynamite 2 TNT2 Ultra mit 2 Top Spielen 300,- DM. P100 MHz CPU mit Lüfter 50,- DM, SB-AWE 32 mit Mikro 80,-. Tel.: 0234/793237

SUCHE HARDWARE

2,5" EIDE Festplatte IBM. DMCA 21440 (1.4 GB) 3LP Travelstar. Auch defekt. Preis VHB. Tel.: 07141/854093

BIETE SOFTWARE

Biete WC 5, Soul Reaver, Warzone 2100, Unreal je 20,-, Myth 1 + 2, Pandem. 1 + 2, Blade Runner, I-War, Forsaken, Unreal, Incubation, EF 2000, Die by the Sword 10,-. Tel.: 09471/90408 nur Sa. u. So.

Verk. ca. 100 PC-Spiele für 20 DM bis 35, Action, Rolli, Sim, Strategie, Abenteuer. Liste unter 02832/2677, Thomas Bluemer

C&C 1, C&C 2, Tomb Raider 2, Heart of Darkness, Flight Unlimi-

ted 2, Gangsters, Gettysburg!, KKN2, Nuclear Strike, F22 Air Dominance Fighter, Lol 2, Deathtrap Dungeon: Preis verhandelbar. Markus Schmidt, Kelterstr. 30/2, 71384 Weinstadt

Verkaufe Bundesliga Stars 2000 50,-, Turok 2, Grand Prix Legends je 40,-, F22 Lightning 2, Frankreich 98 je 25,-, NHL 98 20,-. Tel. u. Fax: 09634/2633

Völker 35,-, Z 10,-, Oldtimer 10,-, C&C 20,-, Play the Games 1 30,-, Gold Games 3 30,-, Theme Hospital 10,-, Master of Magic 10,-. Tel.: 08233780471

FIFA 99, Actua Soccer 3, Men in Black, Road Rash, Rebel Assault 1 + 2, Wing Commander 4, Interstade 76, F1 Racing Simulation. Christian Redlich, Eilenburgerstr. 4, 04425 Taucha

Verkaufe PC-Spiele: Pizza Syndicate 30,- DM, Airline Tycoon 15,- DM, Total Air War 15,- DM, Evil Attacks 10,- DM, Mayday 15,- DM, Bronze Games 5,- DM, Fighting Force 5,- DM. Bei 3 Spielen: ein Extra! Tel.: 09391/4210

Superangebote für den kleinen Geldbeutel: Half-Life, T.A. Kingdoms, Siedler 3, Pizza Syndicate, Sim City 3000 je 45,- DM. Caesar 3, Microsoft Combat Flight 5, Knights & Merchants, Dynasty General je 25,- DM. Max 2, Civil War 2, M1 Tank Platoon 2, Red Baron 2 je 15,- DM. Alle orig. im Karton m. Anl. u. Ref. Karte! Bei Abnahme von 2 Spielen ein Überraschungsspiel gratis. Tel.: 04563/422590

Steuererklärung für 1999 von WISO, einfach genial für 40 DM. Tomb Raider Trilogie für 100 DM zzgl. 10 DM Nachnahmegebühr. Tel.: 0251/862404

Bei mir gibt es billige Spiele. Schaut mal rein. www.Spiele-Insel.de

Verkaufe NBA Live 98 für 30 DM, FIFA 99 für 50 DM, F22 Raptor für 30 DM. Auf Wunsch: Alle Spiele mit Verpackung. Tel.: 09262/9651, Fax: 09262/9652

Jack Nicklaus 5, Rent a Hero, J. Herberts GP 98, Might & Magic 2, Deadlock 2, Constructor, Test Drive 4, Turok, Uprising: gesamt 20 DM, EA-Bundesliga-Stars 2000 für 40 DM. Per NN. Tel.: 0251/862404

PC-Spiele, DVDs und Playstation-Titel besonders günstig! Im Internet unter www.cheatup.de

Verk. V2000 5,-, Redline Racer 7,-, Caesar 2 5,-, Deathtrap Dungeon 7,-, Max 5,-. Tel.: 07939/5027 (nach Gerd fragen)

SUCHE SOFTWARE

Suche die deutsche Version von Phantasmagoria Teil 2 Computerspiel. Zahle bis 40 DM. 0212/45921

Suche Shadow Warrior, Steel Panthers 2. Tel.: 07939/527 (nach Gerd fragen)

VERSCHIEDENES

Verkaufe N64 + 2 Controller + Memory Card + 6 Spiele = 350 DM. Verkaufe auch andere Sachen. Preisliste sofort anfordern. Kim Neumann, Graumannsstieg 3c, 22885 Barsbüttel

Wolltest du schon einmal NAPOLEON oder HANNIBAL oder Beherrscher eines Sternreiches sein? Dafür gibt es JETZT/SOFT Strategie-Simu im Internet: www.EGAMES.de

Verkaufe Earthsieg 10 DM, X-Com Apocalypse 25 DM, Helicops 10 DM, Quick Shot Joyboard für Amiga/C64 15 DM. Tel.: 0043/664/1146441 oder mbrand-hu@cosys.bg.ac.at

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettslösungen mit Plänen, Tipps & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schließweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax: 07675/298 0. Tel. 07672/41560

Spiele, DVD: www.hsms.de

Wählt euer Spiel des Jahres 1999 und gewinnt tolle Preise! Nur im Internet unter www.cheatup.de. Die Wahl zum Spiel des Jahres - vom 15. bis 30. Januar 2000

Bei uns gibt es Konsolenspiele: www.spiele-insel.de

Nude-Raider Figur (Lara oben ohne!) und weitere 600 SF-, Manga- und Horror-Modelle bei: I. Siemon, Diepenbrockstr. 36, 48145 Münster. Tel.: 0251/36894, www.spaceart-online.de

KONTAKTE

Schaut mal rein. www.Spiele-Insel.de

Gewinner

Charts

Railroad Tycoon 2 gewinnt
Thomas Schellhorn, Dresden
Play the Games Vol. 2 geht an
Leon Schröder, Kleve
Homeworld bekommt
Christian Krall, München

Durchgeknallt

Den Hauptgewinn (Movie Maniacs plus Flat Eric) erhält
Daniel Ritter, Mönchengladbach
Den 2. Preis, bestehend aus einem Resident-Evil-Figurset und Flat Eric, schicken wir an
Alexander Horrer, Bernstadt
Je einmal Southpark-Kenny und einen Bart-Simpson-Rucksack bekommen
Marco Lemke, Berlin
Kathrin Trapp, Leimbach
Je zwei Schlüsselanhänger (Bart Simpson und Alien) gewinnen
Alexander Fischer, Kirchhain
Georg Fuchs, Graz, Österreich
Herbert Frieda, Offenbach
Sabrina Ringleb, Essen
Udo Kreidler, Horb
Sebastian Hannabach, Eibenstock
Enrico Kehling, Thesenvitz
Michaela Janke, Kohnen-Sahlig
Florian Callian, Kitzingen
Thomas Grumbach, Garching
Mareike Scheuner, Groß Gerstedt

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

ebay.DE

www.ebay.de

Hard- und Software Auktionen im Internet
1.000.000 Schnäppchen täglich!
Kaufen und verkaufen Sie
auf dem größten Online Marktplatz

5,- DM

kostet

Ihre **private** Kleinanzeige in
PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen,
Fünf-Mark-Stück oder -Schein
beilegen
(kein Scheck, keine Briefmarken)
und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!!! Anzeigen, die auf
Raubkopien oder indizierte Spiele
schließen lassen, bzw.
PLK-Nummern enthalten,
werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in
der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker.
Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Hardware |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte |
| ☐ Verschiedenes | |

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und
jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Käst-
chen eintragen!

Datum, Unterschrift

DEMOS

Big Bang
Extreme Biker
Gabriel Knight 3
Nerf Arena Blast
SWAT 3
Wheel of Time

VIDEOS:

Gothic
Gunship 3
Metal Fatigue

GOODIES

3DDC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
F-Prot 3.06a
Game Commander

Hexedit
Karus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
WinVBE

WinAmp 2.50e
Winzip 7.0 SR-1
LÖSLUNGEN
Days of Oblivion 2
Faust

Homeworld
Indiana Jones und der Turm von Babel
Tomb Raider 4

SPECIALS

Gigablast
Sieidler 3 Startlife

SHAREWARE:

Schiffe Versenken
Skorpion

PATCHES:

Blings! 2 (dt. 1.04)
Catan: Die erste Insel (dt. Patch Nr. 1)
Civilization: Test of Time (dt. 1.1)
Die Sieidler 3 (dt. 1.54)
Earth 2150 (dt. 1.02)
Flight Unlimited 3 (dt. 2.0)
Grand Prix Legends
Homeworld (US 1.04)
Jagged Alliance 2 (dt. 1.05)
Kicker Fußballmanager (dt. 1.05)
Panzer General 4 (dt. 1.01)
Rainbow Six: Rogue Spear (dt. 2.05)
Rollercoaster Tycoon: Added Attrac-
tions Pack (dt. 1.01.019)
Ultima 9: Ascension (US 1.05F)
Unter schwarzer Flagge (dt. 4.0)
Xenocracy (alle Fassungen auf 2.0)

CD 2

PC JOKER HEFT & SPIEL 2/00 • Demos, Specials & Goodies • CD 2

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

SPECIALS
Gigablast
Sieidler 3 Startlife

TOP DEMO
SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE

CD LÖSLUNGEN
Days of Oblivion 2
Faust

Homeworld
Indiana Jones
und der Turm von Babel
Tomb Raider 4

DEMOS
Big Bang
Extreme Biker
Gabriel Knight 3
Nerf Arena Blast
SWAT 3
Wheel of Time

VIDEOS
Gothic
Gunship 3
Metal Fatigue

PC Joker Heft & Spiel
2/00

**Ausgabe
3/2000
erscheint am
1. Februar**

**nur 8,90 DM
oder
4,90 (ohne CDs)**

PC Heft & Spiel

**mit aktuellen Demos und genialer
Echtzeitstrategie auf 2 CD-ROMs!**

Der Megaseller in Vollversion „Earth 2140“

Noch 140 Jahre bis zum nächsten Weltkrieg: In Topwares so erfolgreichem **Echtzeitstrategical im Stil von „Command & Conquer“** prallen die beiden Supermächte Amerika und Asien aufeinander – und Ihr Geschick soll binnen 50 packenden Missionen einer Seite zum Sieg verhelfen!

Mit der nächsten Ausgabe erhalten Sie Deutschlands Antwort auf den Westwood-Kult in Vollversion, also mitsamt allen Features (u. a. 25 eigene Szenarien für Multiplayer) und dem kompletten Manual. Erleben Sie Basenbau, Action und Taktik in Perfektion: Klassisches Gameplay, spannendes Missionsdesign, trotz vieler

Handlungsmöglichkeiten einfache Steuerung sowie schöne Iso-Graphik mit passender Soundkulisse (inkl. deutscher Sprachausgabe) machen die Schlachten um die Zukunft der Erde zu einem PC-Ereignis erster Kajüte. Nicht umsonst hat man mit „Earth 2150“ erst kürzlich einen Nachfolger veröffentlicht.

- * 2 Kampagnen mit je 25 Missionen
- * 25 Zusatzszenarien für bis zu 6 Spieler über (Null-)Modem oder LAN
- * Grafik in 65.000 Farben (640 x 480 oder 800 x 600 Pixel), 5 Geländedesigns, gerenderte Zwischensequenzen
- * 9 Audiotracks direkt von CD, deutsche Sprachausgabe
- * komplett deutsch für Windows 95/98, auch unter DOS lauffähig



AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Daikatana • Final Fantasy 8 • Anstoß 3
Rally Masters • Der Verkehrsgigant
Starlancer • Sudden Strike

Online

Neue Technik, neuer Fun: Flash 4 Games

Hardware

Game Boys für Erwachsene: Zocken auf dem Laptop
Erste Infos zu Voodoo 4 und Voodoo 5

Wahl

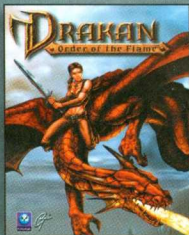
Spiel des Jahres: die Gewinner



Traumfrau zum Traumpreis!

Hieb- und Stichfest:
Für alle Fans erstklassiger Action-Adventures
haben wir den Preis kräftig reduziert!

DRAKAN Order of the Flame



Games & More [10/99]
91%



PC Games [10/99]
91%



PC Joker [10/99]
87%



PC Action [10/99]
90%

www.drakan.de



Produktinfo 002



NEU!
LEVEL EDITOR
SCHÄPFE DEINE EIGENE WELT!
ZUM TAUSCHEN, SELBSTSPIELEN UND WEITERGEBEN.
AUCH IM INTERNET (WWW.EIDOS.COM)

M E I N E V E R G A N G E N H E I T I S T

D E I N E Z U K U N F T .

REVENANT

"WER ACTION-ROLLENSPIELE MAG, KOMMT UM REVENANT NICHT HERUM."
(PC ACTION 11/99)

"DAS ROLLENSPIEL FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE."
(PC PLAYER 12/99)



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

Produktinfo 003