

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



www.suddenstrike.de

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

Power Play 12/99

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

GameStar 1/2000

keinsten Weise sollen mit dieser Anzeige die Greuelthaten des 2ten Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, daß es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

Wenn ich Bill Gates wäre,

...hätte es keine Kartellbehörde gebraucht, um mich in den Ruhestand zu befördern. Statt dem Vorsitz im Konzern würde ich den Sitz ganz vorne in einem Boot innehaben und gemächlich um meine natürlich voll computergesteuerte Insel tuckern. Auf Spiele bräuchte ich deshalb ja nun nicht zu verzichten: Sollen mir die Jungs von Ensemble doch mal eben „Age of Joker“ programmieren. Und wenn das langweilig wird, fliegt ein Helikopter die neuesten Highlights ein – entweder ebenfalls voll computergesteuert oder ich engagiere den Piloten, der immer Raffaelos in die Südsee karrt. Der Mann hat schließlich Erfahrung mit der Lieferung an entlegene Orte!

Nun bin ich aber nicht Bill Gates, kenne Südsee-Inseln allenfalls aus dem Urlaub (keine davon voll computergesteuert, schade) und kaufe Raffaelos, wenn überhaupt, im Supermarkt um die Ecke. Dafür erlebe ich das „Age of Joker“ täglich live und kann auch nicht über einen Mangel an neuen Games klagen. Dabei lässt sich über Mängel in neuen Games trefflich lamentieren, und das nicht erst seit „Ultima 9“. Das bringt uns wieder zurück zu den Sorgen des armen reichen Mr. Gates und anderer Vorstände weltweiter Unternehmen: Wenn nur noch Shareholder Value zählt, kann sich der Global Player wohl nicht mehr auf Produktqualität verlassen – die Ware muss raus, der Rubel rollen, der Konsument bezahlen. Lang lebe der Massenmarkt...

Auch für eine Zeitschrift hat es Vorteile, nicht unbedingt die meistgekauften sein zu müssen. So soll PC Joker nicht Hinz und Kunz ansprechen, begeisterte Computerspieler dafür umso direkter. Daran arbeiten wir seit vielen Jahren und es macht uns immer noch Freude. Ja, wenn Sie nur halb so viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe haben wie wir beim Schreiben hatten, dann... tja, dann hatten wir doppelt so viel Spaß wie Sie! Das wäre zwar auch nicht im Sinne des Erfinders, könnte mich aber immerhin darüber hinwegtrösten, keine eigene Insel (nicht einmal ein nur teilweise computergesteuertes Eiland) zu besitzen. Wie auch immer: Viel Spaß mit dem neuen Joker, der neuen Vollversion und den neuesten Spielen,



Ihr ~~Bill Gates~~ Michael Labiner



Gates noch?

So gates: An der Kasse 8,90 DM bereithalten und **PC JOKER HEFT & SPIEL mit der Vollversion des 3D-Hammers „Wargasm“** kaufen – damit erhält man diesen Monat brandaktuelle Tests neuer PC-Games, Previews, News und Lösungshilfen sowie zusätzlich jede Menge starke Demos und Goodies auf zwei Begleit-CDs. Noch besser gates per Abo, wo man außerdem noch starke Prämien abgreifen kann – mehr dazu ab Seite 34. **PC JOKER für 4,90 DM** (ohne Beilagscheiben) ist demgegenüber nur als Einstiegsdroge am Kiosk erhältlich.



PC Joker Inhalt

Bus, Bahn und Bau

Iso-Metropolen mit bis zu 500 Gebäuden und 40.000 Einwohnern fordern den ganzen Verkehrsplaner im Spieler: **Der Verkehrsgigant** setzt Maßstäbe für Komplexität im virtuellen Wirtschaftsmanagement.

Test ab Seite **62**

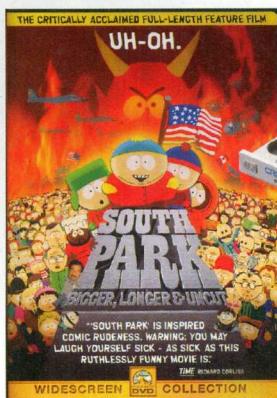


Mit 25 Nahverkehrsmitteln dem vorprogrammierten Stau Paroli bieten: **Der Verkehrsgigant**

PC-Heimkino

Unser **Praxisbericht DVD** klärt auf: Welche Tücken halten Einbau und Ländercodes bereit, wenn man über das neue Medium brandaktuelle Kinohits noch vor dem Videostart auf seinen Rechner holen will?

Special ab Seite **106**



Brandheiße Kinoknüller schon vorab auf DVD sehen: Wir sagen, wie es geht

Hot Spot

Branchen-News	26
Hinter den Kulissen	
Besuch bei Warren Spector:	
Deus Ex	58
Besuch bei Westka: Arcatera	52
Das brutalste Spiel der Welt	30
Messe	
Spielwarenmesse Nürnberg	27
Previews	
Commandos 2	47
F1 2000	40
F1 World Grand Prix	42
Grand Prix 3	43
Halo	56
Heart of Stone	48
MDK 2	54
Praetorians	49
Star Wars Episode 1: Obi Wan	55
Vampire the Masquerade	50
Special	
Formel 1 total –	
Positionskampf	38
Spiele-News	20

Interviews

F1-Designer im Kreuzverhör	44
Image Space/EA (Formel 1 2000)	40

Hardware

News	104
Special	
Ein Tag mit DVD	106

Online Guide

News	88
Previews	
Allegiance	90
Tests	
10Six	92

Lösungshilfen

Lösungsindex	128
Komplettlösungen	
Ultima 9 (Teil 1)	116
Tipps & Strategien	
Anstoß 3	125
Cheats & Tricks	
Crusaders of Might and Magic	126
Die 24 Stunden von Le Mans	126
Killer Loop	127
Lego Rock Raiders	126
Septerra Core	127
The Sims	127
Wheel of Time	127
Lösungshilfen auf CD	
Atlantis 2	
Dracula Resurrection	
Gabriel Knight 3	
Half-Life: Opposing Force	
Planescape Torment	
Star Trek: Der Aufstand	
Tomb Raider 4	
Ultima 9 (Teil 1)	

Formel 1 total

Was haben die **neuesten Rennsimulationen** unter der Haube? Mit welchen Problemen haben Spielentwickler zu kämpfen, wenn sie Originallizenzen verwenden? Antworten, Eindrücke, Bilder, Interviews und

Previews ab Seite **38**



Mit Unterstützung von Alain Prost:
F1 World Grand Prix



Von Designerlegende Geoff Crammond: Grand Prix 3

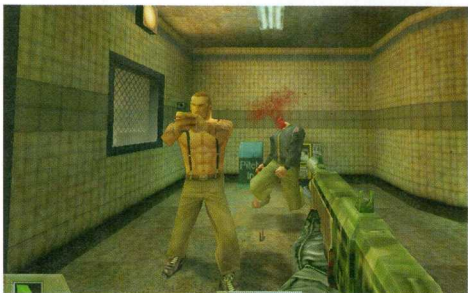


Mit „6D-Grafik“: F1 2000

Das brutalste Spiel der Welt

Die Hemmschwelle der Entwickler wird immer niedriger, der Widerstand gegen Gewalt auf dem Bildschirm immer höher: Activision Deutschland weigert sich bereits, **Soldier of Fortune** hierzulande zu vertreiben! Wir beleuchten die Hintergründe.

Bericht ab Seite **30**



Wegen übertriebener Härte kein Glück in Deutschland: Soldier of Fortune

Spielerests

Abenteuer

Dracula Resurrection	..86
The Longest Journey	..84

Action

Crusaders of Might and Magic	..82
Demolition Racer	..86
Renegade Racers	..86

Genremix

Battlezone 2 (dt.)	..94
Ibiza Comic Poker	..72
Stephen King's F13	..86

Simulation

Der Verkehrsgigant	..62
Flughafen Manager	..68
The Sims	..70

Sport

Grand Prix World	..76
Käfer total	..75
Superbike 2000	..74

Strategie

Die Siedler 3 Gold Edition	..94
Disciples	..87
Metal Fatigue	..78
Operation Mittelmeer	..87
Risiko 2	..87
Rising Sun	..87
Theocracy	..80

Rubriken

Abo Service	..34
Begleit-CD	
Demos, Patches & Goodies	..16
Wargasm	..14
Charts	..99
Comic	..115
Editorial	..3
Gewinner	..131
Glossar für Fachbegriffe	..129
Impressum	..129
Inserenten	..132
Interna Special:	
Preisverleihung	..6

Joker Shop	..100
Kleinanzeigen	..132
Kostenlose Produktinfos	..130
Leserbriefe	..112
Messen & Termine	..26
Preis ausschreiben	
Ägypten-Urlaub zu gewinnen!	..21
Special	
Windows 2000	..110
Stadtgespräch	..12
Testindex	..98
Update Service	..94
Vorschau	..134



SPIEL DES JAHRES



DIE VERLEIHUNG



Der Kunstpark Ost ist Münchens größte Amüsiermeile – und war somit der optimale Schauplatz für die größte Branchenparty des Jahres!

Wenn es dunkel wird, erwachen die ehemaligen Industriehallen im Kunstpark Ost zu buntem Leben: Diskos, Restaurants, Buden und Bars, das Angebot ist so vielfältig wie das Publikum – vom ausgeflippten Späthippie über sämtliche denkbaren Zwischenstufen bis zum seriösen Schlipsträger reicht die Bandbreite. Abendkleider sieht man auf der Reeperbahn der Weißwurstmetropole normalerweise eher selten, doch was war schon normal an diesem 27. Januar? Ist es etwa normal, dass sich Spielentwickler, Publisher, Pressesprecher, Topmanager, Redakteure und Gamer treffen, um die besten PC-Spiele eines Jahres zu feiern? Ist es normal, wenn die beliebte Bongo Bar unter dem Ansturm von mehr als 220 Besuchern schier aus allen Nähten platzt? Bis jeder seinen Begrüßungscocktail geschlürft und einen Platz ergattert hatte, war es 20 Uhr geworden – endlich richteten sich alle Augen und Kameras (die Veranstaltung wurde für RTL und unsere Cover-CD aufgezeichnet) auf die Bühne mit dem silbernen glitzernden Hit-Joker, wo unser Herausgeber die Gäste begrüßte und den Moderator vorstell-

te: Frank Wölfel, bekannt von Radio Gong und Premiere World. In der folgenden Stunde wechselten insgesamt 39 Spiele-Oscars aus Glas, Marmor und Metall den Besitzer, wurden Dankesreden gehalten und Beifallsbekundungen laut. Dass Electronic Arts wieder die meisten Joker-Statuetten abräumte, ist seit den letzten Jahren keine Überraschung – z.B. gingen sämtliche Preise in der Kategorie Sport an Marketingleiter Oliver Kaltner und seine charmante PR-Fee Melanie Bongartz. Auch bei Ensemble/Microsoft hatte man wohl schon damit gerechnet, mit „Age of Empires 2“ das Spiel des Jahres 1999 abgeliefert zu haben. Doch die Delegation von Sierra/Havas Interactive freute sich wie Kinder über den unerwarteten Leser-Sonderpreis in Gold für „Pharao“. Und auch an die Platzierung von Valves „Half-Life: Team Fortress Classic“ vor „Ultima Online“ im Bereich Online-Gaming hatte man dort nicht geglaubt. Dank an die Joker-Leser, immer wieder Dank... Der Verleihung folgte ein Dinner mit asiatischen Köstlichkeiten, dann eröffnete

die Tanzgruppe „Fruits of Brazil“ das Dessertbüfett und den Showteil des Abends: Rassige Frauen, schöne Kostüme und zwecks Geschlechtergleichheit auch ein gut gebauter Mann. Den Höhepunkt markierte ein Striptease, bei dem ein Schleier mit dem Aufdruck „Indiziert“ eine wichtige Rolle spielte – auch fiel die letzte Hülle nicht, statt dessen blieben die begierlichen Blicke auf einem Slip mit dem roten USK-Sticker „ab 18 Jahren“ hängen. Tja, so ist das eben mit entschärften Versionen! Nach dem Umbau der Bühne um etwa 23 Uhr wurde noch bis tief in die Nacht hinein getanzt. Dabei hatten besonders Esther Manga von Topware und Claudia Rieflin von CDV ihren Spaß, ihre Tischnachbarn bekamen sie bis zum Ende der Party um ca. 2.30 Uhr morgens kaum noch zu Gesicht. Kurzum, ein mehr als gelungener Abend. Für die Preisträger sowieso, aber auch für die übrigen Gäste und das Joker-Team. Letzten Endes hoffentlich auch für Sie – auch wenn sich das CD-Video des Events auf die Verleihung konzentriert und den Showteil nur am Rande streift. (ml)



„Ich möchte mich schon im Voraus dafür entschuldigen, wenn Sie mich heute öfter auf der Bühne zu sehen bekommen...“

Oliver Kaltner von Electronic Arts bei der Entgegennahme der ersten von insgesamt acht Trophäen



„Mein Dank gilt der BPJS. Dafür, dass einmal ein Activision-Spiel NICHT indiziert wurde!“

Markus Wilding, Pressesprecher von Activision, bei der Entgegennahme des Preises für „Civilization: Call to Power“ (2. Platz Rundenstrategie)



„Da bin ich mal gespannt, wer den ersten Platz gemacht hat?!“

Lars Winkler von Eidos zum dritten Action-Platz von „Tomb Raider 3“



„Dank an die Joker-Leser: Endlich haben wir mal Intel überholt!“

Stefan Seyfried von AMD zur Auszeichnung für den Prozessor des Jahres '99



„Wir sehen uns im nächsten Jahr wieder – mit Team Fortress 2!“

Leo Jackstädt, Pressesprecher von Havas Interactive, lüftet das Geheimnis unter der Lederjacke



„Ich liebe den Joker, habe sogar ein bezahltes Abo!“

Florian Strickrodt, Sales Manager, GT Interactive



„Freut mich, dass mein Weg dieses Jahr nicht nur zur Bar und zum Büfett, sondern auch auf die Bühne führt!“

Stefan Luludes, Pressesprecher von Acclaim, bei der Entgegennahme des Preises für „Shadowman“ (2. Platz Action)

Glück und Glas

...wie leicht bricht das: Ein Kameramann hatte das „Abräumen“ von Preisen etwas zu wörtlich genommen und bei den Aufnahmen eine gläserne Joker-Statuette vom Sockel gestoßen – plötzlich bestand Platz drei in der Kategorie Action („Tomb Raider 3“) aus zwei Teilen! Doch eilte Chefplay-outer Karl sofort los, um per Auto einen Ersatz zu besorgen. Ende gut, alles gut.



Die Gewinner

Spiel des Jahres:	Age of Empires 2 (Ensemble/Microsoft)
Bestes Abenteuer-/Rollenspiel:	Outcast (Appeal/Infogrames)
Bestes Actiongame:	Drakan (Surreal/Psychosis/GT Interactive)
Beste Aufbau-/Echtzeitstrategie:	Age of Empires 2 (Ensemble/Microsoft)
Bester Genremix:	GTA 2 (DMA/Rockstar/Take 2)
Bestes Rennspiel:	Driver (Reflections/GT Interactive)
Beste Rundenstrategie:	Jagged Alliance 2 (Sir Tech/Topware)
Bestes Sportspiel:	FIFA 2000 (Electronic Arts)
Beste technische Simulation:	Falcon 4.0 (Micropromise)
Bestes Online-Game:	Half-Life: Team Fortress Classic (Valve/Sierra)
Beste Wirtschaftssimulation:	Sim City 3000 (Maxis/Electronic Arts)
Leser-Sonderpreis:	Pharao (Sierra/Havas Interactive)
Beste Grafikkarte:	Voodoo 3 3500 (3dfx)
Beste Peripherie:	3D-Revelator (Elsa)
Beste Prozessor:	Athlon (AMD)



Die Gäste

3dfx

Alibrandi Luciano
Dragicevic Darko
Humber Andrew
Jahnke Holger

Acclaim

Scheele Stefanie
Luludes Stefan
Hr. Pfeil

Activision

Eichborn von Elvira
Eichborn von Wolfram
Kaspers Achim
Wilding Markus
Lieser Katja

ADAC Verlag

Huber Harald

AMD Advanced

Micro Devices
Seyfried Stefan

Ascaron

Almstedt Bernd

attic Entertainment

Tran Trung Hiep

Berns WA

Berns Wolfgang

Blue Byte

Simon Erik

Brightstar

Gass Philip

CDV Software

Rieflin Claudia

Codemasters

Birkhold Raoul
Wiedemann Markus
Olke Alexandra
Lehner Ilka

Computer 2000

Bingel Sven

Conspiracy Entertainment

Braun Marc

discreet monsters

Regnault Natalie
Hassenrück Olaf
Pawle Monika

Dr. Haffa & Partner

Public Relations
Schleicher Florian
Schürmann Tanja

Elsa

Schwarz Oliver

ECA

Bergler Monika
Bergler Manfred

Eidos

Winkler Lars
Lohse Katharina

Electronic Arts

Bongartz Melanie
Kaltner Oliver

Empire Interactive

Kirik Sevgi
Roberts Adam

Endor

Jackemeier Thomas

Entertainment Media

Steiningr Stefan

F&P Marketing

Behrends Eilert

Game it!

Fäustle Nikolaus

Heart-line

Krahe Bettina
Niedermeier Andreas
und Gattin
Frau Obermeier

Gamesmania

Lober Andreas

GT Interactive

Strickrodt Florian
Jäpel Thomas
Schmauss Achim

Guillemot

Reul Christian
Ringwald Klaus

Harvard PR

Principato Anna
Huber Petra
Rast Jürgen
Gersbach Florian
Ruf Dagmar

Hasbro Interactive

Sewing Thomas
Erhard Julia
Fay Frank

Havas Interactive

Schäfer Jens
Jackstädt Leo

Interact Europe

Bachmann Kathrin

Jäger-Media

Jäger Geert

Infogrames

Holz Frank
Torini Katja

Intel GmbH

Anderka Christian
Obermaier Klaus

Innonics

Möhring Marc
Risius Martin

Interactive Advertising

Center
Wagner Isabell

Interactive Magic

Michaelis Frank
Winter Volker

Jack of all Games (Take 2)

Beck Jürgen
Straten Nicole

Jowood

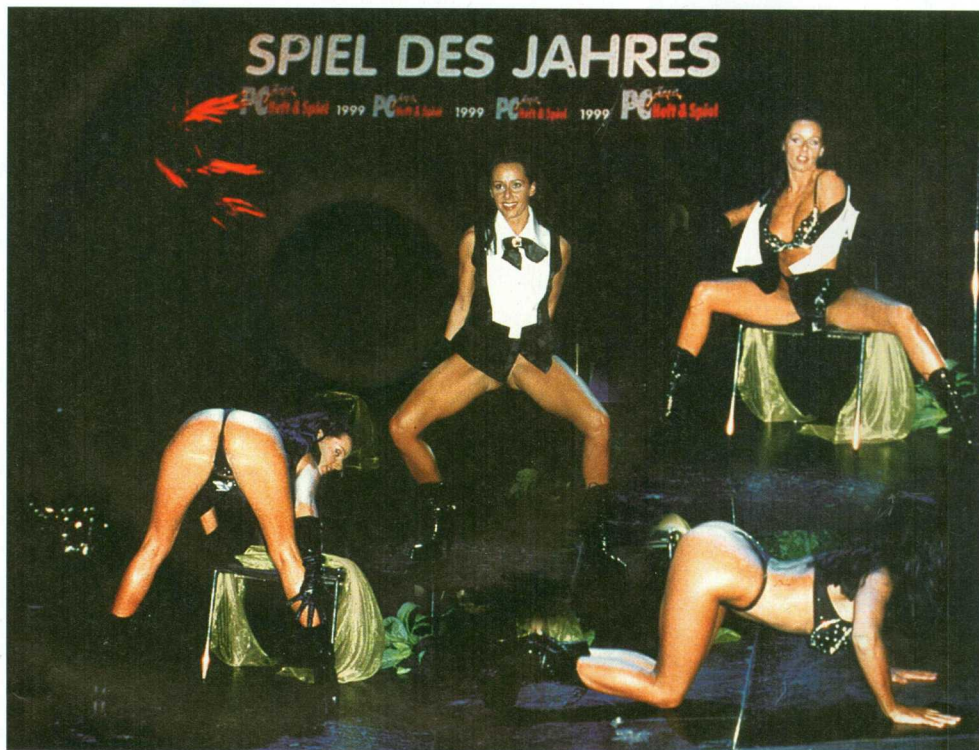
Wachmann Wolfgang

Jungfer Druck

Rathmann Bernd-W.

Koch Media

Vesely Alexander
Dick Suna



Logitech
Dörr Marco
Nuding Tatjana

Matrox
Hr. Hessel
Suchner Caroline

Microsoft
Grander Bernhard
Ohler Yvonne

More Media Agentur
Bittner Christina
Lethielleux Marie-Laure
Schelle Johanna

MZV
Romagno Brigitta
Hr. Weidner

Neo Software
Läber Dr. Niki
Seifert Hannes

nord werbung
Krippgans Hartmut
Köck Harry

Saitek
Fr. Coma
Fr. Metzler
Fr. Schmidt

Phenomedica AG
Hr. Heinemann
Pelster Stephan
Putzki Tom
Möller Martina

**Rechtsanwaltskanzlei
V. Gravenreuth**
Syndikus Bernhard

Selling Points
Strack Martina

Software 2000
Aigner Susanne
Wardenga Marc
Fürstenberg Uwe

Swing Entertainment
Wankum Alex

Take 2
Wimmer Martin
Abert Michael
Traxler Andreas

Text 100
Marchsreiter Dieter
Lutz Fabian

Virgin/Interplay
Horn Ingo
Schradner Nathali

THQ
Galuschka Rainer

**TLC The Learning
Company**
Ertel Markus
Aschauer Felix

Mattel Interactive
Tappert Friis

TopWare
Manga Esther
Kidzobranski Georg
Sorg Sigfried

Ubi Soft
Wirsing Ralf

VUD e.V.
Achilles Hermann
Schäfer Ronald

WIAL Versand
Wietschel Wolfgang

Leser:
Lutterbeck Kai mit Freundin
Schwab Thomas
Weese Joachim
Hoffmann Aletta
Casper Baudisch Clemens
Weber Florian
Schneider Elke



Die Liste ist insofern nicht annähernd vollständig, als die anwesenden Medienvertreter nicht aufgeführt sind und die meisten der genannten Gäste Begleitung mitgebracht hatten. Wir bitten dafür um Verständnis und bedanken uns nochmals bei allen Besuchern für ihr Kommen!

Historisches

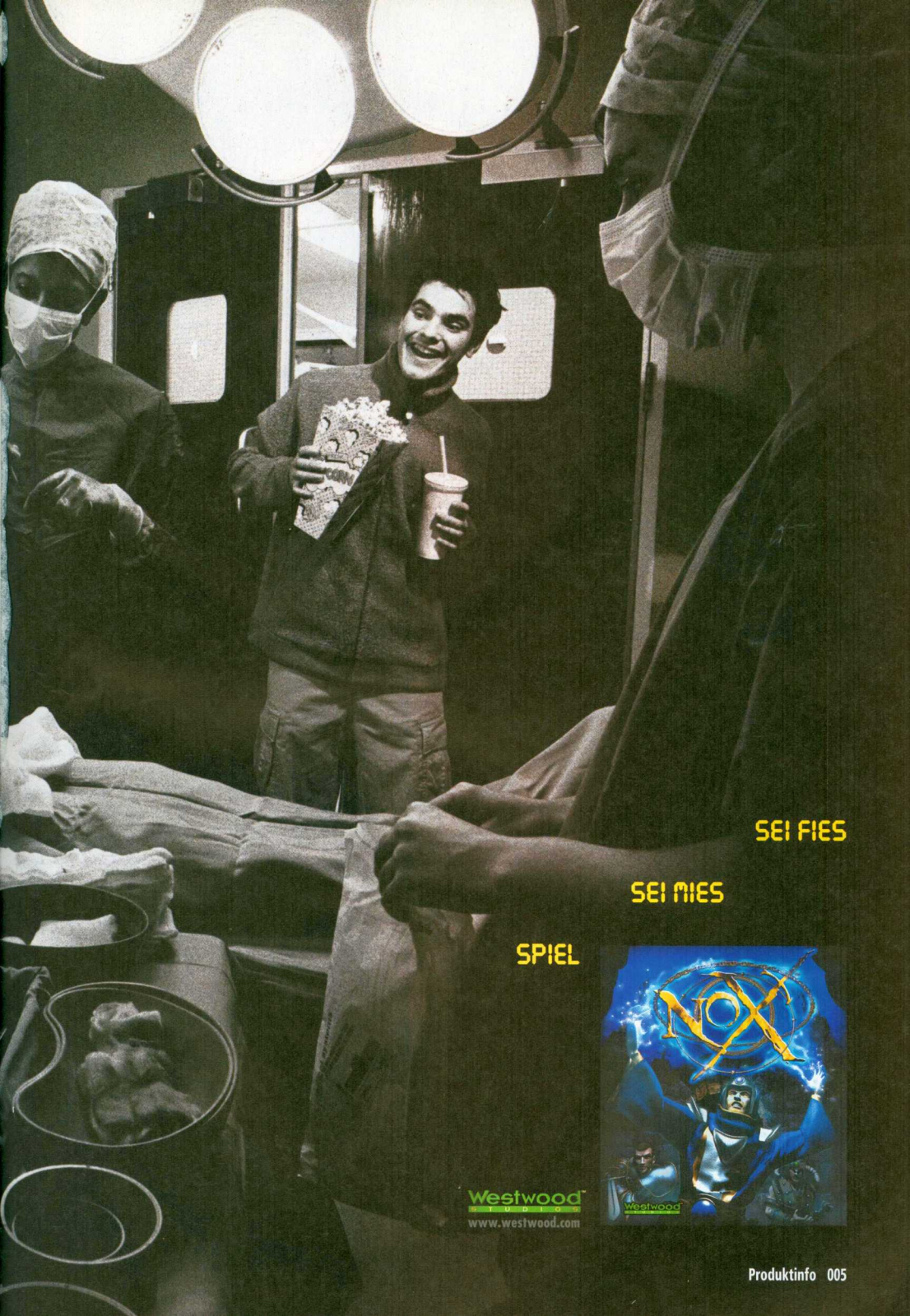
- * erste SdJ-Verleihung in Amiga Joker 1992 (Sieger: „Monkey Island 2“)
- * erstes PC-Spiel des Jahres: „Command & Conquer“ (1995)
- * zunächst 8 Kategorien, jetzt 15
- * Nominierungen von der Redaktion, Wahl durch die Leser
- * durchschnittliche Teilnehmerzahl: 10.000
- * seit 1997 Statuetten in Glas, Marmor und Metall (Einzelfertigungen, Wert ca. 250 DM pro Stück), davor Urkunden
- * erste Gala: 1998 anlässlich der CeBIT in Hannover
- * letzte Gala: 1999 im Theaterhaus des Münchener Botanikums



© 2000 Electronic Arts Inc. Moex, Westwood Studios und das Westwood Studios-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Westwood Studios ist ein Unternehmen der Electronic Arts Inc. Gruppe.



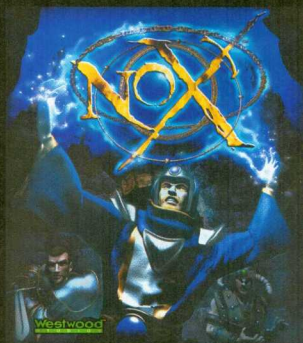
Lösungsbuch von PRIMA GAMES



SEI FIES

SEI MIES

SPIEL



Westwood
www.westwood.com

Spielmags: Kompetenz oder Kommerz?



**Markus Ernst (15),
Schüler**

„Ich lese regelmäßig mehrere Zeitschriften. Das ist auch gut so, denn ich bin mit den Empfehlungen der Redakteure bisher immer gut gefahren.“



**Max Strumberger (18),
Schüler**

„Weiß nicht, teils scheinen mir Wertungen gekauft zu sein. Bei Turok 2 wars schade ums Geld, da hatte ich eine richtige Wut auf die Tester!“



**Sven Gunkel (27),
Energieanlagenelektroniker**

„Ich vertraue keinem Test blind, Demos und der Rat von Freunden bleiben wichtig. Dazu meine eigene Erfahrung seit dem C 64, da geht nichts schief.“



**Rainer Allert (28),
Richter**

„Ich brauche keine Spielermagazine, ich weiß selber, was ich will: rundenbasierte Spiele. Da kenne ich mich aus – auch ohne Zusatzinfos.“



**Sebastian Meyer (18),
Orthopädietechniker**

„Ich richte mich nach Tests, allerdings nicht immer. Manchmal finde ich durchaus, dass ein Autor keinen blassen Schimmer von dem Spiel hatte.“



**Christian Wolfertstetter (19),
Student**

„Ich lese fast alle Mags, bin eigentlich auch ganz zufrieden. Aber getürkte Screenshots als C&C 3 können einen schon stutzig machen, oder?“

Wir stellen die **Vertrauensfrage**: Kann man sich beim Spielekauf bedenkenlos nach Testberichten in Fachzeitschriften wie dem Joker richten? Sitzen in den Redaktionen unbestechliche **Profis** – oder **Profanos** im Klüngel mit der Industrie?



**Moritz Krappel (20),
Zivi**

„Ihr Joker seid schon kompetent, aber bei Wheel of Time war ich sauer. Warum stand nicht im Test, dass es mit nVidia-Boards Ärger geben kann?“



**Anton Hock (18),
Schüler**

„Ich glaube schon, dass so mancher Redakteur bei seinen Wertungen auf Werbe-Hypes hereinfällt. Bestes Bei-Spiel: das stinklangweilige C&C 3!“



**Christopher Nagel (15),
Schüler**

„Ich lese Spielermagazine ganz gezielt, kaufe sie nur, wenn mich ein Titel brennend interessiert. Dann allerdings war ich immer gut beraten.“



**Christian Neumann (23),
Student**

„Ich vergleiche immer mehrere Tests. Klappert eigentlich ganz gut, aber wer dem unfertigen Ultima 9 über 90 Prozent gegeben hat, hat ein Rad abl!“



Sybille Wegler (21) und Florian Wegler (25), Studenten

„Wir kaufen unsere Spiele meist nach Tests, an Korruption glauben wir nicht. Wertungsunterschiede liegen auch am Geschmack, ist doch normal.“



**Thomas K. (29),
Hotelkaufmann**

„Ich verlasse mich mehr auf Tipps aus dem Freundeskreis. Zeitschriften brauch ich nicht mehr – seit C&C 3 hab ich davon die Schnauze voll.“



**Michael Müller (25),
Elektriker**

„Ich vertraue lieber meinem Geschmack als dem eines selbst ernannten Profis. Bei Sportspielen von EA kann ich doch eh nichts falsch machen.“

Nächstes Thema

Während sich blutrünstige Spiele häufig gut verkaufen, sehen Jugendschützer oft schon nach den ersten Pixeln rot – und rufen nach BPJS und Indizierung. Derzeit gipfelt die Diskussion in einem geplanten Verbot von US-Importen, um bis zum Erscheinen der deutschen Version einer eventuellen Vorabindizierung vorzuzukommen. Wir wollen bis zur kommenden Ausgabe daher wissen: **Wie viel Gewalt darf sein, wo liegt Ihre persönliche Schmerzgrenze?** Aber auch an Themenvorschlägen für zukünftige Stadtgespräche sind wir interessiert. Wenn Sie also schon immer mal auf der anderen Seite des Mikros stehen wollten, schreiben Sie uns 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



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 Cubase 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

Creative Labs - Feinringstraße 6 - 85774 Unterschleißheim - © Copyright 2000, 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.

Produktinfo 010

WARGASM

DER UNBEKANNTE FEIND



Zuckende Blitze, Regentropfen auf dem Visier: Das Gewitter zählt zu den optischen Höhepunkten des Spiels mit D3D-Unterstützung

Wenn Kampfhubschrauber ihre tödliche Ladung zu klassischer Musik auf feindliche Stellungen fallen lassen, muss nicht unbedingt „Apocalypse Now“ im Fernse-

Multiple Wargasmen für Infanteristen, Panzerfahrer und Helikopterpiloten

hen laufen – unsere aktuelle Vollversion kann das noch viel besser: Statt untätig in der ersten Reihe zu sitzen, stecken Sie mitten-

drin im Geschehen! Der innovative **Mix aus beinhardter 3D-Action und taktischer Simulation** lässt Sie die virtuellen Konflikte des Jahres 2025 als Fußsoldat, Panzerfahrer oder eben Helikopterpilot hautnah miterleben.

Sie können sich natürlich auch darauf beschränken, Ihre Einheiten strategisch auf der Übersichtskarte zu befehligen. Dann würden Sie aber die optischen Reize des Schlachtgetümmels verpassen: Spektakuläre Explosionen erhellen die flotte Polygongrafik, getroffene Fahrzeuge



Infanteristen sind zwar langsam und ungeschützt, aber auch schwer zu entdecken und somit ideal für Überraschungsangriffe geeignet



Ein Blick durch das zweistufig zoombare Zielfernrohr auf den Feind – oder das, was von ihm übrig ist

schicken dunkle Rauchfahnen gen Himmel und der Blick in die Sonne wird durch Lensflares geblendet. Wechselnde Witterungsbedingungen von strahlendem Sonnenschein über dichten Nebel bis hin zum Gewittersturm sorgen während der Tages- wie Nachteinsätze für Abwechslung, zehn teils schwenkbare Kameraperspektiven für Durchblick. Der Sound aus deutscher Sprachausgabe und 13 Audiotracks direkt von CD (darunter Beethovens „Freude schöner Götterfunken“) ist ebenfalls eine Klasse für sich.

Startprobleme?

Wargasm **benötigt eine Direct3D-kompatible Beschleunigerkarte** mit zumindest 4 MB RAM. Nicht unterstützt werden Modelle mit veralteten Chipsätzen: ATI Rage 2, Rendition V1000, S3 Virge, Matrox MGA 1064/1164/2164, Matrox G100, PowerVR PCX2. Im Zweifelsfall finden Sie im Readme-File (aufrufbar über die Programmgruppe „Wargasm2“ im Windows-Startmenü) eine Auflistung kompatibler und inkompatibler Grafikkarten. Beachten Sie außerdem, dass Wargasm immer vom ersten CD-ROM-Laufwerk liest!

Weiterhin benötigt Wargasm mindestens DirectX 6.0. Die aktuelle Version DirectX 7.0 finden Sie in der Rubrik „Goodies“ auf CD Nr. 2. Installieren Sie zudem unbedingt den Patch wie in der Box „Installation und Start“ beschrieben: Er beseitigt nicht nur Kompatibilitätsprobleme (etwa mit „Soundblaster Live!“-Karten oder einzelnen DVD-Laufwerken), sondern erweitert das Programm zusätzlich um Features wie die frei konfigurierbare Tastenbelegung. Auf Cyrix-Prozessoren läuft das Spiel überhaupt erst nach Installation dieses Patches.

Steuerkommandos

...sollen Ihnen den Direkteinstieg ins Spiel erleichtern. Die vollständige (umkonfigurierbare) Steuerung finden Sie im Handbuch auf CD Nr. 1.

F1 – F8: verschiedene Perspektiven

Einf/Entf: Waffe wechseln

Leertaste: Feuer

M: Landkarte

Shift/Q: laufendes Spiel beenden

Doppelklick auf Einheit: Einheit selbst steuern (auf der War-Web-Übersichtskarte)

Installation und Start

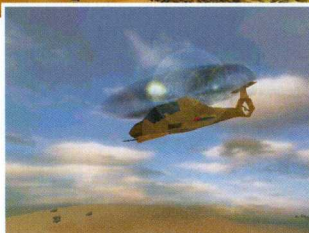
Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Setupprogramm startet automatisch** – falls Sie die Autostartfunktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Es werden 205 MB an Daten in das von Ihnen gewählte Installationsverzeichnis kopiert. Installieren Sie anschließend den **aktuellen Patch auf die Version 2**, indem Sie die Datei WARGASM2.EXE im Verzeichnis „Patches\Wargasm“ auf CD Nr. 2 doppelklicken und als Zielpfad das Installationsverzeichnis des Spiels auf Ihrer Platte angeben. Bestätigen Sie die Frage, ob Sie Dateien überschreiben wollen, mit „Ja“. Gestartet wird die Schlacht über die Verknüpfung im Abschnitt

„Programme/D.I.D./Wargasm“ im Windows-Startmenü. Dort finden Sie auch das Utility „Wargasm Config“, um diverse Einstellungen für Grafik und Sound vornehmen zu können.



DIDs Grafikengine glänzt nicht mit spektakulären Explosionen, Lensflares und transparentem Rauch

Vier verschiedene Hubschraubermodelle machen Jagd auf Bodentruppen und Panzer



Seine 82 Prozentpunkte erhielt das Spiel von DID im Vorjahr aber vor allem für das gelungene Gameplay: Korrekte Umgebungsphysik, viele Waffen und eine leicht durchschaubare Steuerung machen nicht nur die drei Trainingseinsätze, sechs Instant-Missionen und 50 Aufträge der Kampagne zum Erlebnis – neben den 59 regulären Einsatzgebieten warten noch 12 Extrakarten für bis zu 16 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet gleichzeitig. Holen Sie sich den multiplen Wargasmus!

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Herausrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 oder **zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays“ als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 100/103 erhältlich.

Handbuch & Cheats

Das **komplette, illustrierte deutsche Manual** wartet als PDF-Dokument im Ordner „ExtrasManuals“ der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader“, der in der aktuellen deutschen Version 4.0 über die Rubrik „Goodies“ der CD Nr. 2 installiert werden kann. In der Rubrik „Lösungen“ warten dort auch gleich **hilfreiche Mogeleyen sowie Passwörter zum Spiel**.



Wargasm

(Digital Image Design/Infogrames)

Sehens- wie spielswerte 3D-Schlachten für Aktionisten und Strategen

Originalwertung	Ausgabe 1/99, 82%
Umfang	71 Einsatzgebiete: 3 Übungsaufträge, 6 Schnellstartmissionen, 50 Kampagneneinsätze, 12 Arenen für Multiplayer
Präsentation	Direct3D-beschleunigte Polygongrafik in bis zu 1024 x 768 Pixeln mit wechselndem Wetter und Tageszeiten sowie vielen Effekten, 10 teils schwenkbare Kameraperspektiven, 13 CD-Audiotracks, deutsche Sprachausgabe
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P166 mit Win 95/98, 32 MB RAM, 205 MB auf der HD und Direct3D-Beschleuniger mit 4 MB RAM
Multiplayer	12 Extrakarten für bis zu 16 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet
Handbuch & Installation & Cheats	deutschsprachige Anleitung im PDF-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „ExtrasManuals“, Installation via Autostart-Funktion, Patch auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Patches“, Cheats und Passwörter in der Rubrik „Lösungen“ auf CD Nr. 2

Desktopmotive

Sie haben es gemerkt: Letzten Monat fehlten auf der Begleit-CD die Lösungshilfen und die angekündigten Desktopmotive der Redaktion. Wir möchten uns für den (unerklärlichen) Fehler entschuldigen und hier beides nachliefern. Als kleine Wiedergutmachung finden Sie in der Rubrik „Specials“ auf CD Nr. 2 **zusätzlich neue Windows-Hintergrundbilder** – u.a. zum Adventure „The Longest Journey“.



Endlich auf CD:
Jacks Strauß – oder ist es ein Moorhuhn?



Außerdem acht Motive zu „The Longest Journey“

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. 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 zur Manipulation von Spielständen

UniVBE

Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

Web Inspector

Internet-Meta-Suchmaschine (Demo)

WinAmp 2.50e

MP3-Player für Win 95/98/NT

WinZip 7.0 SR-1

Packer/Entpacker für Win 95/98

Top-Demo:



Individuell zusammenstellbare Kampfroboter sind ein Markenzeichen von Zonos neuem Echtzeitstrategical; dreh-, zoom- und kippbare 3D-Grafik ein weiteres. Unsere Demo bietet Ihnen dazu gleich zwei voll spielbare Missionen, wenn auch ohne die CD-Musik der Vollversion. Probleme mit der Steuerung sollte es nicht geben: Nach Abschluss der Installation haben Sie die Möglichkeit, im (englischsprachigen) HTML-Tutorial das Handling kennen zu lernen.



An der Oberfläche dominieren die individuell konfigurierbaren Roboter



GENRE: 3D-Echtzeitstrategie

UMFANG: 2 voll spielbare Missionen

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte erforderlich (Direct3D, Glide)

SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 44 MB auf der HD



Unter der Erde können nur Panzer und Raketenfahrzeuge manövrieren

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 Jökermenü der CD Nr. 2 installieren können. Einen **Patch-Index** ab Ausgabe 1/2000 finden Sie ebenfalls auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen“.

Anno 1602: NINA

Upgrade von „Neue Inseln, neue Abenteuer“ zur „Königs-Edition“ (u.a. mit neuen Szenarien)

Bling! 2

Update der deutschen Fassung auf V 1.05a

Catan: Die erste Insel

Update der deutschen Fassung auf V 1.029

Command & Conquer 3

Update der deutschen Fassung auf V 1.17a

Driver

Update der deutschen Fassung auf V 2.1

Kicker Fußballmanager

Update der deutschen Fassung auf V 1.11 (separate Patches für V 1.0 und V 1.1)

Revenant

Update der deutschen Fassung auf V 1.11e

Rollercoaster Tycoon

Update der deutschen Fassung auf V 1.08.183

Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack

Update der deutschen Fassung auf V 1.10.021

Swing

Update der deutschen Fassung auf V 1.07

Ultima 9: Ascension

Update der US-Fassung auf V 1.18F

Wargamer: Napoleon 1813

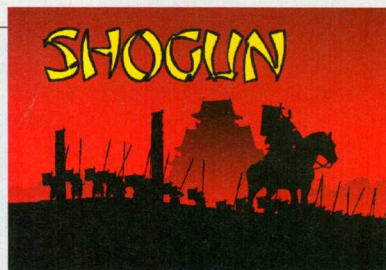
Update der deutschen Fassung auf V 1.1.1

Wargasm

Update unserer Vollversion auf Version 2. Der Patch beinhaltet zusätzliche Features wie die individuell konfigurierbare Steuerung.

Top-Demo

Creative Assembly entwickelt für Electronic Arts weder die PC-Umsetzung des TV-Klassikers mit Richard Chamberlain noch vom gleichnamigen Brettspiel-Oldie von MB – Shogun wird vielmehr 3D-Echtzeitstrategie, die Maßstäbe setzen will! So wird das Terrain hier in Polygongrafik dargestellt, während die Einheiten mit Bitmaps auskommen. Das mag in der Nahansicht nicht gänzlich überzeugen, doch dafür können riesige Armeen aufeinander prallen, ohne dass das Spieltempo in die Knie gehen würde. Davon können Sie sich anhand der vier Missionen des kompletten Tutorials überzeugen. Im letzten Auftrag („Learn from the Past“) gilt es gleich drei Schlachten zu schlagen, die per Zufallsgenerator ausgewählt werden! Es lohnt also diesen Einsatz mehrmals zu spielen. Und falls Sie dabei nicht sofort erfolgreich sein sollten: Harakiri ist keine Lösung – wir brauchen jeden Leser...



Bitmap-Soldaten ermöglichen Schlachten mit hundertn Einheiten gleichzeitig

GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
UMFANG: 4 Missionen umfassendes Tutorial
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
SYSTEM: P2/266 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 168 MB auf der HD



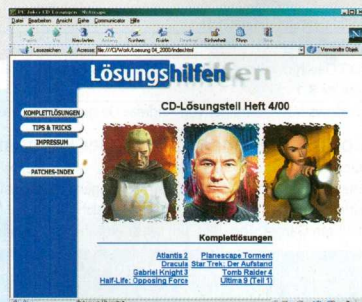
Die Demo bietet Ihnen das komplette Tutorial mit gleich vier voll spielbaren Missionen



Selbst die riesige Gebirgskette am Horizont ist Teil der Polygonlandschaft!

Lösungshilfen auf CD

Nicht ohne Grund finden sich hinter dem Button „Lösungen“ auf der Menüoberfläche der CD Nr. 2 diesmal gleich **8 Komplettlösungen**: Vier davon hätten eigentlich schon vergangene Ausgabe erscheinen sollen, haben aber auf der CD gefehlt. Wir entschuldigen uns für den Fehler und präsentieren somit geballte Lösungspower für die Spiele Atlantis 2, Dracula, Gabriel Knight 3, Half-Life: Opposing Force, Planescape Torment, Star Trek: Der Aufstand, Tomb Raider 4 und Ultima 9 (Teil 1). Außerdem gibt es **Cheats zu Earth 2140 und Wargasm**, also den Vollversionen der letzten und dieser Ausgabe.



Disciples



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: Solomission, 2 Rassen
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 46 MB auf der HD

Ford Racing



GENRE: Autorennen
UMFANG: 3 Runden auf dem Kurs „Eastcoast National“
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 20 MB auf der HD

Spiel des Jahres 1999



Erleben Sie die Preisverleihung zum „Spiel des Jahres 1999“ in unserem **15-minütigen Exklusivvideo** oder in einem **RTL-Beitrag** (mit freundlicher Genehmigung des Senders) über unsere Joker-Gala. Bei- des erwartet Sie in der Rubrik „Specials“ der Menüoberfläche von CD Nr. 2.

Imperium Galactica 2



GENRE: Weltraumstrategie
UMFANG: 5 Missionen umfassendes Tutorial, 3 Solo-Einsätze
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 132 MB auf der HD

Missile Command



GENRE: 3D-Remake eines Arcade-Klassikers
UMFANG: Ultimate-Modus in Ost- und Westaustralien, Classic-Modus
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigerkarte werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 56 MB auf der HD

Lesereinsendungen

Abreißbirne

DOS-Geschicklichkeitstest für 4 Spieler von Benjamin Hofeld (Freeware)

Pauker 3.1

Windows-Vokabeltrainer von Andreas Geiger (Shareware)



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 erdach-

te, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträ-

ger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
 E-Mail: mhuber@pcjoker.de

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Co., Ltd. SQUARESOFT is a registered trademark of Square Co., Ltd. PC version of FINAL FANTASY VIII is Published by Eidos Interactive Limited 2000 under a license from Square Co., Ltd. All Rights Reserved.

WO PHANTASIE UND WIRKLICHKEIT AUF EINANDERTREFFEN ...



FINAL FANTASY VIII



3/00
85%



3/00
85%



3/00
85%



2/00
88%

JETZT AUCH ERHÄLTlich FÜR PC CD-ROM



Produktinfo 012

SQUARESOFT



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

EURO 2000

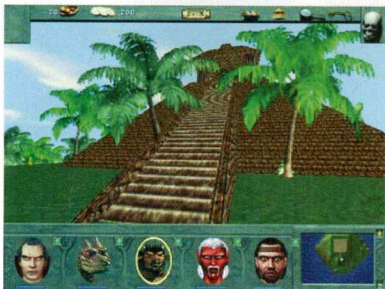
Wer nicht bis zum EM-Anpfiff am 10. Juni warten will, darf bereits nächsten Monat am Endspiel teilnehmen – virtuell, versteht sich. Dann nämlich wird der neueste Ableger von EA Sports bekannter **Digi-Fußball**-Serie („FIFA 2000“) mit nochmals verbesserter Optik im PC-Stadion auflaufen, was sich vor allem bei den Spielergesichtern und Jubelszenen bemerkbar machen soll.

Wichtig war den Entwicklern auch die Managementfunktion, anhand derer die Mannschaft nun optimal auf den Gegner eingestellt werden kann. Dank offizieller „Euro 2000“-Lizenz sind hier sowohl die originalen Teams und Stadien als auch Maskottchen „Benelucky“ mit von der Partie, historische EM-Begegnungen runden das Angebot ab.



MIGHT AND MAGIC 8

Rollenspieler aufgepasst: Waren bereits die letzten M&M-Abenteuer stark von Monsternetzeilen geprägt, geht das nächste Kapitel der 3DO-Saga sogar noch einen Schritt weiter – in Deathmatch-Arenen soll man Gelegenheit erhalten, seine



Kräfte mit Gleichgesinnten zu messen! Ja, selbst im regulären Spiel werden sich mehrere Teilnehmer zu einer Party verbünden dürfen. Weniger revolutionär sind die ersten Screenshots, welche frappierend an die veraltete Grafikengine der Teile 6 und 7 erinnern. Dafür soll der Titel aber bereits im Sommer in den Händlerregalen stehen...

TECHNIK MACHT EINSAM



Nachdem uns Sony trotz aller Versprechungen bis heute kein Testexemplar des **Breitbildschirms im Brillenformat** liefern konnte, hier der Praxistest der Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins. Schwerpunkt: Gesellschaftstauglichkeit

GROUND CONTROL

Obwohl der Veröffentlichungstermin gerade auf den Mai verlegt wurde, präsentierten uns die schwedischen Entwickler von Massive Entertainment bereits eine weit fortgeschrittene Version ihrer **3D-Echtzeitstrategie**. Wie angekündigt spielt Ressourcenmanagement dabei nur insofern eine Rolle, als es die Ausrüstung der maximal zwölf Truppenverbände pro Mission betrifft. Diese setzen sich aus 13 Land- und Lufteinheiten pro Kriegsmacht zusammen und sind größtenteils erst im Lauf der zweigeteilten Kampagne verfügbar. Bislang flimmerten die beeindruckenden



„Hier gibt es alles außer Marine – schließlich heißt das Spiel **Ground Control!**“

Martin Walfisz, Präsident von Massive Entertainment

den Explosionen zwar nur mit 640 x 480 Bildpunkten über den Screen, das fertige Spiel soll jedoch Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel bei Direct3D- und Glide-Beschleunigung unterstützen.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass die Ex-Bullfrog-Programmierer von Mucky Foot nach „Urban Chaos“ bereits an ihrem nächsten Projekt arbeiten? Unter dem Arbeitstitel **Space Station** entsteht eine Managementsim im Stil von „Theme Hospital“.

...dass die auf Konsolen weit verbreiteten Horror-Actionadventures auch auf dem PC immer beliebter werden? In **Martian Gothic** von Creative Reality und Take 2 werden die drei Helden mit einer Vielzahl an Puzzles sowie einem ganzen Heer von mutierten Weltraummonstern konfrontiert.



...dass Revolution Software endlich erste Informationen über das im Sommer erscheinende Adventure **In Cold Blood** bekannt gegeben hat? Noch sind aber keine Screenshots der gerenderten Hintergründe und Polygoncharaktere verfügbar, auch ist die Story um den britischen Geheimagenten John Cord noch recht lückenhaft.

FORCE COMMANDER



Wir glauben es erst, wenn wir die Scheibe in Händen halten: Laut Lucas Arts soll die vielfach verschobene **3D-Echtzeitstrategie** aus dem

Star-Wars-Universum bis Ende März nun wirklich erhältlich sein. Dessen ungeachtet verfügen wir noch immer nicht über ein Vorabmuster; immerhin aber über diesen neuen Screenshot. Als Berufsoptimisten hoffen wir dennoch weiterhin, in der kommenden Ausgabe einen Test der neuesten Schlacht zwischen Rebellen und Imperium liefern zu können.

AIRFIX DOGFIGHTER

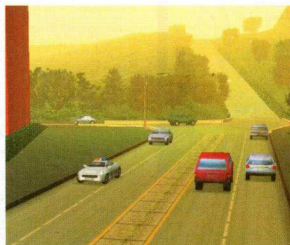
Kennen Sie UDS? Egal, von den Sportspielen der schwedischen Entwickler haben Sie bestimmt schon gehört: „Bleifuß Fun“ etwa, oder auch „No Fear Down-



hill Mountain Biking“. In Kürze will das Team nun einen **Action-Flugi** mit der Lizenz zum Basteln veröffentlichen – alle 15 Modelle (US-Airforce, RAF und Luftwaffe) basieren auf der Angebotspalette des Spielzeugherstellers Airfix. Mit den Plastikfliegern tritt man dann zu Solomissionen und Multiplayer-Dogfights an; könnte Spaßig werden.

VERFOLGUNGSJAGD

Das auf der letztjährigen ECTS in London noch als „Felony Pursuit“ vorgestellte **Rennspiel** von THQ hat seinen deutschen Namen gefunden. Und der trifft den Nagel auf den Kopf: Ab Juli liefert man sich als Cop oder Gangster wilde Verfolgungsjagden auf rund 100 Autobahnkilometern und in den Straßen einer fiktiven Stadt. Geplant sind 38 Missionen nebst Multiplayer-Rennen für maximal acht Teilnehmer auf beiden Seiten des Gesetzes – ganz klar ein Fall für echte „Driver“.



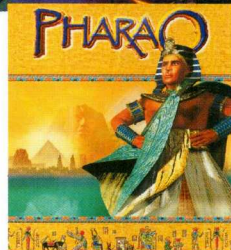
ÄGYPTEN-URLAUB ZU GEWINNEN!

Sierra bedankt sich bei den Joker-Lesern für den Sonderpreis in Gold für das feine Aufbau-strategical „Pharao“ bei der Wahl zum Spiel des Jahres '99 – mit einer Reise in das Land der Pyramiden!

Hauptpreis:
1 Woche Ägypten



Der Sieger fliegt zusammen mit einer Begleitperson seiner Wahl ins schöne Hurghada, wo im Fünf-Sterne-Hotel „Beach Albatros“ ein Doppelzimmer wartet – komplett mit Halbpension und eigenem Strand. Eine Vollversion von „Pharao“ samt dem Kuli zum Spiel gibt es obendrein.



2. Preis

Ein exklusiver Riesenaufsteller für zuhause, dazu die Vollversion von „Pharao“ und der Kuli zum Spiel.

3. bis 10. Preis

Je eine Vollversion von „Pharao“ mit Kuli zum Spiel

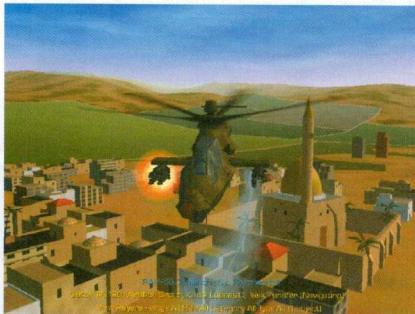
Für die Teilnahme senden Sie uns bitte bis 5. April 2000 ein Fax, eine Postkarte oder E-Mail. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von Sierra/Havas dürfen nicht mitmachen. Unter dem Rest der erholungssüchtigen Menschheit entscheidet das Los, Termin und Einzelheiten der Reise werden mit dem Gewinner persönlich abgeklärt. Viel Glück!

EINFACH KARTE ODER E-MAIL SCHICKEN!

Joker Verlag • Kennwort: Pharao
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
Fax: 08106/89 96 07 • E-Mail: gewinn@pcjoker.de

ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMANCHE VS. KA-52 HOKUM

Bereits im nächsten Monat will Razorworks neue **Heli-Simulation** den digitalen Himmel über Jemen, Taiwan und dem Libanon befrieden. Wie in „Apache vs. Havoc“ werden dabei abermals gleich zwei Kampfhubschrauber im Mittelpunkt des Spielerinteresses stehen – Besitzer des Vorgängers dürfen sogar zusätzlich ihre beiden gewohnten Helikopter sowie die dazugehörigen Kampagnen übernehmen. Vorläufiger Eindruck: Während die Landschaften beim ersten Testflug noch etwas karg wirkten, sorgte die detaillierte Gestaltung der 60 kämpfenden Einheiten (ca. 4000 Polygone pro Hokum, korrekt animierte Piloten etc.) schon jetzt für offene Münder.



KINGDOM UNDER FIRE

Das schon seit Jahren angekündigte **Echtzeitstrategiespiel** des koreanischen Entwicklers Phantagram ist nun bei Gathering of Developers (G.O.D.) gelandet, deren Produkte hierzulande von Take 2 vertrieben werden. In Rückblenden schlägt man aus der Sicht verschiedener Helden gewaltige Schlachten in einem Fantasy-Szenario, wobei die Party des Öfteren Entscheidungen wie in einem Rollenspiel zu treffen hat. Auch das Item-System erinnert leicht an 3DOs „Heroes of Might and Magic“-Reihe, während die Echtzeitkämpfe im Stil von „TA: Kingdoms“ ablaufen.



DER MESSIAS BEBT



So kündigen die US-Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins in ihrer „Penny Arcade“ die Ankunft des Shiny-Shooters **Messiah** an – ab März auch hier in Deutschland.

DRAGON'S LAIR 3D

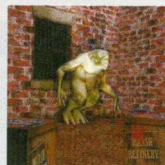
Endlich liegen erste Informationen über das von Blue Byte vertriebene **Action-adventure** um „Dirk the Daring“ vor. Die Zeichentrickoptik der klassischen Laserdisc-Automaten von Don Bluth („Feivel“) wird durch zeitgemäße Polygongrafik ersetzt, das Prinzip von Versuch und Irrtum an moderne 3D-Abenteuer angeglichen. Die 20 Levels sollen dem Spieler also deutlich mehr Freiheiten lassen: verschieb- und tragbare Gegenstände, magische Schalter sowie der angeblich „größte Drache, den Gamer jemals zu Gesicht bekamen“. Für Nostalgiker will man zusätzlich einen Arcademodus mit vorberechneten Pfaden implementieren.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass **Driver 2** bei Infogrames bereits einen festen Startplatz hat? Ende dieses Jahres beginnen die neuen Verfolgungsjagden.

...dass das auf den Novellen von H. P. Lovecraft basierende Rollenspielsystem **Call of Cthulhu** derzeit vom englischen Label Headfirst für den PC umgesetzt wird? Geplanter Release: Herbst 2001.

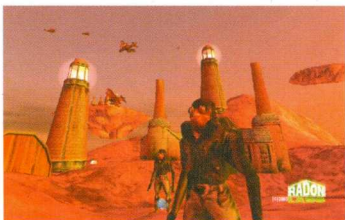


...dass Electronic Arts im Mai den **F1 Manager** veröffentlichen will? Aller Voraussicht nach wird das Spiel wie „F1 2000“ auf einer 2000-er-Lizenz der FIA basieren.

...dass die im Internet zu findenden Screenshots zur politstrategischen Konfliktsimulation **Peace Makers** (Arbeitstitel) laut Publisher Ubi Soft bzw. dem französischen Entwickler MASA Group nur provisorischen Charakter haben? Also bitte keine voreiligen Schlüsse...

NOMADS

Im Erzgebirge hat sich ein neues Team aus ehemaligen Mitarbeitern von Terratools formiert: Radon Labs. Nachdem man dort maßgeblich am erfolgreichen Genremix „Urban Assault“ mitgewirkt hatte, ist jetzt eine ähnlich gelagerte Mischung aus **Echtzeitstrategie, Rollenspiel und 3D-Action** in Arbeit. Inmitten eines originellen Szenarios zwischen Jules Verne und Fantasy soll sich der Spieler als oberkommandierender Magier über eine dampfbetriebene Kriegsmaschinerie behaupten. Im Kampf gegen konkurrierende Völker ist neben strategischem Gespür auch ein schneller Ballerfinger gefragt. Was vorläufig noch fehlt, ist ein Publisher; Interessenten mögen sich an die Redaktion wenden.



ANSTOSS ACTION – DIE FUSSBALLSIMULATION

Die 3D-Szenen des Topmanagers „Anstoss 3“ arbeitet Ascaron noch bis Ende Mai zum echten **Actionkick** um: Mit seiner beschleunigten Engine, den schicken Animationen und der präzisen Steuerung will es der Titel mit dem großen Genre-Dominator „FIFA 2000“ aufnehmen. Der Ansatz ist nicht so großwahnig wie er klingt, denn in Gütersloh hält man ein originelles Feature als Ass im Ärmel. So werden mit „Anstoss 3“ erarbeitete Mannschaften (auch für Netzwerkbegegnungen) übertragbar sein; die mit den individuellen Elfern erspielten Ergebnisse lassen sich dann sogar wieder in den Manager zurück-schaufeln!



„Wir haben FIFA 2000 im Visier!“

Ascaron-Sprecher
Bernd Almstedt

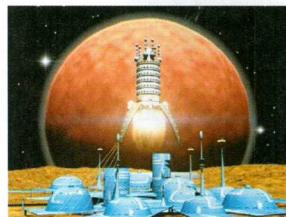
ALIENS VS. PREDATOR GOLD

Mehr als nur ein Update soll laut Rebellion die ab Ende April erhältliche Gold-Edition des populären **Egoshooters** sein: Geplant sind neun neue Levels und Multiplayermaps, vor allem aber wird das Gameplay überarbeitet. So sollen sich die bisher gnadenlos unterlegenen Soldaten dank frischer Waffen besser gegen die populären Moviemonster aus der 20th Century Fox Filmfabrik durchsetzen können. Ebenfalls hilfreich dürfte die neu angekündigte Option sein, jederzeit einen Spielstand abzuspeichern zu können.



STERNENFAHRER

Im Spätherbst brechen Ravensburger Interactive und „Catan“-Erfinder Klaus Teuber zu den Sternen auf: Basierend auf dem gleichnamigen Brettspiel soll man in 15 Missionen das All kolonisieren. Als Gegner für die **Echtzeitstrategie** sind feindliche Zivilisationen und Raumpiraten angekündigt.



NEED FOR SPEED: PORSCHE

Den Traum vieler Autonarren erfüllt Electronic Arts ab April mit diesem Game: Über 80 Klassiker der Stuttgarter Sportwagenmanufaktur wird man in der neuesten **Rennsimulation** der populären Tempo-Serie auf dem PC Probe fahren dürfen. Wir haben das bereits mit dem 356 Roadster, 911 Turbo und dem aktuellen GT3 getan...

Die 14 abwechslungsreichen Strecken (Monaco, Autobahn, Schwarzwald etc.) wirken nicht nur optisch sehr europäisch-realistisch. Der typische Boxersound kommt kernig, die Tuningoptionen sind vielseitig und die Fahrphysik vermochte zu überzeugen – knallharte Positionskämpfe mit Polizei und Gegnern versprechen also viel Spaß am Gas. Nur am Tempo der detailfreudigen Grafik sollte noch gefeilt werden, denn unterhalb von 350 Pentium 2-PS

kommt das Game scheinbar nicht richtig in Fahrt.



SOULBRINGER

Bereits im Mai präsentiert Infogrames dieses in Eigenregie entwickelte **Rollenspiel**, in welchem Sie als titelgebender „Seelenbringer“ mal wieder die Menschheit retten dürfen. Während die epische Storyline um Massenschlachten und sechs Dämonenkönige japanischen RPGs nachempfunden zu sein scheint, orientiert sich das Gameplay ganz an westlichen Vorbildern. So zieht der Held durch 60 komplett rotierbare

3D-Welten mit über 450 Bewohnern, die sich ihm zum Teil anschließen, nicht aber vom Spieler kontrolliert werden können. Kämpfe werden auf Wunsch entweder actionorientiert oder automatisch ablaufen, was auch die rund 60 Zaubersprüche einschließt.



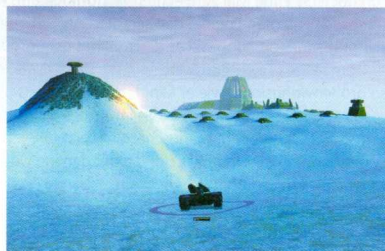
WIZARDS & WARRIORS

2000 könnte das Jahr der **Rollenspiele** werden! D. W. Bradley will im Herbst den inoffiziellen Nachfolger seiner traditionsreichen „Wizardry“-Reihe präsentieren – zunächst war das Game ja unter dem Titel „Swords & Sorcery“ angekündigt. So oder so wird das von Activision vertriebene Spiel inhaltlich nichts mit den bisherigen Werken Bradleys zu tun haben, ansonsten sind die Ähnlichkeiten unübersehbar: Die Charaktere werden aus 11 Rassen und 15 Klassen (darunter die serientypischen Ninjas und Paladine) selbst erstellt, auch das Interface dürfte Veteranen bekannt vorkommen. Mit geschätzten 120 Stunden Spielzeit wendet sich das Produkt denn auch hauptsächlich an erfahrene Fantasyhelden, zumal Kämpfe optional in Echtzeit ausgefochten werden.



DOGS OF WAR

Noch für das zweite Quartal kündigt Take 2 Nachschub für alle Freunde der **Echtzeitstrategie** an. Zu den Klängen von Fatboy Slim werden dann 35 Truppengattungen (bis zu 200 Einheiten gleichzeitig) durch 25 3D-Levels geschauelt, wobei die taktische Vorgehensweise ganz dem Spieler überlassen bleibt. Ob bei einem Angriff einzelne Soldaten hinter die feindlichen Linien geschmuggelt oder ganze Armeen an schwerer Artillerie aufgeföhren werden, immer soll es mehrere Möglichkeiten zum Sieg geben. Überhaupt treiben die Entwickler von Silicon Dreams bei der Dressur ihrer Hunde des Krieges einen beträchtlichen Aufwand: Für die künstliche Intelligenz wurde eigens die Universität von Aberdeen hinzugezogen, selbst die Animationen der Infanteristen werden per Motion Capturing erstellt!



BUSINESS TYCOON

Einen Schritt ins Big Business wagt Ubi Soft mit dieser **Wirtschaftssimulation** der Lumis Studios: Schon im April werden ambitionierte PC-Krämer ihr weltweites Imperium in drei Bereichen (Computer, Automobil, Luftfahrt) errichten können. Bei einem ersten Testspiel fielen zunächst die unterschiedlichen Tätigkeitsbereiche angenehm auf – Materialbeschaffung, Produktion und Marketing müssen betreut werden, das Betriebsklima spielt ebenso eine Rolle wie Forschung oder Werksspionage. Um auch Einsteiger mit der Optionsflut nicht zu überfordern, lässt sich der Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen regeln, zahlreiche Statistiken halten fortgeschrittene Tycoons auf dem Laufenden.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Virgin und Interplay für Weihnachten bereits **Torment 2** ankündigen?

...dass Rondo-media und Anvil Soft mit **Der Klo-manager** eine (fast) ernst gemeinte Wirtschaftssimulation rund ums stille Örtchen in petto haben?



...dass die **Black Isle Studios** (Entwickler von „Baldur's Gate“) zum Preis von einer Viertelmillion US-Dollar Monoliths neue LithTech-3D-Engine für ihre künftigen Titel lizenziert haben?

Produktion

KR 52: Team Alligator:
TRAUST DU DICH HIER VORN' ZU SITZEN?

NIEMAND SAGTE, DASS ES EINFACH WIRD!

NIEMAND SAGTE, DASS ES EINFACH WÜRD!

HÖR, AUF ZU SPIELEN UND MACH' ENDLICH ERNST! AN DER SPITZE ZU STEHEN IST KEIN SPIELCHEN!
ERST RECHT NICHT ALS KOMMANDANT VON TEAM ALLIGATOR. DU FLIEGST MIT 180 SACHEN DIREKT INS
FEINDLICHE KREUZFEUER, KOMMANDIERST DEINE BODENTRUPPEN WÄHREND DU KOMPLIZIERTE AUSWEICH-
MANÖVER FORMIERST UND PUNKST GLEICHZEITIG DEINEN TEAM-KAMERADEN
DIE NEUESTE KAMPFFORMATION. KRIEGST DU'S HIN, WIRD'S ERNST: DAS GEFECHT BEGINNT!

ERHÄLTLICH AB
FEBRUAR 2000

MEHR ALS 10

ERHÄLTICH AB
FEBRUAR 2000

ERHALTEN
FEBRUAR 2
G. SIMIS [PC CD] INTERACTIVE.DE

WWW.GTINTERACTIVE.DE

WWW.GTINTERACTIVE.DE

- NEUARTIGE GRAFIK-ENGINE FÜR REALISTISCHES GAMEPLAY
- MEHRSPIELER-MISSIONEN ÜBER NETZWERK UND INTERNET

ZWEI HAUPTOFFENSIVEN MIT MEHR ALS 100 MISSIONEN

- INTERAKTION MIT FLUG- UND LANDKRÄFTEN IN ECHEIT
- TAKTISCHES UND STRATEGISCHES KAMPFMANAGEMENT
- TEAM-MANAGEMENT; BEWEISE FÜHRUNGSQUALITÄTEN
- BEHERRSCHE BIS ZU 16 HUBSCHRAUBER
- FÜHRE ÜBER 60 BODENEINHEITEN

• BEHERRSCHE BIS 2000
• FÜHRE ABER 60 BODENEINHEITEN

TRAININGSEINHEITEN

Ob uns Novalogic da mit einem verfrühten Aprilscherz an der Nase herumführen wollte? Einer Meldung der Entwickler zufolge **nutzt das US Marine Corps die Combatsim „Delta Force 2“ zum Training** seiner harten Jungs – zwar nur ergänzend zu den tagtäglichen Laufeinheiten, aber immerhin...



Damit üben US Marines jetzt auch virtuell: Delta Force 2

BÖRSENTICKER

An der Börse ging es für die Spielebranche in den vier Wochen bis Mitte Februar auf und ab: Während die Phenomedia-Aktie wegen des Kults um das „Moorhuhn“ kurzfristig auf über 40 Euro stieg und sich schließlich knapp unter diesem Wert stabilisierte, pendelten die neuen

Swing-Papiere („Games Gallery“) nach einem

glänzenden Start binnen weniger Tage von 30 auf 20 Euro.

Zugleich gab CDV die Verschiebung seines ursprünglich für März geplanten Börsengangs auf Mai bekannt, da man diesen Schritt mit dem Release des Top-Strategicals „Sudden Strike“ koppeln wolle. Kurz darauf versorgten sich dann auch die „Verkehrsgiganten“ von Jowood mit frischem Kapital vom „neuen Markt“: Die Österreicher wollen weitere Entwicklerteams aufbauen und ihre Online-Aktivitäten verstärken.



Mit dem Release von „Sudden Strike“ verschiebt CDV auch den geplanten Börsengang auf Mai

SPIEL UND TV

Gemeinsam mit dem Musiksender MTV will THQ eine Serie von Trendsportsimulationen veröffentlichen: Den Anfang macht im Oktober **MTV Sports Skateboarding** für hippe Tricks auf vier Rollen – vergleichbar mit dem Playstation-Kracher „Tony Hawk's Skateboarding“.

Eine ähnliche Symbiose planen Ubi Soft und der Sportsender DSF. Als erster Ableger einer Reihe mit sportiven PC-Spielen lassen die Franzosen bereits ab Mai den **DSF Welt Fußball Manager** anlaufen. Das schnörkellose Kicker-Management sieht zwar nicht so schick aus wie Ascarons aktueller Genreprimus „Anstoß 3“, doch in den vielfältigen Optionen können sich Fans auch hier wochen- und monatelang vergnügen.



KURZ NOTIERT

Die US-Portale von **Yahoo.com, Amazon.com, ebay.com, Buy.com und CNN.com** wurden von Hackern im Februar fast bis zum Stillstand ausgebrems – tonnenweise Junkmails verstopften die Datenwege.

Die Deutsche Telekom bietet ab März eine **Online-Flatrate für nur 10,- DM** an. Der Haken: Ein ISDN-Anschluss muss vorhanden sein, im Tarif ist lediglich der „kleine Datenverkehr“ über den sogenannten D-Nebenkanal enthalten. Wer mehr als nur 9 kbit/s will, muss zuzahlen.

MESSEN & TERMINE

CeBIT Publikumsmesse für Computing 24. Februar bis 1. März 2000 in Hannover Info: www.messe.de Tel.: 0511/89 0	Game Developers Conference Fachkongress für Spielentwickler 9. bis 13. März 2000 in San José/USA Info: www.gdconf.com	Electronic Entertainment Expo (E3) Fachmesse für Computerentertainment 11. bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA Info: www.e3expo.com	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 2000 in der Festhalle Heinsberg-Oberbruch Info: www.radwar.com	CeBIT Home Publikumsmesse für Games und Internet 30. August bis 3. September 2000 in Leipzig Info: www.messe.de Tel.: 0511/89 0	European Computer Trade Show (ECTS) Fachmesse der Spielebranche 3. bis 5. September 2000 in London/England Info: www.ects.com	Game Internationale Computer- und Brettspielemesse 3. bis 5. November 2000 in Zürich/Schweiz Info: www.game-show.ch Tel.: 0041/12 40 55 66

Überraschung: In diesem Jahr gab es in der eigens für Computer- und Videogames reservierten Halle 8 erstaunlich viel zu sehen!

Rund 53.000 Besucher zählte die weltgrößte Fachmesse zum Thema Spielen zwischen dem 3. und 8. Februar – ein Zuwachs von immerhin vier Prozent gegenüber dem Vorjahr. Nicht verbesert hat sich dagegen die in Nürnberg schon traditionell supernervige Anfahrt zum Messegelände: Gleichzeitig in sämtliche Himmelsrichtungen zeigende Hinweisschilder sorgten nach wie vor für Verwirrung und Staus.

Brummi-Power

Planlose Ordner und eine lange Schlange vor dem Presseschalter taten ein Übriges, um uns erst mit dreißigminütiger Verspätung zum ersten Termin kommen zu lassen. Kein Beinbruch, denn bei Jöllenbeck/Interact gab es nichts Neues in Sachen PC-Peripherie zu sehen. Also weiter zum Stand von THQ. Hier zeigte sich, dass die geplante Stunde wohl ein wenig knapp bemessen war: Es warteten einige interessante Premieren, allen voran **Mercedes-Benz Truck Racing** von Syntec. Die Brummirennen wirkten bereits in der ersten spielbaren Version sehr PS-stark, was Grafik und Steuerung betrifft. Jedenfalls, wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat, dass sich die tonnenschweren Zugmaschinen wesentlich träger über die originalgetreuen Kurse dirigieren lassen als man es von den üblichen Rennspielen kennt. Schade bloß, dass konzentrierte Fahrer vermutlich viel zu wenig von den wunderhübschen Details am Pistenrand (u.a. Zuschauer und Wohnmobile) mitbekommen dürften. Die endgültige Fassung soll zudem Wetterverhältnisse sowie ein realistisches Schadensmodell aufweisen. Wann es so weit ist, wollten wir natürlich von THQ-Mitarbeiter Rüdiger Moersch wissen. Erfreuliche Antwort: „Noch diesen Sommer dürfen die Kapitane der Landstraße ans PC-Steuer“.



Neues aus Nürnberg 51. SPIELWARENMESSE



Kicker-Kick

Mit dem Angebot, uns eine selbstlaufende Demo von **Anpfiff: Der RTL Fußballmanager** zu zeigen, eiste uns THQ schließlich doch noch vom Lenkrad los. Das Game von Silverstyle Entertainment („Sports TV: Boxing!“) will mit einem originellen Konzept frischen Wind ins Genre bringen. So kann der Spieler zunächst eine Karriere als Fußballprofi



absolvieren, ehe er sich in der Rolle des Trainers und Managers versucht. Selbstverständlich werden sich diese Modi auch separat bestreiten lassen. Zudem ist ein Star-Modus geplant, in dem man einen real existierenden Klassekicker betreut. Überhaupt soll es dem Programm von Multiplayer-Partien über in Echtzeit berechnete 3D-Begegnungen bis hin zum obligatorischen Editor an nichts fehlen. Es scheint so: Mehr als 20.000 durch gut 300.000 Attribute charakterisierte Ledertreter, über 300 Statistiken, 54 Ligen mit satten 1000 Teams sowie sämtliche nationalen und internationalen Wettbewerbe sind angekündigt. Ob neben der Quantität auch die Qualität ausreicht, um gegen „Anstoß 3“ und Co. zu bestehen, wird sich zum Start der Bundesliga-Saison 2000/2001 im August zeigen.

Wusel-Wahn

Ein weiteres Überraschungs-Highlight erwartete uns mit **Cultures: Die Entdeckung Vinlands**. Was die Catan-Macher von Funatics hier im August abliefern wollen, versetzte insbesondere alle weiblichen Standbesucher in Verärgerung: Das knuddelige Aufbaustrategierund um ein „siedelndes Völkchen“ besitzt schon beim ersten Betrachten einen gigantischen Wuselfaktor samt Hitpotenzial. Man betreut nämlich liebevoll animierte Individuen, die eigene Persönlichkeiten und Bedürfnisse besitzen. Sie essen, schlafen, ergreifen einen von über 30 Berufen und bekommen Nachwuchs – der (un)natürlich jugendfrei vom Storch angeliefert wird. Rollenspielelemente sind beim Erschließen der vielfältigen und detailliert gezeichneten Landschaften ebenfalls mit von der Partie.



Opfer-Gabe

Virgin Interactive führte erstmals eine spielbare Version des für das 3. Quartal dieses Jahres geplanten Strategiespiels **Sacrifice** von Shiny Entertainment vor. In Echtzeit und 3D geht es darum, mit einem mächtigen Zauberer nebst Fußvolk den eigenen Altar zu verteidigen und eine Kreatur auf dem gegnerischen zu opfern. Die Steuerung gibt sich dabei schon heute äußerst komfortabel: Über ein mit gehaltener rechter Maustaste einblendbares Mini-Menü erteilt man Befehle; die Einheiten werden direkt im Hauptbildschirm oder auf der Übersichtskarte angewählt. Man kann die einzelnen Schergen aber auch in bis zu 16 Fenstern beobachten und dirigieren oder sogar selbst in die Figuren schlüpfen, um aus der Ich-Perspektive durch die Gegend zu streifen.



All-Macht

Ehe es im Laufschrift zum nächsten Termin ging, warfen wir noch durch die 3D-Revelator-Brille einen im wahrsten Sinne des Wortes tiefen Blick auf **Xtension**, das Add-on zum „elitären“ Weltraumepos „X – Beyond the Frontier“ – in Verbindung mit der verbesserten 3D-Engine ein umwerfend (welt)räumliches Erlebnis. Doch nicht nur die Optik, auch das Gameplay des Hauptprogramms soll Ende März mit der Erweiterung gewinnen. So kann man nun verschiedenste Schiffstypen fliegen; entweder, indem

man sie aufbringt oder käuflich erwirbt. Darüber hinaus lassen sich Fabriken jetzt auch ohne persönlichen Besuch über die neue Galaxien-Karte fernsteuern.

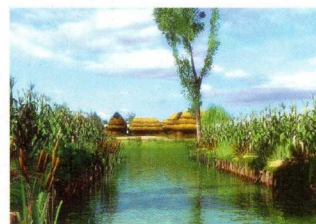


Trio infernale

Kurz vor Feierabend stand noch ein strammer Fußmarsch in Halle 12 zu Ravensburger Interactive an. Dort zeigte man eine neue Technik-Demo von **Aqua**, Massives designedem Nachfolger zu Blue Bytes „Schleichfahrt“. Der packende Kampf des U-Bootes gegen einen Riesen-

kraken, bei dem alle Register in punkto Lichteffekte gezogen wurden, machte mächtig Appetit auf das im November erscheinende Unterwasserspektakel! Äußerst schick sah auch das für September geplante **Evil Islands** von Nival („Rage of Mages“) aus. Bei diesem Rolli mit strategischen Elementen begleitet

man eine vierköpfige Party durch ein hübsches 3D-Fantasy-Szenario. Und dann lief schließlich noch **Der Fluch der Azteken**, das neue Renderabenteuer von Cryo. Den Test dazu gibt es im nächsten Heft, die nächste Spielwarenmesse erst zwischen dem 1. und 6. Februar 2001. (st)



Der Rest vom Fest

Natürlich trug die Spielwarenmesse ihren Namen Rechnung und bot neben PC-Titeln auch reichlich Software für Spielkonsolen. Während Nintendos Stand komplett dem Pokémon-Wahn verfallen war, warteten Sony und Sega mit zahllosen Vorabversionen für Playstation bzw. Dreamcast auf. Für eine PC-Konvertierung angekündigt waren zwar nur „Colin McRae

Rally 2“ und „Rollrace Stage 2“, doch hat ein Blick über den Tellerrand bekanntlich noch niemandem geschadet...

Ebenso natürlich gab es in den 15 Hallen des Nürnberger Messegeländes nicht bloß digitale Neuheiten zu bestaunen; vorwiegend lockten traditionelle Brettspiele, Modelleisenbahnen, Bücher und Stofftiere die Zuschauer. Ja, eine

spezielle Halle war gar für Christbaumschmuck, Fest- und Scherzartikel reserviert – allerdings ließ der Andrang hier (verständlicherweise) etwas zu wünschen übrig. Die Messeerwerber waren eher bekannte Markenartikel wie Nintendo's „Pokémon“, Hasbros „Furby“ oder auch Sonys Roboterhund „Aibo“, welcher gleich mehrere Billignachahmer anderer Firmen fand.



Beit, läuft und kostet derzeit über 5000 DM: Sonys programmierbarer Wunderhund Aibo



Auch die Pressesprecher hatten ihren Spaß: Julia Erhard von Microprose im Formel 1-Simulator

Age of Empires	DV 42,90	Fluchtstern *	DV 86,90
Age of Empires 2	DV 78,90	Flughafen Manager	DV 69,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 2000	DV 69,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90

Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90

Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90
Age of Empires II	DV 78,90	Formel 1 1999	DV 75,90

OKAY SOFT

LOW BUDGET TOP TITEL LOW BUDGET

Age of Wonders	75,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90

Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90

Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90

Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90

Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90
Age of Wonders	84,90

Skandalprogramme
und Programmskandale

DAS BRUTALSTE SPIEL DER WELT

Während nun auch die entschärfte Version von „Quake 3“ auf dem Index gelandet ist, distanziert sich Activision Deutschland vom jüngsten Spross der US-Mutter: „Soldier of Fortune“



Seit Anfang des Jahres ist die Liste der jugendgefährdenden Schriften wieder um einen Eintrag reicher: Ein Schelm, wer glaubt hatte, die Bonner Bundesprüfstelle (BPJS) würde sich nicht ganz fix mit dem

Multiplayer-Shootout „Quake 3 Arena“ von id Software befassen. Doch das vorgelegte Tempo überraschte dann doch. Nur gut drei Wochen nach der Veröffentlichung kurz vor Weihnachten wurde das von Activision in Europa betreute Action-Erdbeben auf den Index gesetzt, wie die schwarze Liste der BPJS gemeinhin genannt wird – und das ebenfalls in der eigens für Deutschland entschärfte Fassung!



„Quake 3 ruft den Spieler zur Vernichtung menschlichen Lebens auf, sonst nichts!“

Elke Monssen-Engberding,
Vorsitzende der Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften (BPJS)

Blutarme Bürokratie

Die Akte „Q3“ ist schon insofern einmalig, als der Amtsschimmel hierzulande ja nicht immer so flott galoppiert – besonders in Zeiten, wo sich Weihnachtsfeiertage und sogar noch ein Jahrtausendwechsel als Hürden aufbauten. Häufig rut-

schten Blutspiele gänzlich durch das Raster oder geraten erst dann ins Visier der Jugendschützer, wenn sie längst wegverkauft sind. 3DOs morbider Shooter „Requiem“ war zuletzt so ein Fall: Bereits in

PC Joker 4/99 getestet, aber erst zum 29. Januar 2000 wirksam indiziert. Verzögerungen liegen hier eigentlich auch in der Natur der Sache, denn die BPJS darf laut Paragraph 11 des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GJS) erst auf Antrag tätig werden, beispielsweise durch ein Jugendamt. So eines gibt es auch in München. Es heißt „Bayerisches Landesjugendamt“, man

stand dort schon Gewehr bei Fuß, um als Antragsteller alles Erforderliche zur Indizierung von „Quake 3“ in die Wege zu leiten. Dem Programm eilte schließlich ein gewisser Ruf voraus...

Etwa zur selben Zeit am entgegengesetzten Ende Deutschlands bekam die Berliner Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ein Päckchen auf den Tisch. Watteweich eingepackt lag darin eine gold-

farbene CD-ROM, beschriftet mit „Quake 3 Less Violent Version“: das Original, reduziert um spritzendes Blut und Splattereffekte. In weiser Voraussicht einer Indizierung hatte Activision die weiche Variante des harten Egoshooters bei id extra für den deutschen Markt in Auftrag gegeben. Übrigens zum ersten Mal in ihrer Firmengeschichte erklärten sich die Texaner da zur Selbstzensur bereit, wohlwissend, dass der Handel eine solche Version dankbar auf- und einige Tausend Stück mehr davon abnehmen würde. Die USK, gemeinhin mit der Alterseinstufung von Computerspielen betraut, sollte das noch vorhandene Gefahrenpotenzial abschätzen. Dort stellte man denn auch klare Unterschiede zwischen der Soft- und Hardware-Variante fest. Allein, es war umsonst: Diesmal mochte sich die BPJS dem Urteil über die blutarme Fassung nicht anschließen.

Behördenwillkür?

Die BPJS-Vorsitzende machte kurzerhand von dem ihr aus Paragraph 18a Absatz 1 des GJS gegebenen Recht Gebrauch, sich eine eigene Meinung zu bilden: Elke Monssen-Engberding beklagt in ihrer schriftlichen Entscheidung vom 26. Januar die noch immer vorhandene „Auffor-



Auch ohne Blut und Splatter folgte die entschärfte Version von Quake 3 Arena Ende Januar dem härteren US-Pendant auf den Index – an den Hunter-Babes soll es nicht gelegen haben...

Durch Verzicht auf solche Tötungsszenen, aber auch auf Schreie, realistische Waffengattungen und Szenarien will Activision die deutsche Version des 3D-Shootouts Soldier of Fortune ab März vor der Indizierung bewahren



derung zur Vernichtung menschlichen Lebens als einzigen Spielinhalt". Weiter führt die oberste Jugendschützerin auf, dass „der Kick vorwiegend aus dem Bewusstsein herrühre, mit der Unantastbar-

keit menschlichen Lebens zu brechen und dabei Vergnügen zu empfinden". Stehen Quake-Fans also beim Kampf gegen Orbb-Einaugen, Skelette oder Cyborgs auf einer Stufe mit gewissenlosen Killern, immer den Finger am Abzug? So oder so dürfte Quake 3 light wie sein größerer US-Bruder fortan weder öffentlich be-



„Es gibt keine Formel nach dem Schema, fünf Kopftreffer und drei Liter Blut entsprechen einer Indizierung.“

Hermann Achilles, Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)

vorboten noch offen verkauft werden. Das hat natürlich Folgen: Konnte Activision in den drei Wochen freien Handelsrunde 65.000 Stück des Spiels absetzen, brach der Verkauf nach der Indizierung fast komplett ein. „Die Arbeit der BPJS kann man nicht ausrechnen, so nach der Formel fünf Kopftreffer, drei Liter Blut und ein paar zerborstene Körper ergeben eine Indizierung. Es kommt auf den Gesamteindruck und die Atmosphäre an. Warum wird getötet

usw.“, umschreibt der Geschäftsführer des Verbandes der Spielehersteller Deutschland (VUD) Hermann Achilles das derzeitige Dilemma. Bislang hatten ja entschärfte Versionen alles klar gemacht, im Fall von Q3 griffen nachträgliche Maßnahmen aber nicht. „Deutsche Versionen kosten sehr viel Geld und Manpower. Sollte das von Seiten der Behörden oder den Spielern nicht anerkannt werden, dann verzichten wir in Zukunft darauf“, entrüstet sich denn auch Activisions Presse-

sprecher Markus Wilding. Gamer müssten dann ungekürzte Originalversionen schnell ergattern, bevor die BPJS zuschlägt – das kann kaum die Lösung sein.

Glücklose Glücksritter

Hinter dem großen Teich produziert man unterdessen unverdrossen weiter digitale Blutbäder. So steht für Mitte März der Release des in den USA von Activision ge-

Der Index im Netz

Auf eine Initiative der Bundesländer hin lassen sich unter www.jugendschutz.de die Gesetzestexte zu JöSchG und GJs laden.

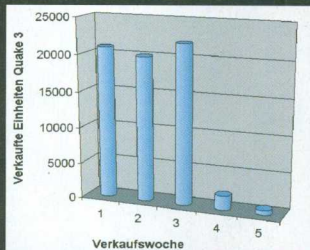
Wissenswertes zum Warum, Wieso und Weshalb von Indizierungen erläutert die BPJS ausführlich auf ihrer Homepage: www.bmfsfj.de/bpjs

Wie Computerspiele von der USK ihre Alterseinstufung erhalten, Gesetzessgrundlagen dafür etc. – all das ist unter www.usk.de nachzulesen.

Auf der Homepage www.blood-is-red.de setzen sich ein paar durchaus vernunftbegabte Gamer für den Vertrieb nicht entschärfter Spielversionen in Deutschland ein.

Unter home.t-online.de/home/roland.seim/ informiert Roland Seim über seine wissenschaftlichen Bücher zum Thema Zensur in Games & Co.

Eine australische Studie kommt zu dem Schluss, dass Computerspiele die Aggression von Kindern nicht fördern: Lesen Sie die englische Zusammenfassung unter law.gov.au/aghome/agnews/1999new-sag/660_99.htm



Tritt die BPJS in Aktion, sinkt der Absatz in den Keller: In den ersten drei Wochen vor der Indizierung schaffte Activision mit 65.000 Abnehmern für Quake 3 Arena den Sprung auf Platz zwei der Media Control Charts, danach brach der Verkauf fast vollständig ein

Ganz persönlich

Ich machs kurz: Ein Kontrollbürokratismus für (oder gegen?) Computerspiele, der unter Ausschluss der betroffenen Gamer nicht immer nachvollziehbare Entscheidungen trifft, den gibts. Aber werden von Staats wegen Entwicklungtalente gefördert, gibts Spiele-Hochschulen? Nein – ein momentan leider typisch deutscher Zwiespalt.



Richy

ACTIVISION

ACTIVISION

PRESSEMITTEILUNG

ACTIVISION DEUTSCHLAND DISTANZIERT SICH VON DER US-VERSION VON SOLDIER OF FORTUNE

Ungekürzte Importversion des umstrittenen EgoShooters wird in Deutschland nicht vertrieben werden

Wir distanzieren uns ausdrücklich von der US-Version von *Soldier of Fortune*. Die in der ungekürzten Version des Spiels dargestellte Gewalt übersteigt nach Ansicht von Activision Deutschland das vertretbare Maß. Ebenso legt Activision Deutschland Wert auf die Tatsache, dass das im Spiel zitierte Magazin *Soldier of Fortune* in keiner Weise gutgeheißen oder unterstützt wird.

Ein bislang einzigartiger Vorgang: Ende Januar sagt sich Activision Deutschland in einer Pressemitteilung vom konzerninternen EgoShooter *Soldier of Fortune* los und brandmarkt das Spiel als zu gewalttätig

meinsam mit Raven gezüchteten Ego-shooters „*Soldier of Fortune*“ an. Dessen Rahmenhandlung um eine Antiterror-Eingreiftruppe ist mit explodierenden Körperteilen mehr als blutig unterlegt. Die am 24. Januar ins Internet gestellte Demo war gerade erst einige Stunden alt, da lieferten sich Hersteller und Journalisten aus der Spielebranche in einem einschlägigen Forum schon heftige Wortgefechte: Während die eine Seite hier „Gewalt zelebriert“ sah, wurde sie von der anderen als „verklemt“ beschimpft – mehr als 300 solche Diskussionsbeiträge binnen zwei Tagen setzten eine Rekordmarke, die noch lange Bestand haben dürfte. Kaum später folgte Activisions gebeuteltes Deutschland-Abteilung mit einer Presseerklärung,

in der eine „Beschlagnahme (von SoF) wegen möglicher Gewaltverherrlichung“ prophezeit wurde und man sich „von der US-Version distanzieren“.



„Die in der US-Version von *Soldier of Fortune* dargestellte Gewalt übersteigt das vertretbare Maß!“

Markus Wilding, Pressesprecher von Activision Deutschland in einer Pressemitteilung vom 26. Januar

Regalen dulden; ähnliche Reaktionen kommen aus Frankreich und dem asiatischen Raum. Bemerkenswert dabei sind

Pr. 34/2000

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. F 5/2000 vom 26.01.2000

Antragsteller wegen fehlender:

Inhaltsleichtigkeit:
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.
(USK)
Rungestraße 25
10179 Berlin

Verfahrensbeteiligte:

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1
85737 Ismaning

- Das Computerspiel fordert den Spieler zur Vernichtung menschlichen Lebens auf, als einziger Spielinhalt.
- Das einzig geforderte Handeln ist die reaktionsschnelle Liquidation der überwiegend menschlichen Gegner. Die Tötungsvorgänge gestalten sich fast immer identisch, das Spielersubstitut muß durch mehrere Schüsse abhängig von der Stärke der jeweiligen Waffe getötet werden.
- Sobald das Spielersubstitut getroffen ist, spritzt Blut in die Höhe, gleichzeitig besteht die

In einer Mitteilung vom 26. Januar begründet die BPJS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding die Indizierung der entschärften Version von *Quake 3 Arena*

die marktwirtschaftlichen „Selbstreineigungskräfte“ im Ausland, während es bei uns scheinbar ohne eine staatliche Reglementierung nicht geht.

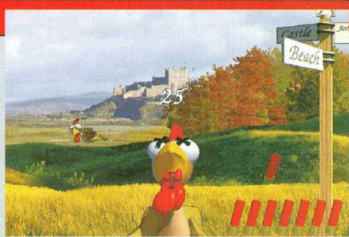
Auf keinen Fall nach Deutschland

Dass Activision im weiteren Verlauf des Jahres nicht zur Ruhe kommt, dafür sorgt eine Ankündigung der amerikanischen Muttergesellschaft aus dem Februar. Gemeinsam mit id und dem neu gegründeten Team von Gray Matter (rekrutiert sich zum Teil aus ehemaligen Mitgliedern des mit dem indizierten „Kingpin“ vorbelasteten Xatrix-Labels) plant man auf Basis der Q3-Engine einen neuen EgoShooter: „*Return to Castle Wolfenstein*“. Wer nun weiß, dass der Vorgänger wegen seines Nazi-Szenarios in Deutschland nicht nur indiziert, sondern sogar via Beschlagnahme verboten ist, versteht die knappe Reaktion des hiesigen Activision-Sprechers: „Nach Deutschland? Auf keinen Fall!“ (r)

Blutbad im Hühnerstall

Gegenüber der Nachrichtenagentur Reuters kritisierte der Bonner Tierschutzbund den kultigen Gag-Shooter *Moorhuhn* (auf Cover-CD der Ausgabe 3/2000) als jugendgefährdend. Eine geschützte Art „einfach per Mausclick töten zu können“, hält Sprecher Thomas Schröder für verwerflich. Wir wollten daraufhin wissen, ob die Cartoonoptik nicht eine ausreichende Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität garantieren würde. Doch leider darf der Tierschutzbund „das Spiel nicht auf Bürorechnern installieren“, man habe es „eigentlich noch gar nicht gesehen“. So also funktioniert der deutsche Jugendschutz in den Medien?

Art Departments kultiges Werbespiel „*Moorhuhn*“ wurde vom Tierschutzbund geächtet. Beweisgrundlage: Hörsenagen



So, und jetzt haben
wir alle abgehängt.

Pf
/ Min.

29

inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze
Wochenende. Sonst 4,9 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/5 23 61 60 (24Pf/Min.)

Produktinfo 013

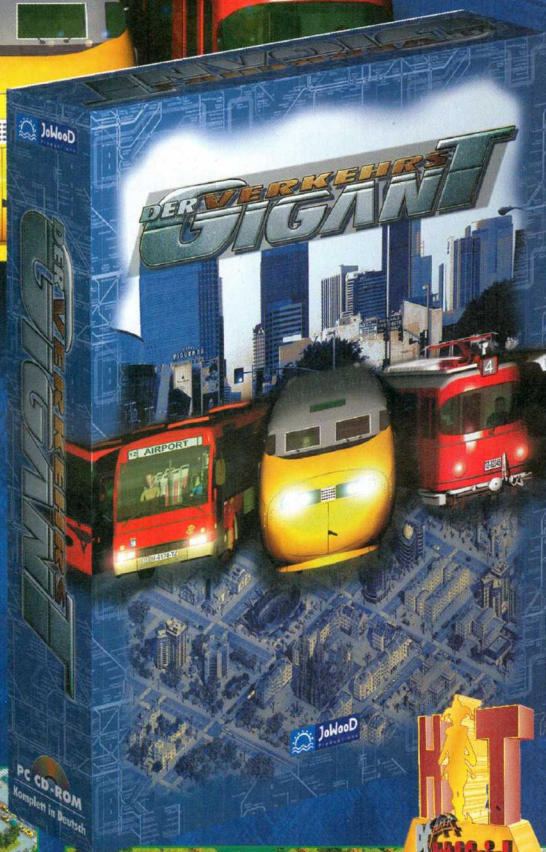
Die **GIGANT**ische Abo-Prämie



EXKLUSIV!

Verkehr-te Welt: Eine Freifahrt
mit dem brandneuen Highlight
der Wirtschaftssimulation
für jeden neuen Abonnenten!

Test ab Seite 62



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 Prämiensabo abgeschlossen hat.

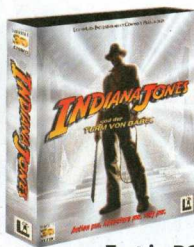
* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM
Bedingungen siehe Impressum

EBENFALLS ERHÄLTlich:



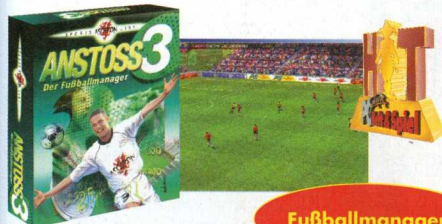
Test in PCJ 12/99

Spielesammlung



Test in PCJ 1/00

3D-Actionabenteuer



Test in PCJ 3/00

Fußballmanager



Test in PCJ 2/00

3D-Combatsimulation

IHRE ABO-VORTEILE

- ➔ Einer der abgebildeten Top-Titel in deutscher Vollversion als Prämie für jeden von Ihnen erworbenen 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!



Herbst-Highlight: Im September tritt Ubi Softs „F1 Racing Championship“ mit den Daten der Saison 2000 die Nachfolge der glücklosen „Racing Simulation 2“ an

POSITIONSKAMPF

Im März gibt die Formel 1 wieder Gas, drei Simulationen folgen im Windschatten: Hintergründe und Probefahrten.

Ob „Grand Prix 3“ (Microprose), „F1 2000“ (Electronic Arts) oder „F1 World Grand Prix“ (Eidos), alle Wettbewerber fahren auf den folgenden Seiten die originalen Teams, Piloten und Strecken des F1-Zirkus auf. Wie wichtig das in diesem Genre ist, hat man wohl aus dem Fall Ubi Soft gelernt: Während die originalgetreu ausgestattete „F1 Racing Simulation“ Anfang 1998 über 100.000 begeisterte Fans fand, konnte sich das qualitativ ebenbürtige Sequel wegen der hier verwendeten Fantasiepiloten ein Jahr später nur noch mehr schlecht als recht am Markt behaupten...

Allerdings ist Rennspielrealismus ein teurer Luxus, dessen Wert die oberste Motorsportbehörde FIA und die Konstrukteursvereinigung FOCA bestimmen. Schon deren Markennamen sind kostspielig; wer zudem alle Piloten ins Spiel bringen will, muss in vielen Fällen noch Sondervereinbarungen treffen – etwa für die Abbildung der Helme! Um Zeit und Geld zu sparen, jetten

F1-Realismus ist teuer!

Spielehersteller deshalb derzeit gerne nach Fernost. In Kyoto sitzt nämlich das Team von Video System, wo man noch bis zum Jahr 2001 eine Komplettlizenz

besitzt. Gegen Bares lassen die Japaner andere gerne daran teilhaben, aktuell etwa Eidos. Dank Video System sitzen Schumi und Co. ab September dann auch wieder bei Ubi Soft im Cockpit, wenn „F1 Racing Championship“ als designierter Nachfolger der „Racing Simulation 2“ an den Start geht.

Doch Geld ist selbst im Big Business der Formel 1 nicht alles. So dürfen Screenshots, Artworks oder Texte erst nach ausdrücklicher Genehmigung via Presse oder Internet veröffentlicht werden. Durch diesen aufwendigen Prozess tauchen Informationen zu einem Spiel oft erst kurz vor Release auf oder sogar erst danach wie jüngst im Fall von Psygnosis „Formel 1 '99“. Andere Restriktionen betreffen Grafik und Gameplay: Zigarettenwerbung etwa, in der Realität nur bei einer Hand voll europäischer Grand Prix verboten, ist auf PC-Pisten generell verpönt. Außerdem dürfen die Boliden nach einem Crash nicht kopfüber durch das Kiesbett schlittern; das würde ja den schönen Schein des gefahrlosen Motorsports zerstören.

Bis zu den endgültigen Testfahrten in der kommenden Ausgabe daher unser Tipp an die Macher: Die 1996 eingestellte Deutsche Tourenwagen Meisterschaft (DTM) lebt ab Ende Mai wieder auf. Mutige Spitzenpiloten, starke Autos und spannende Zweikämpfe, aber vorläufig vermutlich wenig Lizenzprobleme – wäre das nicht mal ein klasse Thema für rasante PC-Racer? (rl)

Rasante Homepages

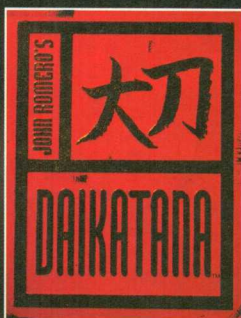
www.bmw.williamsf1.com
www.jaguar-racing.com
www.ferrari.it

www.motorsportnews.de
www.formel-1-online.de
come.to/f1babes

A New Obsession

By John Romero

Coming soon. Be prepared.



www.daikatana.com



www.ionstorm.com

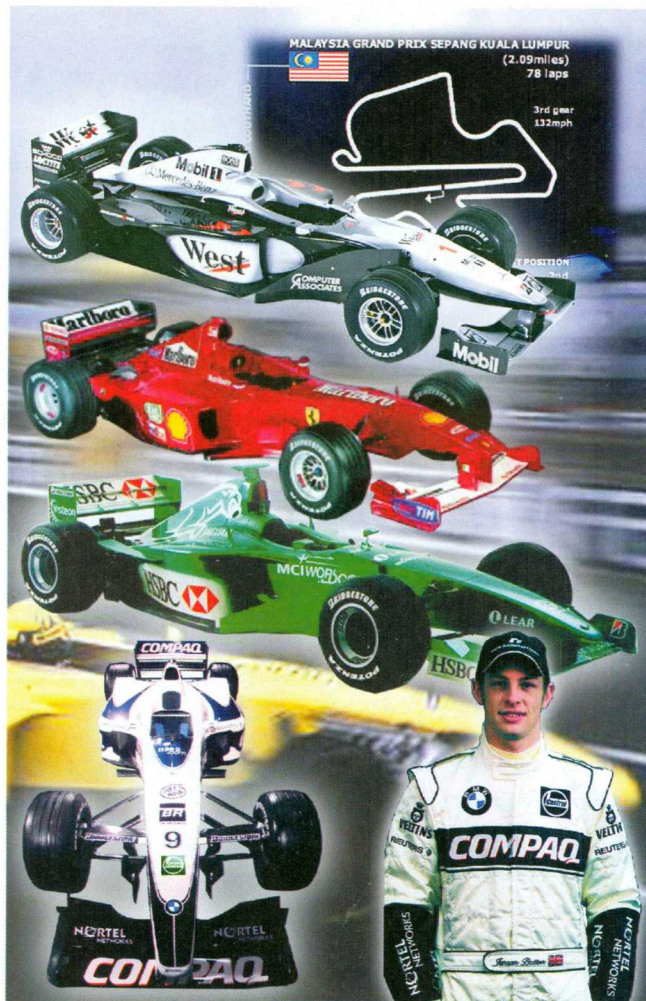
www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

ION STORM, DAIKATANA, HIRO MIYAMOTO, SUPERFLY JOHNSON AND MIKIKO EBIHARA name and logos are trademarks of Ion Storm, L.P. All rights reserved. Copyright © 1999 Ion Storm L.P. EIDOS, EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are registered trademarks of EIDOS INTERACTIVE. © 1999 EIDOS INTERACTIVE. All other trademarks are the trademarks of their respect owners.



Sprechen wir
doch mal
über...



Nur Electronic Arts verwertet jetzt schon die Daten der anstehenden Saison, darunter aktuelle Modelle wie McLaren-Mercedes MP4-15, Ferrari F1-2000, Jaguar R1 oder BMW-Williams FW22 (von o.n.u.), F1-Neulinge wie Jenson Button oder die noch (fast) unberührten Kurse von Sepang und Indianapolis

Electronic Arts dominiert fast jeden PC-Sport, nur die automobile Königsklasse nicht. Noch dieses Frühjahr soll sich das ändern!

Zwölf lange Jahre hat sich das EA-Team nicht mehr an die Formel 1 gewagt, seit dem Amiga-Titel „Ferrari Formula One“ blieb die Box geschlossen. Weil die eigene Benzinleitung deshalb vielleicht etwas eingetrostet ist, hat man Image Space als Entwickler beauftragt. Mit der unterschätzten Tourenwagensim „Sports Car GT“ wies man dort bereits Sprit im Blut nach, derzeit arbeitet Projektleiter Gjon mindestens zwölf Stunden pro Tag am Feinschliff von F1 2000. Für unser Interview schlug es also quasi 13...

?: Was soll es werden, Arcaderacer oder F1-Sim?

Gjon: Weder noch. Man muss nicht studiert haben, um unser Spiel zu kopieren. Doch auch wer testen, trainieren, sich qualifizieren, das Setup modifizieren und schließlich per Funk die Rennstrategie beeinflussen will, kann das tun.

?: Womit wollen Sie die Konkurrenz ausbremsen?

Gjon: Als erster Hersteller überhaupt arbeiten wir mit einer so brandaktuellen Lizenz, dass wir die elf Teams, 22 Piloten und 17 Kurse der kommenden Saison quasi vorwegnehmen können. Dazu wird sich 6D-Physik gesellen, wie man sie bisher nur aus „Grand Prix Legends“ von Papyrus kennt. Bei Überholmanövern oder Kollisionen werden da keine vorgefertigten Skripts abgearbeitet, sondern alle Vorgänge auf Basis von Streckendaten und Fahrzeugpositionen laufend neu berechnet. Alles reagiert miteinander und die computergesteuerten Piloten fighten wirklich um jeden Zentimeter. Anders als Papyrus behalten wir dabei allerdings den Schwierigkeitsgrad im Auge!

?: Das machen auch Eidos und Microprose. Warum sollte sich Rudi Rotkäppchen trotzdem gerade F1 2000 zulegen?

Gjon: Weil wir auf Details achten. Nur mal die Schatten als Beispiel; bei fast jedem Konkurrenztitel sind sie als einfache Textur



ausgeführt. Unsere Engine dagegen berechnet Schatten in Abhängigkeit vom Lichteinfall, Wetter und von der Umgebung. Man glaubt gar nicht, wie sehr das den Eindruck von hohem Tempo verstärkt! Nicht zu vergessen, dass im virtuellen Cockpit jedes Lämpchen funktioniert und der Spieler die Gesichter der Piloten wieder erkennen kann. Noch mehr Realismus gefällig? VIPs werden im Helikopter über der Piste kreisen, durchdrehende Reifen ihre Spuren auf dem Asphalt hinterlassen – und zwar dauerhaft! Diese sonst immer auf wundersame Art verblässenden Striche sind doch total unrealistisch.

?: Erstklassige Präsentation ist bei Titeln der EA-Sports-Reihe ja quasi Pflicht...

Gjon: ...also auch für F1 2000. Das fängt an beim Intro, das wir aus spektakulären Fernsehbildern zusammenschneiden. Das Interface wird ähnlich durchgestylt und mit knackigen Soundtracks vertont sein, wie man das aus „FIFA 2000“ kennt. Ein bekannter deutscher Sprecher kommentiert dann Vorberichte und Zusammenfassungen, die aussehen wie eine TV-Übertragung. Mit dem kümmerlichen Look eines „Grand Prix 2“ hat das alles nichts mehr zu tun. Wir legen selbst auf kleinste Nützlichkeiten Wert, verschiedene Spielerprofile etwa. So können mehrere Freunde abwechselnd an einem Rechner starten ohne jedes Mal umständlich ihre Konfiguration neu eingeben zu müssen.



„Grand Prix 2 ist doch kümmerlich!“

Projektleiter Gjon verspricht EA-typische Highend-Präsentation

?: Die Lenkhilfe von „Grand Prix 2“ ist allerdings nach wie vor wegweisend gut – planen Sie Ähnliches?

Gjon: Solche Hilfen sind der Schlüssel zu gutem Gameplay, weil sie den Einsteiger unterstützen und ihn an das

Produkt heranführen. Japanische Konsolen-Entwickler haben das prima drauf, wie Titel vom Schlage eines „Mario 64“ beweisen. Müsste man hier ohne das fast unmerklich anspruchsvoller werdende Trai-

Rund 1000 Polygone pro Bolide: Sogar die Windabweiser sind originalgetreu nachgeformt, die Pilotengesichter hinter den Helmvisieren erkennbar

Lichtreflexe und Schatten werden in Echtzeit berechnet



Die Alpha-Version zeigt noch Sponsoren der 99-er-Saison, neue Daten wurden erst nach Redaktionschluss integriert



Die Rückspiegel sind nicht nur authentisch lackiert, sie funktionieren auch in der Außenperspektive



19 vorbereitete Cockpit-, Onboard- und TV-Kameras sowie ein beliebig zoom- und rotierbares Objektiv erleichtern die Suche nach dem optimalen Blickwinkel

ning direkt in den Kampf hüpfen, wäre das zu schwer und würde keinen Spaß machen. Damit will ich sagen, dass wir uns ausführlich mit dem Thema Motivation beschäftigen haben und jetzt wissen, wie wir sie auf Vollgas halten.

?: Demnach zählt F1 2000 nicht zu den lieblosen Konvertierungen von der Playstation, die in letzter Zeit die Weiterentwicklung des Racing-Genres auf dem PC ausbremsen?

Gjon: Ganz im Gegenteil! EA wollte vom Start weg ein Formel 1-Erlebnis exakt für die unterschiedlichen Zielgruppen an PC und Playstation maßschneidern. Deshalb wurden ja auch konsequent verschiedene

Teams mit der Entwicklung originärer Versionen beauftragt.

?: Welche Rechner sind für den Start qualifiziert?

Gjon: Theoretisch reicht ein P200 MMX ohne 3D-Turbo. Für flüssige 640 x 480 Pixel bei 50 Bildern pro Sekunde empfehlen wir aber einen P2/300 mit aktuellem Direct3D-Board. Darüber hinaus kommt Rechenleistung eben höheren Auflösungen zugute. (rl)

F1 2000

HERSTELLER:	Image Space/Electronic Arts
ERSCHEINT:	Ende März 2000
ONLINE-INFO:	www.easports.com



Ein Kind vieler Eltern: programmiert von Lankhor in Frankreich, vertrieben von Eidos England, der Name von einem US-Publisher, die Lizenz von der FIA.

Um die Verwirrung komplett zu machen, existieren unter dem gleichen Titel noch Konsolenspiele, die bis auf die Thematik absolut nichts mit dieser Neuentwicklung zu tun haben. Sie stammt vom Team, das auf dem PC im letzten Jahr mit „Official Formula 1 Racing“ (PC Joker 7/99, 71%) an den Start ging. Zumindest an Rennenerfahrung mangelt es den Machern also nicht, auch wenn es dem Produkt im Vorfeld offenbar schwer fällt, die Ideallinie zu finden.

Inhaltlich wird sich gegenüber dem Racer aus dem Vorjahr wohl nicht allzu viel ändern, wieder ist eine spielbare Mischung aus Arcadegaming und Simulation angekündigt. Die neu(er)en Namen und Strecken der Saison '99 sind vertreten, das Fahrzeugsetup wird sich stärker auf das Renngeschehen auswirken – wie das ganze physikalische Modell überhaupt wirklichkeitsgetreuer ausfallen soll. Dazu verließ sich Lankhor nicht allein auf die bekannten Daten, sondern bat den französischen Rennstall Prost Grand Prix um technischen Beistand. „In unserem Game gibt es ausgefeilte aerodynamische Effekte, wie sie auf dem Spielesektor sonst nicht üblich sind“, verkündet daher Designer Daniel Macré. Und weiter: „Speziell in dieser Hinsicht hat sich die Zusammenarbeit voll bezahlt gemacht!“ Die augenfälligsten Unterschiede zum inoffiziellen Vorgänger dürfte jedoch die komplett neu erstellte 3D-Engine liefern.



Das Fahrzeugsetup soll sich im Rennen deutlicher bemerkbar machen als noch im inoffiziellen Vorgänger „Official Formula 1 Racing“

F1 WORLD GRAND PRIX



Alle Originalfahrer und -strecken der F1-Saison 1999 sind vertreten

So wird es zwar keinen Softwaremodus mehr geben, doch sollen bereits 3D-Beschleuniger der ersten Stunde einen flüssigen Ablauf garantieren. Mit einem GeForce-Chip unter der Rechnerhaube werden dann sogar die Fahreraugen unter den Helmen sichtbar sein. Kein Wunder bei 4500 Polygonen pro Fahrzeug, wo „Official Formula 1 Racing“ auf einen Wert von gerade mal 1500 kam. Auch beim Sound hat man sich die Kritik der Fans zu Herzen genommen und verspricht authentische Motorengeräusche für jedes Team. Bereits im nächsten Heft werden die Boliden auf der Joker-Teststrecke beweisen

müssen, dass sie mit der starken Konkurrenz im Genre mithalten können. Dann wird sich ja zeigen, ob alte Volksweisheiten im modernen Rennzirkus ihre Gültigkeit verlieren: Verderben viele Köche den Brei? (mz)



„Die Zusammenarbeit mit der FIA ist lästig: Alles muss abgesegnet werden!“

Designer Daniel Macré über die Vor- und Nachteile von Lizenzspielen



Der Blick über die Schulter ersetzt in der Außenansicht den Rückspiegel

F1 World Grand Prix

HERSTELLER: Lankhor/Eidos
ERSCHEINT: April 2000
ONLINE-INFO: www.lankhor.fr



Fast vier Jahre mussten Fans auf die Fortsetzung der erfolgreichsten F1-Simulation auf dem PC warten, jetzt startet die Aufwärmrunde. Wird endlich gut, was lange währt?

Derzeit deutet alles auf einen Start/Ziel-Sieg hin: Erstens zeichnet mit Geoff Crammond eine Designerlegende für Teil drei der von nun an jährlich fortgesetzten Rennreihe verantwortlich, zweitens genießt der Vorgänger noch immer den Ruf, eine der besten Simulationen überhaupt zu sein, drittens ist die Formel 1 populär wie nie zuvor. Zudem ergatterte Hasbro Werbezeit in den Fernsehübertragungen bei RTL – was kann da noch schief gehen?

Nun, den einen oder anderen mag sicher stören, dass hier weder die aktuelle noch die vergangene, sondern die Saison von 1998 simuliert wird. Und das, obwohl Hasbro durch einen Mehrjahresvertrag bereits jetzt die Rechte bis 2000 in der Tasche hätte! Laut Entwicklerteam war die originalgetreue Nachbildung der einzelnen Fahrzeuge und Strecken jedoch derart aufwendig, dass eine Aktualisierung weitere Releaseverzögerungen verursacht hätte. Die Stärken des Spiels müssen folgerichtig bei einem authentischen Gameplay liegen. Das soll die enge Zusammenarbeit mit mehreren Rennställen sowie natürlich der FIA gewährleisten, wobei dank acht Fahrhilfen und fünf Schwierigkeitsgraden ruhig auch Sonntagsfahrer ans Steuer dürfen.

Die auf der Spielwarenmesse fahrbare Monaco-Strecke hinterließ allerdings auch ohne Schleuderkorrektur und Traktionskontrolle schon einen hervorragenden

GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND



Für die Gestaltung der Hintergründe (hier die Einfahrt zum Hafen von Monaco) wurden vor Ort ganze Fotoserien geschossen

Alle Renninformationen werden direkt auf dem Lenkrad eingeblendet

Im virtuellen Cockpit bleibt der Fahrer unsichtbar

Eindruck, was nicht zuletzt der selbst im Softwaremodus flüssigen und detaillierten Grafik zu verdanken ist: 35.000 Zeilen Assemblercode beweisen, dass selbst anno 2000 nicht bloß die Hardware, sondern auch das Können der Programmierer über beeindruckende Optik entscheiden. Bleibt abzuwarten, was ein 3D-Beschleuniger noch an zusätzlichen Effekten aus der Engine zu kitzeln vermag. Wir sind jedenfalls schon gespannt auf die ersten offiziellen Rennen im TV – und nicht minder darauf, ob die Formel

„Spielbarkeit statt Aktualität“ auch in der Formel 1 auf dem PC aufgeht. In wenigen Wochen wissen wir da wie dort mehr... (mz)



Auch im Softwaremodus werden wieder Details wie Rauchwolken und animierte Fahrerköpfe zu finden sein



Dank FIA-Lizenz steht im Spiel jedes Werbeplakat (von 1998) an seinem Platz



Grand Prix 3

HERSTELLER: Microprose/Hasbro
ERSCHEINT: Mai 2000
ONLINE-INFO: www.grandprix3.com



F1-Designer im Kreuzverhör

F1 2000



„Ich drücke Mika und Michael die Daumen!“

Projektleiter Gjon, Image Space

Grand Prix 3



„Wir haben den tollsten „Hot Seat“ für Multiplayer!“

Entwicklerlegende Geoff Crammond

F1 World Grand Prix



„Ubis RS2? Mag ich nicht besonders...“

Geschäftsführer Daniel Macré, Lankhor

An welchen Meilensteinen für Digital-Automobilisten haben Sie schon mitgemeißelt?

Im vergangenen Jahr an „Sports Car GT“, außerdem haben wir eine industrielle Truck-Simulation für Mercedes Benz entwickelt.

In den letzten 15 Jahren an „Revs“ für den C 64, außerdem an „Stunt Car Racer“ und den F1-Simulationen „Grand Prix 1 & 2“ für den PC.

Anfang der 90-er haben wir „Vroom“ für Amiga und Atari ST entwickelt, zuletzt die PC-Titel „Power F1“ und „Official Formula 1 Racing“.

F1-Racing ist ein Sport für gesellige Spieler, oder?

Es gibt Einzelrennen via Netzwerk, das Feld wird dann mit Computergegnern aufgefüllt – Nachzügler können den Rückstand per Turbofunktion verringern.

Wir arbeiten auf acht Teilnehmer im Netzwerk hin. Beim „Hot Seat“ fahren zwei Spieler an einem Rechner abwechselnd dasselbe Rennen, quasi eine Art getunter „Ghost-Modus“.

Zusätzlich zum Splitscreen gibt es Multiplayer-Rennen über das Netzwerk, dafür werden gerade die Protokolle unseres Vorgängerprogramms optimiert.

Schon mal aktuelle Genre-Highlights wie „Racing Simulation 2“ oder „Grand Prix Legends“ angetestet?

RS2 habe ich wirklich lange geockt, ein klasse Teil! Bei GPL finde ich vor allem den Sound des Ferrari irre – beides starke Games.

Zur Konkurrenz sag ich grundsätzlich nix!

RS2 ist die Mutter aller F1-Simulationen: Einige optische Details mag ich, das Gameplay aber nicht. Und GPL ist zu schwer, wird erst mit Patch einigermaßen lustig.

Hatten Sie bei der Entwicklung Unterstützung durch ein echtes Formel 1-Team?

Oh ja! Wir konnten alle möglichen Anregungen umsetzen, von der Reifenabnutzung bis hin zu Eigenheiten der einzelnen Kurse.

Wir hatten eine gute Zusammenarbeit mit einigen Teams und Piloten – wollen aber nicht verraten mit wem und worin die bestand!

Das Prost-Team sitzt nur einen Kilometer von uns entfernt, dort hat uns Loic Bigois beim Design der aerodynamischen Teile unterstützt. Außerdem verfügen wir von der Arbeit an „Official F1 Racing“ noch über McLaren-Daten.

Wem drücken Sie für die anstehende Saison die Daumen?

Ich hoffe auf ein erneutes Duell zwischen Michael und Mika, beide wären verdiente dreifache Weltmeister!

Niemandem speziell: Ich will einfach nur ein paar gute Rennen sehen!

Ich bin wirklich gespannt, wie gut sich Nick Heidfeld im neuen Prost-Boliden macht.

Grand Prix Terminkalender Formel 1 2000

Australien/Melbourne: 10. bis 12. März
Brasilien/Interlagos: 24. bis 26. März
San Marino/Imola: 7. bis 9. April
Großbritannien/Silverstone: 21. bis 23. April
Spanien/Barcelona: 5. bis 7. Mai
Europa/Nürburgring: 19. bis 21. Mai

Monaco/Monte Carlo: 2. bis 4. Juni
Kanada/Montreal: 16. bis 18. Juni
Frankreich/Magny-Cours: 29. Juni bis 2. Juli
Österreich/A1-Ring: 14. bis 16. Juli
Deutschland/Hockenheim: 28. bis 30. Juli
Ungarn/Budapest: 11. bis 13. August

Belgien/Spa: 25. bis 27. August
Italien/Monza: 8. bis 10. September
USA/Indianapolis: 22. bis 24. September
Japan/Suzuka: 6. bis 8. Oktober
Malaysia/Sepang: 20. bis 22. Oktober



FEUERSTURM



Lösungsbuch von PRIMA GAMES

THE HEAT GOES ON !

- BRANDNEUER WELTHERRSCHAFTS-MODUS ÜBER DAS INTERNET
- 18 NEUE EINZELSPIELERMISSIONEN FORDERN DEINEN KÜHLEN KOPF
- 10 GROSSE MULTIPLAYERKARTEN, UM EISKALT ZU SIEGEN



ELECTRONIC ARTS
www.ea.com

Westwood
STUDIOS
www.westwood.com

Einsatz in Madrid

COMMANDOS 2 & CO.

Unter spanischer Sonne präsentierten die Pyro Studios ihre Spielevisionen 2000 – lauter (un)reife Früchte?



Gruppenbild mit Dame: In der Endversion sollen noch weitere Charaktere hinzustoßen

Ist ein Überraschungserfolg wie der mit dem Erstlingswerk „Commandos: Hinter feindlichen Linien“ erzielte überhaupt wiederholbar? So lautete bei den Pyromanen in Madrid die Kardinalsfrage, schließlich war es seit dem Sequel mit Mission-disk-Charakter („Commandos: Im Auftrag der Ehre“) erstaunlich still um die stolzen Spanier geworden. Doch ruhte man sich hier keineswegs auf den für detaillierte Isografik, spannende Atmosphäre, innovative Splitscreentechnik mit frei positionierbaren Kameras und packendes Teamwork-Gameplay erhaltenen Lorbeeren aus – rund eine Million verkaufte Exemplare bringen nicht nur Geld, sondern auch Verpflichtungen mit sich. Gegenüber den Pyro-Entdeckern bei Eidos natürlich, vor allem aber gegenüber den Fans. Es wurde daher gleich in zwei Richtungen entwickelt: „Commandos 2“ soll noch dieses Jahr die bestehenden Pfründe absichern, kurz darauf will man mit „Praetorians“ echtzeitstrategisches Neuland betreten. Mit „Heart of Stone“ ist zudem ein Mix aus Adventure und Combatstrategie

„Alles muss von den Fähigkeiten des Spielers abhängen, nichts vom Zufall!“

Javier Pérez,
Pyros-Präsident und
Commandos-Schöpfer



angekündigt, das den Ruf der Pyro Studios als Ideenschmiede weiter festigen könnte. Über die Genre Grenzen hinweg verbindet alle drei Titel ein puristisches Verständnis von Strategie: dem Zufall keine Chance! Basenbau und Kriegsnebel sind verpönt, jeder Aspekt wie Gegnerstärke oder Terrainbedingungen soll vom Spieler genau analysiert und kontrolliert werden können – fast wie beim Urvater des Genres, dem Schachspiel. Und immer muss das Kunststück gelingen, den Zugang zur Komplexität so in Bedienung, Optik und Handlung einzubetten, dass der Spieler im Eifer des Gefechts von dem Lernprozess gar nichts mitbekommt. „Mach es leicht zu spielen, aber schwer zu gewinnen“, ist und bleibt der Leitsatz der spanischen PC-Matadore.

Commandos 2

Über die Kinoleinwand des Madrider „Planet Hollywood“ flimmern die ersten Animationen aus Commandos 2: Ein Soldat hetzt eine Straße entlang. Geschmeidig erklettert er einen Strommast und schwingt sich die Leitung entlang. Über einem reißenden Fluss angekommen stürzt er sich mit elegantem Kopfsprung in die Fluten – da zischt es aus dem Publikum: „Die sollen doch endlich was aus dem Spiel zeigen, nicht bloß Zwischensequenzen!“

Nun, der Kollege hatte wohl den einleitenden Satz nicht gelesen: „Alle folgenden Szenen sind direkt aus dem Spiel.“ Doch der Trugschluss ist verständlich, so realistisch wie sich die Charaktere bewegen, so glaubwürdig wie das Wasser animiert ist. Dabei ist die Grafiken eine Weiterentwicklung des Urprogramms, nach wie vor sieht der Spieler das Geschehen aus einer Iso-Perspektive, wieder lässt sich der Bildausschnitt von totaler Übersicht bis zu mikroskopischen Nahaufnahmen zoomen und immer noch pixelt die Grafik dabei auf – allerdings nicht mehr ganz so stark. Die Rückfronten von Gebäuden sind endlich nicht mehr auf ewig unsichtbar, das gesamte Spielfeld lässt sich jetzt in vier Stufen drehen, was natürlich die taktischen Möglichkeiten erweitert. In Zukunft wird man erst mal um die Ecke gucken müssen, bevor der Schlachtplan endgültig geschmiedet werden kann...

Die sinnvolle Kombination der unterschiedlichen Fähigkeiten einzelner Commando-Mitglieder wird wieder den Schlüssel zum Sieg bergen. Also Gameplay wie gehabt, wenn auch um neue Optionen erweitert. So wird hier auch im Inneren von Gebäuden gekämpft, wobei sich das Bild bei vorgegebenem Blickwinkel stufenlos dreht. Ob so immer die optimale Sicht getroffen wird, bleibt abzuwarten. Auch kann der Scharfschütze neuerdings ganze Straßenzüge beharken; die Kamera schaltet dann von der Innenperspektive auf die Außenansicht um. Neben den alten Haudegen werden neue Charaktere zur Truppe stoßen, auf maximal neun Mann soll der Trupp anwachsen. Einer der „Männer“ ist die Frau aus dem Sequel, bekannt für ihre heilenden Hände. Darüber hinaus will man allen Kämpfern neue Fähigkeiten spendieren,



Die Missionen führen vom ewigen Eis bis in den Dschungel



Endlich kann auch schweres Gerät wie Panzer eingesetzt werden

u.a. lernen sie schwimmen. Ein neues Inventarsystem soll für mehr Flexibilität sorgen, Fahrzeuge wie Panzer und Jeeps können fortan auch mitsamt ihren Waffen eingesetzt werden. Die Missionen führen das Commando von Europa bis Japan mit Zwischenstopp auf einem Flugzeugträger. Also ein neues Spielgefühl, aber die alten Aufgaben: Sabotage deutscher WW2-Einrichtungen, Eskortmissionen und Spionageaufträge.



Demnächst wird auch innerhalb von Gebäuden gekämpft – bei stufenlos, aber automatisch rotierender Grafik

Fakten

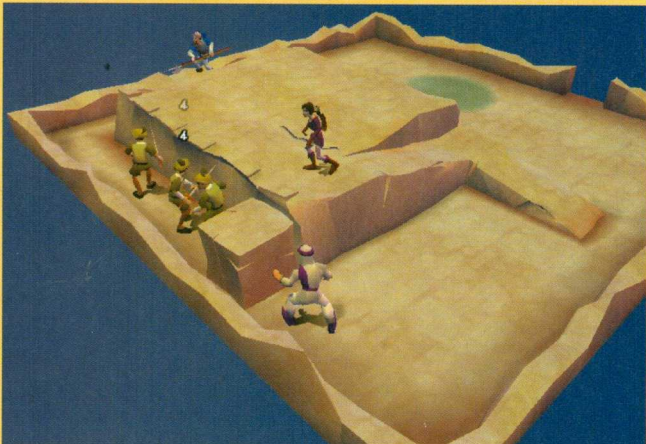
- * 3 Einsatzgebiete: Südostasien, Europa und ein Flugzeugträger auf hoher See
- * Iso-Außengelände in vier Stufen drehbar
- * in Gebäuden stufenlose Schwenks von Automatikkamera
- * Tag/Nachtzyklen sowie in Echtzeit berechnete Schatten, keine Unterstützung für 3D-Beschleuniger
- * 8 bis 9 Teammitglieder (3D-Polygoncharaktere), darunter eine Frau
- * mehr Fähigkeiten pro Charakter
- * Jeeps, Panzer usw. aktiv steuerbar und mit Waffen zu benutzen
- * Zur Unterstützung können Hilfstruppen eingesetzt werden

Commandos 2

HERSTELLER: Pyro Studios/Eidos
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: Oktober 2000
ONLINE-INFO: www.eidos.de



Authentisch nachgebildete Schauplätze wie diese Moschee sollen dem Spiel historisches Format verleihen



Strategische Kampfkunst: Der Muskelprotz hat den Feind in die hohle Gasse gelockt und verschließt sie mit dem Felsen, der Lanzenträger blockt am anderen Ausgang, von oben gibt der Bogenschütze Saures

„Heart of Stone wird einmalig: der Brückenschlag zwischen intelligenter Strategie und spannendem Abenteuer!“

César Astudillo,
Chefdesigner von
Heart of Stone



Fakten

- * Story mit historischem Hintergrund
- * Gruppe aus 7 Charakteren mit verschiedensten Fähigkeiten
- * Abenteuermodus, in dem nur die Hauptfigur gelenkt wird
- * Während der Echtzeitkämpfe werden bis zu 3 Charaktere gesteuert; das Zusammenspiel des Trios entscheidet
- * keine Rollenspielelemente, keine Magie, kein Inventory
- * Rätsel lassen sich durch Manipulation anderer Charaktere lösen

Heart of Stone

Dieses Spiel bedeutet nur auf den ersten Blick eine Abkehr von der ganz auf Strategie ausgerichteten Pyro-Linie. Auch wenn es sich dabei um ein Abenteuer um Entführung, Verrat und alchemistische Mystik handelt, sind die Spanier doch nicht gänzlich von der Rolle: Wo jede andere Company auf Fantasy pur gesetzt hätte, bleiben sie auf dem Boden historischer Tatsachen. Zwar ist die Suche des Helden Michael nach seinem Onkel, der just verschwand, als er vor einer epochalen Entdeckung stand, fiktiv, doch die Figur des Oheims ist eng an Nostradamus angelehnt. Und die Schauplätze zwischen Türkei, Rom über Nordafrika bis Spanien findet man auf jeder Landkarte.

Unterwegs gilt es skurrile Gestalten für seine Zwecke einzuspannen. Können sie als Reisebegleiter gewonnen werden, stehen ihre bis zu sieben speziellen Fähigkeiten wie Körperkraft, Überredungskunst, Umgang mit Fernwaffen oder Elektrizität zur Verfügung. Maximal sieben Abenteuer werden dem Protagonisten folgen, im Kampfmodus können drei der Mitstreiter ausgewählt werden. Und hier liegt der zweite Schwerpunkt der Genremixtur: Je nach Gegner müssen die richtigen Kämpfer und ihre Fähigkeiten kombiniert werden. Stark gepanzerten Feinden kommt man etwa am besten mit einem Dynamo bei (auf nassem Untergrund lassen sich damit ganze Gruppen unter Strom setzen), doch den kann eben nur einer der Kämpfer bedienen.

Von einem klassischen Rollenspiel grenzt sich das Game durch fehlende Ausstattungsscreens, Erfahrungspunkte usw. ab, zu einem klassischen Adventure fehlt das Inventar. Anstelle eines Schlüssels soll hier eben der korrekt „bearbeitete“ Dieb die Türe öffnen, und statt die Pappnase mit dem Gummihuhn zur Ablenkung zu kombinieren, wird der entsprechend motivierte Dorfbengel die Schlosswache mit Steinen traktieren. Man darf wirklich gespannt sein, ob und wie anno 2001 der Brückenschlag zwischen Abenteurern und Strategen gelingt!

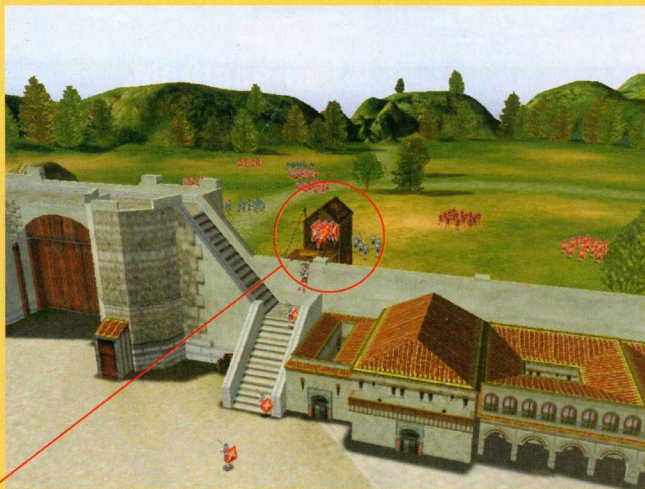
Heart of Stone

HERSTELLER: Pyro Studios/Eidos
GENRE: Combatadventure
ERSCHEINT: 1. Quartal 2001
ONLINE-INFO: www.eidos.de

Praetorians

...sieht zunächst nach typischer Echtzeitstrategie aus. Erst bei näherem Hinsehen vermisst man Fog of War, das Interface wirkt genreuntypisch schlank: keine Optionen für Basenbau, keine für Ressourcenmanagement – hier geht es um den Einsatz von rund zehn grundverschiedenen Kampfeinheiten und sonst nichts. Deren Anzahl ist in jeder der 16 Solomissionen limitiert, Infanterie, Bogenschützen, Reiter, Katapulte etc. wollen vorausschauend gewählt werden. Denn wenn zum Beispiel verletzliche Bogenschützen am anderen Ende der Karte benötigt werden, sollten genügend schwere Infanteristen als Geleitschutz zur Verfügung stehen. Sind mehr als acht Fußsoldaten versammelt, können sie mit ihren Schilden die aus Asterix bekannte Schildkrötenformation bilden – in ihrer Mitte die Bogenschützen, von wo aus sie ihre Pfeile abgesehen ins Ziel lenken.

Wer bei einem solchen Verband an eine Art klassizistischen Panzer denkt, der liegt mit Pyro auf einer Wellenlänge: Wieder ist das Szenario historisch, die Prätorianer waren eine Eliteleibgarde im alten Rom. So wird der Spieler zunächst auf römischer Seite starten, um in Gallien einige Dörfer zu erobern. Später führt ihn sein Weg zu komplexeren Missionen und stärkeren Gegnern bis nach Ägypten – und von hier aus direkt ins Internet: „Die Zukunft des Genres liegt im Multiplayergaming“, meint Entwicklungsleiter Pérez. Gehobenen Wert legt der Mann auch auf eine simple Steuerung und maximale Übersicht, seiner Ansicht nach sind in der Vergangenheit an diesen beiden Punkten alle 3D-Echtzeitstrategiespiele gescheitert. Praetorians soll daher mit nur einem Kamerawinkel spielbar sein, obwohl man auch Perspektivenwechsel ermöglichen will. Die Grafik jedenfalls sieht schon heute mehr als spektakulär aus, dabei wird bis zur Endversion wohl noch ein Jahr vergehen. (mt)



Die Einheiten halten stur die Formation – um über diese Mauern zu kommen, bieten sich Belagerungstürme an



Die Festungen der Römer sind riesig

Praetorians

HERSTELLER: Pyro Studios/Eidos
GENRE: Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: 1. Quartal 2001
ONLINE-INFO: www.eidos.de

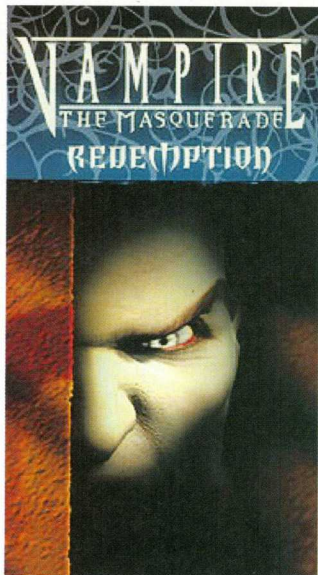


Javier Pérez,
Entwicklungsleiter
Praetorians

„Alle 3D-Echtzeitstrategiespiele bisher sind gescheitert – wir werden auch hier Maßstäbe setzen!“

Fakten

- 3D-Echtzeitstrategie mit riesigem Zoombereich
- kein Basenbau oder Wirtschaftsteil
- 10 verschiedene Einheiten (limitiert verfügbar) mit kombinierbaren Fähigkeiten
- 16 Solo-Einsätze in 3 Szenarien
- 8 Multiplayermissionen für bis zu 6 Spieler



Mein Name ist Christof. Im 12. Jahrhundert lebte ich als stolzer Kreuzritter nach dem wahren Glauben in Prag – bis mich ein Vampirbiss zum lebenden Toten machte. Und so suche ich nun schon seit acht Jahrhunderten nach Erlösung und Blut...

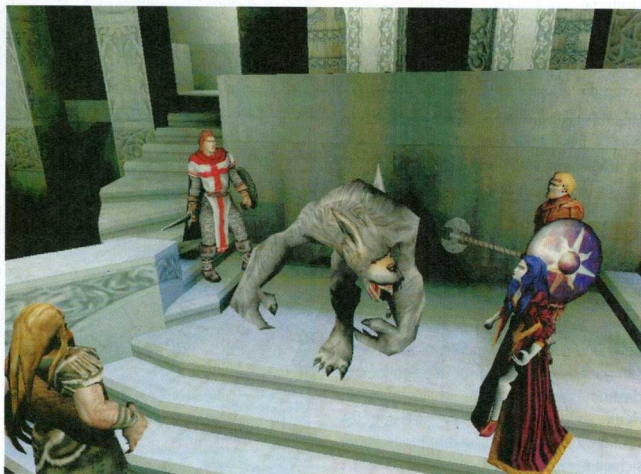
Das schwülstige Szenario klingt nach einem Roman von Anne Rice („Interview mit einem Vampir“), entstammt aber einem Pen-and-Paper-Rollenspiel. Auf den

Computer kommt es als Mix aus Rolli und Actionabenteuer im Look von „Tomb Raider“: Der Hauptdarsteller beißt sich vom mittelalterlichen Prag über Wien und Lon-



Konventionelle und magische Waffen werden zum Einsatz kommen

Ich möchte Ihnen eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte von Leid und Verdammnis. Die Geschichte meines Lebens.



Wer Kollege Werwolf ans Fell will, muss sich die richtige Taktik einfallen lassen

don bis ins New York von heute durch. Ob Höhle oder Großstadt, zu jeder Zeit und an jedem Ort soll man auf malerische Texturen, feine Lichteffekte sowie butterweich animierte Akteure treffen – ein 3D-Grafikbeschleuniger gehört also zum Spiel wie der Fangzahn zum Blutsauger. Dabei will die eigens entwickelte Engine auch schwachbrüstigem Equipment flüssige Optik garantieren, indem sie zur Not einfach unmerklich auf ein paar Polygone verzichtet.

Zum Gameplay: Multiple-Choice-Dialoge mit den Charakteren der Story führen zu Aufgaben, Rätseln und Hinweisen, Echtzeitkämpfe mit gerissenen Widersachern zu Siegen und Erfahrungspunkten. Eine spannende Story ist ebenso versprochen

wie viele magische Artefakte und eine einfach zu handhabende Point-and-Klick-Steuerung im Stil von „Diablo“. Und das ist schon deshalb glaubhaft, weil sich die Entwickler von Nihilistic aus ehemaligen Mitarbeitern von Blizzard und Lucas Arts rekrutieren.

Als Vampir wird man sich der bleichen Haut mit verschiedensten Waffen wie Schwert oder Armbrust erwehren, wobei die Gegner weder vor Knoblauch noch Kreuzfixen oder gar herzerweichenden Holzpflöcken zurückschrecken – sogar Schnellfeuerwaffen mit Silberkugeln sind angedroht! Aber es dürfen bis zu drei Gleichgesinnte zwecks Unterstützung angeworben werden, dazu kommt echter Rollenspiel-Vampirismus für Multiplayer: Ein Spielleiter entwirft via mitgeliefertem Editor eine individuelle Umgebung mit Gegenständen, Fallen, Monstern usw., die dann im Internet über WON zur Verfügung steht. Und als ob das nicht revolutionär genug wäre, darf der Dungeon Master sogar selbst als NPC auftreten, um seinen Schäfchen Tipps zu geben! (pk)



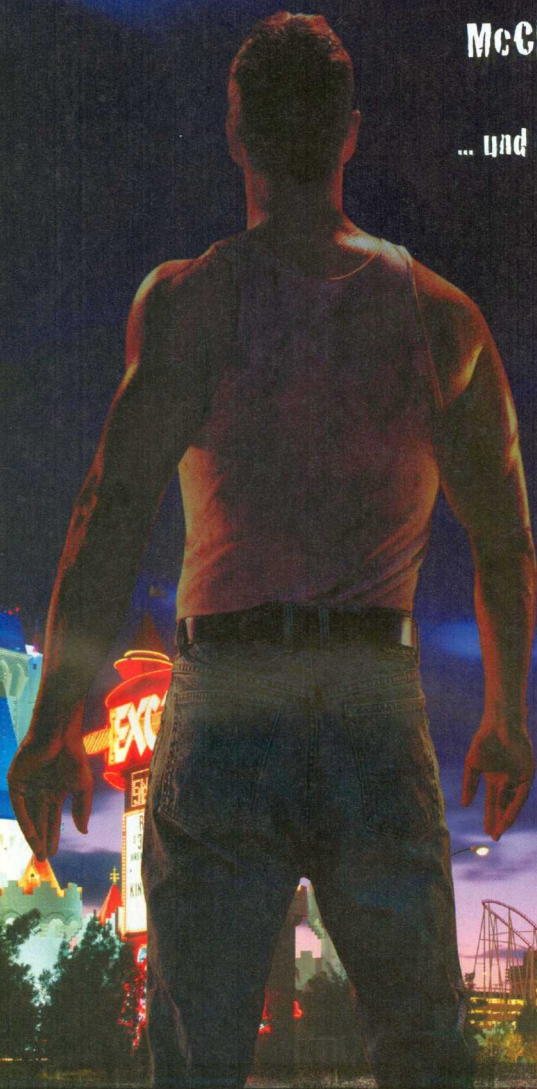
Die detaillierte Grafik der Akteure besticht insbesondere bei Nahaufnahmen

Vampire the Masquerade

HERSTELLER: Nihilistic/Activision
GENRE: 3D-Actionrollenspiel
ERSCHEINT: 2. Quartal 2000
ONLINE-INFO: www.activision.de

McClane in Vegas

... und wieder am falschen Platz
zur rechten Zeit



Drei Spielmodi.
Jede Menge Action.



Produktinfo 023



www.diehardtrilogy2.com

John McClane's back.

Werbespiele, Rollenspiele und Schulschwänzen: Wo liegt der gemeinsame Nenner? Na, in Köln bei Westka Entertainment.

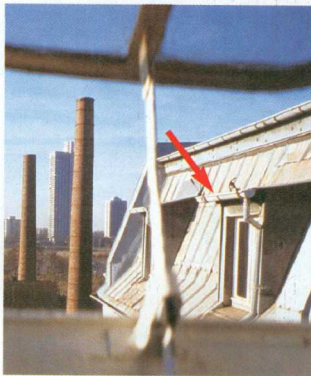
Was eine Rolle spielt

„Christoph Kabelitz, Managing Director“ steht auf der Visitenkarte. Das klingt eher nach Zweireiher und wichtiger Miene als nach einem informativen Gespräch. Doch auch Redakteure können irren: Der Projektleiter von Arcatera trägt Jeans und scheint ein richtiger Spieler zu sein – nicht einer dieser drögen Zahlen- und Phrasenjongleure, die mehr und mehr den Markt übernehmen. Gut, der aktuelle Terminmarathon hat Spuren im Gesicht des Endzwanzigers hinterlassen, doch trotz eines parallel durch die Büros huschenden TV-Teams von 3sat behält er Ruhe, Geduld und den Blick für das Wesentliche. „Die Meinung der Fachmagazine ist für mich bei allem Medienrummel einfach das Entscheidende“, erklärt der diplomierte Betriebswirt.

Christoph Kabelitz ist tatsächlich Überzeugungstäter: „Die alten Ultimas haben wir sogar nach dem Durchspielen noch weitergezockt, um ja jeden Winkel zu erkunden. Neben dem C-64 hatten wir wahre Papierberge angehäuft, mangels Automap hieß es damals noch Karten zu zeichnen.“ Ein Rollenspieler von altem Schrot und Korn also. Unzufrieden mit den bisherigen Pen-and-Paper-Konzepten wie „Dungeons & Dragons“ oder „Das Schwarze Auge“ entschlossen sich Christoph und sein Freund Sascha Hussock bereits vor 14 Jahren ein eigenes System zu entwickeln – Arcatera war geboren. „Dieser Leidenschaft fiel so manche Schulstunde zum Opfer“, erinnert sich Sascha lachend. Er ist der Kopf hinter Story und Gameplay und war schon 1987 Master der nicht digitalen Urversion.

Die flexibelsten NPCs aller Zeiten?

Mit Tradition allein macht man auf dem PC freilich keine Erfolge, mit Erfahrung schon eher. Und so finden bei Westka gewonnene Erkenntnisse aus Adventures wie dem Ritter-Sport-Werbespiel „Agent



Mitten im Kölner Arbeiterviertel Deutz liegt das Westka-Hauptquartier: Im 4. Stock, direkt unter dem Dach, arbeiten in 17 Büros 25 Menschen fieberhaft an dem Rollenspiel – ohne Lift...



„Arcatera ist das Ergebnis von 14 Jahren Arbeit, Spaß und Rollenspiel-leiden-schaft!“

Christoph Kabelitz, Entwicklungsleiter



Kampf dem Stress: In den Echtzeitgefechten à la „Baldur's Gate“ dürfen im Pausenmodus Befehle vergeben werden

XXL" ihre Umsetzung im Point-and-Klick-Interface von Arcatera. „Jeder soll sofort loslegen können, die Handlungsfreiheit und Spieltiefe eines klassischen Rollenspiels ergeben sich aus der Story und dem Umgang mit den NPCs“, erklärt Christoph mit leuchtenden Augen. „Auf dem Computer ist doch das Wichtigste die KI – so logisch und flexibel wie unsere CPU-Charaktere haben noch keine Spielfiguren auf die Handlungen des Users reagiert!“

Der erste Eindruck von der Alphaversion scheint das zu bestätigen: Die Lady im Waffenladen reagiert tatsächlich äußerst rüde, als wir ihr einen Pfeilköcher stehlen wollen. Ein Überfall war ebenso möglich, doch sobald wir es mit Freundlichkeit versuchen, rückt „Tante Emma“ mit Informationen heraus. Sogar die Geduld, welche die Befragte gegenüber dem Spieler noch aufbringt, ist auf dem Dialogscreen abzulesen. Ist sie erschöpft, darf man statt Antworten nur mehr Aufträge erwarten – erst wenn ein Gegenstand wiederbeschafft oder eine ähnliche Aufgabe absolviert ist, gibt es weitere Auskünfte. Eine nette Idee mit dem Nebeneffekt, dass Handlungsverlauf und Anzahl der Quests von Spiel zu Spiel variieren.

Immer wieder neu

Der Hauptplot bleibt natürlich immer gleich: „Die Schwarze Sonne“, eine üble Bande von Tunichtguten, hat vor, die Macht in Arcatera an sich zu reißen. Drei Wochen bleiben dem PC-Abenteurer und seinen bis zu vier virtuellen Gefährten, um dies zu verhindern. Die Partymitglieder können dabei unabhängig voneinander auf der Karte ausgesandt werden, etwa um Personen zu suchen oder Orte zu bewachen. Da eine Spielsekunde dabei einer Realsekunde entspricht, gibt es für ereignisarme Phasen eine Zeitkompression. Auch gekämpft wird in Echtzeit, allerdings können im Pausenmodus Befehle erteilt werden. Neun mögliche Spielenden sollen Anreiz zum Neustart bieten, vielleicht mit einem anderen Charakter. „Unser Game ist so variabel, dass es immer wieder gespielt werden kann – manche Gebiete werden bei jedem Neustart neu generiert“, meint Christoph zu diesem Aspekt. „Außerdem sind unsere NPCs und Monster Charakterköpfe und keine



Unterhaltung mit einem NPC: Über dessen Einstellung zu uns sowie mögliche Themen gibt das Menü links oben Auskunft



Etwa 35 Minuten an aufwendigen Rendervideos spinnen die Geschichte weiter



Die 2D-Umgebung ist komplett vorgerendert, durch eine spezielle Technik kann man mehrere Screens „weit“ sehen, was solch große Lokationen mit ca. 25 Millionen Polygonen ermöglicht

Kanonenfutter, da ergeben sich immer neue Abenteuer.“

Nun, das können wir erst beurteilen, wenn eine Testversion vorliegt. Bis April will das Westka-Team mit Arcatera seinen Traum von der eigenen Rollenspielwelt verwirklicht haben. Was wir bisher davon zu sehen bekamen, machte jedenfalls Lust zum Mitträumen. (mt)

Arcatera

HERSTELLER: Westka/Ubi Soft
GENRE: Rollenspiel
ERSCHEINT: April 2000
ONLINE-INFO: www.arcatera.de

Fakten

- * Echtzeitrollenspiel (eine Spielsekunde entspricht einer Realsekunde)
- * nicht linearer Spielverlauf mit 9 möglichen Enden
- * 4 Charakterklassen
- * Charaktergenerierung mit Auswürfeln der Attribute
- * Party aus bis zu 4 Mitgliedern
- * mehr als 80 NPCs mit Eigenleben
- * über 100 Lokationen aus mehreren Bildschirmen
- * ca. 35 Min. gerenderte Zwischensequenzen
- * professionelle Synchronsprecher
- * keine Multiplayeroption



MacGyver und Hund

Drei Jahre lang war Ruhe, jetzt sind die Außerirdischen wieder da – mächtiger und zahlreicher denn je. Da ist es nur fair, wenn auch Kurt Hectic mit Verstärkung anrückt: Während der Spieler im Vorgänger nur ihn und seinen Fallschirm steuern durfte, wird man im Verlauf des neuen Abenteuers auch den irren Doktor Fluke Hawkins lenken und das vierarmige Hundegesicht Max von der Leine lassen. Für Anschleichtaktiken und die lautlose Eliminierung von Gegnern werden vornehmlich Kurt und sein Zielfernrohr zuständig sein, während der Zigarre rauchende Köter sich den Weg rigoros mit vier Kanonen gleichzeitig freischießt. Der geniale

Doktor macht unterdessen auf MacGyver und bastelt tödliche Waffen aus Staubsaugern, Toastern oder Fischgläsern.

Das Gameplay wird also womöglich noch abgedrehter als gehabt, die Präsentation soll nicht nachstehen: Als Szenarien dienen die neun riesigen „Citycrawler“ der Aliens. Das Innere dieser bizarren Stadteroberungsmaschinen besteht nämlich aus Lokationen wie Wohnanlagen und Vergnügungsparks, allesamt in quetschbunter 3D-Grafik dargestellt. Hier werden die drei Muske(l)tiere auf 20 Gegnertypen treffen, die für so manchen Lacher gut sein dürften. Wo sonst gibt man etwa furzenden Grünpöckchen, piepsenden Riesen oder schaukelnden Monstern die Ku-



Guter alter Kurt: Zoom-Modus und achterlei Munition prädestinieren ihn zum 3D-Partisanen

Willkommen daheim, Kurt: In wenigen Wochen darf der durchgeknallte Action-Held wieder die Welt retten – diesmal samt seinen Freunden.

gel? Weitere Verwendung der mannigfaltig verfügbaren Munition versprechen trickreiche Endgegner, denen nur mit der richtigen Taktik beizukommen ist.

Solo für drei

Entwickelt wird der Action-Spaß diesmal nicht von Shiny, sondern Bioware; bestens bekannt durch das erfolgreiche Rollenspiel „Baldur's Gate“. Diesem Wechsel ist es auch zu verdanken, dass sich das Gameplay nicht mehr aufs Ballern aus der Schulterperspektive (steht der Held im Bild, wird er transparent) beschränkt: Cutscenes in Spielgrafik werden eine richtige Story zum Besten geben, auf jeden Protagonisten wartet ein kommentiertes Tutorial, witzige Begleitmusik ist Ehrensache.

Freuen wir uns also auf ein ausgeflipptes 3D-Spektakel, die interessanteste Bombe der Welt, Killerkarpfen und andere Wunderwaffen. Bloß auf einen Multiplayermodus dürfen wir nicht hoffen, denn genau wie im Vorgänger werden nur Solisten zum (Ab-)Zug kommen. (pk)



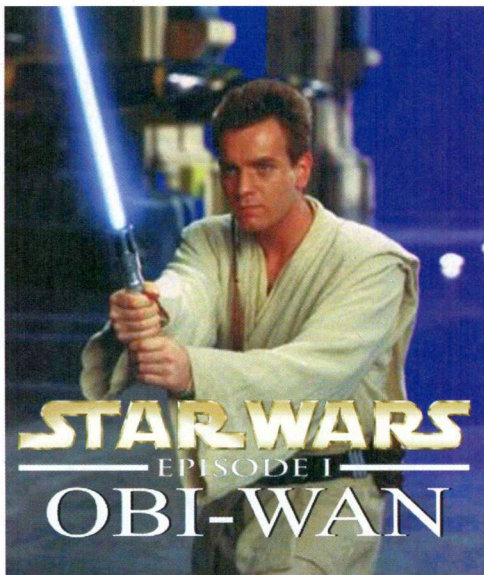
Cyborg-Töle Max kann es dank der vier Waffenpfoten mit vielen Gegnern gleichzeitig aufnehmen



Ausgefallenes Design und verrückte Gegner sind die Markenzeichen der neun Grafikwelten von MDK 2. Mit im Bild: Dr. Fluke Hawkins

MDK 2

HERSTELLER:	Bioware/Interplay
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.bioware.com



Laserschwert und Machtausübung sind die Jedi-Waffen der Wahl, wenige Schießprügel werden das Arsenal abrunden

Die Macht ist weiter mit den Vermarktungs-Jedis von Lucas Arts: Im Herbst kommt der Egoshoooter zum erfolgreichsten SF-Streifen von 1999.

Wie im Kino?

Ein Rennspiel („Pod Racer“), ein Action-adventure („Die dunkle Bedrohung“) und eine Knokelei („Pit Droids“) hat der jüngste Sternenkrieg den Gamern bereits beschert, das Echtzeitstrategical „Force Commander“ und die neuen Abenteuer des jungen Obi-Wan Kenobi sollen noch dieses Jahr folgen. Tja, ein Lucas-Imperium lebt eben nicht allein von Kinokarten...

Als Jedi in den besten Jahren wird man hier gegen die Droidenarmee der Föderation zu Felde ziehen – die Story handelt nach den Ereignissen des Films, aber noch lange vor Gründung des Imperiums. Das verspricht ein Wiedersehen mit bekannten Schauplätzen und Charakteren: Das

Lichtschwert kommt u.a. in einer Bar auf Tatooine zum Einsatz, in den Wäldern von Naboo und in Königin Amidalas Palast.

Wie im Kino!

Weil Genrefans vermutlich nicht immer nur den Lasersäbel schwingen wollen, ist zusätzlich ein kleines Arsenal an Schießprügeln versprochen. Um die Würde der Jedis zu wahren, soll aber während die Macht angewendet werden – etwa, wenn es darum geht, per klassischer Maus-/Tastatursteuerung seine Gegner abzulenken, Feinde zu entwarnen oder fiese Kampfroborer lahm zu legen. Damit dies auch optisch würdig umgesetzt wird, ist Motion Capturing angesagt – der Titelheld soll die verschiedens-

ten Moves beim Schwertkampf draufhaben und auch beim Laufen oder bei Sprüngen über Abgründe eine gute Figur machen. Sein akrobatisches Können wird dabei wahlweise von einer schwenkbaren Begleikamera à la „Tomb Raider“ oder eben aus der Egoperspektive gezeigt. Zudem lassen die ersten Bilder auf ein wahres Effektf Feuerwerk hoffen: Detailliert gestaltete Stadtpanoramen und nebelverhangene Außenwelten sparen nicht mit 3D-Spielereien wie Licht- und Transparenzeffekten.

Die bei „Indy 5“ geübte Kritik an schwachbrüstiger Präsentation dürfte hier also nicht greifen, das Spiel soll dem Movie optisch kaum nachstehen – akustisch schon gar nicht, da der Hersteller ja auf die originalen Sounds zurückgreifen kann. Für genauere Angaben ist es aber noch zu früh: Eine deutsche Lokalisierung steht fest, die Anzahl der Levels, Zwischensequenzen und Multiplayer-Optionen dagegen noch lange nicht. (rf)



Action geht vor: Die Knokeleien werden sich auf kleine Schalterrätsel oder die Suche nach einem Hintereingang beschränken



Obi-Wan soll Kollege Indiana Jones mit aufwendigen 3D-Effekten die Schau stehlen

Star Wars Episode 1: Obi-Wan

HERSTELLER: Lucas Arts
GENRE: 3D-Action
ERSCHEINT: 4. Quartal 2000
ONLINE-INFO: www.lucasarts.com

Tief im Weltraum schwebt der Halo-Ring, die neue Heimat für auswanderungswillige Menschen. Doch Aliens wollen ebenfalls auf „Halo-dri“ machen, der 3D-Shootout kann beginnen.

Die Grafik: aber Halo!

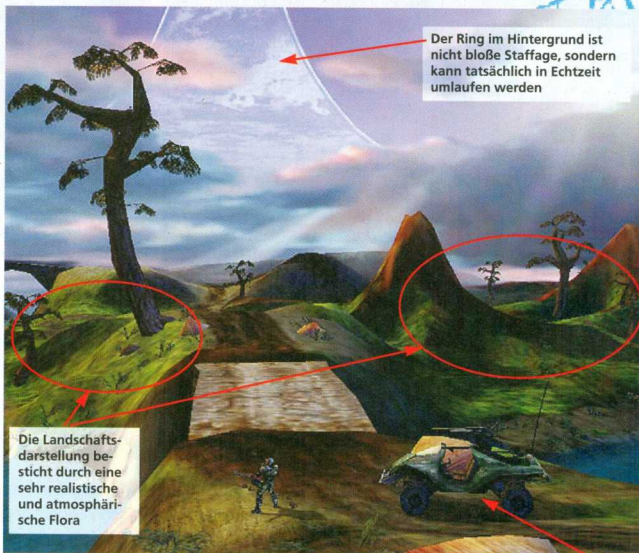
Immerhin zwei Jahre arbeiten die Entwickler von Bungie („Myth 2“) jetzt schon an diesem Actionspiel – mit dem erklärten Ziel, einerseits neue Grafikstandards, andererseits ausgefeiltes Gameplay liefern zu wollen. Von den hervorragenden Erfolgsaussichten beider Punkte konnten wir uns bereits vorab in den Münchener Büros des Publishers Take 2 überzeugen!

In der Tat nutzt die eigens neu geschaffene Grafikengine alle vorhandenen Systemressourcen rigoros aus, indem sie die Szenerie mit mehr oder weniger Polygonen füllt. Schon auf einem P200 mit Voodoo 1-Karte bekommt man daher farbenprächtiges, weitläufiges Terrain mit lebendiger Flora und Fauna, jeder Menge betretbaren Gebäuden, realistischen Wetter- und Lichteffekten sowie sagenhaften Animationen in rasendem Tempo zu sehen – vor einem P3/500 mit TNT 2-Karte sind dann offene Kinnladen garantiert. Schließlich können die Charaktere von Halo aus bis zu 3000 Vielecken bestehen und sich unglaublich weich bewegen. Komplett von Hand erstellte Animationen sorgen zudem für viel Realismus: Dank unterschiedlicher Gestik für jede Waffe springt ein Soldat mit schwerer Panzerfaust niemals gazellengleich durch die physikalisch korrekt simulierte Umgebung. Ohne aktuelle Aufgabe mag er sich die Zeit aber durchaus mit dem Polieren seiner chromblitzenden Wumme vertreiben...

Das Gameplay: ganz schön vielseitig

Und was sind das für Wummen: Säbel, Automatikpistole, MG und Panzerfaust

HALO



Der Ring im Hintergrund ist nicht bloße Staffage, sondern kann tatsächlich in Echtzeit umlaufen werden

Die Landschaftsdarstellung besticht durch eine sehr realistische und atmosphärische Flora

Etliche physikalisch korrekt agierende Fahrzeuge können benutzt werden



„Wir wollen den Action-Fans ein Programm geben, das sie wirklich lieben!“

Peter Tamte, Vizepräsident von Bungie



Jeder Kampf in Halo kann vom Spieler gesteuert oder der Kontrolle durch den Computer überlassen werden



Gekämpft wird in Gebäuden ebenso wie im Freien



Die Lichteffekte sehen in den Nachtmissionen noch mal so gut aus



„Wir möchten, dass die Spieler sagen: Wow, so etwas habe ich noch nie gesehen!“

Joseph Staten, Produktmanager bei Bungie



Die verschiedenen Positionen der Fahrzeuge können von CPU-Schergen oder einem Mitspieler besetzt werden

zählen zur Standardausrüstung, raffiniertere Kaliber vom Scharfschützengewehr bis hin zum Orbitalbombardement lassen sich im Spielverlauf finden. Und wer besiegt Invasoren das Equipment entzieht, darf die Außerirdischen auch mit ihren eigenen Waffen bekämpfen. Da sämtliche Fights aus der Third-Person-Perspektive im „Lara“-Stil zu sehen sind, ist mangelnde Übersicht in Halo ebenfalls kein Thema.

Den Weg zum nächsten Gefecht kann man sich durch die Requirierung eines herumstehenden Fahrzeugs verkürzen. Erkundungsfahrten im Kanonenwagen für drei Mann Besatzung, auf dem Motorrad oder in einem Alien-gleiter versprechen auch volle Bewegungsfreiheit, da das gute Dutzend vorgesehene Missionen nicht levelbasiert und somit nicht auf ein bestimmtes Gebiet beschränkt ist – es wird zwar gelegentlich nachgeladen, doch in der Summe ist das Terrain ebenso riesig wie abwechslungsreich.

Die Multiplayer: bitte einsteigen!

Weil geteiltes Leid am Bildschirm doppelte Freud' verspricht, können die originalen Solo-Einsätze anstatt mit Computerunterstützung ebenso gut in der Gruppe absolviert werden. Ein Fahrzeug mit mehreren Personen (einer pilotiert, zwei weitere bedienen das MG bzw. wehren mit der Panzerfaust Luftangriffe ab) zu besetzen, ist dabei nur eine Möglichkeit – die andere sind klassische

Multiplayer-Modi wie Deathmatches usw. für bis zu 16 Teilnehmer via LAN, Modem oder kostenfrei im Bungie.net, dem Serverserver des Herstellers. Einen Leveleditor für Individualeinsätze aller Art wird es bei Veröffentlichung in der zweiten Jahreshälfte ebenfalls geben; Action-Herz, was willst du mehr? (pk)

Halo

HERSTELLER:	Bungie/Take 2
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	halo.bungie.com



**Spielesladen
&
Online-Cafe
Computerspiele**

www.multimedia-soft.de

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

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

Info **Info** **Info**

Geschäfts- und

Franchise-Partner

Sie wollen sich 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
Buschmühlenweg 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 LÖRRACH
Wallbrunnstr. 28

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

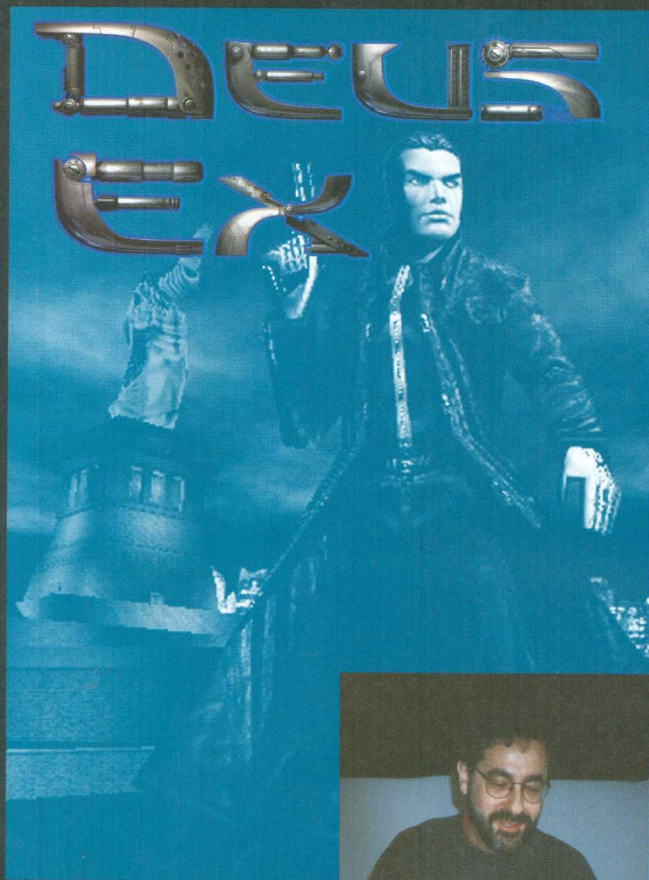
MMS-Partnershop
INTERNETWORKS
10437 BERLIN
Gaudistr. 1 ☎ 030-44017483

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

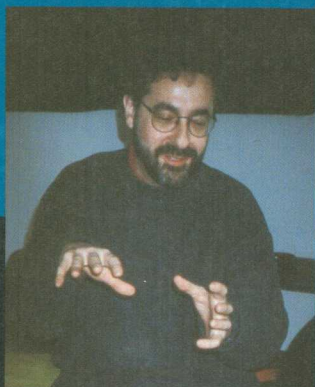
NEU!
MMS-Partnershop
52525 HEINSBERG Parkstr. 1

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

Besuch bei einer Legende: Warren Spector, kreativer Kopf hinter „Ultima Underworld“, „System Shock“ und „Der Meisterdieb“, stellte sein neues Actionrolli vor.



Das Inventory erinnert an „System Shock 2“: Benetzte Verhältnisse zwingen zum durchdachten Umgang mit den Ressourcen



„Deus Ex passt in keine Schublade, es vereint das Beste aus Shooter und Rollen-spiel!“

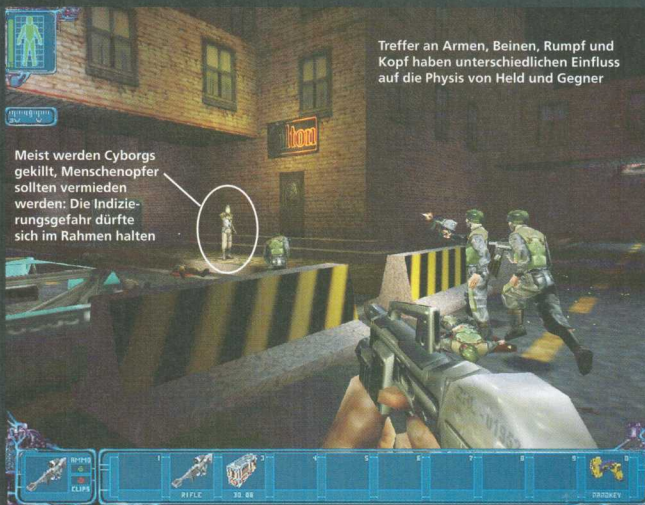
Warren Spector auf die Frage, wie er sein Spiel charakterisiert

Hamburg am ersten Februar: Noch vor wenigen Stunden hatte Sturmtief „Kerstin“ die Docks überflutet, jetzt ist das Eidos-Hauptquartier an der Großen Elbstraße bereits wieder ohne Gummistiefel erreichbar. Hier treffen wir mit Warren Spector einen der unbestritten größten Gamedesigner der 90-er. Und er erzählt uns von seinem größten Traum... Seit nunmehr 15 Jahren haben Rollenspielselten in Warrens Kopf keine Grenzen mehr. Er will das virtuelle Abenteuer ohne (Handlungs-)Schränken, die digitale Welt ohne funktionslose Grafikmöblierung. Bislang verdarb ihm die unzureichende Rechenleistung seinen Plan, jetzt sind es die eigenen Zweifel: „Beim Meisterdieb habe ich irgendwann gemerkt, dass ich zu viel wollte – eine vollständig manipulierbare Umgebung ist nicht zwangsläufig unterhaltsam, ganz im Gegenteil. Diesmal konzentriere ich mich daher auf Kernpunkte wie glaubwürdige Dialoge und spannende Kämpfe. Am Ende ist es doch immer die Story, die den Spieler mitreißt!“

Handeln wird Warrens nächste Geschichte in einem düsteren Zukunftsszenario im Stil von „Blade Runner“. Hier arbeitet JC Denton für die Antiterrorreinheit der Vereinten Nationen, kurz UNATCO. Als er zur New Yorker Freiheitsstatue geschickt wird, um eine Geiselnahme zu beenden, ahnt er noch nicht, dass sich im Verlauf zwölf weiterer Missionen ein umfangreiches Komplott entspinnt. Die Aufträge erhalten durch ausführliche Gespräche mit NPCs Tiefe und Background, die Vorgehensweise bleibt dem Spieler überlassen. So kann sich JC Denton schon im ersten Einsatz von Deus Ex zunächst um die Opfer oder die Täter kümmern – oder man geht auf Nummer sicher und fordert Verstärkung an.

„Es ergeben sich viele parallele Handlungsmöglichkeiten. Der Einzige, der sich darüber vermutlich nicht wirklich freut, ist der Autor des Lösungsbuchs“, lacht Warren. Der Meister selbst bevorzugt offensichtlich friedliche Methoden: Schon bei seiner Demonstration der Einstiegs-Waffe (eine simple Harke, wie sie Gordon Freeman in „Half-Life“ unzählige Male das Leben gerettet hat) stirbt sein digitales Alter Ego innerhalb von Sekunden den Heldentod. Auch mit Pfefferspray, Flinten, Flammen- oder Granatwerfer erweist sich Warren Spector als wenig zielsicher. Um

eine Ausrede ist er aber nicht verlegen: „Von einem toten Gegner bekomme ich doch keine Informationen!“ Vielleicht hat der Designer seinem Hauptcharakter aber bei Spielbeginn auch bloß die falschen Werte mit auf den Weg gegeben? Unter immerhin elf jeweils vierfach steigerbaren Fähigkeiten wie EDV-Wissen, Medizin oder Waffentechnik wird man wählen dürfen. Man kann das Abenteuer dadurch etwa mit einem geschickten Schlosser bestehen, der binnen Sekunden ein versperrtes Tor knackt und so einer Patrouille rechtzeitig entgeht – oder eben mit einem Scharfschützen, der statt dessen die Wachen umnietet. Den Unterschied macht ein mehr oder weniger stark zitterndes Zoomvisier deutlich. In Deus Ex sollen also nicht nur Waffen sprechen: Stolz 150.000 Zeilen Text weist das Programm auf, alle werden sie lokalisiert, vertont und über aufwendige Animationstechnologie von den NPCs lippen-synchron wiedergegeben. Die Multiple-Choice-Plaudereien sind dabei freilich nicht so tief verschachtelt, dass Notizzettel neben der Tastatur erforderlich würden. Vielmehr hat sich Warren Spector typische Konsolen-Rollis zum Vorbild genommen, denn „die sind besser als ihre PC-Pendants, weil einfacher zu bedienen.“ Zum angestrebten Komfort werden auch die automatische Speicherung (be-)merkenswerter Texte sowie eine übersichtliche 3D-Karte des Geländes beitragen. Tatsächlich fiel es bereits beim Previewmuster leicht, sich mit dem Game anzufreunden. Da darf der User die Farbe der Onscreen-Displays selbst wählen, wird kaum mit Nachladepausen belästigt und findet anhand durchdachter Trainingsmissionen schnell und fließend den Einstieg ins komplexe Geschehen. Denn Deus Ex wird ein faires, aber deshalb kein einfaches Spiel. So lauern etwa hinter vielen Ecken Selbstschussanlagen, warnen auffällige Agenten jedoch durch verräterisches Summen vor. Solche scheinbaren Kleinigkeiten bringen Qualität, kosten aber auch Entwicklungszeit – unter Umständen mehr Zeit als zur Verfügung steht, denn die Veröffentlichung ist noch vor der E3-Messe im Mai geplant. Aus schierem Zeitmangel werden daher wohl keine Netzwerkgefechte eingebaut, dabei böte die verwendete Engine des Multiplayer-Shootouts „Unreal Tourn-



Per Schnellzugriffsleiste sind bis zu zehn Items auf Tastendruck einsatzbereit

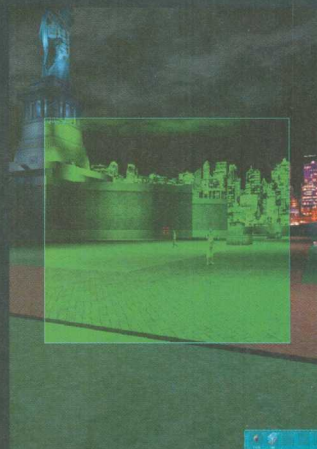


Von der New Yorker Freiheitsstatue ausgehend arbeitet sich Agent JC Denton durch den Battery Park bis zur Area 51 und der Vandenberg Air Force Base vor; mit Zwischenstopp in einer Unterwasserstation geht es weiter nach Paris und Hongkong



„Beim Design zum Meisterdieb wollte ich zu viel auf einmal!“

Warren Spector hat seinen Traum von einer komplett manipulierbaren PC-Welt aufgegeben



Spannung pur: Mit aktiviertem Infrarotvisier tastet man sich von hinten an den robotischen Gegner heran – der die Gefahr hoffentlich zu spät bemerkt

Dreiklassengesellschaft: Neben Robotern und den Ergebnissen fieser Gen-Experimente bevölkern naturbelassene Menschen, Halbcyborgs und mit neuester Nanotechnik getunte Humanoiden die hiesige Zukunft



JC Denton
Mind if I ask you a few questions?

Bei Dialogen wird von der Egoperspektive zur TV-Kamera umgeschaltet

Eine Idee macht Karriere: Deus Ex

Als Star unter den Spieldesignern kann sich Warren Spector ein gesundes Selbstbewusstsein und mehr leisten: „Ich will nur vom Besten klauen – von mir!“, sagt der Kenner deutscher Sportautos (fährt einen BMW M3 und liebäugelt mit einem Audi TT Roadster) und setzt bei seinem kommenden 3D-Thriller zum wiederholten Mal auf einen Mix aus SF-Rollenspiel und Egoshooter. Ganz ähnlich also wie schon 1994 bei...

System Shock: Wieder taucht der Held in ein ausgeprägtes Hightech-Ambiente ab. Aus der Egoperspektive erlebt der Spieler hier viele Abenteuer sowie einige Gefechte mit, unterhält sich mit NPCs und darf den Kopf nie zugunsten des Ballerfingers abschalten.

Der Meisterdieb: Diese Meisterleistung aus der Spector-Factory ist für Deus Ex insofern stilbildend, als es auch hier wieder häufig von Vorteil sein wird Schwierigkeiten zu umschleichen. Das „Dark Project“ erhellende Licht-O-Meter fehlt zwar vorläufig noch, soll aber eventuell im Rahmen der Betatests nachgerüstet werden.

Half-Life: Ein erfolgreiches Konkurrenzprodukt, an dem sich Deus Ex wird messen lassen müssen. Der subtile Horror, die hilfsbereiten NPCs und die glaubwürdige Handlung mit überraschenden Wendungen; all das sind Elemente, auf die auch Warren Sectors neues Projekt baut.



ment“ gerade dafür eigentlich die besten Voraussetzungen. Doch Warren winkt ab: „Wir haben mal eine solche Arena erstellt und fanden es auch sehr Spaß, sich nur mit einem Messer bewaffnet von hinten an Kollegen mit dicker BFG anzupirschen. Bloß lässt sich das nicht mehr rechtzeitig in den Code integrieren – zumindest nicht so, dass es mich wirklich überzeugen würde. Vielleicht später als Patch?“ Faulheit kann man dem Entwicklerteam von Ion Storm dennoch kaum vorwerfen, denn getreu dem Motto „Schlaf ist für Schwächlinge“ wird täglich in Zwölf-Stunden-Schichten an der Fertigstellung gearbeitet. Auf unsere etwas ironische Frage, ob das wohl auch bei dem für „Daikatana“ zuständigen Teil der Crew gelte, reagiert Mr. Spector genervt: „Da sind so viele Halbwahrheiten verbreitet worden, auch von euren Kollegen bei einem anderen deutschen Magazin. Daikatana kommt, und zwar im März!“ Lieber schwärmt der unauffällige Superstar der Spieleszene weiter von Deus Ex. Dass man damit mindestens 35 Stunden Spaß am Stück haben könne und dass der Titel vom lateinischen Deus Ex Machina („Gott aus der Maschine“) abgeleitet sei. Also wieder ein herrschsüchtiges Maschinenwesen wie bereits in „System Shock“? Lassen wir uns überraschen. (rl)

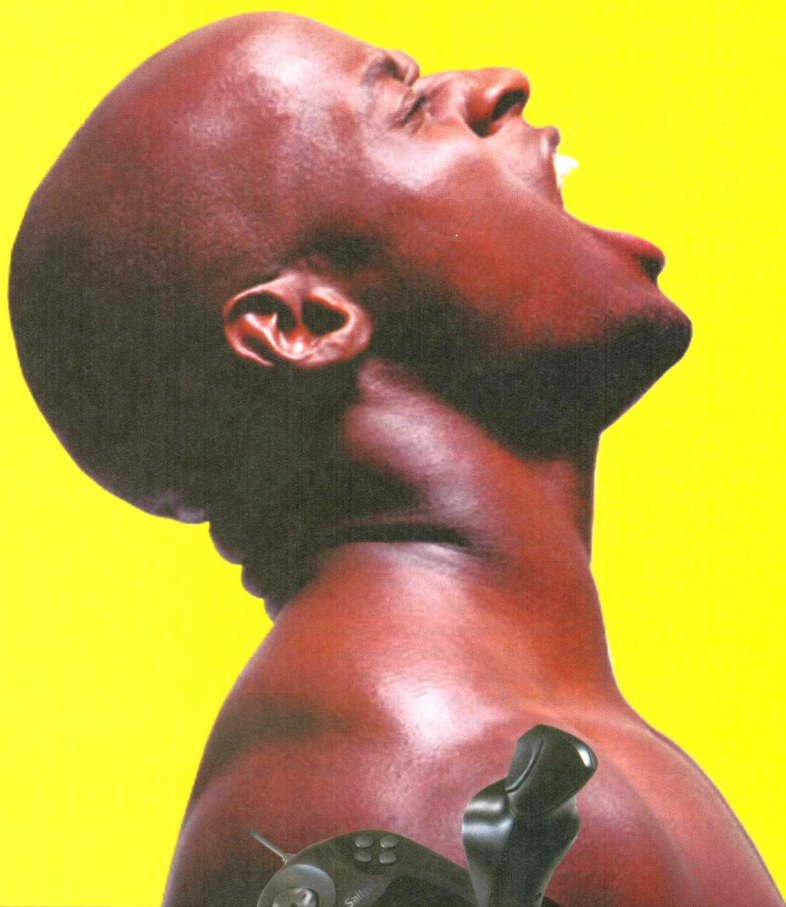


„Über Daikatana wurden zu viele Halbwahrheiten verbreitet. Es kommt im März.“

Der vielfach verschobene Egoshooter hat sich bei Ion Storm zum Reizthema entwickelt

1	Deus Ex	
	HERSTELLER:	Ion Storm/Eidos
	GENRE:	3D-Actionrollenspiel
	ERSCHEINT:	Mai 2000
	ONLINE-INFO:	www.eidos.de www.deusex.com

Play to win



Produktinfo 021



Cyborg 2000



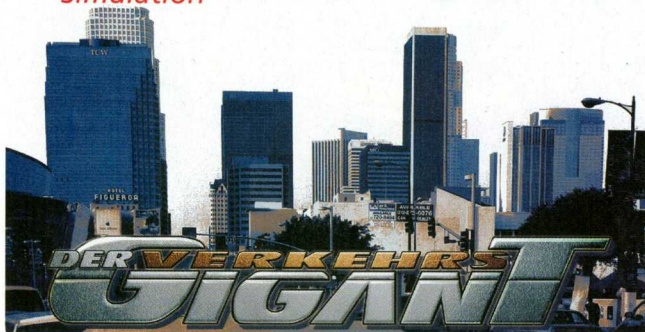
SP550
Pad-Stick-Kombo



R100
auch für PSX

Saitek

www.saitek.de



Samstags fahrn, wenn alle fahrn

Rund zwei Minuten gewährt das Intro dem Verkehrsexperten in spe stimmungs- voll gerenderte Ruhe, schon sind erste Entscheidungen gefragt: Sollen es die 15 fortlaufenden Missionen mit wachsenden Anforderungen sein oder doch lieber eines der 30 Endlosszenarien mit drei Schwierigkeitsstufen und zwei Karriereoptionen? Als freier Unternehmer strebt man natürlich den Erfolg seiner Firma an, als beamteter Verkehrsbeauftragter ein flächendeckendes Liniennetz und zufriedene Kunden. Um die Wiederwahl braucht sich der Staatsdiener dabei entgegen ersten Ankündigungen übrigens nicht zu sorgen, dieses Feature fiel in letzter Sekunde dem Rotstift zum Opfer. Am eigentlichen Spielziel ändert die Be-

rufswahl ohnehin nicht viel: Stets muss ein urbanes Nahverkehrssystem aufgebaut und verwaltet werden. Das ist allenfalls in den Einstiegsmetropolen ein leichtes Unterfangen, da hier Wohn- und Industriebezirke noch klar durch ein überschaubares Straßennetz abgetrennt sind. Doch bald schon soll man wild wuchernden Molochs aus Häusern, Büros und Freizeiteinrichtungen Herr werden, durch die sich verwinkelte Einbahnstraßen winden. Bis zu 40.000 Einwohner kann so eine Stadt haben, jeder davon lebt sein eigenes Leben – Angestellte wollen morgens ins Büro, Arbeiter ans Fließband, Hausfrauen zum Einkaufen und Kinder in die Schule. Abends wollen alle wieder heim und am Wochenende viele ins Fußballstadion, Schwimmbad oder auf die Rennbahn. Klar, dass da ohne öffentliche Verkehrsmittel die Staus blühen.



Ein Mausklick genügt und das grün gefärbte Museum gibt sich als bevorzugte Kulturstätte der Bewohner aller rot markierten Wohnblöcke zu erkennen

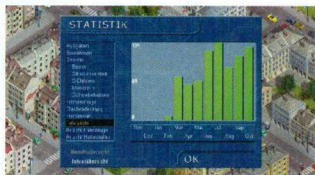
Österreich, das ist derzeit nicht nur Haide(r)land: Jo- wood bringt ein neues Genre auf die Straße – und das in jedem Sinn des Wortes!

Die Planungsphase

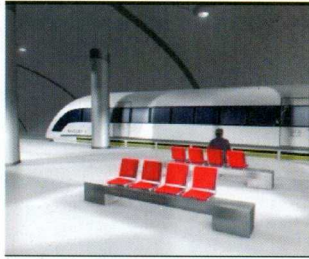
Ebenso klar, dass der umsichtige Verkehrsplaner vor dem Anlegen von Strecken erst einmal Ursachenforschung betreibt: Wo liegen die Arbeitsplätze der virtuellen Bewohner eines Viertels, wo die bevorzugten Supermärkte, Schulen und Freizeitanlagen? Der Klick auf einen Wohnblock gibt die möglichen Fahrtziele anhand farbig markierter Bürotürme, Fabrik- oder Turnhallen preis. Im Gegenzug kann man aber auch einzelne Zielgebäude anklicken, um zu erfahren, aus welchem Häuserblock die Besucher des jeweiligen Museums, Theaters, Fabrikgeländes usw. kommen. Auf Basis dieser Informationen lässt sich das Verkehrsaufkommen und die beste Gegenmaßnahme abschätzen: Wird schon eine kostenintensive Straßenbahn benötigt oder tut es



Fahrstrecken werden anhand farbigier Richtungspfeile festgelegt, Einbahnstraßen machen zuweilen lästige Umwege nötig



In anschaulichen Statistiken lässt sich der Erfolg des Unternehmens ablesen



Neben dem Renderintro gibt es nur wenige Zwischensequenzen, etwa bei der Entwicklung neuer Transport-Technologien

vielleicht noch eine relativ preiswerte Buslinie?

Sobald die Entscheidung getroffen ist, darf man die Bürgersteige der scrollbaren Stadt mit Haltestellen in verschiedenen Ausführungen bepflastern. Ein simples Schild kostet wenig, verschafft den wartenden Fahrgästen bei Regen aber auch kein Dach über dem Kopf. Die Kosten-Nutzenrechnung muss erst recht bei der Streckenführung selbst aufgemacht werden, kann sie doch theoretisch um die ganze Stadt bis zurück zum Ausgangspunkt reichen. Doch Umwege verärgern nicht bloß die Kunden, sie verursachen u.U. auch unnötige Baukosten und machen sich auf den Kilometerzählern der eingesetzten Fahrzeuge bemerkbar. Deren regelmäßige Inspektion ist teuer; wer sie hinausschiebt, riskiert neben einem Imageschaden auch Ausfälle.

König Kunde

Ist die Route programmiert, darf aus einem Pool von 27 verschiedenen Fahrzeugen gewählt werden. Dabei stehen zu Beginn meist nur unattraktive Mini-Shuttles, Standardbusse und Trambahnen zur Verfügung, erst später gesellen sich Neuentwicklungen wie Doppeldeckerbusse oder Hightech-Bahnen hinzu. Sobald sie zum Dienst auf der jeweiligen Linie verdonnert wurden, klappern Bus und Bahn automatisch die Haltestellen ab und picken die Fahrgäste auf. Bis zu 64 Linien lassen sich pro Stadt installieren, wobei unterschiedliche Fahrzeuge auch dieselbe Haltestelle zwecks Umsteigemöglichkeit nutzen können.

Wie in der Realität bedarf es allerdings schon einigen Aufwands, um die Menschen von ihrem geliebten Auto zu tren-

nen. Es kann also durchaus vorkommen, dass die Fahrgäste für eine liebevoll aufgebaute Linie ausbleiben. Dann greift man wiederum sehr wirklichkeitsnah zu Werbemaßnahmen: Über fünf verschiedene Kampagnen lässt sich eine Strecke anpreisen, Freifahrten für Schüler polieren schlechtes Unternehmensimage auf. Wer jetzt noch dem Personal eine Gehaltserhöhung spendiert, konfrontiert die Fahrgäste künftig mit echten Sympathieträgern statt der üblichen Miesepeter. Und wenn das alles nicht fruchtet, bleiben immer noch eine Senkung des Fahrpreises, erweiterte Tarifzonen oder gemütlichere Wartehäuschen.

Erfolg auf ganzer Linie

Als Verkehrsplaner kann man umgekehrt aber auch vom Erfolg überrollt werden.



Eine S-Bahn für die Geisterstadt: Der Abbruch einer Fabrik hatte die Verödung ganzer Vororte zur Folge!



Ein lachendes Gesicht an der Haltestelle zeugt von zufriedenen Kunden, während Verspätungen mit einer sauren Miene kommentiert werden

Eine besonders klug angelegte Linie mag so rasant an Popularität gewinnen, dass sie rasch an die Grenzen ihrer Kapazität stößt. Die Folge sind unerträgliche Wartezeiten und ein Absacken des Ansehens der Betreiber. Hier bewähren sich die übersichtlichen Infoleisten für Haltestellen und Fahrzeuge: An der Anzahl der wartenden Personen oder fünf Gesichtern lässt sich die Beliebtheit einer Haltestelle überprüfen, kleine Symbole an den Fahrzeugen künden von der Belegung ihrer Sitzbänke. Alles Weitere liegt im Ermessen des Spielers...

Freilich macht der Fortschritt nicht einmal vor städtischen Verkehrsbetrieben Halt und irgendwann kann man seinen Kun-

den attraktive Alternativen zu herkömmlichen Bussen und Bahnen (die sich ihren „Lebensraum“ ja mit den Autos teilen müssen) bieten. Schnell- und Schwebbahnen auf eigenen Trassen sind aber nicht nur in der Anschaffung und dem Aufbau der Strecken teuer, sie stellen den Planer vor allem vor ein Platzproblem: Im Weg stehende Bauten müssen weg. Im Fall von einzelnen Häusern ist das noch kein Beinbruch, doch der Abriss von Freizeitanlagen wird dem fahrenden Volk nicht gefallen. Ebnet man gar Arbeitsplätze ein, wandern die Einwohner auf Jobsuche scharenweise in andere Städte ab! Damit droht die unwiderrufliche Verödung ganzer Vororte und gleichzeitig

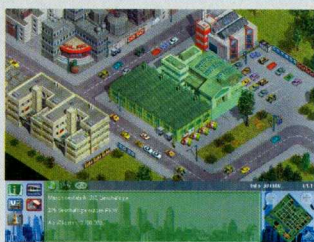
das Spielende, denn solche Fehler lassen sich mit der praktischen Maussteuerung nicht mehr so leicht ausbügeln wie falsch platzierte Wartehäuser oder eine ungeschickt verlegte Strecke.

Grafik und Sound

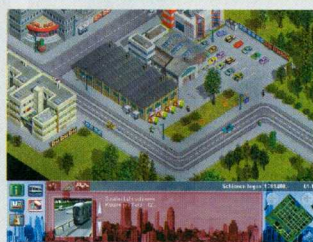
Die Komplexität des Gameplays wäre halbwegs angemessen gewürdigt, es wird Zeit der Technik in den Fahrplan zu schauen: Die teils recht umfangreichen Städte bestehen aus rund 500 verschiedenen Gebäuden und sehen dank detailreicher Gestaltung in jeder der drei möglichen Zoomstufen gut aus. Beispielsweise sind Kathedralen und Kirchen reich ver-

Eine Linie im Aufbau

Ein Blick auf das Industriegebiet zeigt: Alle benutzen für die Fahrt zum Arbeitsplatz den eigenen Wagen, die Folge sind Staus



Dank des linearen Straßenverlaufes genügt eine einzige Straßenbahnlinie, um die Misere zu beheben



Strategisch gut platzierte Wartehäuschen vor den Toren der Fabriken decken sämtliche Gebäude ab und locken die Arbeiter zur Haltestelle



Die Infotafel an der Fabrik bekundet den Erfolg: Mehr als 50 Prozent der Arbeiter nutzen das neue Verkehrsmittel, der Rubel rollt



Dank drei Zoomstufen bleibt auf dem scrollenden „Stadtplan“ kein Detail verborgen, einzelne Bereiche können gezielt ausgeblendet werden

ziert, auf dem Festplatz drehen sich die Karussells und aus den Schornsteinen der Fabriken quillt schwarzer Rauch. Sollte die Übersicht dabei mal verloren gehen, darf man auf die variable Abschaltfunktion bauen, mit der sich Fußgänger, der Straßenverkehr, sämtliche Gebäude oder auch nur einzelne Typen (z.B. alle Schulen) ausblenden lassen.

Auf der anderen Seite wird man feststellen, dass es einige der angekündigten Features nicht in der Verkaufsversion geschafft haben. So wurden die U-Bahnen wegen übermäßigem Erfolg wieder aus dem Programm genommen und das dynamische Wachstum der Städte zugunsten einer Art Lizenzverfahren aufgege-

ben: Hat er seinen Job gut gemacht, werden dem Spieler bisher unzugängliche Stadtteile als neue Aufgabengebiete anvertraut. Mit diesen vermeintlichen Einschränkungen fährt man aber wortwörtlich nicht schlecht, es macht einfach Spaß, dem wuseligen Treiben auf dem Bildschirm zuzusehen und immer neue Verbesserungen auszuknobeln – zumal sich die Simulation um den Faktor zehn beschleunigen oder ausbremsen lässt, was Schnelldenkern und Schnarchnasen gleichermaßen Spielraum für ihre Entscheidungen lässt. Und mit der Lokation wechselnde Sounds wie hupende Autos, ratternde Schreibmaschinen oder johlende Schulkinder tragen ebenfalls ihr

Scherflein zum Spielgenuss bei.

Fahrscheinkontrolle!

Wie man den Fahrschein auch dreht und wendet, der Verkehrsgigant hat einen gütigen Stempel für monatelangen Spielspaß. Ein bisschen „Sim City“, eine Prise „Siedler“, ein Schuss „Transport Tycoon“ und jede Menge Komplexität bei einfacher Durchschaubarkeit – das Rezept stimmt. Tickets gibts ab sofort im Softwarehandel oder als Sonderfahrt zusammen mit dem Joker-Abo! (rf)



Ganz persönlich

...bin ich ab und zu selbst das Opfer schlecht geplanten Nahverkehrs: Oft genug hat mich die Münchener S-Bahn wegen Verspätung schon im Regen (oder Schnee) stehen gelassen! Die Motivation, den Behördenhengsten mal zumindest auf dem Bildschirm zu zeigen, wie man es richtig



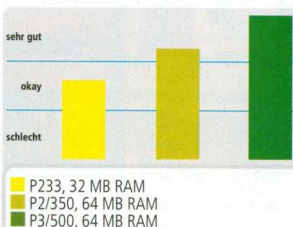
Jack

macht, war also entsprechend groß – noch größer ist inzwischen mein Verständnis für die zahlreichen Probleme der Verkehrsplanung. Denn die richtige Balance zwischen den vielfältigen Kundenwünschen und den stets zu geringen Finanzmitteln ist schon im Verkehrsgigant alles andere als leicht zu finden, wie schwer mag es also erst in der harten Realität sein?

Verkehrsstatistik

- * 2 Spielmodi
- * 45 Städte
- * 500 verschiedene Gebäude
- * 27 unterschiedliche Fahrzeuge
- * 64 mögliche Linien
- * 3 Zoomstufen
- * bis zu 4 Spieler gegeneinander

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel)



Der Verkehrsgigant (Jowood/Infogrames)

Verkehrssimulation mit Suchtgarantie: gigantisch gute Unterhaltung!

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

86%



Grafik 77%
Sound 75%
Steuerung 80%
Motivation 91%

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleuniger werden nicht unterstützt
Sound	Musik nur in den Menüs, Soundeffekte regulierbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler gegeneinander via LAN oder Internet (auf allen 45 Karten)
Online-Info	www.verkehrsgigant.com

0931-35422

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KANZVERSAND

Laden
KANZ AM S
Juliusspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
KANZVERSAND
Brückstrasse 62-64
in Spitzengasse
97070 Würzburg

Versand Der Versandspezialist:
ausgewählte Zeichentafeln
und Computerspiel-Spezial-
versand! Versand nur auf der
EZS-Messe 1997 in Nürnberg



PC Hardware

- CONTROL PAD**
- Gamepad Gravis 24,95 DM
 - Gamepad Gravis Pro 39,95 DM
 - Gamepad Gravis Pro (USB) 39,95 DM
 - MS SideWinder (GamePort) 64,95 DM
 - MS S.W.P. Dual Strike (USB) 99,95 DM
 - MS SideWinder Freestyle Pro 119,95 DM
 - MS SideWinder Pro (USB) 74,95 DM
- JOYSTICK**
- Dominator JT 272 (SVR) 59,95 DM
 - Saitik Cyborg 30 USB 109,95 DM
 - MS SideWinder Precision Pro 114,95 DM
 - MS SideWinder Standard 49,95 DM
- LEHNSTUHL**
- Ferrari Force Fendh. Rac. Wdh. 249,95 DM
 - Ferrari Rac. Wdh. Digital/USB 199,95 DM
 - Lenkrod TM Formula Force GT 339,95 DM
 - MS SideWinder F.Fend Wheel 219,95 DM
 - SideWinder Precision Racing 139,95 DM

PC CDROM

Rayman 2
(PC) 64,95

Gabriel Knight 3
(PC) 66,95

- 15th Anniversary Interplay** 49,95 DM
- Abomination 79,95 DM
 - Action Man: Jump auf Dr. X 9,95 DM
 - After Dark - Screensaver (Ld) 9,95 DM
 - Age of Empires GDL 69,95 DM
 - Age of Empires 2 79,95 DM
 - Age of Wonders 74,95 DM
 - Age of Wonders - US 39,95 DM
 - Age of Empires: Aufbruch Roma 39,95 DM
 - Age of Myst 34,95 DM

Indiana Jones 5
(PC) 69,95

Police Quest Swat 3
(PC) 64,95

- Airline Tycoon + Add On - SP 24,95 DM
- Alien vs Predator: E. (Apr.) 74,95 DM
- American-Dunkies Vermissen 74,95 DM
- Amnesia 199,95 DM
- Anno 1602 - Königsgeneration 59,95 DM
- Anno 1602-Orig. Zusatz CD(M) 29,95 DM
- A1602-Hamnen d. Königs (M) 29,95 DM
- Amiga 2 69,95 DM
- Anstaß Action (April) 59,95 DM

PC CDROM

- Armored Fist 3.0 74,95 DM
- Army Men in Space 54,95 DM
- Army Men - Air Tactics (März) 54,95 DM
- Arcade (März) 69,95 DM
- Astoria & Delia gegen Caesar 79,95 DM
- Autobahn Raser 2 59,95 DM
- Baldur's Gate - Pack (M) 49,95 DM
- Cartoonists (März) 54,95 DM
- Beau July 2 - Spielesammlung 54,95 DM
- Best of Sierra - TOP 12 Games 34,95 DM
- RTI Box Manager 39,95 DM
- Brauchbar (Tertan Army) 64,95 DM
- Bugs Bunny auf Zeitreise 54,95 DM
- Bundesliga 2000-Fußball-Man 69,95 DM
- Bundesliga Stars 2000 69,95 DM
- C&C 3: Operation Tiberian Sun 39,95 DM
- C&C Tlb. San Firestorm (März) 34,95 DM

The Sims
(PC) 79,95

FI 2000
(PC) 84,95

- C&C Worldwars War Pack (M)** 49,95 DM
- Caesar - Gold Edition 39,95 DM
 - Caesar 3 - Classic (A) 34,95 DM
 - Castro Mondo Superhite 2000 69,95 DM
 - Catan - Die erste Insel 69,95 DM
 - Civilization II: Test of Time 69,95 DM
 - Civilization: Call to Power 84,95 DM
 - Close Combat - Schlacht Ard. 69,95 DM
 - Codename Eagle 59,95 DM
 - Colin Mc Ray Rally - SL (A) 29,95 DM
 - Commandos: Auftr. d. Ehrs(M) 64,95 DM
 - Commandos Pak - Prem.Col. 49,95 DM
 - Conflict: Freespace 2 44,95 DM
 - Conflict: Freespace: Battleground 44,95 DM
 - Creators 3 69,95 DM
 - Creators Abenteuer 34,95 DM
 - Crusaders of Might & Magic (März) 79,95 DM
 - Cyber 2 (März) 64,95 DM
 - Dakshana 69,95 DM
 - Dark Open Classic (A) 34,95 DM

Imperium Galactica 2
(PC) 69,95

Battlezone 2
(PC) 69,95

- Dark Project Prem.Collection** 39,95 DM
- Dark Project 2 (März) 74,95 DM
 - Dark Reign II 69,95 DM
 - Darkstone 79,95 DM
 - Days of Oblivion II - Frozen Et. 79,95 DM
 - Delta Force 2 79,95 DM
 - Demolition Racer (März) 64,95 DM
 - Descent 3 (A) 44,95 DM
 - Descent 3 - Mercenary (M) 34,95 DM
 - Daus Es (März) 39,95 DM
 - Dishin II (März) 74,95 DM
 - The Hard Trilogy 2 (März) 74,95 DM
 - Avalon Hill's Diplomacy 64,95 DM

UND LADEN

PC CDROM

Age of Wonders
(PC) 74,95

Stephen King's F13
(PC) 39,95

- Disney's Noir 69,95 DM
- Disney & Bay's Life Edition 44,95 DM
- Disney: Hercules Actionspiel 34,95 DM
- Disney: König der Löwen 2 (K) 44,95 DM
- Disney: Zeichentafeln 44,95 DM
- Disney: Kreativstudio 64,95 DM
- Disney Simba Hot Shot 29,95 DM
- Disney Tarzan - Druckstudie 44,95 DM
- Disney Tarzan Action Spiel 44,95 DM
- Disney: Timon & Pumbaa (M) 44,95 DM
- Dracula - Resurrection 79,95 DM
- Driver 69,95 DM
- DSF Welt Fußball-Manager 64,95 DM
- Dune 2000 (März) 34,95 DM

Flughafen Manager
(PC) 54,95

Wheel of Time
(PC) 79,95

- Dungeon Keeper II 69,95 DM
- Earth 2150 64,95 DM
- Earthworm Jim 3D 59,95 DM
- East Front 2 69,95 DM
- F15 74,95 DM
- F1 2000 (März) 64,95 DM
- F1 Racing Simulation (A) 64,95 DM
- F1 World Grand Prix '99 89,95 DM
- Steven Kings F13 39,95 DM
- F-22 Lightning 3 69,95 DM
- Family Collection 59,95 DM
- Fifa 2000 89,95 DM
- Final Fantasy VIII 89,95 DM
- Final Fantasy IX 89,95 DM
- Flight Simulator 2000 32 Bit 104,95 DM

Grand Prix World
(PC) 59,95

Tachyon
(PC) 79,95

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Shadowman
59,95

Diablo
19,95

Tomb Raider 2
Director's Cut
19,95

Riven
Myst 2
19,95

Unreal Tournament
49,95

StarCraft
34,95

Turuk 2
19,95

die Völker
39,95

Grand Theft Auto
19,95

Panzer Dragon
9,95

Lands of Lore 3
29,95

StarCraft - Broad War
14,95

Bust A Move 2
9,95

Forsaken

Achtung: Die Spiele in diesem Kasten werden bei portorfreier Lieferung ab 3 Artikel! sowie bei portorfreier Nachlieferung nicht berücksichtigt

HANDLER-ERWUNSCHT
FAX: 0931-571602

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser bester Schnellservice verlässt Ihre Box 15:00 Uhr bester Tage und ist Ihnen am gleichen Tag nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Regel schon von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitige Versenden von 10 lieferbaren Artikeln gleichzeitige Vorbestell-Service! Nutzen Sie unseren bestmöglichen Vorbestell-Service! zahlen Sie höchstens Porto für alle Artikel! Lieferung, die Nachnahme! Best. 8:00-20:00 Uhr portorfrei! Best. 20:00-16:00 Uhr

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

PC CD ROM

Flight Simulator 2000 Pro	139.95 DM
Flight Unlimited 2 - LP (SVR)	34.95 DM
Flight Unlimited 3	79.95 DM
Harbaster Manager	54.95 DM
Force 21	74.95 DM
Ford Racing	79.95 DM
formel Eins '99	74.95 DM
Fritz 6	79.95 DM
Gabriel Knight 3	66.95 DM
PC Games Collection Vol.1 (K)	49.95 DM
Game Gallery Millennium (März)	39.95 DM
Gangsters - Premier Coll.	34.95 DM
Giants (Apr.)	69.95 DM



Card Name	Cost
BP 500	79.95
Grand Prix Legends	34.95
Grand Prix World	59.95
Grand Theft Auto-London (M)	34.95
Grand Theft Auto (M)	34.95
Grand Theft Auto PACK (K)	59.95
Grim Fandango - Classic	39.95
Ground Control (Marz)	74.95
Gute Zeiten - Schlechte Zeiten 2	39.95
Hit-Liste - Generation X (Marz)	64.95
Hit-Liste - Generation Y (Marz)	64.95
Hit-Liste - The Game of Years (A)	59.95
Island	59.95
Irony of Darkness SP	24.95
Jeany Gen 2	64.95
Jeany Gen 3	64.95
Jeany Gen 4	64.95
Jeany Gen 5 - Double Pack (Marz)	69.95
Jeany Gen 6	69.95
Jeany Gen 7	69.95
Jeany Gen 8	69.95
Jeany Gen 9	69.95
Jeany Gen 10	69.95
Jeany Gen 11	69.95
Jeany Gen 12	69.95
Jeany Gen 13	69.95
Jeany Gen 14	69.95
Jeany Gen 15	69.95
Jeany Gen 16	69.95
Jeany Gen 17	69.95
Jeany Gen 18	69.95
Jeany Gen 19	69.95
Jeany Gen 20	69.95
Jeany Gen 21	69.95
Jeany Gen 22	69.95
Jeany Gen 23	69.95
Jeany Gen 24	69.95
Jeany Gen 25	69.95
Jeany Gen 26	69.95
Jeany Gen 27	69.95
Jeany Gen 28	69.95
Jeany Gen 29	69.95
Jeany Gen 30	69.95
Jeany Gen 31	69.95
Jeany Gen 32	69.95
Jeany Gen 33	69.95
Jeany Gen 34	69.95
Jeany Gen 35	69.95
Jeany Gen 36	69.95
Jeany Gen 37	69.95
Jeany Gen 38	69.95
Jeany Gen 39	69.95
Jeany Gen 40	69.95
Jeany Gen 41	69.95
Jeany Gen 42	69.95
Jeany Gen 43	69.95
Jeany Gen 44	69.95
Jeany Gen 45	69.95
Jeany Gen 46	69.95
Jeany Gen 47	69.95
Jeany Gen 48	69.95
Jeany Gen 49	69.95
Jeany Gen 50	69.95
Jeany Gen 51	69.95
Jeany Gen 52	69.95
Jeany Gen 53	69.95
Jeany Gen 54	69.95
Jeany Gen 55	69.95
Jeany Gen 56	69.95
Jeany Gen 57	69.95
Jeany Gen 58	69.95
Jeany Gen 59	69.95
Jeany Gen 60	69.95
Jeany Gen 61	69.95
Jeany Gen 62	69.95
Jeany Gen 63	69.95
Jeany Gen 64	69.95
Jeany Gen 65	69.95
Jeany Gen 66	69.95
Jeany Gen 67	69.95
Jeany Gen 68	69.95
Jeany Gen 69	69.95
Jeany Gen 70	69.95
Jeany Gen 71	69.95
Jeany Gen 72	69.95
Jeany Gen 73	69.95
Jeany Gen 74	69.95
Jeany Gen 75	69.95
Jeany Gen 76	69.95
Jeany Gen 77	69.95
Jeany Gen 78	69.95
Jeany Gen 79	69.95
Jeany Gen 80	69.95
Jeany Gen 81	69.95
Jeany Gen 82	69.95
Jeany Gen 83	69.95
Jeany Gen 84	69.95
Jeany Gen 85	69.95
Jeany Gen 86	69.95
Jeany Gen 87	69.95
Jeany Gen 88	69.95
Jeany Gen 89	69.95
Jeany Gen 90	69.95
Jeany Gen 91	69.95
Jeany Gen 92	69.95
Jeany Gen 93	69.95
Jeany Gen 94	69.95
Jeany Gen 95	69.95
Jeany Gen 96	69.95
Jeany Gen 97	69.95
Jeany Gen 98	69.95
Jeany Gen 99	69.95
Jeany Gen 100	69.95



Ninja Motorsport GP	59,95 DM
Nugo - Gold	39,95 DM
Nugo - Platinum	44,95 DM
Nugo 5 - Wild River	64,95 DM
Nugo 7 - Jungle Games	59,95 DM
Nugo XL	49,95 DM
Inferno Galactica II	69,95 DM
Interp. War S-Ed: Defiance	49,95 DM
Indiana Jones - Yarn v. Babal	69,95 DM
Intelligence - The Great Gatsby	49,95 DM
Internet 82	74,95 DM
Inkriss - Schatten d.O.L.	64,95 DM
Jäger Total (Mazz)	59,95 DM
Kicker - Fussball Manager	79,95 DM
Killer Loop (Y.A.R.G.)	54,95 DM
Kino's Quest 8 - Maske d. Ew.	39,95 DM
XND 2 Krossfire - SP	24,95 DM
Korn - Schwerkert	34,95 DM
Kult - Die Kunst des Krieges	24,95 DM
Kurt Joseph-Hilf	24,95 DM



LED Friends	69.95 DM
LED Lights	74.95 DM
LED Rock Raiders	74.99 DM
Legomat	74.95 DM
Linux - Raven	64.95 DM
Liveness 3	49.95 DM
Logic - den Dattens (Marz)	74.95 DM
MT Tank Platform II (JA)	29.95 DM
Metal FFL 2000	79.95 DM
Metal Fables (Marz)	69.95 DM
Midway football Int. 2000	54.95 DM
Midwest Arcade's Great. R. 2	59.95 DM
Millennium - 100 Millionen (Marz)	74.95 DM
Mini & Mega Vic II	74.95 DM
Money 2000 - Jahrestax	64.95 DM
NBA Live 2000	79.95 DM
Need For Speed: Brent Asph	79.95 DM
Nightmare	69.95 DM
NHL 2000	79.95 DM
No Fear-Downhill Pursuit. Bik.	<TBA>
Nectarine	69.95 DM
The Named Soul	49.95 DM



Official Formula One Racing	84.95
Outcast	79.95
Panzer Elite	64.95
Panzer General IV West. Air	59.95
Paradise Lost: The Last of the Earth	69.95
Peep	64.95
Pharaoh	74.95
Phoenix	59.95
Play the Games-Volume 1 (UK)	59.95
Play the Games-Volume 2	34.95
Play the Games-Volume 3	34.95
Play the Games-Volume 4	34.95
Play the Games-Volume 5	34.95
Play the Games-Volume 6	34.95
Play the Games-Volume 7	34.95
Play the Games-Volume 8	34.95
Play the Games-Volume 9	34.95
Play the Games-Volume 10	34.95
Play the Games-Volume 11	34.95
Play the Games-Volume 12	34.95
Play the Games-Volume 13	34.95
Play the Games-Volume 14	34.95
Play the Games-Volume 15	34.95
Play the Games-Volume 16	34.95
Play the Games-Volume 17	34.95
Play the Games-Volume 18	34.95
Play the Games-Volume 19	34.95
Play the Games-Volume 20	34.95
Play the Games-Volume 21	34.95
Play the Games-Volume 22	34.95
Play the Games-Volume 23	34.95
Play the Games-Volume 24	34.95
Play the Games-Volume 25	34.95
Play the Games-Volume 26	34.95
Play the Games-Volume 27	34.95
Play the Games-Volume 28	34.95
Play the Games-Volume 29	34.95
Play the Games-Volume 30	34.95
Play the Games-Volume 31	34.95
Play the Games-Volume 32	34.95
Play the Games-Volume 33	34.95
Play the Games-Volume 34	34.95
Play the Games-Volume 35	34.95
Play the Games-Volume 36	34.95
Play the Games-Volume 37	34.95
Play the Games-Volume 38	34.95
Play the Games-Volume 39	34.95
Play the Games-Volume 40	34.95
Play the Games-Volume 41	34.95
Play the Games-Volume 42	34.95
Play the Games-Volume 43	34.95
Play the Games-Volume 44	34.95
Play the Games-Volume 45	34.95
Play the Games-Volume 46	34.95
Play the Games-Volume 47	34.95
Play the Games-Volume 48	34.95
Play the Games-Volume 49	34.95
Play the Games-Volume 50	34.95
Play the Games-Volume 51	34.95
Play the Games-Volume 52	34.95
Play the Games-Volume 53	34.95
Play the Games-Volume 54	34.95
Play the Games-Volume 55	34.95
Play the Games-Volume 56	34.95
Play the Games-Volume 57	34.95
Play the Games-Volume 58	34.95
Play the Games-Volume 59	34.95
Play the Games-Volume 60	34.95
Play the Games-Volume 61	34.95
Play the Games-Volume 62	34.95
Play the Games-Volume 63	34.95
Play the Games-Volume 64	34.95
Play the Games-Volume 65	34.95
Play the Games-Volume 66	34.95
Play the Games-Volume 67	34.95
Play the Games-Volume 68	34.95
Play the Games-Volume 69	34.95
Play the Games-Volume 70	34.95
Play the Games-Volume 71	34.95
Play the Games-Volume 72	34.95
Play the Games-Volume 73	34.95
Play the Games-Volume 74	34.95
Play the Games-Volume 75	34.95
Play the Games-Volume 76	34.95
Play the Games-Volume 77	34.95
Play the Games-Volume 78	34.95
Play the Games-Volume 79	34.95
Play the Games-Volume 80	34.95
Play the Games-Volume 81	34.95
Play the Games-Volume 82	34.95
Play the Games-Volume 83	34.95
Play the Games-Volume 84	34.95
Play the Games-Volume 85	34.95
Play the Games-Volume 86	34.95
Play the Games-Volume 87	34.95
Play the Games-Volume 88	34.95
Play the Games-Volume 89	34.95
Play the Games-Volume 90	34.95
Play the Games-Volume 91	34.95
Play the Games-Volume 92	34.95
Play the Games-Volume 93	34.95
Play the Games-Volume 94	34.95
Play the Games-Volume 95	34.95
Play the Games-Volume 96	34.95
Play the Games-Volume 97	34.95
Play the Games-Volume 98	34.95
Play the Games-Volume 99	34.95
Play the Games-Volume 100	34.95
Play the Games-Volume 101	34.95
Play the Games-Volume 102	34.95
Play the Games-Volume 103	34.95
Play the Games-Volume 104	34.95
Play the Games-Volume 105	34.95
Play the Games-Volume 106	34.95
Play the Games-Volume 107	34.95
Play the Games-Volume 108	34.95
Play the Games-Volume 109	34.95
Play the Games-Volume 110	34.95
Play the Games-Volume 111	34.95
Play the Games-Volume 112	34.95
Play the Games-Volume 113	34.95
Play the Games-Volume 114	34.95
Play the Games-Volume 115	34.95
Play the Games-Volume 116	34.95
Play the Games-Volume 117	34.95
Play the Games-Volume 118	34.95
Play the Games-Volume 119	34.95
Play the Games-Volume 120	34.95
Play the Games-Volume	

Rayman 2	64.95	01
Rayman Gold - Cassique (A)	44.95	01
Renegade Racing	59.95	01
Republic	74.95	01
Ricochet - 1 - Wh. Label (A)	84.95	01
Ravenous	59.95	01
Risiko II (Marz)	59.95	01
Roller Coaster Add On (M)	34.95	01
Roller Coaster Tycoon	49.95	01
SAGA - Age of the Vikings	59.95	01
Sea Rally 2	59.95	01
Seven Kingdoms - Age of Fire	79.95	01
Seven Kingdoms - SP(SVR)	29.95	01
Shanghai 2D Dynasty	39.95	01
Shogun (Marz)	69.95	01
Sim Meier's Alien Crossfire	34.95	01
Siedler 3	54.95	01
Siedler 3 Gold - Amazonen(M)	59.95	01
Siedler 3 Geb. d. Amazonen	74.95	01
Die Siedler II Gold Edition-Cl	34.95	01
Siedler 3 Gold Pack (Marz)	39.95	01



Messiah
(PC) 79,95

Ultima Ascension
(PC) 74,95

Silver - SP	34.95 DA
Sim City 3000 (Win 95)	84.95 DA
Sim City 3000 - Mission CD (M)	29.95 DA
The Sims	79.95 DA
Simon the Sorcerer 3 (Mar)	59.95 DA
Simon the Sorcerer 3 - Mission CD (M)	29.95 DA
Soldier Of Fortune (dt.V)(Mar)	74.95 DA
South Park	64.95 DA
South Park Chef's Luv Shack	69.95 DA
South Park Rally	69.95 DA
Spec Ops II	69.95 DA
Spit of Speed 1937	39.95 DA
Sprechender Schachweltmeister	44.95 DA
Star Trek: Star Trek	64.95 DA
Star Trek: New Worlds (Nw.)	64.95 DA
Star Trek: Star Fleet Command	69.95 DA
Star Wars Droids	64.95 DA



Star Wars: Force Commander (Mrz)	69.95	DM
Star Wars Ep.1: Magie & Mythos	44.95	DM
Star Wars Ep.1: Dunkle Bedroh.	69.95	DM
Star Wars Episode 1: Racer	59.95	DM
Star Wars Gungan: Neue Welt	64.95	DM
Star Wars: Yoda's Abenteuer	49.95	DM
Star Wars - Rogue Squadron Cl.	49.95	DM
Starships	64.95	DM
Sudden Strike (TBA)	<TBA>	
Superbike 2000 (Mrz)	79.95	DM
Supreme Snowboarding	79.95	DM
System Shock 2	79.95	DM
Tachyon	79.95	DM
Team Alligator (Mrz)	54.95	DM

PC CD ROM

**Planescape
Torment**
(PC) 64.95



Tonic Trouble	69,95 €
Toy Story 2 - Action Game	64,95 €
Toy Story 2 - Druckstudio	34,95 €
Der Trainer 2	49,95 €
Tricky Style	79,95 €
Trophy Bass 3D	24,95 €
Tycoon Collection	69,95 €
UEFA Champ. L. 1999/2000(März)	79,95 €
Ultima Ascension	14,95 €
Ultima Online Second Age	74,95 €
Ultima World Edition(März)	79,95 €
Unreal Tournament	69,95 €
Unter schwarzer Flagge	84,95 €
USAF - United States Air Force	74,95 €
Der Vorkampfbogen	69,95 €



Virtual Skipper (März)	54,95
Die Völker - Gold Edition	64,95
Die Völker - Zusatz CD	24,95
V-Rally - SP	24,95
Wall Street Trader - Prem. Col.	34,95
Warcraft 2 Battle.net Edition	39,95
Warhammer 40K: Rites of War	79,95
Warzone 2100 - Prem. Col. (März)	28,95
Wheel of time	79,95
Wild Metal Country (SVR)	74,95
Worms - Full Wormage (KöSVR)	84,95
Worms: Armageddon	64,95
X-Wing/Tiefighter + Mission-Cl.	39,95
Y2K Adventure	54,95
You Don't Know Jack 2 - SP Edit.	69,95



INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

0313550180-5181

RESEARCH

Produktinfo 006

0931 35 45 255



Die Terminals für (etwas planlose) Polygon-Passagiere können selbst eingerichtet oder fix und fertig erstanden und nachträglich ausgebaut werden

Flughafen Manager

Verärgerte Passagiere, Bombenalarm im Terminal, Bruchpiloten – für Airport-Leiter der ganz alltägliche Wahnsinn.

Zu Beginn heißt es sich mit Bedacht für einen der 75 Standorte weltweit zu entscheiden. Neben den drei Schwierigkeitsgraden bestimmen nämlich Klima, Geographie und das zu erwartende Verkehrsaufkommen die Anzahl der Stolpersteine auf dem Weg zum Erfolg. Bergketten und Erdbeben machen etwa Bogota zu einer echten Herausforderung; im stark frequentierten München fällt die Arbeit schon leichter. Auf Witterungseinflüsse kann aber optional auch verzichtet werden. Ist schließlich eines von drei unterschiedlich teuren Geländen gewählt, wird Land gekauft – wer später expandieren will, sollte sich zudem das Vorkaufsrecht auf angrenzenden Grund sichern. Sodann baut man in bester „Sim City“-Manier, was das Anfangskapital hergibt. Dabei muss selbst auf das kleinste Detail geachtet werden: die Anbindung an Schienen- und Straßenverkehr, Taxistände, Bushaltestellen, Parkhäuser und -plätze, ansprechende Bepflanzung. Auf dem Flugfeld selbst können sich Architekten ebenfalls austoben, wobei nach und nach bessere Gebäude zur Verfügung stehen. Damit Rollbahnen, Servicehallen, Lager, die Feuerwehr und vieles mehr auch sinnvoll platziert werden, gibt es auf Wunsch Tipps vom Berater.

Besonders aufwendig ist naturgemäß der (Aus-)Bau der teils mehrstöckigen Terminals, die sich per Maus mit zahllosen Einrichtungsgegenständen wie Feuerlö-



So gut die speziellen Perspektiven (Tower, Start, Landung, Passagiere etc.) aussehen, für Aktionen muss die allgemeine Kamera gewählt werden



schern, Monitorwänden, Waschbecken, Sitzgelegenheiten usw. bestücken lassen – kein leichtes Unterfangen, da u.a. darauf zu achten ist, dass Besucher nicht unkontrolliert in Sicherheitsbereiche vordringen können. Doch weist ein Infofenster auf Versäumnisse hin; auch die stufenlos regelbare Zeitbeschleunigung ist hilfreich. Treffen dann erste Vertragsangebote der über 200 Fluglinien ein, kommt Leben in die Baustelle: Hotels, Tankstellen und Shops suchen um Lizenzen an, immer größere Maschinen trudeln ein, die Kasse klingelt.

All das wird ansprechend visualisiert. In scroll-, zoom- und drehbarer 3D-Ansicht beobachtet man den regen Flugbetrieb und die liebevoll animierten Polygon-Passagiere. Dass Letztere teils chaotisch-unrealistisch durchs Terminal wuseln, ist nicht ganz so schlimm wie die Beschränkung auf magere 640 x 480 Pixel. Auch der Sound aus unauffälligen Effekten und meditativem Ethno-Gedudel weiß nicht recht zu überzeugen, lässt sich aber selbst über die Lautstärkeregler nicht abwürgen. Etwas mehr als bloß zwei Szenarien mit vorgegebenen Aufgabenstellungen wären ebenfalls wünschenswert gewesen. Noch ärgerlicher sind kleine Ungeheimheiten im Gameplay. Warum lassen sich beispielsweise trotz geöffneter Runways und voll belegtem Flugplan mitunter keine Maschinen mehr blicken? Das liegt ganz einfach an der falschen Beschriftung der Tooltips: Wer die Landebahn öffnen will, muss sie deshalb „schließen“. Doch nicht immer kommt der Spieler so einfach davon. Etwa, wenn eine Fluggesellschaft auf eigene Check-in-Schalter besteht: Über zwei Mausklicks ins Terminal gehen, mittels Scrollen, Zoomen und Drehen den Abfertigungsbereich suchen, mit zwei neuerlichen Klicks das Menü des Schalters aktivieren – und vier weitere Klicks später ist der erste speziell für die gewählte Gesellschaft reserviert, ehe man sich an Nummer zwei macht; eine komfortable Steuerung sieht anders aus.

Nichtsdestotrotz werden passionierte Wirtschaftssimulanten ihren Spaß am komplexen Flughafen Manager haben. Schließlich sorgen Notlandungen, Naturkatastrophen etc. für Spannung, die wuselige Grafik für unterhaltsame Abwechslung. Ohne Einarbeitung via Tutorial fliegen Neulinge hier allerdings nur an einen Ort – auf die Schnauze. (st)



Das Abschließen vieler Flugverträge bringt Leben in den Airport und Geld in die Kasse

Ganz persönlich

Ihr Heimatflughafen ist total verbaut, das hätten sogar Sie besser hingekriegt? Dann lassen Sie den Worten doch mal Taten folgen! Sie werden bald merken, dass Machen schwerer als Meckern ist – besonders, wenn man jeden Feuerlöscher höchstpersönlich an die Wand hängen muss und die Steuerung in Teilbereichen unkomfortabler als ein Flug im Gepäckabteil einer Cessna ist. Trotz allem Stress: Als Flughafen Manager aufzusteigen macht Spaß; nicht zuletzt, weil dieses Spiel weit näher an Hits wie „Sim City“ siedelt als die bisher doch eher trockenen Fluglotsensimulationen.



Manfred



Im Spielverlauf kommen immer weitere Gebäude und Einrichtungsgegenstände hinzu

Flughafen Manager (Krisalis/Take 2)

Sim Airport für belastbare Wirtschaftssimulanten

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

71%



Grafik 69%
Sound 38%
Steuerung 67%
Motivation 75%

Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 16 MB RAM (P2/400 mit 64 MB RAM empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel als Vollbild oder im Fenster, 16 Bit Farbtiefe, Direct3D- und 3dfx-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus
Sound	Lautstärke von Musik und Soundeffekten regel-, aber nicht abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	Komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.take2.de



Großer Lauschangriff mit Sichtkontakt und derben Eingriffen in die Lebensplanung: PC-Bürger haben keine Rechte?

Das pralle Leben

Nach den Städten haben sich die SIMulanten von Maxis nun also die Städter vorgeknöpft, wobei unsere Einleitung nur die halbe Wahrheit ist: Das „ganz normale“ Digi-Leben atmet ein gutes Stück amerikanischen Konservatismus. Dass die Verrichtung von „Geschäften“ im Badezimmer von einem Vorhang aus groben Pixeln verdeckt wird, ist wohl auch in Europa selbstverständlich – wenn die Figuren jedoch niemals nackt sind und Nachwuchs wie durch den Klapperstorch im Garten entdeckt wird, zeugt das von Prüderie pur. Außerdem altern die Sims nicht. Babys wachsen in drei Spieltagen zu Schulkindern heran, werden aber nie erwachsen. Doch lassen wir einen Sim selbst zu Wort kommen...

Unter uns

„Gestatten, dass ich mich vorstelle: Ich bin ein Sim – nennen Sie mich, wie immer Sie wollen. Ihr gutes Recht, immerhin sind Sie mein Schöpfer. Sie bestimmen nicht nur Hautfarbe, Geschlecht, Kleidung und Aussehen, sondern auch meinen Charakter. Doch darf ich Sie bitten, bei der Ver-



teilung der Punkte auf meine fünf Grundeigenschaften etwas Umsicht walten zu lassen. Zu viel Ordnungsliebe ist langweilig, während der sympathische Spieltrieb nicht die Butter aufs Brot bringt. Nett und gesellig zu sein schafft aber schnell Freunde, und Aktivität hat noch niemandem geschadet – es sei denn, Sie erschaffen mich als Kind, dann nervt es die Eltern. Ob Sie mit mir als Single starten oder mir gleich Frau und/oder Anhang andichten, ist ebenfalls Ihre Sache. Aber bedenken Sie: Das Junggesellendasein mit MTV, Bier und Fußball ist etwas ganz anderes als gleich mehrere Mäuler füttern zu müssen. In der Nachbarschaft suchen Sie mir ein Häuschen aus. Aber bitte hübsch und bezahlbar, schließlich sollte noch Geld für Möbel übrig bleiben. Bauherren können ihr Domizil auch komplett neu errichten. Falls Sie dabei nicht mit den durchdachten Konstruktions- und Einkaufsmenüs sowie der Maussteuerung (Drag & Drop)

klarkommen, spielen Sie lieber erst einmal das Tutorial, ehe Sie hier in meinem Leben rumpfuschen, Sie Schöpfungsdieltant!“

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Was unser Sim nicht weiß: Auf ihn kommen harte Zeiten zu. Vorerst muss mal ein Job her. Via Zeitung oder Internet kann man den virtuellen Schützling zunächst nur als Pharmaversuchskaninchen oder Sportvereinsmaskottchen verdingen, entsprechend mies ist die Entlohnung. Um auf den insgesamt zehn Karriereleitern zum Medienstar, wissenschaftlichen Genie, Superhelden oder zur Sportskanone aufzusteigen, sollten also die geeigneten von sechs Fähigkeiten weiterentwickelt werden. Spätestens jetzt bekommen überbeuerte Designermöbel endlich einen tieferen Sinn: Ein Bücherregal trainiert über die Option „Buch lesen“ Ingenieurs- und Kochkünste, Hanteln oder Schwimm-



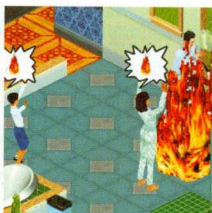
Die nackte Wahrheit: Im Badezimmer bedienen grobe Pixel amerikanisches Schamgefühl, Kleidungswechsel geschieht wie durch Zauberei



Diese Familie sollte per Telefon eine Putzfrau ordern, die Küche ist kaum noch betretbar



Sim-Tod in Bildern: Miese Kochkenntnisse führen zu einem Küchenbrand



Beim ungeschickten Löscher Versuch geht der Ehemann in Flammen auf



Auch die eingetoffene Feuerwehr ist machtlos, das Drama nimmt seinen Lauf

becken stählen den Körper, das Schachspiel die Logik usw.. Stereoanlagen und TV-Systeme steigern den Spaß und können wie Flipperautomaten Grundlagen sozialer Kontakte sein – IKEA wird sich freuen, welchen Wert Maxis der Einrichtung beimisst.

„Soziale Kontakte? Party heißt das, du Nase. Also, ich als Sim muss hier noch mal übernehmen, so ein dröger Realo! Eigentlich ist doch alles ganz einfach: Wir haben Hunger, müssen aufs Töpfchen, wollen Spaß und nette Leute treffen sowie natürlich Amore, Amore, Amore. Und die Spieler müssen für uns sorgen, ganz nach unseren individuellen Bedürfnissen.

Sonst fallen wir vor Müdigkeit um, bekommen Depressionen oder können sogar sterben!“

Sorgenkinder

Okay, im Spiel sind die Sims nicht so geschwätzig, die „Sprachausgabe“ ist eher gutturaler Ausdruck ihrer Gemütslage. Aber wenn an der Stereoanlage gedreht wird, gibts von Klassik bis Dance für jede Stimmung das Richtige. Und wenn der Kleine hier weiternervt, verpass ich ihm mit dem Tool von der Sim-Internetseite ein Michael-Jackson-Outfit – ich muss ja nicht mit den Nachbarn klarkommen, ich kann den Rechner auch abschalten... (mt)

Tätigkeit des aktiven Sim

Dieses Bett ist ein Modell mittlerer Preisklasse und bietet damit auch mittlere Regenerationswerte

Der Bücherschrank stärkt durch die „Lesen-Option“ Koch- und mechanische Fähigkeiten

Sims in Not geben Zeichen durch Winken: Hier ist Bettruhe oder Umfallen die Devise

Bedürfnisse und Gesprächsthemen werden durch Symbole angezeigt

Aktiver Sim: Petra trainiert ihren Kreativ-Skill am Klavier, ist der blaue Balken voll, gehts einen Level rauf

Menüs für Lebens-, Bau- und Einkaufsmodus

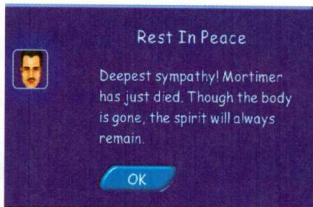
Ansichtsoptionen, Zeitkompression und Kontostand

Personlichkeitszentrale mit Anzeige von Bedürfnissen, Charakterprofil, Karriere, Hausbau und – hier ausgewählt – sozialen Beziehungen

Glückliche Ehe, ein Sympathielevel von 100 und ein Herzchen sind das Optimum

Familienmitglieder

Relationships



Ein eher seltener Screen: Zwar ist für das Flammenopfer das Spiel aus, aber seine Familie trauert an seiner Urne weiter um ihn

Ganz persönlich

Nur noch einen Skillpunkt... ah, endlich die Beförderung. Von der Gehaltserhöhung leiste ich mir die Bang & Olufsen-Anlage, dann klappt vielleicht auch mit der Nachbarin? Doch, die Sims entwickeln sofort den maxistypischen Suchtfaktor – nett animierte, zoom- und drehbare Grafik, komfortable Bedienung. Lediglich die Formel „mehr Luxus gleich mehr Glück“ plättet gelegentlich das Niveau. Doch die Motivation bleibt hoch, dafür sorgen schon Features wie Internetaustausch und Editoren.



Trille

The Sims (Maxis/Electronic Arts)

PC-Tamagotchi für Anspruchsvolle: eine Lebensimulation

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 90,- DM

82%



Grafik 72%
Sound 80%
Steuerung 84%
Motivation 84%

Datenträger	1 CD, 290 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (P2/300 mit 64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	zoom- und drehbare Isografik in 800 x 600 bis 1024 x 768 Pixeln
Sound	Soundeffekte und Musik getrennt regelbar, Fantasiensprache
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	per Internet lassen sich Familien ausstellen und tauschen
Online-Info	www.thesims.com



Lob aus berufenem Munde:
Die Spieletester der Fachzeit-
schrift Coupé kürten diesen
Titel zu ihrem „Erotikspiel
des Monats“ ...

Mindestens einmal pro Woche klären den
geneigten Zuschauer kompetent recher-
chierte Fernsehbeiträge darüber auf, dass
irgendwo auf der Welt gerade die Party
des Jahrtausends steigt. Oft fallen in die-
sem Zusammenhang Ortsangaben wie
„Ballermann 6“, „Mallorca“ oder eben
„Ibiza“ – Hauptsache weit weg von zu
Hause! Da es auf Dauer nicht sonderlich
amüsant ist, immer nur von Orgien zu
hören, an denen man gerade *nicht* teil-
nimmt, bringen die findigen Unterneh-
mer von Blackstar Interactive die Festivitä-
ten nun auch in die weniger sonnigen
Gefilde deutscher Computerzimmer.
„Wenn das Geld schon nicht für einen



Einfach erhöhen: Auf der niedrigsten Stufe versuchen die Mädels mit aller Kraft zu verlieren

Urlaub reicht, dann vermutlich auch nicht
für ein Vollpreisspiel“, mag sich der Her-
steller zudem gedacht haben. Aus diesem
Grund erhält der Käufer seinen Anteil an
Sonne, Strand und Sex hier schon für
schlappe 39 Märker – dass es sich bei ge-
nauerer Betrachtung nur um das x-te
Strippoker für den PC handelt, kann man
bei dem Preis ja schwerlich reklamieren.
Und immerhin entblättern sich die drei
von Cartoonist Carsten Wieland gezeich-
neten Schönheiten komfortabel per Maus

in gleich drei Leichtkeitsstufen. Für Otto
Normalflüstler immer noch zu anspruchs-
voll? Keine Sorge, das Programm zeigt
vorhandene Paare etc. automatisch an,
wodurch beim Gaffen lästige Denkarbeit
weitgehend entfällt.
Kurz, wer es braucht, kann es sich holen.
Zumal der Digital-Erotiker ohnehin seine
Sünden über die nicht abschaltbare
Sprachausgabe abbüßt: Die ewig gleichen
„Ich halte“-Samples sind auf Dauer nur
schwer auszuhalten! (mz)



Praktischerweise werden sinnvolle Kombinationen automatisch angezeigt



Die Erwachsenenversion ohne das störende Fervieh gibt es nur in Erotikshops

Ibiza Comic Poker (Interactive Strip/Blackstar)

Cartoonstrips für schlechte Verlierer

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
3 Stufen
ca. 39,- DM

36%



Grafik 50%
Sound 21%
Steuerung 74%
Motivation 27%

Ganz persönlich

An sich weiß ich den von franco-belgischen Comickünstlern wie Crisse oder Dany inspirierten Cartoonstil Carsten Wielands durchaus zu schätzen, doch wurden seine Rohentwürfe offensichtlich nicht angemessen nachbearbeitet: Rundungen sind meist nicht wirklich rund, Striche schließen nicht perfekt ab und so weiter. Klar, das sind Kleinigkeiten – aber für 40 Mark gibt es auch einen ganzen Stapel (fehlerfreier) Alben der oben genannten Zeichner.



Markus

Datenträger	1 CD, ohne Installation spielbar
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel
Sound	wahlweise englische oder deutsche Sprachsamples
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.i-strip.com

Bock auf Dell!

Bei einer Bestellung per Internet sparen Sie im Vergleich zu den Anzeigenpreisen bis zu 100 DM!



Feel the
GeForce -
mit 64 MB!

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 abweichen.
*) 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. Kundenlisten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Das Logo Intel Inside™ und Pentium™ sind eingetragene Warenzeichen. MAX™ und Celsius™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. „Trinitron“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.



Produktinfo 016

Anrufen & Bestellen

01 80 / 5 44 81 42

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

Fax: 01 80 / 5 22 44 01

BE DIRECT™



www.dell.de

Null Bock auf lahme Kisten? Mit Dell geht's richtig ab:

- Ultra-Grafik-Performance: Die neue GeForce 256+ 4x AGP mit riesigem, superschnellen 64 MB Double Data Rate-RAM!
- Power ohne Ende: Intel® Pentium® III Prozessoren bis zu 800 MHz!
- Bigger is better: 3 Jahre Garantie, 30 Tage Rückgaberecht und viel Service - beim zweitgrößten PC-Hersteller der Welt!*

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

bis zu 750 MHz Dell™ Budget PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor

550 MHz, 600 MHz, 700 MHz oder 750 MHz

- Intel® 440BX AGPset, 100 MHz Frontside Bus
- ATX Minitower-Gehäuse, 256 KB Full Speed Cache
- 64 MB PC 100 SDRAM, 100 MHz, erweiterbar auf 768 MB
- 10 GB* Festplatte, 5400 UPM
- 16 MB ATI Rage 128 AGP Grafikkarte

Aufpreis auf 32 MB GeForce 256 4x AGP Grafik, nur 300 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 2000, MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

1.799 DM / 919,81 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 550 MHz

1.899 DM / 970,94 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

2.399 DM / 1.226,59 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 700 MHz

2.699 DM / 1.379,98 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 750 MHz

2754 - D220300 Best.-Nr.: D220300

bis zu 800 MHz Dell™ Multimedia PC Dimension™ XPS B

Intel® Pentium® III Prozessor

600 MHz, 677 MHz, 733 MHz oder 800 MHz

- Intel® 820 Chipset, 133 MHz Frontside Bus
- ATX Minitower-Gehäuse, 256 KB Full Speed Cache
- 128 MB PC 700 ECC SDRAM, 356 MHz, max. 512 MB
- Ultra ATA-66 Controller
- 30 GB* Ultra ATA-66 Festplatte, 7200 UPM

Aufpreis auf 64 MB GeForce 256 4x AGP Grafikkarte

mit Double Data Rate-RAM nur 250 DM

- 12x DVD-ROM Laufwerk
- Sony CRX 140E 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Altec Lansing ACS 340 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- MF II-Tastatur, MS Wheel Mouse, 3.5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 2000, MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

3.499 DM / 1.789,01 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

3.799 DM / 1.942,40 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 677 MHz

4.099 DM / 2.095,79 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 733 MHz

4.599 DM / 2.351,43 €

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

2754 - D510300 Best.-Nr.: D510300

Dell Monitore

- 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 €**



Auch auf dem Feuerstuhl bleibt EA Sports seiner Devise treu: Evolution statt Revolution.

Die qualitativ hochwertigen Sportspiele von Electronic Arts entwickeln sich mit schöner Regelmäßigkeit zu jährlich wiederkehrenden Institutionen – oder zu besseren Updates zum Vollpreis, das bleibt Ansichtssache. Und so ist auch diese Neuauflage kein echter Nachfolger des vor einem Jahr zum Jokerhit gekürten „SBK Superbike World Championship“.

Für den Käufer bedeutet das zum einen, dass sich an der hervorragenden Spielbarkeit nichts geändert hat. Wem der Simulationsmodus mit seinem weitgehend realistischen Maschinenhandling zu schwierig

Neue Politur für den alten Champion

ist, darf also weiterhin Beschleunigungs- und Bremshilfen aktivieren, sich die Ideallinie anzeigen lassen oder die Intelligenz der maximal 24 Computerfahrer in vier Stufen herabsetzen. Zum anderen



Auch im Splitscreen-Modus heizen auf Wunsch CPU-Driver den Wettbewerb an

wurden die 13 Strecken und 20 Fahrer des Superbike-Wettbewerbs wenn auch nicht auf den neuesten, so doch zumindest auf den Stand von 1999 gebracht. Sogar optisch haben die heißen Öfen der sechs Hersteller (neu am Start: Aprilia) nochmals einen kleinen Gang zulegen können: Dank zusätzlicher Polygone wirkt die mit echtzeitberechneten Schatten aufwartende Grafik plastischer. Die Fahrer sind weiterhin unabhängig von ihren Motorrädern animiert, die schönsten Stürze und Rempelen, aber auch Siege lassen sich wie gehabt als Replay abspeichern. Dagegen wirkt die Soundkulisse ernüchternd: Lahme Kommentare und Motorengeräusche bremsen den Spielspaß. Das Splitscreen-Duell für zwei Spieler an einem PC stellt also die einzige echte Neuerung im überarbeiteten Rennzirkus dar. Das ist zwar ein wenig bedauerlich, kann bei der Klasse des Vorgängers aber

auch nicht wirklich verwundern – schließlich waren Tuning-Optionen, Optik und Spielbarkeit schon vor einem Jahr top. SBK bleibt damit auch in der 2000-er-Variante der Champion unter den Bikesimulationen auf dem PC. Doch ohne zukünftig etwas mehr Originalität wird der Spitzenplatz kaum zu behaupten sein. (mz)

Superbike 2000 (Milestone/Electronic Arts)

Vollpreis-Update des hitgekrönten Motorradsspekakels auf die 99-er-Saison

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

84%



Grafik	85%
Sound	69%
Steuerung	84%
Motivation	83%

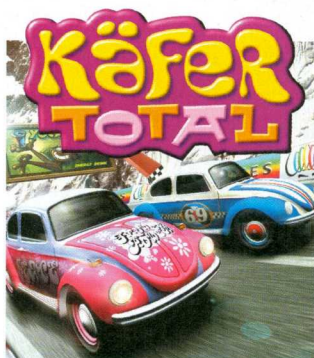


Vor dem Rennen darf die Maschine aufwendig getunt werden



Die dynamische Fahrerperspektive ist nur für schwindelfreie Spieler geeignet

Datenträger	1 CD, 295 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/450) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 2048 x 1536 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	3D-Sound, Lautstärke von Effekten und Musik regelbar, deutsche Kommentare
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler im Netzwerk oder Internet, eine Spiel-CD pro Rechner benötigt; 2 Spieler am Splitscreen
Online-Info	www.ea.com



Nein, der Titel spielt nicht auf die Bugdichte in „Ultima 9“ an – sondern auf das meistverkaufte Auto des 20. Jahrhunderts.

Er war Star der „Herbie“-Filme, er läuft und läuft: der VW-Käfer. Mit 18 Volkswagen darf man hier auf satten 40 Rundkursen Gas geben, darunter legendäre Modelle des Klassikers und Käfer aus mexikanischer Produktion ebenso wie der „New Beetle“ auf einer Golf-Plattform. An Abwechslung fehlt es dem Auftrieb der motorisierten Krabbeltiere schon wegen der Vielzahl verschiedener Spielmodi nicht. So wagt man sich in den fünf Kategorien des „Käfer Cup“ mit Monster-

Er läuft und läuft und läuft

trucks, Geländewagen und Strandbuggys auf die Piste, bestreitet Geschwindigkeitsrennen und Weitsprungwettbewerbe. Wer sämtliche Aufgaben gemeistert hat, dem steht dann der „Käfer Weltcup“ offen. Zudem können Bonusstrecken (u.a. auf dem Mond!) freigespielt und Preisgel-



Replays werden automatisch aufgezeichnet und auf Wunsch sogar gespeichert



Käfer ohne Cockpit: Die Kamera schwebt stets zoom- und höhenverstellbar hinter dem Fahrzeug

der in schnellere Autos investiert werden. Als wäre das nicht genug, warten zusätzlich noch der Meisterschaftsmodus und Einzelläufe.

Die D3D-Grafik ist flink und hübsch anzusehen; da macht es durchaus Sinn, dass neben Spielständen auch Replays gespeichert werden können. Bloß gibt es andere Perspektiven als die zoom- und höhenverstellbare Hinterbordkamera nur in der Wiederholung, eine Cockpitsicht fehlt leider völlig. Dafür klappt die frei konfigurierbare Steuerung via Tastatur oder Pad tadellos. Drifts per Handbremse zählen dabei zum Pflichtprogramm der flotten Käfer, die sich merklich in ihrem Fahrverhalten voneinander unterscheiden. Trotzdem ist Käfer Total ein Fun-Racer und keine Simulation. So kosten Ausflüge in die Botanik lediglich Zeit, nach einem Crash bleibt das Blech heil.

Ein Gute-Laune-Spiel also mit sechs fröhli-

chen Country-Melodien und dem im Genre viel zu selten gewordenen Split-screenmodus für zwei Fahrer an einem Rechner. Im lokalen Netzwerk dürfen gar bis zu acht Piloten ran, doch die Route über das Internet bleibt gesperrt. Sei es drum, dieses Game muss man einfach lieb haben. (mh)

Käfer total (XPiral/Infogrames)

Der Volkswagen unter den Arcadern: ein Spiel zum Liebhaben

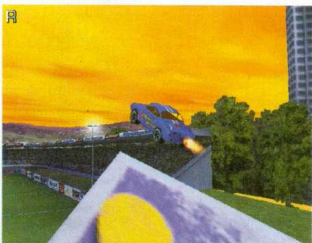
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: ansteigend
Preis: ca. 69,- DM

79%

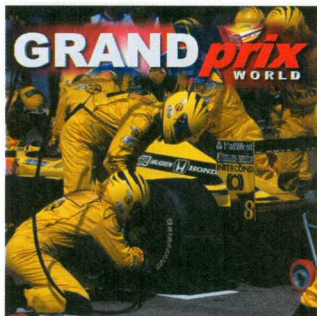


Grafik 81%
Sound 75%
Steuerung 79%
Motivation 80%

Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel (wahlweise im Fenstermodus, Direct3D-Beschleunigerkarte wird benötigt)
Sound	6 Countrysongs, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Pad (frei konfigurierbar)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	Spitscreen für 2 Spieler an einem Rechner, bis zu 8 im LAN
Online-Info	www.infogrames.de



Der Käfer Cup offeriert fünf originelle Disziplinen, darunter den Weitsprung



Noch vor GP3 steht bei Microprose Teil drei des „Grand Prix Manager“ am Start – pünktlich zur neuen Formel 1-Saison.

Die verwendeten 98-er Daten sind freilich alles andere als neu: kein BMW, keine Nachwuchshoffnung Nick Heidfeld. Dennoch hat das seit dem Vorgänger kaum veränderte Konstrukteursteam von Edward Grabowski Communications auch diesmal wieder ordentliche Arbeit geleistet. So wurden etwa die Rennen optisch deutlich verbessert; neben der kargen Streckendraufsicht rücken nun auch rund um die Kurse positionierte Kameras das Geschehen in ein zeitgemäß-hübsches Di-

F1-Management ist nix für Weicheier

rect3D-Licht. Schade nur, dass man einzelne Fahrzeuge nicht durchgehend verfolgen kann – Positionskämpfe bzw. -wechsel finden hier allzu häufig im toten Winkel und damit unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt.

Auch die taktischen Anweisungen an die beiden Piloten des Spieler-Stalls haben an Details gewonnen und werden von Sprachausgabe begleitet. Da neben der Streckenführung an sich neuerdings auch die Beschaffenheit des Untergrundes eine wichtige Rolle spielt, kommt z.B. der Reifenwahl unter Berücksichtigung der Wetterbedingungen noch größere Bedeutung zu. Nur wer in allen Bereichen den richtigen Riecher beweist, kann in der Qualifikation gute Startpositionen und im Rennen einen Platz auf dem Siegestreppchen ergattern.



Dank Spaltscreen muss der Manager während eines Laufs keine Infos missen

Doch selbst fernab der Strecke gibt es während der zehn Saisons viel zu tun: Man engagiert Personal, schließt Verträge mit Sponsoren ab, verbessert seine Boliden durch umfassende Testprogramme oder konstruiert neue. Obzwar somit so ziemlich jeder Aspekt des F1-Zirkus berücksichtigt wurde, fehlen andere wichtige Features – Schwierigkeitsgrade ebenso wie ein Multiplayermodus. Zudem

hemmen die trotz Zeitbeschleunigung arg ausufernden Rennen den Spielfluss. Alternativ bietet sich nur der Sprung zur Ergebnisanzeige unter Verzicht auf jegliche Eingriffsmöglichkeit an, was kaum das Ei des Kolumbus ist.

Fazit: Wer die Fäden gerne von der Boxengasse aus ziehen möchte, wird recht ordentlich unterhalten – aber es wäre wohl mehr drin gewesen. (st)



Aktuelle und zukünftige Sponsoren werden durch Einladungen zu den Rennen inklusive Catering und Promi-Auftritt verwöhnt



Wer sich durch das Tutorial im Handbuch ackert, findet sich trotz vieler Menüs zurecht

Grand Prix World (Microprose)

F1-Management pur: viel Realismus, wenig Komfort

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

70%



Grafik 68%
Sound 60%
Steuerung 68%
Motivation 74%

Datenträger	1 CD, 250, 320 oder 630 MB auf der HD
System	ab einem P200 MMX mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Soundeffekte, Musik und Sprachausgabe abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	nein
Online-Info	www.microprose.de

Boris ist drin! Und jetzt?

WEBINSPECTOR

INTERNET-META-SUCHMASCHINE

VIPLine



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



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

oder
Testversion
von der
Heft-CD
installieren!

ERHÄLTICH 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

ODER: **VERSANDKOSTENFREI*** UNTER WWW.ARI.DE
*INNERHALB DEUTSCHLANDS

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)



ebenfalls erhältlich:



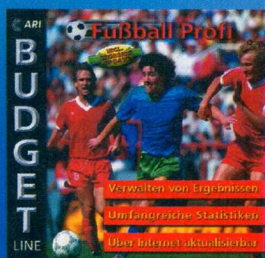
3-D LKW-Rennsimulation



Minigolf - Simulation



Skat - Simulation



Liga - Verwaltung

METAL FATIGUE

Nur keine (Material-)Ermüdung vorschützen: Zono bläst auf gleich drei Spielebenen zum 3D-Echtzeitkampf der Roboter.



Auch wenn viele Einheiten aufeinander treffen, geht das Spieltempo nicht in die Knie – eine 3D-Karte ist allerdings Pflicht

Die Steigerung der freien Marktwirtschaft ist der Krieg: In ferner Zukunft kämpfen die drei Großkonzerne Rimtech, Milagro und Neuropa um die Kontrolle über außerirdische Artefakte – nicht mit den Waffen der Manager, sondern mit kolossalen Robotern. Keine schlechte Idee, kann ein solches Szenario doch immer mit dem Interesse der zahlreichen Fans des Klassikers „BattleTech“ rechnen.

Da fliegt das Blech

Die hiesigen „Combots“ erinnern denn auch an ihre Gegenstücke aus „Mechwarrior“. Sie bestehen jeweils aus Torso, Armen sowie Beinen und können vom Spieler aus 40 Komponenten individuell zusammengesetzt werden. Ihnen zur Seite stehen sechs verschiedene Vehikel, da nicht bloß auf der Oberfläche gekämpft wird, sondern auch in engen Stollen oder im Orbit. Wo stählerne King Kongs keinen Platz ha-

ben, kommen also Panzer oder Raketenfahrzeuge zum Einsatz; im All wird geflogen – später sogar mit schwebenden Combots. Die erforderliche Energie liefert auf Asteroiden die Sonne (endlos), ansonsten werden Lavagruben (irgendwann erschöpft) angezapft. Aus dieser Konstellation ergeben sich taktische Überlegungen wie von selbst: Baue ich meine Basis unterirdisch, um vor Attacken feindlicher Roboter sicher zu sein? Oder schalte ich zuerst die orbitalen Solarkraftwerke des Gegners aus, um seinen Nachschub zu blockieren? Taten lässt man mittels einer tadellosen Steuerung über Maus und Zugraben folgen. Dabei fehlt keines der genreüblichen Features, beispielsweise lassen sich Einheiten per Steuerungstaste zu Gruppen zusammenfassen. Besonders gut hat uns gefallen, dass dem Spieler vor jeder der insgesamt 30 Missionen (verteilt auf

Die Spielebenen

Nur im Orbit kann die Solarenergie angezapft werden, doch Asteroiden sind schwer zu verteidigen



Die Planetenoberfläche bietet viel Raum für Basisbau und Kampfroboter



Unterirdisch angelegte Basen sind einfacher zu verteidigen, da die riesigen Combots hier keinen Platz finden

drei Kampagnen) aufs Neue die Wahl unter drei Schwierigkeitsgraden überlassen bleibt. Dass während der Aufträge zudem jederzeit gespeichert werden kann, macht Metal Fatigue zu einem Programm, mit dem auch ungeübte Echtzeitstrategen klarkommen. Könnern dürfen sich darüber hinaus via LAN oder Internet auf 30 eigenen Multiplayer-Karten mit bis zu sieben Gleichgesinnten messen.

Auch grafisch wurden die Robo-Schlachten recht ordentlich in Szene gesetzt. Beindruckend vor allem, wie flüssig das frei dreh-, kipp- und zoombare Gelände über den Bildschirm huscht – ohne 3D-Beschleuniger geht allerdings nichts. Die vier verschiedenen Landschaften (Wüste, Dschungel, Schnee und Metall) sind zwar allesamt bar jeglicher Vegetation, doch die Animationen der Combots entschädigen für vieles: Wenn so ein Gigant mit seinem Axtarm einen Panzer in Einzelteile



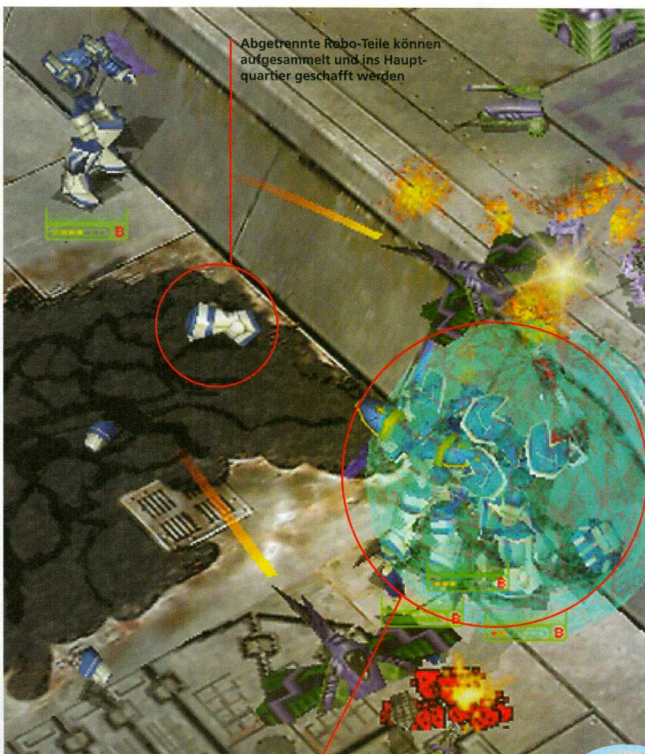
Die Combos werden aus 40 Teilen individuell zusammengesetzt



Gleich in der ersten Mission beweist die Grafik-engine, wie zerklüftet Gebirgslandschaften sein können

zerlegt, klappt die Kinnlade fast zwangsläufig nach unten. Am spektakulärsten sind freilich Zweikämpfe unter Combots, wobei verlorene Gliedmaßen vom Sieger erbeutet, erforscht und schließlich nachgebaut werden können. Gibt es etwas Befriedigenderes als den Feind eines Tages mit den eigenen Waffen (etwa Schutzschildtorso oder Raketenbeine) zu schlagen?

Unbefriedigend fanden wir jedoch, dass



Vorsprung durch Forschung: Dieser Kampfroboter ist mit einem Schutzschildtorso ausgestattet

sich die Missionsbesprechungen auf Text und Sprachausgabe beschränken: Rendervideos gibt es nur als Intro und am Schluss, wobei immerhin jede der drei Kampagnen ihren eigenen Abspann hat. Weil die Präsentation im Spiel selbst und auch die dynamische Begleitmusik direkt von der CD auf ganzer Linie überzeugen, ist uns Metal Fatigue eine Empfehlung wert – zum Hit fehlt das letzte Quentchen Klasse. (mh)

Ganz persönlich

Nach „Earth 2150“ und „Thandor“ war ich skeptisch: Würde die 3D-Grafik auch hier ins Stottern geraten, sobald größere Schlachten auf dem Screen toben? Tatsächlich ist die hiesige Framerate unter Echtzeitstrategie in der dritten Dimension aber einmalig. Dafür verzichtet man auch halbwegs klaglos auf Vegetation und Zwischensequenzen – schließlich sollte das Gameplay stets vor der Präsentation stehen. Am Ende erhält man hier aber sogar beides, weshalb Metal Fatigue noch auf meiner Festplatte beheimatet ist, während „C&C 3“ längst im Archiv verstaubt.



Manfred

Metal Fatigue (Zono/Psygnosis/GT Interactive)

3D-Echtzeitstrategie für Robo-Fans

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

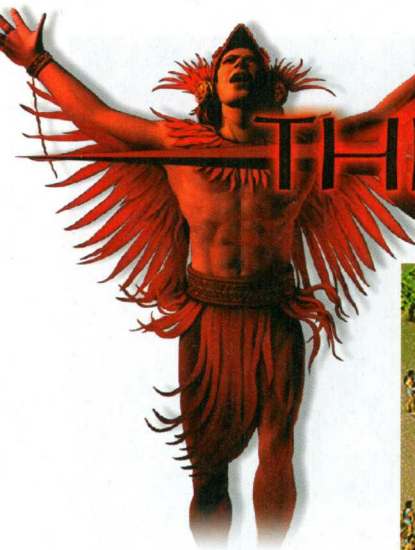
ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 80,- DM

83%



Grafik 81%
Sound 84%
Steuerung 83%
Motivation 84%

Datenträger	2 CDs, 32 bis 385 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigung erforderlich (Direct3D, Glide oder OpenGL)
Sound	Musik von CD; Sprache, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	30 Extrakarten für bis zu 8 Spieler via lokalem Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.gtinteractive.de



THEOCRACY



Schlachten werden in Echtzeit ausgetragen, doch das Handling bleibt hinter dem Genreprimus „Age 2“ zurück

Ungarn hat mehr zu bieten als Pusta und Salami: Das Husarenstück der Philos Laboratories ist ein Gulasch aus Aufbau- und Echtzeitstrategie.

Die ungarischen Softwareköche haben die bewährtesten Elemente gleich mehrerer Konkurrenztitel verbraten, was das Ergebnis deutlich von den üblichen C&C-Klons abhebt. Dazu ein frisches Szenario vor dem Hintergrund des 15. Jahrhunderts, fertig war das Strategienmenü für

Sklaven der Aufbaustrategie

die Freunde aztekischer Küche. Als Stammesfürst gilt es ganz

Mittelamerika zu erobern und im großen Finale die spanischen Invasoren aus dem Land zu treiben. Eine gewaltige Aufgabe, weil uns zu Spielbeginn nur eine winzige Provinz untersteht – 44 weitere sollen folgen. Zunächst werden also verschiedenste Gebäude im Iso-Terrain platziert, wobei Anleihen an „Lords of the Realms“ nicht zu leugnen sind: Hier wie dort sind Bauernhöfe, Steinbrüche usw. umso effektiver, je mehr Arbeiter ihnen zugeteilt werden. Diese Sklaven sind auch für den Transport der produzierten Güter zu den

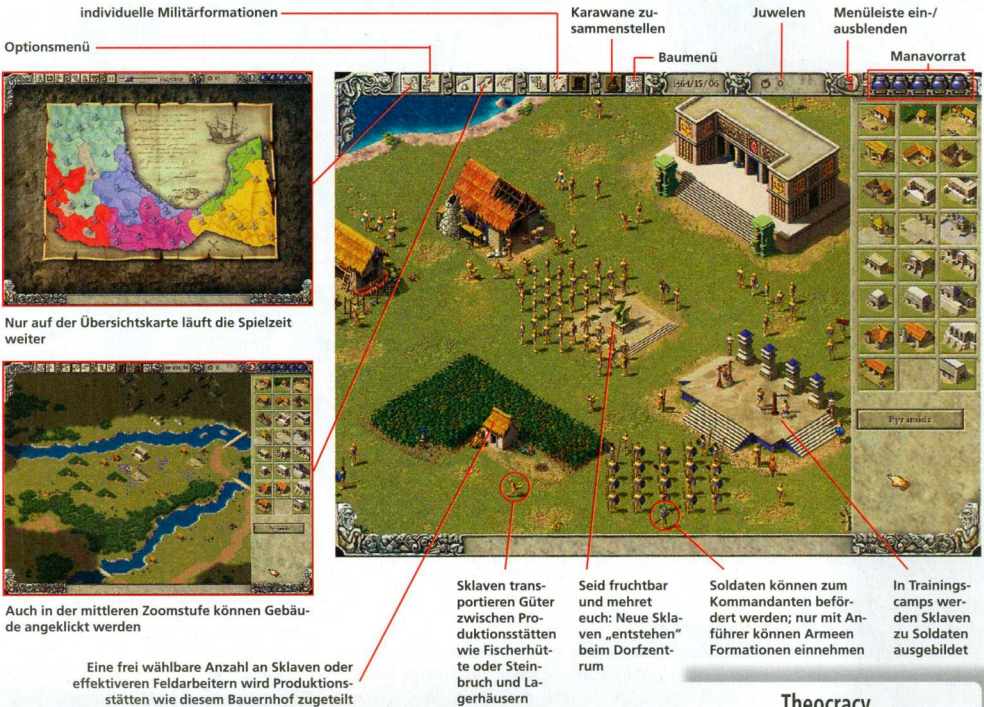
Lagerhallen zuständig. In Schulen können die Untertanen außerdem zu Landwirten, Bergarbeitern oder Holzfällern ausgebildet werden, was den Output ihres späteren Arbeitsplatzes nochmals deutlich anhebt. Auch das Heer rekrutiert sich aus Sklaven, während Priester die Ärmsten als Menschenopfer in ihren Tempeln schätzen. Das füllt die für Kampfzauber benötigten Manovorräte und löst so ganz nebenbei das Problem der Überbevölkerung. Erwähnenswert ist, dass in dieser Aufbauphase die Zeit stillsteht! Erst ein Wechsel auf den „Realm View“, also die Karte mit der Übersicht auf alle Provinzen, lässt die Uhr weiterlaufen – dank stufenlosem Schieberegler beliebig schnell. Hier schickt der Aztekenkönig auch sein Heer aus. Die folgende Schlacht hat sich Philos bei „Age 2“ und Konsorten abgeschaut; allerdings nicht so perfekt in Szene gesetzt. Gut, die Einheiten können Formationen bilden, es sind konkrete Ordnern wie „Angreifen“ oder „Position halten“

möglich, doch mitunter blockieren sich Soldaten gegenseitig (z.B. beim Überqueren von Brücken) und die Animationen sind weit weniger geschmeidig als mittlerweile im Genre üblich. Dass der hiesige Wirtschaftsaufbau den Großteil der Spielzeit bestimmt, relativiert diese Kritikpunkte wiederum, zumal die Gefechte auf Wunsch auch vom Computer ausgewürfelt werden.

Generell ist die in Stufen zoombare Grafik



Auf diesem Schachbrett werden bis zu sechs individuelle Armeeformationen zusammengestellt



eher zweckmäßig als hübsch, immerhin sorgen ab und an gelungene Rendervideos für optische Auflockerung. Die Maussteuerung klappt nach Absolvieren des sieben Missionen umfassenden Tutorials zuverlässig, allerdings sind etliche Funktionen rein intuitiv ohne Blick ins Handbuch unmöglich zu erraten – hier ist Einarbeitung gefragt. Ein echter Ohrwurm ist übrigens der Titelsong im Menü, die CD-Audiotracks während des Spiels sind dagegen nur Mittelmaß. Das könnte man auch vom Gameplay sagen, wäre da nicht der packende Kampagnenmodus, der die technischen Schwächen mehr als wettmacht. Das Spiel verläuft nämlich weitgehend nonlineär (von ein paar Spezialmissionen mal abgesehen); statt in sich abgeschlossener Aufträge wie bei „Age of Empires“ oder „Command & Conquer“ ist das ganze Programm aus einem Guss. So dürfen alle eroberten Provinzen jederzeit aufgesucht werden, um beispielsweise neue Gebäude

zu errichten oder Karawanen mit Rohstoffen und Soldaten in die Nachbarschaft zu entsenden. Es macht einfach Spaß, in der Manier solcher Klassiker wie „Vikings“ oder „Kingdoms of England“ die gesamte Karte zu erobern. Kurz, die Langzeitmotivation ist durchaus beachtlich, was aber nur für Einzelspieler gilt. Der Multiplayermodus beschränkt sich nämlich auf die eher umständlich zu steuernden Echtzeitkämpfe – und die hat man andernorts eben schon besser gesehen. (mh)

Gameplay Vergleich der Genreanteile



Theocracy (Philos Laboratories/Ubi Soft)

Aufbau- und Kampfstrategie als Mosaik aus bewährten Genre-Elementen

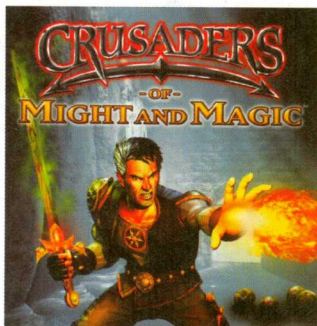
USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Fortgeschrittene
ca. 90,- DM



Solo		Multi
72%	Grafik	72%
74%	Sound	74%
72%	Steuerung	63%
79%	Motivation	61%

Datenträger	2 CDs, 170 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Isografik in 800 x 600 Pixeln, Rendersequenzen
Sound	7 CD-Audiotracks, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	Testmuster englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	10 Karten für bis zu 6 Spieler via lokalem Netzwerk oder Internet, nur Schlachten, aber kein Aufbau
Online-Info	www.ubisoft.de

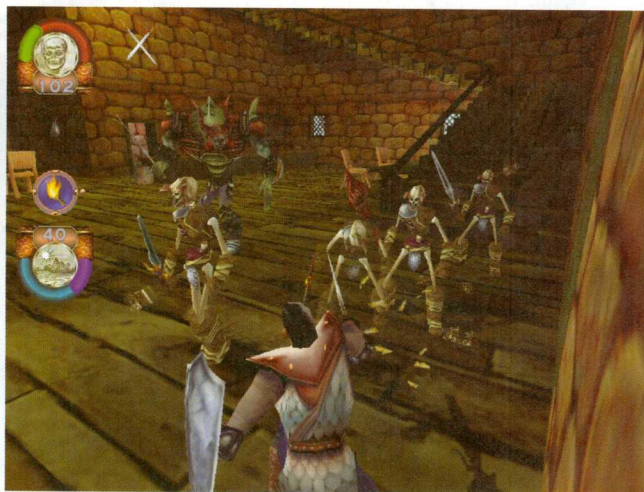


Rollenspiel oder Rundenstrategie? Alles falsch: 3DO präsentiert ein mächtig magisches Actionadventure à la „Drakan“!

Die Story hält kaum Überraschungen für M&M-Fans bereit: Ein Unhold (Necromancer Necros) bedroht ein idyllisches Fantasyreich, worauf das Staatsoberhaupt (Priesterin Celestia) einen tapferen Helden (Drake, die Identifikationsfigur des Spielers) ausspricht, um zahllose Botengänge zu erledigen. Wie in den Rollenspielen führt auch hier ein Auftrag zum nächsten, aktuelle und erfüllte Quests lassen sich in einem vom Computer geführten Notizbuch nachschlagen.

Das „Missing Link“ des M&M-Szenarios

Im Spielverlauf finden sich weitere Anleihen wie z.B. das begrenzte Inventar oder die Levelaufstiege, welche hier allerdings automatisch erfolgen. Davon abgesehen orientiert sich Drake eher an Action-Vorbild Rynn: Mit diversen Nahkampfwaffen werden ganze Monsterhorden zu ihren Ah-



Lebenswichtig: Im Nahkampf sollte man sich immer den Rücken freihalten

nen geschickt, zehn teils zielsuchende Zaubersprüche in drei Ausbaustufen erleichtern die Aufgabe. Zudem verfügt der in typischer Verfolgeransicht gezeigte Held über ein Sprungvermögen, das selbst Lara vor Neid erblassen lässt. Dass die Hüpf- und Kletterpassagen dennoch nicht unproblematisch sind, liegt in erster Linie an der konfigurierbaren, aber etwas überkomplizierten Steuerung: Attacke und Verteidigung sollten sinnigerweise auf den beiden Mausknöpfen belassen werden, also wandern Sprung-, Zaubere- und Inventarbefehle unweigerlich auf die Tastatur. Eine Alternative dazu bildet das Gamepad, doch garantiert eben nur die Maus den für Massenprügeleien und Hüpfteinlagen nötigen Überblick. Leider schmälern noch andere Mängel den Spaß am Entdeckerspiel: Die prinzipiell ordentliche 3D-Optik weist unschöne Schnitzer auf, die deutsche Sprachausga-

be klingt lustlos und in den ausgedehnten Dungeons vermisst man eine automatisch mitgezeichnete Karte. Schade, mit etwas mehr Liebe zum (technischen) Detail und einer einfallsreicheren Story hätte Crusaders als unterhaltsames Action-RPG das „Missing Link“ zwischen den Rollis und Strategiespielen des M&M-Szenarios werden können – so reicht es nur zu einer Fantasy-Prügelei für Fans. (mz)

Crusaders of Might and Magic (3DO/Infogrames)

3D-Action für Rollenspieler

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

69%



Grafik 72%
Sound 64%
Steuerung 66%
Motivation 70%



3D-Schlampereien wie dieses „Flugobst“ sind leider überall zu finden

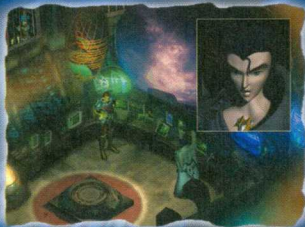


Haushalten spielt wieder eine Rolle: Der Inventarscreen weckt Erinnerungen

Datenträger	1 CD, 150 bis 210 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	3D-Sound, deutsche Sprachausgabe, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.mightandmagic.com

SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR



Produktinfo 019

Die Welt von Septerra: Sieben Kontinente schweben frei in der Atmosphäre und umkreisen den Planetenkern, das Core, einen gigantischen Bio-Computer, der über ein altes Geheimnis wacht ...

Sagenumwobene Zwillingsschlüssel können zum Zeitpunkt der Konjunktion die Macht des Core freisetzen, diese Schlüssel jedoch wurden vor langer Zeit vor den Augen der Menschen verborgen ...

Eine Prophezeiung besagt, daß die Schlüssel eines Tages wieder auftauchen. Mit ihrer Macht, so die Weissagung, soll Septerra einst vor seiner Zerstörung bewahrt werden ...

Diese Zeit ist nun gekommen ...

www.septerra.de



TopWare
INTERACTIVE



The Longest Journey

Endlich mal kein 3D-Actionadventure, sondern wieder ein richtig klassisches Grafikabenteuer – und ein richtig gutes obendrein!

Der Titel lügt nicht: Mehr als 150 Schauplätze ist diese abenteuerliche Reise lang; die norwegischen Entwickler von Funcom versprechen eine Spieldauer von zumindest 40 Stunden. Auf den vier CD-ROMs warten mit „Stark“ und „Arcadia“ denn auch gleich zwei grundverschiedene Welten – erstere ist die futuristische Heimat der 18-jährigen April Ryan, letztere ein Fantasy-Reich. Die Heldin muss nun mehrmals die Dimensionen wechseln, um letzten Endes ein Gleichgewicht zwischen Umweltverschmutzung und Hightech auf der einen sowie Magie und Faiblewesen auf der anderen Seite herzustellen. Michael Endes



Aprils Heimat: Die Hightech-Welt „Stark“ ist düster und trist wie dieser Hinterhof



Auf „Stark“ und „Arcadia“ warten 150 teils scrollende Locations



Geschwätzig: Aprils Multiple-Choice-Diologe mit über 70 Personen können die Nerven ungeduldiger Abenteuerer schon mal strapazieren

„Unendliche Geschichte“ lässt grüßen...

Optisch hat man sich das als Mixtur aus teils scrollenden, stets liebevoll gezeichneten Hintergründen und detaillierten Charakteren vorzustellen, die sich in der hochaufgelösten Variante aus bis zu 1000 Polygonen zusammensetzen. Dazu gesellen sich etwa 30 Minuten gekonnt in die Spielgrafik eingefügte Rendervideos. Gesteuert wird April über die Maus und drei nach einem Linksklick aufpoppende Icons (Auge, Mund und Hand), das Inventar öffnet sich per Rechtsklick. Zudem lässt ein simpler Doppelklick die Heldin in den Laufschrift verfallen. Kurz, das Handling ist simpel, aber effektiv.

Der Atmosphäre kommt unterdessen die aufwendige Lokalisierung zugute: Unter anderem haben die deutschen Synchronstimmen von Jack Nicholson und Lt. Uhura vom Raumschiff Enterprise ihren Auftritt – nur „T“ von Mr. President ist nicht mehr als April mit von der Partie, aus gesundheitlichen Gründen konn-



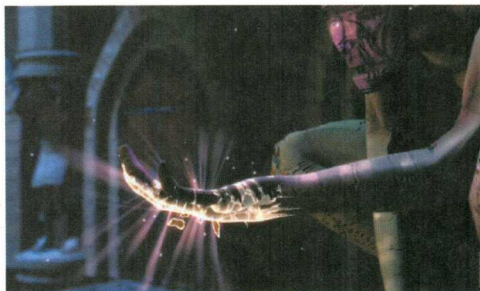
Das Fantasy-Gegenstück: Auf „Arcadia“ dominieren freundliche Pastellfarben

Ganz persönlich

Zwei Welten, ein Spiel: Die zugegeben nicht mehr ganz taufische Idee zieht immer noch. Ich war jedes Mal richtiggehend glücklich, wenn die Handlung von Aprils trister Realität wieder in das wesentlich buntere Reich der Fantasie gewechselt hat. „Stark“ ist mir schon fast einen Tick zu depressiv dargestellt, am PC möchte man dem grauen Alltag schließlich entfliehen. Einem so perfekt in Szene gesetzten Adventure alter Schule verzeihe ich das – nicht nur, weil für Freunde des Genres die Alternativen in jüngster Zeit arg knapp geworden sind.



Manfred



Rund 30 Minuten an Rendervideos fügen sich nahtlos in die Spielgrafik ein

te sie das in der Demoversion begonnene Engagement leider nicht zu Ende bringen. Darüber vermögen die 30 orchestralen Soundtracks nur bedingt hinwegzutrösten, halten sie sich die meiste Zeit doch dezent im Hintergrund.

Im Vordergrund stehen bei einem solchen Spiel aber ohnehin die Rätsel. Hier sind sie weitgehend logisch und für jedermann nachvollziehbar. Wer trotzdem mal festhängt, kann in Aprils Tagebuch die bisherige Handlung nachlesen und sämtliche bereits geführten Multiple-Choice-Dialoge nachschlagen. Das bringt uns zum einzigen echten Kritikpunkt: Es wird gar ausgiebig geplaudert; gleich zu Spielbeginn muss sich April durch allerlei Smalltalk mit ihren Studienkollegen klicken. Doch wer diese Durststrecke überwindet, wird mit einem fantastischen Abenteuer belohnt, das sich hinter den Genrehighlights von Lucas Arts nicht zu verstecken braucht! (mh)

Plauderei mit Jack Nicholson



The Longest Journey (Funcom/Egmont Interactive)

Klassisches Point-and-Klick-Abenteuer, klasse gemacht

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 80,- DM

83%



Grafik 81%
Sound 80%
Steuerung 86%
Motivation 82%

Datenträger	4 CDs, 300 MB bis 1 GB auf der HD
System	ab einem P166 MMX mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden optional unterstützt (für Polygonfiguren in 2 Detailtiefen)
Sound	30 orchestrale Soundtracks von den norwegischen Komponisten Björn Arve Lågim und Tor Linlöken, bekannte Synchronstimmen
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	longestjourney.funonline.de

Get the Future

USB

mit der USB-Technologie schöpfst Du die Möglichkeiten Deines Windows®98 PCs voll aus!

SV-239 Hammerhead Digital

KONTROLLE

Zwei analoge Daumensticks für völlige Bewegungsfreiheit in vier Achsen

MULTIPLAYER

Bis zu vier Hammerheads gleichzeitig durch integrierte Anschlußbuchse

SV-286 Cyclone Digital

TWIST

Ändern der Spielerperspektive in aufregenden Spielsituationen

THROTTLE

Präzise Schubkontrolle - ideal für Rennspiele und Flugsimulatoren

Produktinfo 036

INTERACT

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Der Meister des gedruckten Horrors als digitaler Lehrling: Ohne King im Titel wäre diese Sammlung von Desktop-Goodies kaum verkäuflich. Zehn gruselige Hintergrundmotive, sechs Bildschirmschoner, ein paar neue System-sounds sowie drei Mini-Spiele – wäre da nicht auch die erstmals in Deutsch veröffentlichte Kurzgeschichte „Alles ist riesig“, könnte man die CD glatt als Frisbee verwenden... Dass die Story nur auf dem Bildschirm gelesen, aber nicht ausgedruckt werden kann, ist ja schon schlimm, doch die Games sind schlimmer: Einmal darf man mit einer Schaufel auf Skelette eindreschen, das andere Mal mit einer Fliegenklatsche auf Insekten. Und schließlich gilt es ohne tieferen Sinn Piranhas zu füttern. Wie soll man so was bewerten?



Stephen King's F13 (Presto Studios/Blue Byte)

In mancherlei Hinsicht schaurige Desktop-Sammlung

URTEIL:

?

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für King-Fans
Preis: ca. 49,- DM

System-konfiguration ab einem P166 oder Power PC (Macintosh) mit 32 MB RAM, Win 95/98 bzw. Mac OS 7.5 und 32 MB auf der HD
Online-Info www.frightware.de

Dracula ist tot! Vielleicht aber auch nicht: Sieben Jahre nach der Vernichtung des Blut saugenden Grafen verschwindet Jonathan Harkers Geliebte plötzlich nach Transsylvanien. Fernweh oder Fluch? Um das herauszufinden, klickt sich der wackere Vampirjäger schrittweise durch düster gerenderten Wald und ebensolche Flur, befragt Ortskundige, hamstert Fundstücke im Inventar zwecks späterer Verwendung und ergötzt sich an so mancher Zwischensequenz. Die Präsentation ist hervorragend: klasse animierte Grafik und herrlich dramatische Musik – allein die deutsche Sprachausgabe enttäuscht. Aber auch das Gameplay könnte straffer sein und so bleibt nur ein mittelprächtiges Adventure als Quasi-Fortsetzung von Bram Stokers berühmtem Roman.



Dracula Resurrection (Microids/Sierra)

Abenteuerlicher Tanz der Vampire in hervorragender Grafik

URTEIL:

64%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 80,- DM

System-konfiguration ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 3 MB auf der HD
Online-Info www.sierra.de

Zwölf abgedrehte Charaktere vom Hippie bis zur Mumie, sechs Strecken über Schotter und Wasser sowie neun Spielmodi sollen diesen Fun-Racer spannend machen. Unterwegs sammelt man Extras wie Schilder oder Turbos auf und bläst die bis zu drei Konkurrenten mit Raketen, Minen und anderen Waffen von der Piste – das ist nicht neu, aber unterhaltsam inszeniert. Die Steuerung überzeugt via Pad oder Tastatur, die 3D-Grafik durch den Cartoon-Look. Die Musik ist funky, die Sprachausgabe englisch, die Soundeffekte sind witzig und zwei Spieler können am Split-screen oder über LAN bzw. Internet ihren Spaß haben. Allerdings nur, wenn sie den für ein solches Game doch leicht übertriebenen Systemvoraussetzungen gerecht werden.



Renegade Racers (Promethean Designs/Interplay)

Rundum unterhaltsam inszenierter Fun-Racer

URTEIL:

70%

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

System-konfiguration ab einem P266 (empfohlen: P3/500) mit 64 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD
Online-Info www.vid.de

Ein cooles Intro sorgt für Stimmung, das Hauptmenü für Abwechslung: Bruchpiloten sollen sich an fünf Modi mit aussagekräftigen Namen wie „Chaos“ oder „Last Man Standing“ wagen, und zwar auf zehn teils erst freizuspielenden Strecken – darunter ein Flugzeugträger. Unter acht in vier Werten (Beschleunigung, Tempo etc.) unterschiedlichen Fahrzeugen darf man wählen. Allerdings ist die Steuerung empfindlich und die Direct3D-Grafik schwach: verwaschene Texturen, geringe Sichtweite, wenig Effekte. Auch die Geräusche sind mau, dafür ist die Musik sehr rockig. Naja, wer schon „Destruction Derby“ mochte, kann ja auch hier mal versuchen bis zu 15 Gegner zu demolieren und dabei selbst heil zu bleiben.



Demolition Racer (Pitbull Syndicate/Infogrames)

Einfallloses Rowdy-Racing

URTEIL:

59%

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

System-konfiguration ab einem P200 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 10 MB auf der HD
Online-Info www.infogrames.de

Mit magisch angehauchter Rundenstrategie segelt GT Interactive hier im Fahrwasser der erfolgreichen „Heroes of Might and Magic“: Wieder sollen Fantasy-Städte aufgebaut, mit erwirtschafteten Ressourcen Kämpfer trainiert und dann Helden unterstellt werden – um schließlich im Umland Schätze zu suchen und Gegner platt zu machen. Vier Clans, ebenso viele Schwierigkeitsgrade, über 100 Zaubersprüche und eine Mehrspieleroption für bis zu vier Teilnehmer stehen dabei einer überaus altbackenen Präsentation gegenüber: Trotz 640 x 480 Pixeln versprüht das Iso-Gelände nur biederne VGA-Charme in lediglich 256 Farben. Auch wenn Maussteuerung und Musikuntermauerung stimmen, greift man doch lieber zu den originalen Klassikern von Ubi Soft.



Siehe auch Begleit-CD

Disciples: Jünger des heiligen Krieges (Strategy First/GT Interactive)

Fantasy-Antiquität für Rundenstrategen

URTEIL:

64%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
4 Stufen
ca. 80,- DM

System-
konfiguration ab einem P166 mit 32
MB RAM, Win 95/98
und 70 MB auf der HD
Online-Info www.gtinteractive.de

Die Packung verspricht 20 spannende Seeschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg, die spielbare Realität sieht leider anders aus: Wahlweise aus deutscher oder britischer Sicht befiehlt man auf der Öde eines scrollbaren Draufsicht-Ozeans bis zu neun unterschiedliche Schiffe, zerstört in hektischen Echtzeitgefechten feindliche Tanker oder Kanonenboote und schraubt mit den Siegelprägen Nachschub zusammen. Die Grafik ist dabei so einfach wie die Steuerung simpel: Mit der Tastatur werden die mickrigen Pötte dirigiert, per Maus die Ziele markiert. Das ist nicht nur wegen der faden Soundbegleitung alles andere als spannend – es ist stinklangweilig. Trotz des bescheidenen Preises ein echter Schlag ins Wasser!



Operation Mittelmeer (Modern Games/Trinode)

Wässrige WW2-Echtzeitstrategie

URTEIL:

29%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Einsteiger
ca. 29,- DM

System-
konfiguration ab einem P133 mit 32
MB RAM, Win 95/98
und 40 MB auf der HD
Online-Info www.trinode.de

Krisenherd Pazifik: Zwischen den Kriegsjahren 1941 und 1945 sind im Land der aufgehenden Sonne sieben Kampagnen auf britischer oder japanischer Seite zu absolvieren; dazu gesellen sich 40 Schnellstartmissionen und ein Szenario-Editor. Doch auf dem Schlachtfeld nichts Neues... Wie von anderen Strategiespielen des Herstellers (etwa „West Front“) gewohnt, beordert man Truppenteile im Rahmen der verfügbaren Aktionspunkte über scrollbare Sechseckfelder und nimmt den Feind via Mausbefehl unter Feuer. Isografik und Animationen sind so krümelig wie bereits vor Jahren, der Sound besteht aus Explosionen und Hintergrundmelodie. Fans mag das ja gefallen, aber Fan muss man hier erst mal sein.



Rising Sun (Talonsoft)

Iso-Strategie von der Stange

URTEIL:

44%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
4 Stufen
ca. 129,- DM

System-
konfiguration ab einem P200 mit 32
MB RAM, Win 95/98
und 130 bis 530 MB
auf der HD
Online-Info www.talonsoft.com

Mit der zweiten Digitalvariante des Brettspielklassikers geht man kein Risiko ein: Neben dem originalen Spielmodus wartet nun noch eine erweiterte Version, die es bis zu acht Teilnehmern via Hot-Seat, Modem, LAN oder Internet erlaubt in jeder Runde beliebige Ländereien anzugreifen. Taktiert wird um und auf einer zoomwie scrollbaren Weltkarte, die sich auch als drehbarer Globus darstellen lässt. Der Ausgang der Gefechte wird dabei durch vorgeordnete Soldaten auf fließend gezoomten Grenzlinien visualisiert. Die Befehlsvergabe via Maus klappt ganz vorzüglich, der Sound ist gelungen und die Motivation bleibt dank einstellbarer Computergegner auch für Solisten im grünen Bereich. Wie gesagt: PC-Risiko ohne Risiko.



Risiko 2 (Hasbro/Microprose)

Digi-Erweiterung des Brettspielklassikers

URTEIL:

74%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

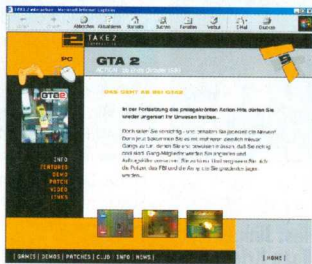
ab 6 Jahren
variabel
ca. 89,- DM

System-
konfiguration ab einem P200 mit 32
MB RAM, Win 95/98
und 40 MB auf der HD
Online-Info www.hasbro.de

TAKE 2

www.take2.de

Unter der neuen alten Internetadresse des US-Publishers („GTA 2“) erwarten den Surfer ein komplett überarbeitetes Design, jede Menge Infos zu Spielen aller Plattformen, aktuelle Release-Listen, eine ganze Reihe von Demos zum Download sowie Goodies, Gewinnspiele und Überraschungen. Der Besuch lohnt also mehr denn je!



NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

www.needforspeed.com

Für das ab Juli im Handel erhältliche **Rennspiel** findet der Oldtimer-Fan unter dieser Adresse Gleichgesinnte zwecks Tuning von und Wettfahrten in Schnaufern wie einem Ford Coupé Baujahr 1932. Der neueste Ableger der alten Serie wird sich nämlich dem Oldie-Racing um Preisgelder und Trophäen widmen. Wer dazu Ersatzteile sammeln oder Tipps sowie News in der „Gazette“ lesen will, surft hier also goldrichtig.



BIG WORLD

www.microforte.com.au

Erst im Jahr 2001 öffnet Micro Forte die virtuellen Tore zur großen Welt des **Online-Rollenspiels**. Dann geht es per Modem ins 24. Jahrhundert, um der Menschheit bei der Besiedlung des Uruan-Systems beizustehen. Friedliche Interaktion mit fremden Rassen wird dabei ebenso wichtig sein wie der Kampf. Aus den Aktionen der Spieler soll sich eine spannende Story entwickeln; grafisch kommt man in Echtzeit-3D zur Sache.



POWERPLAY

www.powerplayinfo.com

Unter dem Titel „Powerplay“ arbeitet Valve („Half-Life“) zusammen mit Cisco an einem **Internet-Protokoll-Paket**, das neue Standards für Übertragungsraten und Bandbreiten hinsichtlich der Echtzeit-Kommunikation unter Spielern definieren soll. Namhafte Hersteller wie Shiny oder Looking Glass haben bereits ihr Interesse an der Technologie bekundet.

ULTIMA ONLINE 2

www.uo2.com

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Online-Rollenspiel aller Zeiten wird nicht mehr im typischen Ultima-Szenario handeln! Statt ins mittelalterliche Reich Britannia führt die Datenautobahn ab nächstem Jahr in eine von Jules Verne inspirierte Zukunft, wo die Erforschung der Vergangenheit ein wichtiger Bestandteil des Gameplays werden soll. Auch diese Welt will Origin dann ständig um neue Komponenten und Abenteuer erweitern.



MUDPIE

www.cyan.com

„Schlammkuchen“ nennt Cyan die gerade in Arbeit befindliche **Online-Version von „Myst“**. Das klassische Renderabenteuer wird hier komplett auf das Internet zugeschnitten, sodass etliche Spieler gleichzeitig in die bizarre Myst-Welt abtauchen können. Was sie dort erleben werden, bleibt aber noch ein Geheimnis der Entwickler – genau wie der Veröffentlichungstermin.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass unter www.pgl.de nur noch bis zum 29.02.2000 die **Anmeldung für die Professional Gamers League Saison 2000** läuft? Abonnenten könnten den Termin gerade noch schaffen!

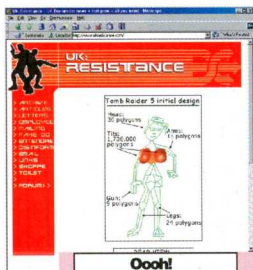
...dass „Let's go racin'“ der **Online-Treff für „Nascar 3“-Piloten** schlechthin ist? Unter www.letsgoracin.net warten hier neue Chassis- und Cockpitgrafiken, Wageneinstellungen, Tipps sowie Wettbewerbe.

...dass die Shareware „Camo Commander“ unter www.gttweb.com zehn neue Skins sowie einen **Textureditor für die Maschinen aus Janes „USAF“** bereithält?

UK RESISTANCE

www.ukresistance.com

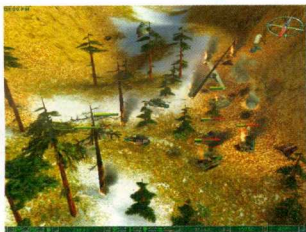
Einen etwas anderen Einblick in die Welt der Computer- und Konsolenspiele bietet dieses **skurrile Online-Mag**: Hemmungslos werden Branchengrößen wie Lara Croft oder die Sony Playstation auf den Arm genommen. Auch sonst kommen Freunde des britisch-derben Humors rundum auf ihre Kosten, denn hinter dem „Angestellten der Woche“ verbirgt sich hier stets ein Pin-up-Girl, zu dem gibt es witzig gefälschte News und Previews. Man sollte allerdings gut Englisch können.



EARTHNET

www.earth2150.de

Auf der offiziellen Homepage zu Topwares' Echtzeitstrategiespiel können Fans und solche, die es werden wollen, jetzt in **Onlineschlachten** gegeneinander antreten – auch ohne die Vollversion! Zu diesem Zweck werden zeitgleich zum finalen Patch 2.0 neben neuen Demo-Missionen auch vier Multiplayer-Karten zum Download bereitgestellt.



CINEMAWARE

www.cinemaware.com

Wer erinnert sich nicht an die klassischen Titel des legendären **Spielelabels**? „Defender of the Crown“, „It came from the Desert“ und so weiter – das waren noch Zeiten. Nun ist es offiziell: Die Helden der Amiga-Generation sind zurück! Erster Schritt auf dem Weg zur alten Popularität war das Einrichten von eigenen Websites, wo Foren, Infos zu Cinemaware-Spielen sowie elektronische Postkarten zu finden sind. Auch wenn über aktuelle Projekte (noch) nichts feststeht, lohnt sich der Abstecher nicht nur für notorisch nostalgische Amigos.



Produktinfo 038

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 einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ AUßERDEM...

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

✓ HITS FOR KIDS

Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

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

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe:

Downtown 08280 Aue, bei Bücher-Walther Schneebergstr. 19, ☎ 03771/72 13 13	Highscore! 27568 Bremerhaven, Bm.-Smidt-Str. 92, ☎ 0471/4 19 29 39
Multi Media World 31832 Springe, Burgstr. 13, ☎ 05041/97 08 77	Gameshop 32390 Giesen, Katharinenstraße 21, ☎ 0641/79 17 94
DNE Joy & Game 38364 Schöningen, Markt 7, ☎ 05352/90 98 67	Joypoint Düsseldorf 40211 Düsseldorf, Am Wahrhorn 24, ☎ 0211/36 44 45
Computerspiele & mehr 41061 M Gladbach, Eickener Str. 14, ☎ 02161/18 30 93	Connaction 41460 Neuss, Klarissen Str. 15, ☎ 02131/27 57 51
Gameshop 41515 Grevenbroich, Ostwall 12, ☎ 02181/23 13 23	Wollyworld 45127 Essen, Viehofer Str. 17, ☎ 0201/2 43 72 95
Player One 47839 Krefeld-Hüls, Kemperer Str. 22, ☎ 02151/518 90 04	Cheop's System Köln 50676 Köln, Mathiasstr. 24-26, ☎ 0221/9 23 15 45
KPM Computer Fun Store 51065 Köln, Galerie Wiener Platz, ☎ 0221/9 62 44 48	Joysoft Point Aachen 52062 Aachen, Blondel Str. 10, ☎ 0241/40 69 12
Joybo 53111 Bonn, Münster Str. 11, ☎ 0228/65 97 26	Soft Paradise 53474 Bad Neuenahr, Hans-Frick-Str. 1a, ☎ 02641/206 506
Cheop's System Siegburg 53721 Siegburg, Kaiser Str. 54, ☎ 02241/6 80 45	Joysoft Point Koblenz 56068 Koblenz, Siegemannstr. 33-41, ☎ 0261/30 96 34
Joysoft Point Siegen 57072 Siegen, Am Bahnhof 35, ☎ 0271/2 21 20	Joysoft Point Lüdenscheid 58507 Lüdenscheid, Knapper Str. 12, ☎ 02351/39 07 72
Joysoft Point Frankfurt 60311 Frankfurt, Fahrstraße 87, ☎ 069/91 39 83 71	Soundcheck 63065 Offenbach, Kaiserstr. 31, ☎ 069/88 42 99
Game-Shop 2000 66877 Ramstein, Miesenbacher Str. 18, ☎ 06371/59 85 35	Mystic Games 72458 Albstadt, J. Maurle Str. 7, ☎ 07431/93 30 80
Techno Land 73779 Deizisau, Sirmauer Str. 56, ☎ 07153/82 99 0	Flösch Emmendingen GmbH 77933 Lahr, Breisgautstr. 37, ☎ 07821/94 23 14
Flösch Emmendingen GmbH 79312 Emmendingen, Elzdammt 61, ☎ 07641/5 80 41 61	A & L Computer GmbH 89518 Heidenheim, Wilhelmstr. 23, ☎ 07321/98 25 10
Softprice Wertheim 97877 Wertheim, Lindenstr. 16, ☎ 09342/91 23 15	

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

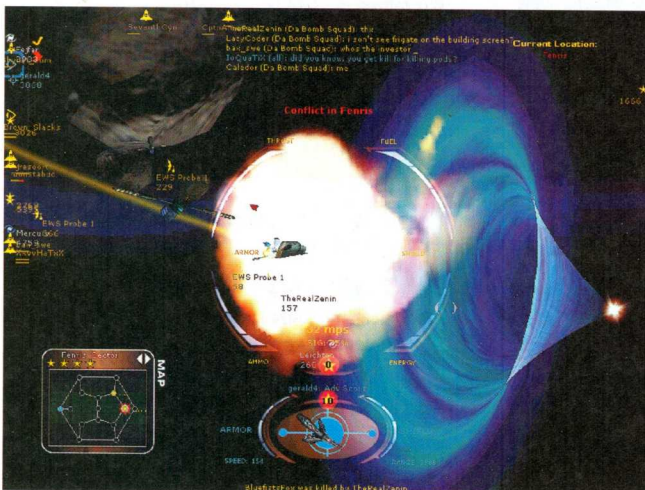
Alle Angaben ohne Gewähr.

allegiance

Im Weltall ist Platz genug: Hunderte Spieler dürfen die neue Microsoft-Galaxis gleichzeitig erkunden.



Trotz 3D-Unterstützung ist die Grafik nicht unbedingt das Highlight des Programms



„Alephs“ genannte Wurmlöcher verbinden die Sektoren des Allegiance-Universums

Noch ehe NetDevil das „Jumpgate“ öffnet und Origin die klassische Space Opera „Wing Commander“ für Multiplayer umschreibt, kann man sich bereits heute eine rund 60 MB starke Beta dieses Konkurrenztitels kostenlos unter der Adresse www.zone.com/allegiance aus dem Netz saugen. Wer sich jetzt noch brav registrieren lässt, darf auch schon direkt mit dem Programm zum ersten Probespiel auf den MSN-Server starten. Dabei ist es übrigens möglich einen bestehenden Account (etwa für das Online-Rolli „Asheron's Call“ oder die Dogfights mit „Fighter Ace 2“) zu nutzen.

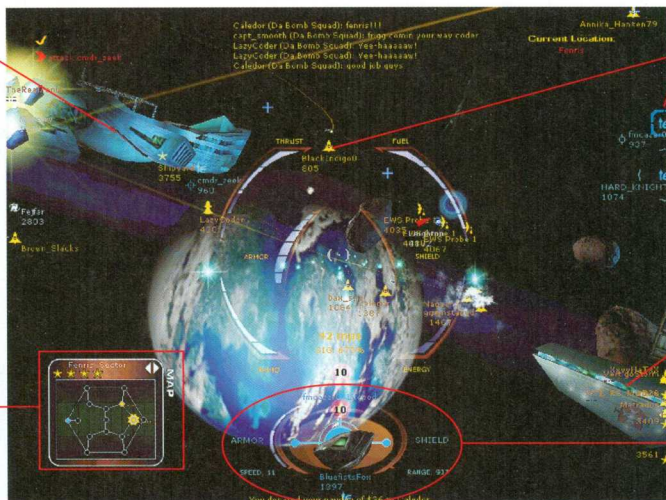
Raumpiraterie für Flinkfinger

Vorgeschichten sind in Online-Games ja traditionell nebensächlich; so auch hier: Nach einem Meteoriteneinschlag ist die Erde anno 2140 praktisch unbewohnbar – Grund genug, sich um Lebensraum und Ressourcen im All zu streiten. Als Mineralienlieferanten dienen in diesem Szenario ebenfalls Asteroiden, was gierige Piraten auf den Plan ruft. Ob er diese nun bekämpfen oder sich ihnen anschließen möchte, liegt ganz im Ermessen des Spielers.

Ob Erkundungsflug oder Raumschlacht, aus gut zehn Trainingsmissionen erfährt der Jungpilot alles Wissenswerte über das Handling seines Schiffes im Allgemeinen und die umfangreiche Tastatursteuerung im Besonderen. Letztere verlangt nach einer geübten Hand, während man die wichtigsten Kontrollen der physikalisch recht wirklichkeitsnah simulierten Jäger, Bomber und Frachter auch mit einem guten Flightstick in den Griff bekommt. Schließlich müssen die Befehle für eventuelle Wingmen sowie verschiedenste Zielerfassungs- und Waffensysteme im

Große Schiffe wie dieser Frachter müssen von Freiwilligen geschützt werden

Die Raumkarte zeigt nur die allgemeine Position im Sektor an – nicht übermäßig aufschlussreich



Verschiedene Spielerteams lassen sich anhand ihrer Farben unterscheiden

Gehen Munition oder Treibstoff zur Neige, muss der Weg zur Heimatbasis angetreten werden

Wurde ein Ziel ange wählt, erhält man die wichtigsten Informationen in der mittleren Anzeige

Schlaf beherrscht werden, um gegen Internet-Piloten aus aller Welt bestehen zu können. Gerade auch weil Raketen, Laser, Schilde oder Treibstoff für den Nachbrenner nicht ewig halten und der Weg zur Heimatbasis weit sein kann. Entfernungen sind hier allerdings relativ, denn Wurmlöcher (sogenannte „Alephs“) verbinden die Quadranten des Universums.

Rudeltier oder Augemenschen?

Die Space-Action schließt das Bilden von Staffeln ein, denn in der Gruppe ist es oftmals einfacher einen Platz auf der vom Server geführten Rangliste zu ergattern. Rudeltiere sind in Allegiance also gefragt, Augemenschen weniger: Trotz optionaler 3D-Beschleunigung via Glide- oder Direct3D-Treiber und entsprechender Grafik-

karte wirkt das hiesige All etwas öde, es fehlt (noch) an Farben und Objekten. Doch an 3D-Effekten wurde nicht gespart, auch nicht an Geräuschen und englischer Sprachausgabe. Musik wiederum ist zumindest in der Beta-Version nicht geboten. Wichtiger ist aber wohl ohnehin, dass hier auch Strategen gut aufgehoben sind. So wählen Teams ganz demokratisch einen Commander, der seinen Kumpels fortan vom Schaltpult aus den Weg durch die Schlachten weist. Außerdem hat er dafür Sorge zu tragen, dass die Arbeiterschiffe der Flotte nicht in ihrer Tätigkeit gestört werden. Er ist es auch, der das erwirtschaftete Geld in Forschungen investiert, um neue Technologien oder Schiffe zu entwickeln. Und das ist nicht ganz simpel: Antrieb, Panzerung und Bewaffnung, hier baut alles aufeinander auf.

Raumfahrt für jedermann

Ein Vorzug von Allegiance sind die für 3D-Action relativ moderaten Systemvoraussetzungen: Ab einem P2/300 mit 32 MB RAM, knapp 200 MB auf der Festplatte sowie einem 28,8-er Modem wird die Startfreigabe erteilt. Die voraussichtlich ab April erhältliche Endversion soll diese Vorgaben sogar noch unterbieten und natürlich ohne die Bugs und Abstürze der Beta-Fassung in den Handel gelangen. Gerade weil das Game dann zum Vollpreis von etwa 100 Mark offeriert wird, sei hier nochmals in aller Deutlichkeit darauf hingewiesen, dass es ausschließlich über das Internet oder LAN gespielt werden kann – abgesehen vom Training sind keine Solo-Einsätze angekündigt! (pk)



Vom taktischen Schaltpult aus befiehlt ein gewählter Commander sein Team ohne selbst in den Kampf einzugreifen



Wer sein Schiff verliert, erhält in der Heimatbasis ein neues – sofern seine Rettungskapsel unterwegs nicht abgeschossen wird

Allegiance

HERSTELLER:	Microsoft
GENRE:	Spaceshooter
ERSCHEINT:	April 2000
ONLINE-INFO:	www.microsoft.com/games/allegiance

Schon jetzt dürfen sich über hundert Raumpiloten am öffentlichen Beta-Test beteiligen – ein P2/300 mit 32 MB RAM und DirectX 7.0 vorausgesetzt (3D-Beschleunigerkarte wird empfohlen). Software-Download und Account sind vorläufig gebührenfrei, die Endversion soll zum Vollpreis verkauft werden.

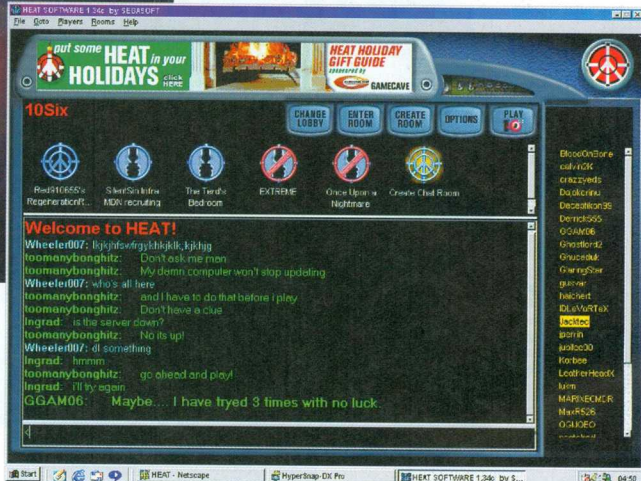


Goldrausch im All: Bis zu einer Million Teilnehmer gleichzeitig dürfen hier online ihr Glück machen – wir haben den Claim für Sie abgesteckt.

Die Übersetzung des Titels lautet zehn hoch sechs, was eine runde Million ergibt. Ebenso viele Parzellen offeriert dieses Game des Konsolenherstellers Sega Soft auf dem Planeten Visitor. Das Gestirn ist erst kürzlich in Erdnähe aufgetaucht, wo es mit seinem schier unerschöpflichen Transiumvorkommen nun ein weites Betätigungsfeld für irdische Glücksritter bietet.

Klondike im Weltraum

Vier konkurrierende Konzerne sind es, die sich um das wertvolle Mineral streiten, einem davon darf man sich als Spieler anschließen. Zuvor ist natürlich die Installation der Software zu absolvieren, welche im Internet als 29 MB starker Download bereitsteht. Sobald der Account für 10 US-Dollar monatlich eingerichtet und via Name plus Passwort gesichert wurde, kann man in der Lobby erst einmal auf mehreren Chat-Kanälen Kontakt zu Gleichgesinnten aufnehmen. Hier versuchen die vier Konkurrenzunternehmen auch mit allerlei firmentypischen Vorzügen neue Mitstreiter anzuwerben: Die „Brute Force“ verspricht schon namentlich ein Heim für Krieger, bei der „Extreme Corporation“ zählt vor allem Tempo,



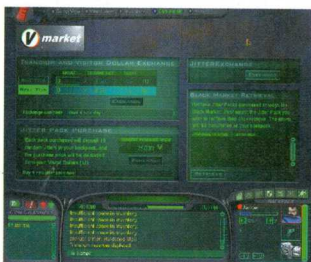
In der Chat-Lobby darf man mit Online-Schürfern rund um den Globus Erfahrungen austauschen

die Leute von „Infrastructur“ können auf beste Verteidigungsanlagen zurückgreifen, die Mitarbeiter bei „TyCo“ auf Equipment mit formidabler Panzerung.

Ohne Jitter wirds bitter

In der spielerischen Praxis wird auf der drehbaren Planetenkugel zunächst ein Claim abgesteckt, danach findet man sich auf der kargen Oberfläche von Visitor wieder – ausgerüstet mit einem Antigrav-Surfbrett, einer kleinen Wumme sowie einem Rucksack voller „Jitter“. Diese seltenen Siliziumwesen besitzen die Fähigkeit, je nach Gattung in eine Waffe, ein Fahr-

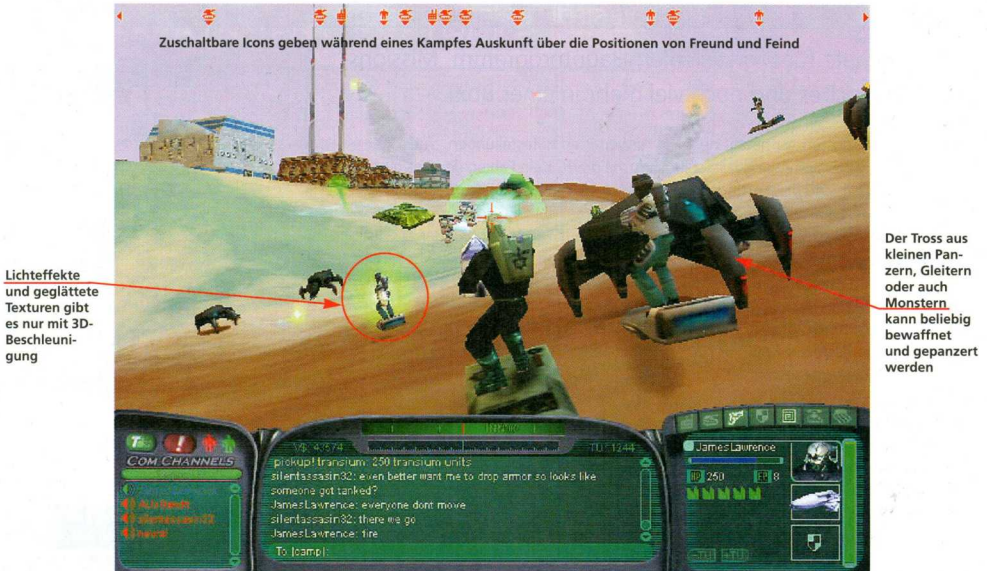
zeug oder gleich ein Gebäude zu mutieren! Mit deren Hilfe lässt sich ein Haupthaus errichten, es folgen Mauern, Silos, weitere Gebäude und natürlich das Anbohren naheliegender Transium-Quellen. Sobald man die passenden Jitter in Fabriken, Labors und Rüstungswerkstätten platziert hat, kann auch schon mit der Produktion von Waffen, Fahrzeugen und Panzerungen begonnen werden. Natürlich gibt es die praktischen Helferlein nicht umsonst, vielmehr müssen sie in zufällig geschnürten Zehnerpacks für teures Geld bzw. Transium gekauft werden. Rohstoff ist auf dem eigenen Claim naturgemäß nur begrenzt zu finden, was eine



Überschüssige Transium-Erträge können verkauft werden, die flexiblen Jitter lassen sich nur in zufällig zusammengestellten Zehnerpacks erstehen



Zerstörte Gebäude und Fahrzeuge entwickeln sich zwecks Wiederverwendbarkeit zu sammelbaren Jittern zurück



Expansion auf bereits besetzte Nachbarschaftsfelder unausweichlich macht. Dazu bedarf es einer sündteuren Teleporteranlage und einem Tross aus Angriffsmaschinen – liegt die gegnerische Basis erst einmal in Trümmern, wird das neue Territorium mit der Errichtung eines Haupthauses endgültig annektiert. Sollte das eigene Alter Ego dagegen im Kampf fallen, findet man sich im ursprünglichen Hauptquartier wieder. Allerdings nur, wenn es nicht während des Eroberungsfeldzugs seinerseits eingenommen wurde. Man tut also gut daran, sein Eigentum in Abwesenheit von starken Verteidigungsanlagen und alliierten Spielern schützen zu lassen. Das gilt umso mehr, als man ja auch gelegentlich offline gehen muss. Und wer möchte schon sein Glück bei jedem Neustart auf einem neuen Claim suchen?

Online gehen und sterben

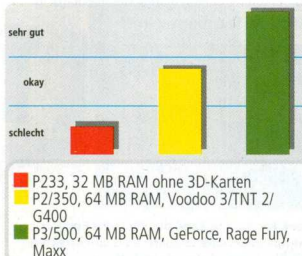
So viel zur Theorie, in der Praxis sieht sich der Online-Schürfer mit diversen Problemen konfrontiert: Da die Jitter per Zufallsgenerator ins Haus flattern, kann es vorkommen, dass man eine halbe Stunde und länger ohne Baumöglichkeit dasteht. Ein weiterer Knackpunkt ist die Steuerung. Während man nämlich als Verteidiger

seine Truppen noch recht elegant via Zugraben und scrollbarer Draufsicht aus der Basis heraus befehligt, haben Angreifer nicht bloß mit dem Feind, sondern auch noch mit unübersichtlichen Grafikperspektiven (wahlweise Egocicht oder Heckkamera à la „Tomb Raider“) zu kämpfen.

Tröstlich zu wissen, dass die texturierte Polygonoptik immerhin recht nett aussieht und auch ganz hübsche Lichteffekte aus dem (optionalen) 3D-Beschleuniger kitzelt. Der Sound beschränkt sich auf etwas Musik, Effekte und ein paar Brocken englischer Sprachausgabe. In der Summe

also ein originelles, aber nicht gänzlich ausgereiftes Online-Game – Verbesserungen im Detail sollen jedoch immer wieder per Auto-Patch beim Einloggen nachgereicht werden. (rf)

Leistungscheck (640 x 480 Pixel)



10Six (Sega Soft)

3D-Echtzeitstrategie für Millionen: originelles Konzept, nicht ganz ausgereiftes Gameplay

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: Software per Gratisdownload, 10 US-Dollar monatliche Spielgebühr

68%



Grafik 69%
Sound 64%
Steuerung 66%
Motivation 73%

Datenträger	26 MB Download, 150 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Soundeffekte, Sprachausgabe und Musik separat regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, keine deutsche Version geplant
Multiplayer	bis zu 1 Million Spieler gleichzeitig
Online-Info	www.10six.com

DIE SIEDLER 3 GOLD EDITION

Ein Goldschatz für Digitalsiedler: Hauptprogramm, Missions-CDs, alle Patches und noch viel mehr in einer Box!

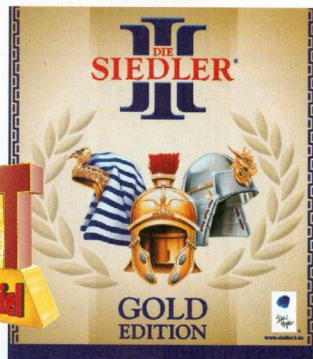
Wer Blue Bytes jüngsten Aufbauhit noch immer nicht in seiner Sammlung hat, sollte hier zuschlagen: Sind die Aufträge des Originals absolviert, kann man sich noch über die offizielle Missions-CD hermachen und „Das Geheimnis der Amazonen“ lüften – dank beigefügter Patches problemfrei. Und falls das immer noch nicht genügt, warten zusätzlich 70 von Fans entworfene Karten; den Editor für eigene gibt es (in der neuesten Version) obendrein.

Das war jetzt aber nur ein Teil des Angebots, denn im glühen schimmernden Paket ebenfalls enthalten sind Windows-Hintergrundbilder, Siedler-Skins für ICQ und WinAmp sowie interessante Videos aus der Entwicklung von „Die Siedler 4“ und „Battle Isle 4“. Zur Freude aller Genre-Einsteiger wurde sogar an eine „Starthilfe“ gedacht, die ihnen mit freier Levelwahl, Tipps zu allen Kampagnen sowie

erweiterten Hilfestellungen unter die Arme greift. Kein Fehler, denn es gibt viel zu tun: Summa summarum harren vier Völker der Führung, acht Kampagnen mit gut 100 Missionen der Lösung, knapp 200 verschiedene Figuren und gut 140 unterschiedliche Gebäude der Kontrolle.



Auch die knuddeligen Amazonen der Erweiterungs-CD sind in der Gold Edition bereits enthalten



Die Siedler 3 Gold Ed.
(Blue Byte)



Alles rund um die „Siedler 3“ in einer Box: vom Hauptprogramm bis zu Desktopmotiven

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 109,- DM
Online-Info: www.bluebyte.de

85%

BATTLEZONE 2

In Ausgabe 1/00 gab es einen Hit für Activisions 3D-Mix aus Action und Strategie, bei der deutschen Version legen wir noch zwei Prozent drauf.

Sprache ist nicht alles, seit dem Test wurde weiter am Programm gefeilt: Die Überarbeitung von Grafik und Sound bemerkt man mit Wohlwollen bereits kurz nach Spielbeginn, beim erneuten Angehen bisher arg kniffliger Missionen werden zudem Verbesserungen am Gameplay und an der Balance des Schwierigkeitsgrades offenbar. Damit ist die Schlacht der Menschen gegen die aus dem begehrten Bio-Metall der ersten Kampfbzone entstandenen Scions zwar immer noch kein Spaziergang, aber eben manch nervige Hürde entschärft.

Die Perfektionierung der (in der Testversion nur sporadisch integrierten) Musikumtermalung macht zudem die ohnehin sehr dichte Atmosphäre noch stimmiger. Dazu kommt die gelungen ins Deutsche herübergerettete weibliche Sprachausgabe. Sie informiert charmant über Missionsziele und Wegpunkte. Zum Spielprinzip

braucht man dagegen kaum Worte zu verlieren, die motivierende Mischung aus kampfbetonter First-Person-Action sowie Echtzeitstrategie mit Basenbau, Rohstoffgewinnung und überschaubaren Einheitenzahlen bleibt eine Klasse für sich. Also eine Lokalisierung, mit der einmal mehr bewiesen wäre, dass sich gründliches Feintuning auch zum Preis einer späten Veröffentlichung bezahlt macht – hoffentlich nicht nur bei der Benotung durch die Fachpresse. (mt)



Dank Feintuning kann die deutsche Endversion mit nochmals spektakuläreren Grafikeffekten (3D-Beschleunigung erforderlich) aufwarten



Battlezone 2
(Pandemic Studios/Activision)



Überarbeitete Grafik, neue Musik, deutsche Sprachausgabe, optimierte Schwierigkeitsbalance

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM
Online-Info: www.pandemicstudios.com

87%

NEUE ADD-ONS

MS Flight Simulator 98/2000

In der Reihe „Ari Flight“ rollt nun der **FS-COM 2000** aus dem Pointsoft-Hangar. Damit lassen sich manuell oder automatisch und unter Einbeziehung der Wetterverhältnisse neue Flugabenteuer erstellen. Zudem hat man eine erweiterbare Airport- und Flugzeugdatenbank integriert. 50 vorgefertigte Adventures sowie fünf verschiedene Boeings sind im Preis von **79,95 DM** ebenfalls enthalten.



NEU AUF DVD

Rent a Hero

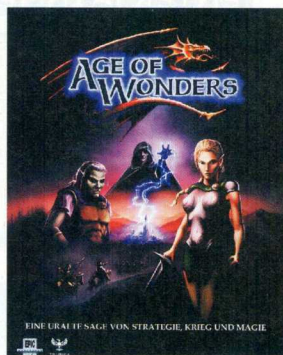
Nun gibt es das knuddelige Adventure um Prinzessinnenretter Rodrigo (PCJ 12/98, 80%) von NEO/THQ also auch auf DVD. Das wunderhübsche Renderabenteuer ist noch immer ein Tipp für Genre-Neulinge, auch wegen der auf DVD nochmals hochwertigeren Videosequenzen. Dank des neuen Speichermediums entfällt zudem das Wechseln der Silberlinge. Wer dennoch keine **99,- DM** ausgeben möchte – in wenigen Monaten bringen wir das Spiel als Vollversion auf unseren Cover-CDs!



FRISCH LOKALISIERT

Age of Wonders

Das launige Rundenstrategical mit Rollenspiелеlementen (PCJ 1/00, 76%) im Stil von „Heroes of Might and Magic 3“ ist dank Take 2 jetzt gegen **79,- DM** auch in deutscher Version erhältlich. Doch nicht nur das, im Vergleich zur Originalfassung wurde gleich noch kräftig an Bugfixing, Balancing, KI und Gameplay gearbeitet. Die vielen Verbesserungen umfassen u.a. zwei neue KI-Levels; auf Wunsch lässt sich jetzt auch ein Hexfeld einblenden.



Satanica

Das unter dem Titel „Clans“ (PCJ 12/99, 67%) veröffentlichte Iso-Rollenspiel im Kielwasser von „Diablo“ ist nun unter neuem Namen für **69,95 DM** auch auf Deutsch erschienen. Nach wie vor schlägt und rätselt man sich hier in der Rolle eines Kriegers, Zwergs, Elfen oder Barbaren (solo oder via Netzwerk bzw. Internet auch im Quartett) durch düstere Dungeons.

NEUE COMPILATIONS

Game Gallery Millennium Edition

Acclaim und die Swing Entertainment Media AG haben hier ein echtes Schatzkästchen in petto: Auf 13 Silberlingen (einer beinhaltet die über komfortable Benutzeroberfläche erreichbaren deutschen Handbücher) serviert man ein Dutzend größtenteils hochkarätige Titel aus unterschiedlichsten Genres. Die absoluten Highlights sind dabei die vier mit einem Joker-Hit gekürten Games: **Racing Simulation 1** (PCJ 1/98, 87% Hit), das klassische Aufbaustrategical **Siedler 2** (PCJ 8/96, 86% Hit) sowie die Actionkracher **Shadowman** (PCJ 10/99, 88% Hit) und **Turok 2**

(PCJ 2/99, 90% Hit).

Dazu kommen die unterhaltsame Echtzeitstrategie **Machines** (PCJ 5/99, 80%), die wunderhübsche Spielzeugraserei **Re-Volt** (PCJ 10/99, 74%), die actionlastige Panzersim **Spearhead** (PCJ 11/98, 74%), der WW2-Flug **Air Warrior 3** (PCJ 3/98, 67%), das komplexe Strategical **Seven Kingdoms Ancient Adversaries** (nicht bewertet) und das gelungene Jump and Run **Gex 3D** (PCJ 8/98, 83%). Lediglich das müde **Test Drive Off Road 2** (PCJ 2/99, 47%) und die Snowboardsim **Snow Wave Avalanche** (PCJ 3/99, 55%) können da qualitativ nicht mithalten. Für sage und schreibe schlappe **49,95 DM** dennoch ein Muss für preisbewusste Zocker.



Ultima World Edition

Ein Fest für Rollenspieler verspricht das Duett aus Richard Garriotts jüngstem Streich **Ultima 9: Ascension** (PCJ 2/2000, 87% Hit) und dem populären **Ultima Online**. Für **89,- DM** erhält man hier abenteuerliche Unterhaltung vom Feinsten – aber so gut wie keine Bugs mehr.

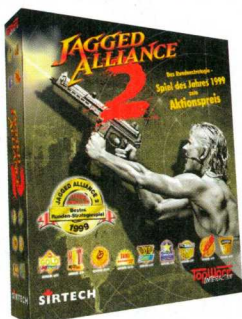
Sid Meier's Alpha Centauri Planetary Pack

Zum Preis von **89,- DM** gibt es nun das Hauptprogramm **mit** dem Add-on „**Sid Meier's Alien Crossfire**“. Trotz der nicht ganz zeitgemäßen Präsentation ein echter Knaller (PCJ 3/99, 85% Hit) vom Altmeister innovativen Gamedesigns für die Fans komplexer SF-Strategie.

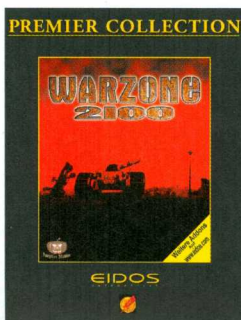
NEU IM BUDGETREGAL

Jagged Alliance 2

Das von unseren Lesern zum Rundenstrategiespiel des Jahres 1999 gekürte, Söldnerspektakel (PCJ 6/99, 89% Hit) bietet Topware seit Mitte Februar für nur noch **39,95 DM** an. Da heißt es zuschlagen – schon allein, um nicht unvorbereitet auf die in Kürze erscheinende Missions-CD zu treffen...

**Premier Collection**

Die Schnäppchenreihe von Eidos hat mit drei neuen Titeln durchweg kaufenswerten Zuwachs zu vermelden. Der dezent aufgepeppt **Tomb Raider 3 Director's Cut** (nicht bewertet) ist für **49,- DM** zu haben, die originale 3D-Echtzeitstrategie **Warzone 2100** (PCJ 5/99, 77%) für **39,- DM**. Der Preis für die packenden WW2-Einsätze aus **Commandos plus Missions-CD** (Originalprogramm: PCJ 7/98, 86% Hit, Add-on „Im Auftrag der Ehre“: PCJ 6/99, 83%) liegt bei **ca. 50,- DM**.

**Kurt**

Koch Media hat den Eintrittspreis für das Fußballmanagement der Alt-Bundis von Heart-line gesenkt (PCJ 3/99, 85% Hit). Wer das Comic-Maskottchen Kurt im Nachfolger „Kicker Fußballmanager“ schmerzlich vermisst haben sollte, kann sich nun von dem Kerlchen schon gegen **29,95 DM** auf dem Weg zur Meisterschaft begleiten lassen.

**RTL Boxen Extra: Der Boxmanager**

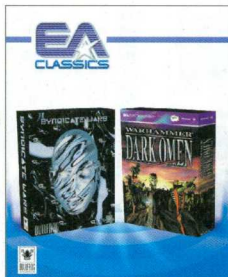
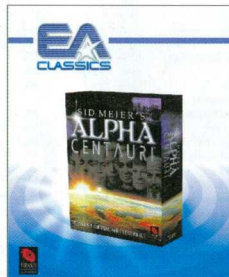
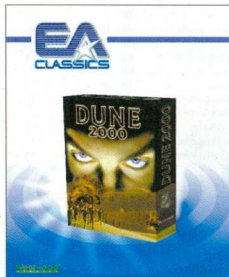
Das seinerzeit unter dem Namen „Sports TV: Boxing!“ getestete Game (PCJ 11/98, 83%) landet nach seiner Vorstellung in unserer SAT.1-Show Level X schon wieder beim Fernsehen: RTL hat das Werk von Silverstyle Entertainment flugs umgetauft und stellt es für **49,- DM** erneut in die Regale.

**Lomax Classics**

Zum Start dieser neuen Zweitvermarktungsreihe bietet Lomax Software das Echtzeit-Rolli **Lamentation Sword** (PCJ 3/99, 63%) sowie die „diablo-ische“ Alienhatz **Cybermercs** (PCJ 8/99, 38%) im handlichen Jewelcase für **je 14,95 DM** an.

**Classics von Electronic Arts**

Die preiswerte Classics-Range von EA wurde kräftig aufgestockt. Für **jeweils 39,- DM** sind folgende Titel erhältlich: Das Rundenstrategical **Sid Meier's Alpha Centauri** (PCJ 3/99, 85% Hit), das Adventure zum Kultfilm **Blade Runner** (PCJ 1/98, 88% Hit), die Neuauflage des Strategie-Klassikers **Dune 2000** (PCJ 9/98, 73%), die Rasereien **Need for Speed 3** (PCJ 11/98, 74%) und **Sports Car GT** (PCJ 7/99, 81%) sowie die beiden Spitzensportler **NBA Live 99** (PCJ 1/99, 83%) und **NHL 99** (PCJ 12/98, 91% Hit). Die folgenden Spiele wirft EA gleich im Doppelpack für ebenfalls nur **39,- DM pro Duo** unters verspielte Volk. Sowohl Fantasy- als auch SF-Strategie bieten **Warhammer: Dark Omen** (PCJ 4/98, 87% Hit) und **Syndicate Wars** (PCJ 10/96, 70%). Zwei Bullfrog-Hits gibt es mit **Dungeon Keeper Gold** (nicht bewertet) und **Magic Carpet 2** (PCJ 10/95, 86% Hit). Actionabenteurer kommen bei **Fade to Black** (PCJ 10/95, 89% Hit) und **Little Big Adventure 2** (PCJ 9/97, 83%) auf ihre Kosten. Fans witziger Wirtschaftssims greifen schließlich zu **Theme Park** (PCJ 9/94, 82%) und **Theme Hospital** (PCJ 4/97, 83%).



DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
12 o'clock High	300	Strategie	48%	Expert Pool	1199	Simulation	64%	Lula Flipper	200	Simulation	33%	Sinistar: Unleashed	1199	Action	69%
A Bug's Life	499	Action	70%	Extreme Tennis	399	Sport	77%	Machines	599	Strategie	80%	Skipspinnen 2000 Multi	300	Sport	29%
Abomination:				Madison NFL Football 2000	1199	Sport	77%	Madden NFL Football 2000	1199	Sport	77%	Skipspinnen 2000 Multi	300	Sport	29%
The Nemesis Project	1199	Genemix	70%	F-19 Aggressor	599	Simulation	61%	Mah Jongg	399	Strategie	60%	Slave Zero	1199	Action	51%
ACM 1918	1299	Action	48%	F-22 Lightning 3 Multi	899	Simulation	72%	Markland	499	Online	64%	Snow White	300	Action	74%
Actia Ice Hockey 2	799	Sport	70%	F-22 Lightning 3 Multi	899	Simulation	72%	Mechwarrior 3	799	Simulation	86%	Snow White Avalanche	399	Action	55%
Acta Pool	899	Simulation	57%	F/A-18	300	Simulation	74%	Mechwarrior 3: Pirate's Moon	300	Simulation	83%	Snowmobile Racing	399	Sport	38%
Acta Soccer 3	399	Sport	79%	F/A-18 E Super Hornet	300	Simulation	72%	Mephisto Genius '99	499	Strategie	75%	Soapy Pictures	300	Genemix	22%
Age of Empires 2	1199	Strategie	88%	Field	1299	Absenteur	64%	Messiah	200	Genemix	82%	South Park: Chef's Luv Shack	200	Strategie	55%
Age of Wonders	100	Strategie	76%	Field & Stream Trophy Buck	799	Simulation	17%	Michelle Kwan Figure Skating	200	Sport	65%	South Park	799	Action	58%
Aliens vs. Predator	599	Action	?	Fierce Harmony	1199	Online	42%	Midtown Madness	799	Sport	86%	South Park Multi	799	Action	78%
American	1199	Absenteur	62%	FIFA 2000	1299	Sport	85%	MG Alley	599	Simulation	66%	South Park Rally	300	Sport	79%
Ancient Egypt	599	Absenteur	56%	Fighter Squadron	399	Simulation	74%	Might and Magic 7	999	Absenteur	79%	Space Invaders	1299	Action	58%
Animaniacs Gigantic Adventure	1099	Action	62%	Fighting Steel	899	Simulation	52%	Mistic Mountain	300	Action	60%	Spec Ops 2: Green Berets Multi	200	Genemix	68%
Antio 3	300	Sport	90%	Final Fantasy 8	300	Absenteur	81%	Morpheus	1199	Absenteur	27%	Spec Ops 2: Green Berets Multi	200	Genemix	72%
Armored Fleet 3	1299	Simulation	77%	Flanker 2000	100	Simulation	59%	Motor Harley-Davidson Cycles	100	Sport	44%	Sprint of Speed 1937	200	Sport	55%
Army Men 2	799	Action	70%	Fleet Command	799	Strategie	58%	NASCAR Racing 3	1299	Sport	72%	Sports Car GT	799	Sport	81%
Army Men: Toys in Space	200	Strategie	64%	Fight Simulation 2000 Prof. Ed.	100	Simulation	80%	NASCAR Revolution	599	Sport	58%	Star Trek: Birth of the Federation	799	Strategie	59%
Ashearn's Act	1299	Online	76%	Fight Unlimited 3	1299	Simulation	71%	NASCAR Road Racing	1099	Sport	76%	Star Trek: Der Aufstand	100	Absenteur	68%
Asterix und Obelix gegen Caesar	300	Action	39%	Fly Soft	999	Simulation	70%	Nations Fighter Command	1199	Simulation	60%	Star Trek: Starfleet Command	999	Strategie	81%
Atari Collection 2	1299	Genemix	36%	Fly Multi	999	Simulation	74%	NBA Basketball 2000	1299	Sport	70%	Star Wars Episode 1:	899	Genemix	70%
Atari Collection 3	1299	Genemix	36%	Force 21	100	Strategie	69%	NBA Inside Drive 2000	1199	Sport	72%	Star Wars Episode 1: Racer	899	Sport	71%
Austin Powers: Operation Trivia	1299	Genemix	65%	Forming	200	Sport	60%	Need for Speed 4	899	Sport	85%	Star Wars: PI Drops	100	Strategie	73%
Autobahn Raser 2	1299	Sport	63%	Ford Focus	200	Sport	62%	Nerf Arena	300	Online	75%	Star Wars: X-Wing Alliance	599	Simulation	73%
Autobahn Taster	1299	Sport	62%	FreeSpace 2	1299	Action	82%	Netrunner	599	Online	66%	Star Wars: X-Wing Alliance	599	Simulation	73%
Avallon Hill's Diplomacy	200	Strategie	64%	FreeSpace 2 (dt.)	200	Action	83%	NFK: Natural Fawn Killers	499	Action	?	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Backstreet Boys Moving Puzzle	899	Strategie	68%	Fritz 6	200	Strategie	85%	NHL 2000	1199	Sport	82%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Baldur's Gate:				Fritz 6	200	Strategie	85%	N.I.C.E. 2 - Turn up	799	Sport	85%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Die Legenden der Schwerkrüger	699	Absenteur	83%	Fritz 6	200	Strategie	85%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Baseball Edition 2000	899	Sport	70%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battle of Britain	1099	Strategie	71%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	Nocturne	1299	Genemix	71%	Star Wars: Blood War	399	Strategie	78%
Battlezone 2	100	Genemix	85%	Fußball International 2000	1099	Sport	79%	No							

Redaktionsfavoriten



BRIGITTA
THE LONGEST JOURNEY
April ist wie ich: jung, hübsch und reiselustig.



JACK
DER VERKEHRSGIGANT
Weil es in meinem Nahverkehr keine Verspätungen gibt!



MANFRED
FLUGHAFEN MANAGER
Weil „Akribie“ mein zweiter Vorname ist.



MARKUS
MOORHUHN
Irgendwann knack ich auch Pauls Highscores!



PAUL
MOORHUHN
Weil ich noch immer der Redaktionschampion bin.



RICHY
GRAND PRIX WORLD
1998 war die Formel 1-Welt eben noch in Ordnung!



STEFFEN
FLUGHAFEN MANAGER
Weil ich im Gegensatz zu Windows hier Abstürze vermeiden kann.



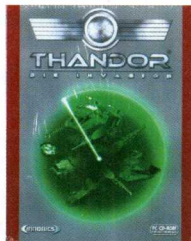
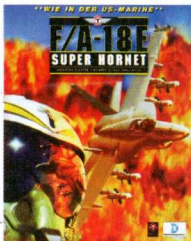
TRILLE
THE SIMS
Schließlich steckt doch ein Voyeur in jedem von uns...

Auch in der Moorhuhn-Saison schießt hier der Vogel ab, wer uns eine Liste seiner Favoriten aus den Bereichen Solo-, Multiplayer- sowie Onlinespiele schickt. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen spielen keine Rolle, indizierte Titel werden nicht berücksichtigt – ein eventuell notierter Wunschgewinn aber schon, wenn es (unter Ausschluss des Rechtswegs) an die Verlosung der abgebildeten Games unter allen Teilnehmern geht. Postkarte oder E-Mail nebst leserlichem Absender an die unten stehende Adresse genügt; viel Glück!

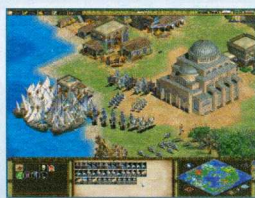
Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne



Lesercharts



1. (2) AGE OF EMPIRES 2
2. (1) HALF-LIFE
3. (4) COMMAND & CONQUER 3
4. (8) ANNO 1602
5. (5) GTA 2
6. (6) FIFA 2000
7. (3) DIE SIEDLER 3
8. (–) TOMB RAIDER 4
9. (7) HOMEWORLD
10. (10) DRAKAN

Verkaufscharts



1. (1) AGE OF EMPIRES 2
2. (2) TOMB RAIDER 4
3. (–) SWAT 3
4. (5) PHARAO
5. (3) FIFA 2000
6. (4) INDIANA JONES 5
7. (9) FORMEL 1 99
8. (6) THEME PARK WORLD
9. (–) GABRIEL KNIGHT 3
10. (–) PLANESCAPE: TORMENT

Multiplayer



1. (1) HALF-LIFE
2. (2) STARCRAFT
3. (3) WORMS ARMAGEDDON
4. (–) UNREAL TOURNAMENT
5. (4) AGE OF EMPIRES 2

Online



1. (1) ULTIMA ONLINE
2. (2) WAR BIRDS
3. (3) EVERQUEST
4. (5) AIR ATTACK
5. (–) ASHERON'S CALL

Große Spiele fürs kleine Budget!



Sub Culture

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

im Jewelcase nur € 2,58 **5,-**



JOKER HIT COLLECTION Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewelcase nur € 2,58 **5,-**



Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie
im Stil der 30-er Jahre

im Jewelcase nur € 2,58 **5,-**



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des
satirisch-strategischen
Brettspiels „Junta“

im Jewelcase nur € 2,58 **5,-**



ran Trainer Soccer Trainer 2

im Jewelcase nur € 2,58 **5,-**



Der Reeder

Wirtschaftssimulation
der Extraklasse

im Jewelcase nur € 2,58 **5,-**

Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser

HOMEWORLD



Echtzeitstrategie im All,
erstmalig wirklich
dreidimensional
(90% in PCJ 11/99)

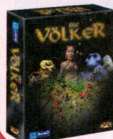
hier nur € 33,23 **65,-**



DRAKAN

Quasi „Tomb Raider“ für
Drachenreiterinnen
(87% in PCJ 10/99)

hier nur € 25,06 **49,-**



DIE VÖLKER

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

hier nur € 33,23 **65,-**



WET ATTACK

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

hier nur € 25,06 **49,-**



EARTH 2150

Sehens- und spielerwerte
3D-Echtzeitstrategie
(85% in PCJ 12/99)

hier nur € 33,23 **65,-**



SAGA Die Rache der Wikinger

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

hier nur € 25,06 **49,-**

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorkasse bestellt werden!
Achtung: Angebote nur bis 4. April gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorkasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,- für entstandene Gebühren berechnet!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

5 Stück
4,50
€ 2,30

JEWELCASES

für Ihre individuelle CD-Sammlung
Hülle passend für
jeweils eine CD



(ohne CD)

10 Stück
im Sparset **8,-**
€ 4,09



SAMMELORDNER

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

Die Geschenkidee
zum Abo!

ohne Inhalt

10,-
€ 5,12

LÖSUNGSHILFENORDNER



Lösungshilfen
perfekt archiviert

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

15,-
nur € 7,67

15,-
€ 7,67



CD-TASCHE

Für zu Hause und
unterwegs! Praktisches
Archiv für 12 Silberscheiben

NEU
Jetzt auch
in Grün

JOKER- MAUSPAD



Der Klassiker!

7,-
€ 3,58

Alle Preisangaben in DM und Euro

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...



PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis
einschließlich 8/96

nur noch

5,-
€ 2,54

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	Cybermania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
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 (ROU), 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), Chortbuster (SIM)	8,90	4,55
2/00	Xenocracy (ACT)	8,90	4,55
3/00	Earth 2140 (STR)	8,90	4,55

ANGEBOT DES MONATS!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis!

SUPERSCHLAUE RECHENMEISTER AUFGEFASST!

Hier gibt es **6 SPIELE** auf 2 CD-ROMs für nur 5 DM!

- PC Joker Heft & Spiel 10/97
- Reunion (SIM)
- Nick Faldo's Champ. Golf (SPO)
- Empire Soccer (SPO)
- Magic Boy (J&R)
- Cool Croc Twins (J&R)
- Synnergist (ADV)

Komplettlösung
• The Space Bar

Achtung! Angebot nur bis 4. April 2000 gültig.
Nur solange der Vorrat reicht!



5,-
€ 2,54

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

GAME COMMANDER MULTIPORT



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

55,-
€ 28,12

Super!



AMIGA-EMULATOR

Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
Empf VK 69,- DM

49,-
€ 25,04

DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies
„Best of 1996 - 1999“

10,-
€ 5,12

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



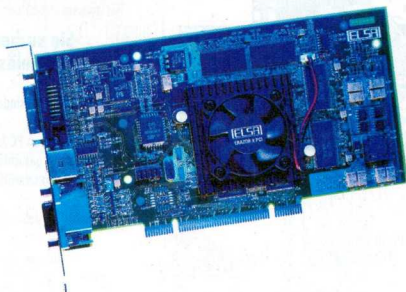
08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

GEFORCE PER PCI-SLOT

Elsa wartet mit einer Sensation für ältere PCs oder auf dem Mainboard integrierte Grafiklösungen auf: Die **Erazor X** mit schnellem nVidia GeForce 256-Chipsatz findet in der ab April verfügbaren PCI-Variante Anschluss auch auf Motherboards ohne AGP-Slot. Wer sein altes System nicht komplett umrüsten will, kann jetzt also neueste Grafiktechnologie wie T&L ohne großen (Umbau-)Aufwand nutzen!

Natürlich kann die Karte keine übergroßen Texturen in den Hauptspeicher auslagern, das bleibt dem AGP-Slot vorbehalten. Aber bei 32 MB RAM ist das vorerst auch gar nicht nötig. Unterstützt werden Auflösungen bis zu 2048 x 1536 Pixel im 2D-Modus, in 3D sind es 1600 x 1200 Bildpunkte. Der Preis soll 599,- DM betragen, über ein Softwarebundle ist bisher nichts bekannt. Wer sich noch vor dem ausführlichen Praxistest in der nächsten Ausgabe informieren möchte, schaut im Internet unter www.elsa.de nach.



SCHARFE FOTOS

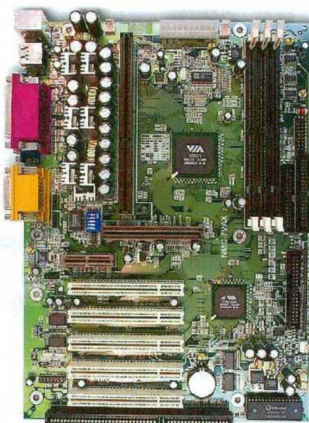
Mit dem Spitzenmodell **C-3030 Zoom** bietet Olympus demnächst eine Digitalkamera für Fotos aus bis zu 3,34 Millionen Pixeln. Genaue Angaben zur maximalen Auflösung wollte der Hersteller noch nicht machen, doch mit 2,1 Millionen Pixeln sind schon 1800 x 1200 Bildpunkte möglich – hier sollten also etwa 2048 x 1536 Pixel für gestochen scharfe Aufnahmen sorgen.

Viele Parameter wie Bildschärfe, Belichtung, Weißabgleich oder Iso-Empfindlichkeit lassen sich dabei optional auch manuell einstellen; ein Feature, das von ambitionierten Anwendern bei früheren Modellen schmerzlich vermisst wurde. Anschluss an den PC findet das nicht ganz billige Gerät (2498,- DM) dann über eine USB-Schnittstelle, außerdem gehört eine 16 MB-Smartmedia-Card zum Lieferumfang. Online-Info: www.olympus.de



NEUES ATHLON-MOTHERBOARD

AMDs Athlon wurde gerade von den Jokerlesern zum Prozessor des Jahres gewählt. Dabei hatten Nutzer bis jetzt wenig Auswahl, was die Motherboards angeht – erst recht nicht bei der darauf werkenden Technik. Denn zunächst bot nur AMD den Mainboardmanufakturen entsprechende Hardware an, jetzt folgt VIA mit dem schnellen KX133-Chipsatz. Der norddeutsche Hersteller NMC offeriert ab sofort die Athlon-Hauptplatte **NMC 7VAX** mit KX133. Im Gegensatz zu älteren Boards werden hier neben 100 MHz SDRAM auch bis zu 768 MB 133 MHz SDRAM unterstützt. Weiter finden fünf PCI-Geräte Anschluss, ein AGP 4x-Slot nimmt die Grafikkarte auf und für ISA-Karten steht ein Steckplatz zur Verfügung. Unter www.nmc-pe.de finden Sie weitere Informationen.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass man als Ford-Mitarbeiter noch dieses Jahr **gratis einen PC inkl. Monitor, Farbdrucker und Internetzugang** erhält? Das macht immerhin 350.000 Komplettsysteme!

...dass Samsung **Wegwerf-PCs** bauen wird? Zum Stückpreis von 200 Dollar sind ab nächstem Jahr alle Bauteile auf der Hauptplatine integriert, Ausrüstung ist nicht möglich. Ist der Computer defekt oder veraltet, wird er einfach ausgetauscht.

...dass **DirectX 8 erstmals mit „DirectPlay Voice“** zwecks Sprachkommunikation bei Netzwerkspielen ausgeliefert wird? Der Vorläufer „BattleCom“ wird bis zur Fertigstellung im Sommer unter www.shadowfactor.com kostenlos zum Download angeboten.

...dass ATI mit der „TV Wonder“ eine **PCI-TV-Zusatzkarte** offeriert, die mit allen gängigen Grafikkarten funktionieren soll und nicht extra verkabelt werden muss? Ein eigenes Kompressionsformat ermöglicht hierbei platzsparende Ablage von TV-Sendungen auf der Festplatte.

GRATIS FENSTERLN

Bei wahrlich stolzen Preisen von bis zu 850 Mark für Micro-softs Vorzeigebetriebssystem „Windows 2000 Professional“ sieht sich so mancher Anwender nach kostenlosen Alternativen um. Da kommt es gerade recht, dass die Software-schmiede Be ihr **Multimediateilbetriebssystem Be OS für Pri-vatanwender gratis** anbietet. Noch im März (spätestens ab 31.3.) soll Be OS 5.0 als 40 bis 60 MB großer Download auf der Internetseite free.be.com bereitstehen.

Im Gegensatz zum traditionell ebenfalls kostenfrei erhältli-chen Betriebssystem „Linux“ benötigt Be OS keine separate Festplattenpartition und kann problemlos neben Windows installiert werden. So praktisch das ist, so trist sieht es derzeit

noch bei der Unter-stützung durch Software aus – doch genau das soll sich mit der Gratis-verbreitung ja ändern.



MP3 VON CD

Einen **MP3-Player für Stereoanlage und Auto** hat die Duisburger Micro-boss Software AG jetzt vorgestellt.

Das Gerät sieht nicht nur aus wie ein portabler CD-Player, es ist einer: Neben herkömmli-chen Audio-CDs

liest der „Microboss MP3 Magic“ auch DVDs – und eben CDs, auf denen Musikstücke im MP3-Format gespeichert sind.

Der Player verfügt über alle gängigen Funktionen einer Hi-Fi-Anlage wie Zufallsgenerator und 63 Speicherplätze für pro-grammierte Wiedergabe; im Lieferumfang enthalten ist eine Fernbedienung mit 31 Tasten. Durch den 12-Volt-Anschluss kann das Gerät auch im Auto eingesetzt werden. Der Preis beträgt 599 Mark für die Standard- und 699 Mark für die schmalere Slimversion. Auf der Homepage des Herstellers (www.microboss.de) warten neben Produktinfos übrigens auch MP3-Musikstücke zum kostenfreien Download.



SONYS ALTLASTEN

Die **Playstation 2** dürfte **doch nicht so abwärtskompatibel** sein wie ursprüng-lich behauptet: Wie Sony jetzt einräumen musste, verweigern Spiele der aktuellen Generation, die entgegen den Programmrichtlinien direkt auf die Hardware zugrei-fen, bei dem neuen Konsolenmodell ihren Dienst. Wie viel Software von dieser Ein-schränkung tatsächlich betroffen ist, lässt sich derzeit nur mutmaßen – Pessimisten verweisen auf den Playstation-Emulator „Bleem“, mit dem lediglich rund 10 Pro-zent der Spiele auf dem PC laufen. In Japan wird man bereits ab 4. März mehr wis-sen, hierzulande kommt die Playstation 2 erst im Herbst offiziell in den Handel.



MINI-MAUS

Liebling, ich habe die Maus geschrumpft! Logitech (www.lo-gitech.de) präsentierte auf der CeBIT in Hannover eine um 20 Prozent kleinere Version der „Pilot Wheel Mouse“. Die **spezi-ell für Notebookbesitzer und Kinder entwickelte Mini-Maus** sucht Anschluss am USB- oder PS/2-Port und vermei-det Verwirrungen durch lediglich 80 cm Kabellänge. Logitech gewährt auf die silberne „Mini Wheel Mouse“ mit ihren drei Tasten eine zweijährige Garantie, der Preis beträgt 49 Mark.



SCHWER IST LEICHT WAS

Angekündigt ist der David unter den Harddisks schon seit über einem Jahr, jetzt ist die **20 Gramm leichte Miniatur-festplatte** von IBM (www.ibm.de) auch in Deutschland zu haben. Nur halb so groß wie eine Kreditkarte bietet das „IBM Microdrive“ satte 340 MB Speicher und ist aufgrund der ge-ringen Größe zum Einsatz in Digi-talkameras oder Handheld-PCs prädestiniert. Der Pferdefuß ist ein gegenüber herkömmlichen Me-mory-Flashcards um den Faktor fünf erhöhter Stromverbrauch. Und auch die relativ stolzen Preise ab etwa 1000 Mark könnten sich bei der Massenverbreitung des Massenspeichers als hinderlich er-weisen.



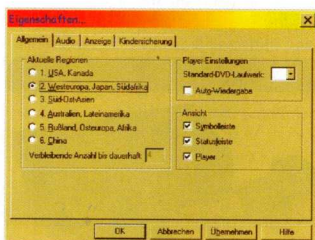
Das neue Medium im Praxistest EIN TAG MIT



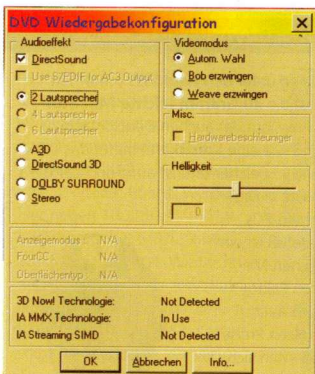
Über DVD wurde schon viel geschrieben, doch Papier ist geduldig. Hier die praktischen Erfahrungen eines ungeduldigen Users.

Die Installation

Jack hats gut: Zwei Wochen Urlaub und lauter Kollegen, die gerne seine Arbeit erledigen. Mich hat er gebeten, seinen Rechner so einzurichten, dass bei seiner Rückkehr endlich das PC-Kultmovie „Die Matrix“ über den Monitor flimmern kann – die DVD hätte er schon mal besorgt... Na prima, brauche ich ja „nur“ noch ein Laufwerk kaufen, es einbauen und konfigurieren. Ich entscheide mich für das Acer DVP 1040A1 für ca. 250 Mark,



Bei der Auswahl des Regionalcodes muss für Deutschland Code 2 gewählt werden, nur fünf Änderungen sind erlaubt



Die Einstellung der Surround-Eigenschaften hängt von den Fähigkeiten der verfügbaren Soundkarte ab

schon weil diesem Modell der vorzügliche Softwareplayer „PowerDVD“ von Cyberlink (www.cyberlink.com.tw) als Vollversion beiliegt. Die Installation der Hardware gestaltet sich denn auch genauso einfach wie die eines CD-Läufers: Computergehäuse aufschrauben, Gerät in einen freien 5.25“-Slot stecken und mit vier Schrauben fixieren, Leisten- sowie Stromkabel anschließen, Audiokabel an die Soundkarte stöpseln, Gehäuse wieder schließen. Nach dem Hochfahren des Rechners erkennt Windows in der Tat anstandslos das neue Laufwerk – dabei hat Jack noch Windows 95 auf dem Rechner.

Die erste Falle

...lauert bei der Auswahl des Regionalcodes während der Installation des Players: Es muss unbedingt **Regionalcode 2** gewählt werden, um deutschsprachige DVDs abspielen zu können. Amerikanische Scheiben etwa sind für Code 1 ausgelegt, doch ist ein Wechsel nur fünfmal erlaubt – nachträgliche Änderungen sind meist nicht mehr möglich oder setzen zumindest mühselige Umkonfigurationen in der Windows-Registrierung voraus! Ist der richtige Code bestimmt, verläuft die weitere Installation von der mitgelieferten CD-ROM problemlos; einen Neustart später sind Soft- und Hardware einsatzbereit.

Der gute Ton

Bei jedem DVD-Player können im Optionsmenü die Einstellungen für Sprache und Untertitel verändert werden. Da die Werksvorgaben zumeist englisch sind, sollte in beiden Fällen Deutsch gewählt werden. Es folgt die Regelung des Klangs, bekanntlich einer der größten Vorzüge des neuen Mediums: DVDs sind

grundsätzlich im Dolby-Digital-Verfahren abgemischt (auch bekannt als AC-3 oder 5.1-System), welches seine räumliche Wirkung jedoch nur auf entsprechender Hardware entfaltet – beispielsweise über eine MPEG2-Karte mit digitalem Ausgang oder eine Soundkarte mit mehreren digitalen Ausgängen und einem Boxensystem wie dem „Creative Desktop Theatre 5.1“.

Allerdings muss sich der DVD-Cineast selbst bei nur zwei Boxen nicht mit schnödem Stereoklang begnügen. Findet die DVD nämlich keine der für Dolby Digital benötigten Voraussetzungen, werden die 3D-Informationen automatisch „heruntergemischt“. Dann kommen mittlerweile standardmäßig in jeden Software-DVD-Player integrierte Softwarelösungen zum Einsatz: „QSound“, „A3D“ oder „Virtual Dolby Surround“ liefern ebenfalls hervorragenden Klang – sofern die Soundkarte dies unterstützt. Ob dem so ist, erkennt man ganz einfach am Playersetup, denn nicht verfügbare Optionen werden erst gar nicht offeriert. Ein Standard sollte also aktiviert werden, wobei Jacks Soundkarte A3D anbietet.

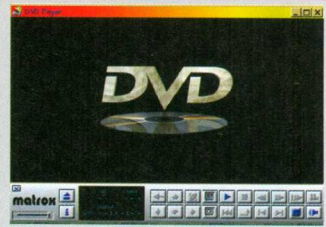
Das Ergebnis

...ist zumindest auf Jacks K6/300 nicht ganz befriedigend. Zwar kann ich auf sämtliche (Bonus-)Features der DVD zugreifen, doch laufen Film, Making-of usw. nicht ganz ruckfrei auf dem Monitor. Das ist aber nur natürlich: So ausge-reift DVD-Player inzwischen auch sein mögen, Rechengeschwindigkeit und Speicher können sie nicht ersetzen – wer selbst bei schnellen Kameraschwenks keine Aussetzer sehen will, braucht zumindest einen P3/500 mit 64 MB RAM. Ich lasse Jacks Compi also einfach links liegen (er ist ohnehin fertig) und mache mich über meinen eigenen her. Wozu hat

Kleine Softwareplayer-Kunde

Grundsätzlich gilt: Ist der Rechner schnell genug, kann man sich den Einbau einer MPEG2-Karte sparen – ein DVD-Softwareplayer liefert ähnlich gute Ergebnisse. Ist dieser im Lieferumfang der Grafikkarte enthalten (z.B. bei der „Matrox Millennium G400“, der „Voodoo 3 3500“ von 3dfx oder allen Modellen mit GeForce 256-Chip), sollte er auch nicht getauscht werden. Einerseits handelt es sich dabei in aller Regel um eine voll funktionstüchtige Version, andererseits ist die Beigabe oftmals auf Spezialfunktionen der Karte zwecks Beschleunigung der Video-Dekomprimierung abgestimmt.

Wer dennoch einen Player braucht, wird im Internet fündig: Cyberlinks „PowerDVD“ (www.cyberlink.com.tw) und „WinDVD“ von InterVideo (www.intervideo.com) sind schnell und zuverlässig, jedoch in der Freeware-Fassung arg abgespeckt. Kein Sound, kurze Laufzeit und ständige Registrierungshinweise; all dies ist vergessen, sobald man sich registrieren lässt. Das ist mit Kosten zwischen 29 (WinDVD) und 49 US-Dollar (PowerDVD) verbunden; allerdings liegen diese empfehlenswerten Softwareplayer gelegentlich auch dem DVD-Laufwerk als Vollversion bei.



Liegt der Grafikkarte oder dem DVD-Laufwerk ein Softwareplayer bei, können Besitzer schneller Rechner auf eine MPEG2-Karte verzichten

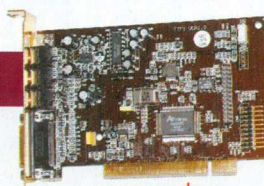
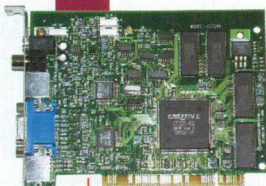
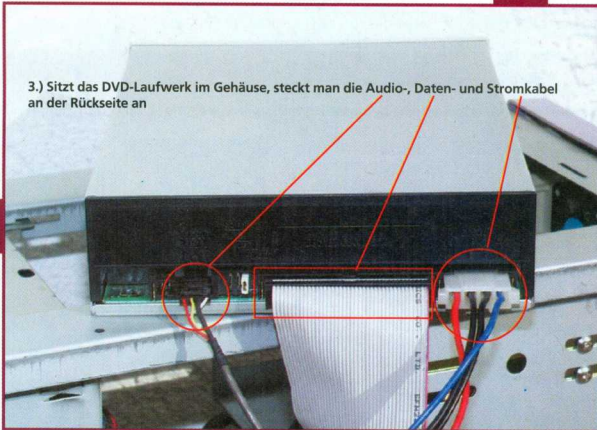
1.) Um statische Entladungen zu vermeiden, sollte man vor dem Öffnen des Computers unbedingt geerdetes Metall wie z.B. einen Heizkörper berühren



2.) Danach alle Kabel abziehen, das Gehäuse öffnen und das DVD-ROM in einen freien 5.25"-Schacht platzieren



3.) Sitzt das DVD-Laufwerk im Gehäuse, steckt man die Audio-, Daten- und Stromkabel an der Rückseite an



4.) Nun das Audiokabel in die MPEG2-Karte stecken und diese durch ein weiteres Kabel mit der Soundkarte verbinden



5.) Ist als Letztes noch die DVD-Player-Software installiert, kann der Spaß beginnen

„Finger weg von den Ländercodes!“



Ralf Hastedt vom Internet-Versand IMS (www.i-m-s.net) hat uns nicht nur mit den meisten der unten vorgestellten Import-DVDs eingedeckt, sondern auch mit interessanten Informationen zum Thema.

?: Als DVD-Händler hört man bestimmt von allerlei Praxisproblemen der Kunden – welche sind denn die häufigsten?

RH: Gerade ältere Laufwerke haben vielfach Schwierigkeiten mit neueren DVDs. Beispielsweise muckt „Austin Powers“ beim Schichtenwechsel des Öfferters, was gelegentlich

den ganzen Rechner zum Absturz bringt. Auch das Creative Dxr6-Set bereitet einigen Leuten viele Abstürze und daher noch mehr Kopfschmerzen. Aber die häufigsten Beschwerden betreffen das gerade bei Filmen als zu klein empfundene Bild auf dem Monitor. Dafür gibt es nur drei Lösungen: einen größeren Bildschirm anschaffen, den PC per TV-Out der Grafikkarte an den Fernseher anschließen oder gleich einen Heim-DVD-Player als Ersatz für den Videorekorder kaufen.

?: Ein typisches DVD-Ärgernis sind die Ländercodes. Was kann man Usern raten, die gerne auch mal englischsprachi-

ge Import-Movies sehen würden?

RH: Wer nicht das Glück hat, ein in dieser Hinsicht unproblematisches DVD-Gerät zu besitzen – manche lassen sich ja umjumpen, andere legen von vornherein keinen Wert auf den Code – kann sich im Internet nach sogenannter „Firmware“ umsehen. Diese Patches heben die Code-Beschränkung beispielsweise für DVD-Laufwerke von Creative oder Pioneer softwareseitig auf. Das ist zwar nicht wirklich illegal, doch lässt es die Herstellergarantie erlöschen. Ich kann davon also eigentlich nur abraten, denn wer sein Gerät auf diese Weise schrottet, kann gar keine DVDs mehr benutzen – noch nicht einmal deutsche...

mir Creative schließlich das DVD-Komplettpaket mit MPEG2-Karte geschickt? Einbau und Installation des Laufwerks kenne ich nun ja schon, die Karte wird zudem in einen freien PCI-Steckplatz festgeschraubt und das Audiokabel zur Soundkarte durchgeschleift. Jetzt befürchte ich noch das mitgelieferte Loopkabel von der MPEG2-Karte in der Grafikkarte und starte. Aber warum fehlt meinem Desktop plötzlich der Kontrast? Ein Blick ins Handbuch klärt auf: Die Bildschirmfrequenz muss angepasst werden. Hat

man sie auf ungefähr 70 Hz gesetzt, erscheint das Bild zwar wesentlich klarer, leichte Unschärfen sind aber nach wie vor festzustellen – muss wohl am Videoausgang der MPEG2-Karte liegen, da sollte der Hersteller noch Feintuning leisten. Nach der Installation des Creative-Players offeriert die Software eine (überspringbare) Registrierung, im Anschluss wird wie üblich der Ländercode gewählt und der Rechner neu gestartet. Siehe da: „Die Matrix“ liefert gestochen scharfe Bilder, nicht das geringste Ruckeln trübt den

Sehgenuss. Bloß der Sound könnte besser sein?! Hoppla, da habe ich wohl das Digitalkabel vergessen (imaginäres Stirnklatschen folgt). Dieses wird von der MPEG2-Karte in den Digitaleingang des (in meinem Fall vorhandenen) 5.1-Systems gesteckt, danach muss die AC3-Unterstützung via Optionsmenü des Players aktiviert werden. Ist das geschehen, hat die Zukunft endlich wirklich begonnen: in der Matrix sowieso, aber auch auf meinem Rechner! (pk)

Empfehlenswerte DVD-Movies

An speziellen DVD-Versionen guter Spiele herrscht bekanntlich nach wie vor Mangel, an guten Filmen nicht. Das sieht der Joker...

Lola rennt: Der rasanteste deutsche Film aller Zeiten bietet neben dem Movie auch einen riesigen PC-Bereich: Etliche Informationen über die Schauspieler, ein Puzzlespiel, eine Linksammlung, Bildschirmschoner, Hintergrundberichte usw. Ein Paradebeispiel für deutsche DVDs.



Matrix: Der SF-Thriller mit Keanu Reeves und vielen irren Effekten kann auf DVD (Code 2) in Englisch oder Deutsch betrachtet werden. Dazu gibt es optional Untertitel in 10 Sprachen, interaktive Menüs, Szenenwahl, ein Making-of und spezielle PC-Goodies wie Internet-Links.



Werner – Volles Rooäää: Ein Fall für Fischköpfe: Der letzte Werner-Film bietet als Code 2-DVD neben jeder Menge nordischem Humor auch ein Werner-Spiel, ein Making-of, eine Sprachschule, Kinotrailer, Hintergrundinfos, Bildschirmschoner und sogar ein Karaoke – na, wenn das nichts ist.



Die Mumie: Das Actionpektakel bietet auf DVD (Code 2) mehr als die Videoveröffentlichung – Sprachversionen, Hintergrundberichte, Interviews, Trailer, entfallene Szenen, das Making-of, ein kleines PC-Game, Bildschirmschoner und Web-Postkarten.



South Park: Die Mutter aller politisch unkorrekten Filme gibt es als englischen Widescreen-Import (Code 1), als Bonus allerdings nur ein paar Trailer. Trotzdem ein Schmankei für alle, denen die Gags in der deutschen Version nicht schmutzig genug waren.



Wild Wild West: Die Abenteuer des US-Marshalls James West und seiner Kumpanen werden durch Hintergrundinformationen, Musikvideos, Making-of, einer Fotogalerie sowie einem PC-Part mit Spiel, Kinotrailer und einer Linksammlung vervollständigt.

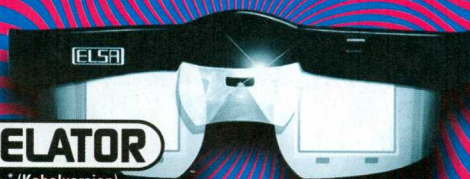


OHNE SIEHT LARA FLACH AUS!



3D REVELATOR

Schon ab DM 129,-* (Kabelversion)



ERAZOR III Pro

Ab DM 369,-* oder als Bundle mit 3D REVELATOR DM 429,-*



**See it.
Believe it.
Get it.**

In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:

Media Markt

ProMarkt



www.elsa.de

Direktbestell-Hotline 01805 - 801 901 (24 Pf pro Min)

*Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers.



Modems ISDN Adapters Networking Videoconferencing **Graphics Boards** Multimedia Accessories Software Monitors

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

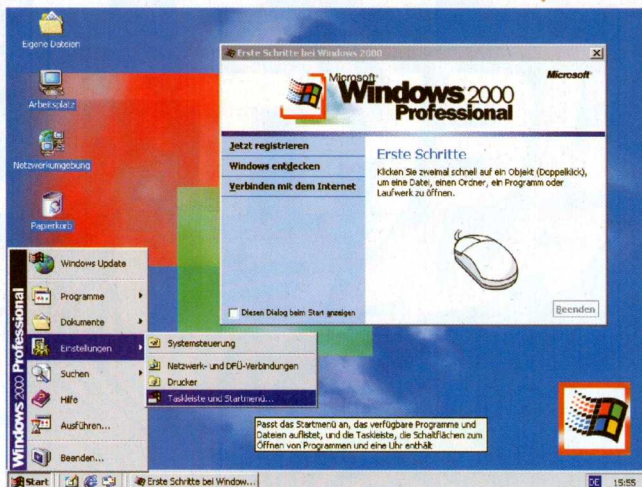
Was halten die Jahrtausendfenster für Spieler in petto, wo liegen die Unterschiede zum angekündigten „Windows Millennium“?

Ob nun das im letzten Heft vorgestellte Windows Millennium (seit neuestem Windows ME genannt) oder Windows 2000, PC-Gamer erwarten von ihrem nächsten Betriebssystem vor allem mehr Sicherheit. Über die Klagen bezüglich Blackouts und kritischer Fehlermeldungen ihrer auf Windows 95/98 angewiesenen Kollegen können etwa die User von Windows NT nur müde lächeln: Zwar schützt auch die reine 32 Bit-Variante nicht vor Abstürzen, doch reißt eine kollabierende Anwendung hier nicht gleich das ganze System mit. Windows 2000 sollte ursprünglich die Vorzüge beider Welten in sich vereinen: Komfort, Multimedia- und Spieletauglichkeit durch volle DirectX-Kompatibilität wie in Windows 95/98, dazu das stabile Multitasking, die Performancevorteile und die effektivere Speicherverwaltung des Profisystems NT. Doch bereits im Sommer '99 wurde langsam klar, dass etwa zwei Drittel aller Games nicht unter Windows 2000 laufen würden. Die Schuld an der Misere lässt sich jedoch nicht allein Microsoft in den Programmcode schieben: Set-up-Routinen aktueller Spiele, die DirectX 6 oder höher voraussetzen, brechen oft

Profisystem wider Willen

schon bei der Installation ab, weil sie glauben, auf ein NT-System aufzusetzen – und hier war bisher DirectX 3 das Ende der Fahnenstange. Viele Open GL-Spiele indes liefen bereits unter Windows NT, sollten es in der Regel also auch unter Windows 2000 tun. Daher wird Windows 2000 nun also doch als Profisystem vermarktet – zu entsprechenden Preisen. Im Gegensatz soll „Windows Millennium“ den Spielefreaks schmackhaft gemacht werden; ein lauer Aufwuchs von Windows 98. Ironischerweise achten aber immer mehr Hersteller auf die Kompatibilität ihrer Games zu Windows 2000 und dessen Nachfolger mit dem Codenamen „Neptun“. Gut möglich also, dass die Millennium-Variante bei ihrem Erscheinen schon überholt ist. Klu-

Die verhinderte Spieleplattform WINDOWS 2000



Die Oberfläche von Windows 2000 ist aufgeräumt, Performance und Stabilität sind gut – nur laufen eben viele Spiele nicht



Typische Fehlermeldung bei der Installation eines auf DirectX 6.1 geeichteten Spiels



Descent 3 läuft unter Windows 2000 im Open GL-Modus schneller als unter Windows 95/98

ge Köpfe warten also erst einmal ab, inwieweit Spiele und Treiber für das eigentlich überlegene Windows 2000 optimiert werden – und finden sich bis dato mit den immerhin bereits bekannten Macken von Windows 95/98 ab. (mt)

Was läuft, was nicht?

Baldur's Gate:	ja
Descent 3:	ja
Dungeon Keeper:	nein
Expendable:	ja
Der Meisterdieb:	ja
Rogue Spear:	ja
Tomb Raider 1/2/3/4:	nein
Turok 2:	nein

* wenn mit Parameter -lgntforce gestartet wird

Windows 2000

HERSTELLER:	Microsoft
ERSCHEINT:	24. Februar 2000
PREIS:	ca. 200,- DM für Schüler/Studenten, 350 bis 600,- DM für ein Update von NT 4 bzw. Win 95/98, ca. 800,- DM als Vollversion
ONLINE-INFO:	www.microsoft.de

big power

real game
power magazines

- Mehr als 50 Spiele plus 300 Kurzttests!
- Gran Turismo 2 – wie gut ist Sonys Renner?
- Tomb Raider IV – mit sexy Lara durch Ägypten!
- Saga Frontier 2 – ein richtig gutes Rollenspiel!

Spannende Reportagen: BPjS – Jugendschutz mit

Sinn? • Schlecht beraten, gut gekauft?

Special Moves ohne Ende: WWF Attitude

Extra pralles Lösungsbuch: Komplettlösungen, Tipps und Cheats auf über 200 Seiten.

Diesmal dabei: Tomb Raider IV, Resident Evil 3, James Bond – Der Morgen stirbt nie und viele, viele mehr.

- 108 Seiten, 19 Spiele, 12 Spielkarten und 2 Poster!

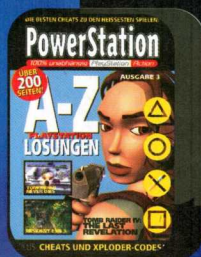
- Großer Game Boy-Teil als Heft im Heft.

Getestet: Nuclear Strike, Harvest Moon, Top Gear Rally 2, Asteroids Hyper 64, Space Invaders, Ruff n`Tumble und viele mehr.

Drei Riesenfeatures: Messen 2000 – was kommt da auf uns zu? • Große Leserumfrage – wir machen Wünsche wahr! • Game Boy-Zubehör im Härtetest.

Im 200 Seiten-Taschenbuch komplett gelöst:

Donkey Kong 64, Resident Evil 64, Rocket – Robot on Wheels • Ohne Ende Tricks und Cheats zu vielen Spielen.





Keine Desktops...

Zu eurer „super echtzeitstrategischen“ Vollversion auf der März-CD: In der Vorschau auf diese Ausgabe war es euch wohl zu peinlich, die tatsächliche Wertung für „Earth 2140“ (57% in PCJ 7/97) zu drucken. Nur weil der Nachfolger 85 Prozentpunkte bekommen hat, muss nicht auch gleich der Vorgänger in den Himmel gelobt werden. Als gleichwertigen Ersatz hatte ich mich dann wenigstens auf die Desktopmotive der Schergen gefreut, allerdings waren diese auf meiner CD Nr. 2 gar nicht vorhanden! Florian Münch (16), E-Mail: cyber-flo@t-online.de



Wiedergutmachung: Auf der aktuellen CD Nr. 2 finden sich nicht nur die fehlenden Desktopmotive der letzten Ausgabe, sondern auch neue Redaktions-Favoriten

Peinlich war uns ehrlich gesagt die ursprüngliche Wertung für „Earth 2140“: Bei nachträglicher Beschäftigung mit dem Programm wurden wir (auch angesichts seiner großen Popularität) das Gefühl nicht los, hier zu harsch genotet zu haben. Muss man auch mal zugeben...

...keine Lösungen

He, gibt es jetzt schon eine BPJS, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Motivationslosigkeit der deutschen Jugend zu bekämpfen? Lösungen in jeder Form tragen ja schließlich zur Demotivation und damit zur Perspektivlosigkeit bei. Also weg mit den Lösungen! Sind eure Desktopmotive dem gleichen Verein zum Opfer gefallen? War vielleicht irgendwo bei einem Bild etwas zu sehen, was in irgendeiner Weise als Phallussymbol gedeutet werden könnte? Habe ich vielleicht etwas gegen die BPJS? Nee, jedenfalls nichts, was wirkt... E-Mail: cleat@tpp24.net

Statt eines Scherzes (BPJS = Bitte-Powert-Joker-Spielelösungen?) unsere aufrichtige Entschuldigung: Im Verlauf der CD-Produktion der letzten Ausgabe sind die CD-Lösungen und angekündigten Desktopmotive auf bisher nicht geklärte Weise verschwunden. In den diversen Proberechnungen waren die jeweiligen Ordner noch voll, auf dem Duplikationsmaster dann leer – weiß Gates, äh Gott warum. Natürlich wird alles diesmal nachgereicht, ein Rätsel und Ärgernis bleibt die Sache trotzdem.

Je deutscher, desto good

Sehr geehrte Joker-Redaktion, es stört mich schon seit geraumer Zeit, dass in der PC-Spielefachpresse kein ordentliches Deutsch mehr, sondern ein deutsch-englischer Mischmasch benutzt wird. Aus Ihrer Ausgabe 2/00 habe ich einige Beispielwörter herausgeschrieben, die sich besser in einer englischen Zeitschrift machen würden: Dungeon, Extra-screen, Location, Skill, Quest, Gamedesign, Gameplay, Game, Screen-shot. Besonders verunglückte Wörter sind Waffenslots, Savestand und Combatsimulationen. Ich finde es nicht in Ordnung, wenn man die Leserschaft mit solchem Sprachmischmasch bombardiert. Schließlich leben ich und Ihre Leserschaft in Deutschland und ich möchte eine deutsche Zeitschrift kaufen. Diese Kritik gilt natürlich nicht nur für den PC Joker, sondern auch für die Konkurrenzblätter – bis auf eines. Ein erst kürzlich auf dem Markt aufgetauchter Mitbewerber verhält sich hier vorbildlich. Ich hoffe, Sie akzeptieren die konstruktive Kritik, und verbleibe mit freundlichen Grüßen Gerd Lange, E-Mail: GerdLange1@compuserve.com

Okay, als Schullektüre im Deutschunterricht ist der Joker also ungeeignet. Na und? Natürlich muss sich moderner Journalismus auch einer modernen Sprache bedienen, insbesondere, wenn es um ein so mo-

Wie englisch darf Deutsch sein? Wie voll darf der BPJS-Index sein? Wie unfreundlich darf ein Leser sein und wie vergesslich ein Redakteur? Und darf es überhaupt sein, dass die Leserbriefe schon wieder drei Seiten im Heft und acht Kipplaster bei der Müllabfuhr füllen?

dermes Medium wie den Computer (pardon: Berechner) geht. Vorbildlich sind wir lieber, was flotte Schreibe betrifft – und ständige Wortwiederholungen, wie sie durch den totalen Verzicht auf Anglizismen an der Tagesordnung sind, halten wir keineswegs für flott. Zumal Begriffe wie Dungeon (Gewölbe), Location (Schauplatz), Skill (Fähigkeit), Quest (Suche) sowie alles, was mit dem Wort Game (Spiel) zu tun hat, inzwischen längst üblich und eingebürgert sind. Eine lebendige Sprache wie Deutsch unterliegt nun mal Veränderungen; auch in Deutschland und unter Deutschen. Ein Reinheitsgebot für Bier genügt, Nationalismus hat in der multikulturellen Welt von Computern und Internet keinen Platz mehr. Und das finden wir good!

Index, nein danke

Da zum leidigen Thema Indizierungen schon viel gesagt wurde, werde ich an dieser Stelle nur ein paar Feststellungen treffen:

- * Die BPJS wird angeblich nur auf Antrag tätig. Mir kann niemand erzählen, dass dies beim Tempo einiger Indizierungen wirklich der Fall ist. Manchmal dauert es nur ein paar Tage – und das im bürokratischsten Staat der Erde!
 - * Auf dem Index werden unbestreitbare Software-Meilensteine wie „Dark Forces“, „Chaos Engine“ oder „Quake“ mit Nazi- und Pornoschrott gleichgesetzt.
 - * Selbst uralte Spiele stehen nach wie vor auf dem Index, obwohl sie längst nicht mehr zu bekommen, geschweige denn für Jugendliche interessant sind.
 - * Das neueste id-Spiel wurde nicht indiziert, weil es brutal ist, sondern weil es aus einer indizierten Reihe stammt. „Unreal Tournament“ ist genauso hart, wurde jedoch nicht indiziert, womit die erschreckende Subjektivität der Gremien bewiesen wäre.
 - * Fachzeitschriften nehmen hin, dass sie über indizierte Spiele nicht berichten dürfen. Den Redakteuren kann das ja schnurzegal sein, da sie die Games ohnehin problemlos spielen können!
- Wirklich: Danke an euch, Leute, dass ihr euch so riesig um eure Leser kümmert und dass wir, die echten, ernsthaften und erwachsenen Computerspieler, euch so egal sind! Ihr könnt ja versuchen alles runterzuspielen, aber vor allem einige Beschlagnahmungsaktionen der BPJS (‘95 bei euch, ‘99 im Videodrom in Berlin) haben nichts mehr mit Recht oder Unrecht zu tun, sondern tragen eindeutig diffamierende und faschistische Züge!
- Kai Lunkeit, Allensteiner Weg 12, 24837 Schleswig

Auch wenn du sicher vielen Lesern aus dem Herzen sprichst: Wir nehmen Gesetze nicht hin, weil sie uns nicht betreffen würden, sondern weil das in einem Rechtsstaat nun mal unumgänglich ist. Zumal sich über dieses heikle Thema trefflich streiten lässt, was ja auch seit Jahren getan wird. Wer hier meint, selbst über die endgültige Weis- und

Wahrheit zu verfügen, muss schon ein ziemlicher Ignorant sein. Und mit der lockeren Verwendung des Begriffes „Faschismus“ wären wir vorsichtig – wenn ein anderer Leser nur wenige Zeilen vorher „deutsche Zeitschriften für deutsche Käufer“ fordert...

Brachialverbale Entgleisungen

Ich bin schon seit den Gründerjahren des PC Joker mehr oder weniger dabei (gelieben) und eines ist mir aufgefallen: Einige eurer veröffentlichten Leserbriefe lassen leider auf eine zumindest partielle geistige Umnachtung des betreffenden Klientels schließen. Vor allem die häufig persönlichen Angriffe auf Mitglieder der Redaktion in den Zuschriften – in einer Ausdrucksweise, die auf mehrjährigen Urlaub von einer sozialverträglichen Erziehung schließen lässt – zwingen mich zu dieser Schlussfolgerung.

Ich kenne den Job in einer Redaktion und weiß auch um die Kompromissse, die da eingegangen werden müssen. Sacht euch also nicht ins Bockshorn jagen: Neben einem redaktionell guten Teil bringt ihr durchweg absolut akzeptable Demos und Vollversionen zu einem teils sensationellen Preis. Natürlich kann man über Themen- und Softwareauswahl geteilter Meinung sein. Dies rechtfertigt aber in keiner Weise die brachialverbalen Entgleisungen einiger Leser. Schließlich besteht für den PC Joker kein Kaufzwang und jeder kann das Heft durchblättern, bevor er/sie Scheine hinblättert, oder? Jedenfalls war meine Erfahrung über die Jahre, dass ich beim PC Joker für mein Geld im wahrsten Sinne des Wortes „preis-werte“ Infos und Software bekommen habe. Sascha Becker, E-Mail: sascha.becker@t-online.de

Du schreibst uns aus der Seele! Und genau die ist im Preis für das Heft nicht inbegriffen – auch wenn manche Leute das anders zu sehen scheinen.

Schützt die Kopierer

Richy hat im Editorial der Ausgabe 2/00 recht genau den hauptsächlichen Sinn des Kopierschutzes umschrieben: zu nerven. Die Leute, die Spiele wirklich raubkopieren, stört selbiger herzlich wenig, dafür umso mehr die ehrlichen Käufer, die sich dann mit nicht funktionierenden Programmen herumschlagen dürfen. „Tiberian Sun“ beispielsweise startet auf meinem Rechner mit etwas weniger robustem CD-Römer nur bei jedem zweiten Versuch – und auch dann nur nach geschlagenen fünf Minuten Wartezeit, in der das Laufwerk hin- und herfuhrwerk. „Age of Empires 2“ scheint dieselbe Krankheit zu haben. Ganz besonders regt mich auf, dass sich einige Spiele eh komplett auf die Festplatte kopieren und die CD-ROM dann nur noch zu Kopierschutzzwecken verlangt wird!

Abhilfe schaffen komischerweise gerade jene, die durch solche Verfahren abgesichert werden sollen: Im Internet findet man Hilfe nicht bei den Herstellern, sondern bei denen, die den Kopierschutz knacken. Das einmal gecrackte „Tiberian Sun“ startet sofort ohne Probleme! Jetzt meine Frage: Inwieweit sind solche Cracks legal? Darf ich als legaler Käufer eines Spiels wie beispielsweise C&C 3 oder AoE 2 solche Cracks anwenden, um den Spielstart zu beschleunigen oder eventuell erst zu ermöglichen, obwohl (bzw. weil) ich das Original habe? Auf solchen Websites steht meist „for educational purposes“ und dass Backups von eigener Software legal sind, solange man sie bei sich behält und nur auf einem Rechner installiert hat. Stimmt das? Oder wird man kriminalisiert, wenn man zur Selbsthilfe greift, um ein Spiel zu spielen, für das man immerhin oft einen glatten Hunderter hingelegt hat?

Heiko Helmle, E-Mail: helman@gmx.de

Genau genommen ist ein Backup nur dann ein Backup und somit legal, wenn die Kopie zum Eigengebrauch vom unveränderten Original gezogen wird. Das trifft auf Cracks aus dem Internet natürlich in keiner Weise zu, doch wird einem kein Hersteller an die Gurgel gehen, solange die Verkaufversion nachgewiesen werden kann. Dennoch wird erst umgekehrt ein Schuh daraus: Ohne Raubkopierer kein Kopierschutz, ohne Kopierschutz keine „Selbsthilfe“ erforderlich. Gelegenheit macht

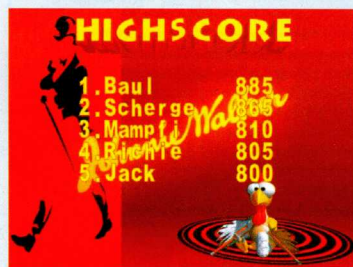
Moorhuhn-Pirsch

Am 28. Januar sah ich im SAT.1-Regionalprogramm einen Bericht über das Werbespiel „Moorhuhn“. Daraufhin nahm ich mir vor, gleich am nächsten Tag diverse Suchmaschinen zu bemühen, um im Internet eine Seite für den Download zu finden. Umso erstaunter war ich, dass ihr das rattsenscharfe Spiel bei euch auf der CD hatten – superheißen Dank für die gesparten Onlinekosten! Ich habe übrigens in nur zehn Minuten den Rekord auf 650 Punkte geschraubt... Jens Littmann, E-Mail: j.w.littmann@01019freenet.de

Zu dem Spiel „Moorhuhn“ auf einer der Cover-CDs in Ausgabe 3/00: Ich habe 620 Punkte erreicht. Ätsch! Robert Haberland, E-Mail: Robert.Haberland@t-online.de

Eure Highscores bei „Moorhuhn“ sind doch nicht echt, oder? Nach zehn Minuten lag ich schon deutlich höher als euer Rekordhalter! Thorsten Peters, E-Mail: TPeters85@hotmail.com

Glückwunsch an alle Moorhühner, die unsere Rekordvorgabe toppen konnten! Obwohl: Natürlich wurde das Game in der Redaktion nicht wirklich ernsthaft gespielt, der Highscore entstand schlicht während der ganz normalen Prüfung der CD-Inhalte. Dies zu unserer „Entschuldigung“, doch das eigentliche Ziel wurde ja erreicht – den PC-Weidmännern einen kleinen Anreiz zu liefern.



Jagd aufs digitale Federvieh: Wer topt unsere NEUEN Rekord im Game von der letzten Begleit-CD?

eben Diebe und der eigene CD-Brenner zum Spartarif so manchen Spieler zum Softwarepiraten, wenn das Programm so mir nix, dir nix dupliziert werden kann. Die Hersteller sprechen bei Kopierschutz wiederum von Selbstschutz, was bei den nachweislichen Millionenschäden durch Raubkopien nur verständlich ist.

Amiga-Special

Hi Steffen und die restlichen (Ex-)Amiga-User beim Joker! Ehrlich gesagt habe ich mich gewundert, dass auf meine Anfrage überhaupt eine Antwort gekommen ist. Und dann war die nicht nur äußerst freundlich, sie barg sogar Hoffnung: Das mit dem Amiga-Special wäre wirklich exzellent. Etwas dagegen, wenn ich das schon mal unter den Amiganern verlaunen lasse und sie anstachle, ihre Hintern zum Kiosk zu bewegen und danach Ausschau zu halten?

Noch was anderes: Werdet ihr mal wieder eine Rubrik einführen, in der Leser ältere Spiele, die nun zum Budget-Preis erhältlich sind, testen? Das fand ich immer recht interessant, vor allem aber ist es ein Anreiz für die Leser, sich direkt am Heft zu beteiligen. Thowin, E-Mail: thowin@freenet.de

Keine Angst, wir haben nicht vergessen, was wir als Macher der einst erfolgreichsten Zeitschrift für diesen Computer unseren alten Amigos schulden: Ein Spiel zu Commodores nach wie vor von vielen kultisch verehrter „Freundin“ ist in Arbeit; noch im ersten Halbjahr berichten wir über Vergangenheit und Zukunft dieses Systems.



Wie der „Amiga Joker“ ist die Rubrik „Lesertest“ nicht ohne Grund gestorben. Was wir zum Thema bekamen, waren am Ende nur noch mit wenigen Veränderungen wiedergekäute Artikel von uns selbst. Aber es liegt ja ganz in eurer Hand: Sobald uns spannende, persönliche und vom Mainstream ruhig auch mal abweichende Spielbesprechungen erreichen, drucken wir sie gerne. Ran an die Tasten!

Tatsachen

Neulich habe ich mir den „Dark Project Director's Cut“ gekauft, da sehe ich auf der Verpackung, dass das Spiel angeblich von euch mit einem Hit gekrönt wurde. Also, damit ich das richtig verstehe: Wenn ein Spiel drei Levels dazubekommt, macht das gleich einen Hit daraus? Nicht dass es mich stört, denn ich war schon immer der Meinung, ihr hattet das Game unterbewertet...

Ganz abgesehen davon bin ich immer noch der Überzeugung, dass „DDR“ für „Double Data Rate“ (das Ganze heißt dann also DDR-RAM und nicht DDRAM) und „SWAT“ für „Special Weapons and Tactics“ steht. Ansonsten bin ich vollauf zufrieden mit euch und wünsche weiterhin gutes Gelingen!

PS: Schaut euch auch mal die Werbung auf Seite 75 in Ausgabe 1/00 an! Ich glaube nicht, dass „Seven Kingdoms“ seinerzeit 93 Prozent bekommen hat...

Thomas Hagen, E-Mail: Bernhard.Hagen@utanet.at

Tatsächlich wurde „Dark Project Director's Cut“ im Update Service der Ausgabe 12/99 vorgestellt, allerdings nicht neu bewertet (83%). Tatsächlich mussten sich die sieben Königreiche mit 85 Prozentpunkten begnügen; erhielten aber wenigstens tatsächlich einen Hit. Tatsächlich handelt es sich also in beiden Fällen um Patzer der Werbetreibenden. Wir haben sie auch bereits beanstandet und man hat uns versichert, dass es sich um völlig unbeabsichtigte Versehen handelte – im Zweifel für den Angeklagten...

Und noch eine Tatsache: Was die korrekte Ausschreibung der Abkürzungen betrifft, hast du uneingeschränkt Recht. Haben wir im Eifer des Testgefechts tatsächlich etwas anderes geschrieben? Was sind wir doch tatsächlich manchmal für Dummerchen!

Pfälzer Horror

Moggen, also erst mal vieles Dankes fürs genialistische Mousepad namens Aboprämie! Aber jetzt:

1. Was mich ziemlich stört sind diese ganzen neumodischen Spiele auf den Cover-CDs. Ihr wisst schon, die Dinger, die unbedingt nen 3D-Beschleuniger haben wollen. Ich persönlich fände es besser, wenn ihr wie früher alte Spiele bringen würdet, die man sonst nirgends mehr findet: „Silent Service 2“, „Der Reeder“, „Battle Isle 2“ – das waren noch Zeiten!
2. Positiv fand ich dagegen den Test bezüglich Lara Dingsbums im Januarheft. Irgendwie erinnert mich das an die alten Horrorfilme: der erste Teil genial, dann gehts ganz schnell bergab. Da bleibt nur zu hoffen, dass es mit Lara nicht bis Teil 9 geht...
3. Den größten Hammer fand ich aber auf Seite 72 der Ausgabe 3/00. Beim Test von „Anstoß 3“ wurde ein Bild abgedruckt, bei dem folgenden Spielstand zu sehen ist: Kaiserslautern 0, Dortmund 1. Also, da muss ich fast überlegen, mein Abo nächstes Jahr zu kündigen – Steffen, wie konntest du das zulassen?! Mit teuflischen Grüßen
Frank, E-Mail: FrMick@gmx.de

1. Nicht für alle sind nur Oldies Goldies, doch die Mischung machts: Auf den 3D-Hammer „Wargasm“ folgt im nächsten Heft mit „Caesar 2“ ein zeitlos genialer Strategieklassiker.
2. Immer noch besser als der „Schulmädchenreport“ in den 70-er Jahren: Von den Softsextreifen hat kein einziger was getaugt, trotzdem hat es die Serie auf rund ein Dutzend Teile gebracht!
3. Steffen schwört Stein und Wein, dass er einfach zu früh das Bild gegrabbt hätte und die Partie 5:1 für K'Lautern ausgegangen wäre. Aber kann man einem (Wahl-)Pfälzer trauen oder reden die alle nur Kohl? Hehe...



Nostalgie für Fans: Betze-Bub Steffen bekannte schon auf der Joker-CD anno 1994 Farbe

Joker – The Game

Ich entwickle gerade eine 3D-Engine, aus der irgendwann „Joker – The Game“ entstehen soll! Die Details kläre ich dann mit eurem Boss ab, doch bis dahin benötige ich noch ein fähiges Programmerteam: TURBO PASCAL und/oder DJGPP(C) sollten die Interessenten draufhaben, ASSEMBLER erwünscht. Bitte melden!

Michael Durrer, E-Mail: michael_durrer@rtl-online.de

Warum nicht „Ghost – The Megagame“? Aber bitte: Aus euren Löchern, ihr Programmierer – die Arbeit ruft!

Und ab dafür!

...nämlich in den Briefkasten und an die unten stehende (E-Mail-) Adresse, wenn Sie etwas Wichtiges oder Witziges zu sagen haben. Wofür? Na für den Lohn eines jeden echten Schreiberlings: Ruhm, Ehre und... äh, Ehre und Ruhm? Wer hingegen dem Laster der Bescheidenheit frönt, dessen Zuschriften werden auf Wunsch auch ohne Absender veröffentlicht – dann können freilich auch andere Leser keinen Kontakt zu ihm/ihr aufnehmen. Kontakt zu Ihnen nehme ich übrigens nicht nur auf spiritueller Ebene auf, denn sofern Ihrem Lob, Ihrer Kritik, Ihren Anregungen und Fragen RÜCKPORTO (aus dem Ausland bitte internationale Antwortscheine verwenden) beiliegt, beantworte ich sie im Falle des Nicht-Abdrucks auch gerne persönlich. Oder fast, meist delegiere ich doch an meine untergebenen Redakteure oder reiche Anfragen an Hersteller weiter.

Joker Verlag
„Ghostwriter“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST-ACTIVITIES



Ultima IX

ASCENSION



Lösungshilfen auf CD



Atlantis 2
Dracula Resurrection
Gabriel Knight 3
Half-Life: Opposing Force
Planescape Torment
Star Trek: Der Aufstand
Tomb Raider 4
Ultima 9 (Teil 1)



Ultima 9: Ascension

Seine Heiligkeit Avatar Smuz (avatar_bug@gmx.de) führt uns durch den ersten Teil der Abenteuer seines britannischen Kumpels. Auf gehts in die ultimative Sagenwelt...

Info: Diese Komplettlösung umfasst die Hauptquests (also die wichtigsten Aufgaben, die zum Beenden des Spiels nötig sind) sowie auch viele Nebenquests (Aufträge, die zum Lösen des Spiels nicht dringend notwendig sind). Untersuchen Sie trotzdem jede Ecke der großen Welt. Sprechen Sie mit allen Leuten, denn viele haben ihre Geheimnisse und Ihnen einiges zu erzählen!

Intro

Auf der Erde

Sie beginnen im Haus des Avatars auf der Erde. Der erste Abschnitt stellt ein kleines Tutorial dar. Nachdem Sie von einer Stimme geweckt wurden, verlassen Sie das Zimmer durch die Tür. Im Flur gehen Sie nach links ins Bad, wo Sie auf dem Korb Kleidung finden. Ziehen Sie diese an. Nach dem Badezimmer nehmen Sie den Gurt vom Schrank im Flur. Lesen Sie auf jeden Fall alle Bücher

durch, die Ihnen wertvolle Tipps vermitteln. Nun untersuchen Sie den unteren Bereich des Hauses genauer. Beim Computer finden Sie den Schlüssel für das Gartentor und im gleichen Raum im Regal einen wichtigen Rucksack. Von der Küche nehmen Sie etwas Essen mit und vom Raum mit dem Kamin den Kompass sowie das Journal auf dem Tisch. Begeben Sie sich jetzt in den Garten und üben Sie Pfeilschießen und Schwertkampf an der Hausrückseite. Sind Sie ausreichend geschult, geht es durch das südliche Gartentor weiter. Folgen Sie dem Pfad bis zum Häuschen der Zigeunerin. Hier bestimmen Sie durch Kartenlegen Ihren Charakter. Die Zigeunerin öffnet ein Moongate für Sie, welches Sie nach Britannia bringt. Gehen Sie nun aus dem Wohnwagen der Zigeunerin und untersuchen erst die Gegend, bevor Sie durch das Tor schreiten. Hinter dem Wasserfall finden Sie noch einige Gegenstände. Wenn Sie dem Weg folgen, kommen Sie zu einer Höhle, die Ihnen weitere Gegenstände und einen Kampf beschert. Haben Sie Ihren Forscherinstinkt gesättigt, können Sie zum

Tor gehen – schreiten Sie hindurch und genießen Sie die Rendersequenz.



Stonegate

Sie landen im Schloss Stonegate. Sehen Sie sich um, öffnen Sie die Kiste und nehmen alle Gegenstände an sich. Nun sollten Sie ein wenig schlafen. Gehen Sie dann zur Treppe und nehmen das Schwert/den Dolch an sich. Über die Treppe kommen Sie nach unten zu einem Regal, aus dem Sie das Zauberbuch nehmen. Setzen Sie gleich den ersten Zauberspruch „Ignite“ (Entzündung) an

Lösung

Ultima 9: Ascension

Tipps & Strategien

Anstoß 3

Tricks & Cheats

Crusaders of Might and Magic

Die 24 Stunden von Le Mans

Killer Loop

Lego Rock Raiders

Septerra Core

The Sims

Wheel of Time



der Fackel ein. Dadurch öffnet sich der weitere Weg, der Sie zu einer großen Halle führt. Dort sehen Sie auf einem Vorsprung eine riesige Ratte sitzen – töten Sie diese mittels des „Stone“ (Stein)-Zauberspruches. Springen Sie auf den Felsen zu der Ratte und betätigen dort den Schalter, welcher unten die Tür öffnet. Nach der Tür befindet sich ein Gitter, hinter dem Sie eine Vase sehen. Sie können den Spruch „Gust“ (Windstoß) einsetzen, damit die Vase verschwindet. Daraufhin öffnet sich das Gitter. Gehen Sie weiter bis zu einem Fahrstuhl, der Sie durch Betätigen des Knopfes nach unten bringt. Sie befinden sich in einer Halle mit einem Wasserbecken. Drehen Sie die seitliche Kurbel, wodurch das Wasser abfließt. Klettern Sie ins Becken, drücken den Knopf, steigen auf der Treppe zur anderen Seite und gehen nach unten bis zum Feuer. Hier wenden Sie den „Douse“ (Löschen)-Spruch an. Am Ende müssen die beiden „Feuerhalter“ ebenfalls mit dem „Douse“-Spruch verzaubert werden. Laufend verlassen Sie jetzt das Gemäuer und sehen sich draußen gründlich um. Gehen Sie weiter bis zu einem Wächter, mit dem Sie reden. Wenn er Sie angreift, versuchen Sie schnellstmöglich zum Teleporter zu kommen.



Dank Ihrer ersten Zaubersprüche können Sie das Feuer löschen

1. Schrein: Schrein des Mitleides (Shrine of Compassion)

Britannia



Sie kommen im Schloss von Lord British an, wo Sie zuerst mit dem Mann im grünen Anzug reden. Dieser wird Sie direkt zu Lord British schicken. Gehen Sie durch die mittlere Tür zum Lord und unterhalten sich auch mit ihm. Sie werden einiges über das Unheil erfahren sowie über eine Säule (es gibt acht davon), die sich in der Nähe befindet (Despise). Weiterhin übergibt Ihnen der König eine Karte von Britannia. Riskieren Sie noch ein Gespräch mit dem Gargoyle und laufen

anschließend die Treppe nach oben zu dem Mädchen am Klavier. Auch mit ihr sollten Sie sich unterhalten und danach die Treppe weiter nach oben bis zum Schlafsaal des Lords laufen. Dort klicken Sie unbedingt auf den roten Spiegel, welcher Ihnen die Zukunft des Landes vorhersagt und schließlich zerbricht. Untersuchen Sie hier alle Schränke sowie Truhen und betreten den Teleporter neben dem Bett, der Sie zu einer Zauberin bringt. Sammeln Sie alles ein, reden mit ihr und verlassen mittels Teleporter den Raum. Zurück im Schlafgemach des Lords laufen Sie wieder in den Hauptsaal. Von da aus können Sie nun alle Räume genau untersuchen. Auch im Ess- und Kampfizimmer (hier ist für 300 Goldstücke ein Kampfttraining möglich) werden Sie fündig – an der Seite befinden sich Geheimgänge.

Jetzt endlich verlassen Sie das Schloss und bewegen sich nach rechts zum Schlossgarten. Dort im Labyrinth klettern Sie einfach auf eine der Wände, damit Sie sich nicht verlaufen. Begeben Sie sich so in die Mitte des Labyrinths, wo sich ein Feuerschwert befindet. Nehmen Sie diese mächtige Waffe auf jeden Fall mit. Lassen Sie nun das Gelände des Schlosses hinter sich und bewegen sich nach Osten aus der Stadt. Hinter der Brücke treffen Sie auf Sarah. Im Gespräch mit ihr erfahren Sie, dass ein Schrein zerstört wurde und repariert werden muss. Sarah verrät Ihnen auch das Mantra für den Schrein – es lautet „MU“. Laufen Sie nun weiter nach Osten, bis eine Steinstatue zu Ihnen spricht. Dabei handelt es sich um Ihren alten Freund Shimon...

Nach dem Gespräch folgen Sie dem Pfad bis zum Schrein (das Wetter wechselt an dieser Stelle). Tippen Sie das Mantra „MU“ auf die Frage des Schreins ein. Nun wird er Ihnen noch einige Weisheiten mitgeben. Laufen Sie dann den Weg zu der Steinstatue zurück und schließlich weiter geradeaus. Am Strand müssen Sie bei der Leuchte nach Westen abbiegen. Bald erreichen Sie ein Haus, in dem ein Mädchen wartet, dessen Gefährte nach Despise ging und nicht zurückkehrte. Nach Verlassen des Hauses bewegen Sie sich in Richtung Gebirge. Sie kommen bei der ersten großen Säule an, neben der sich der Eingang zum nächsten Dungeon befindet.



Um an das Feuerschwert zu kommen, müssen Sie erst das Labyrinth durchqueren



Sarah erweist sich als sehr hilfreich

Tipp: Falls Ihnen die Angriffe der Gegner lästig werden, öffnen Sie einfach Ihren Rucksack. Nun werden die Gegner Sie ignorieren. Achtung! Dieser Trick funktioniert nicht mehr mit dem Patch 118!

Dungeon Despise

Betreten Sie das Dungeon und laufen weiter bis zu einigen Fässern, zwischen denen Sie eine Rüstung finden. Töten Sie die Spinne, laufen weiter zur Tür und betätigen den Hebel. Eilen Sie hinter der Tür nach rechts und öffnen neben der verschlossenen Tür die Kiste. Hier finden Sie einen Schlüssel, mit dem Sie die Tür öffnen. Im Gespräch mit den Gefangenen im folgenden Raum erfahren Sie von vier Steinen, die zusammen ein Schild bilden. Verlassen Sie den Raum, laufen zur entgegengesetzten verschlossenen Tür und entzündend die Fackel mit dem „Ignite“-Spruch. Die Tür öffnet sich und Sie betreten eine Halle mit vielen zerstörten Säulen und einer weiteren verschlossenen Tür. Setzen Sie die Ratte außer Gefecht und springen nun von Säule zu Säule nach oben. Dort befindet sich der erste Stein. Nachdem dieser in Ihrem Inventar gelandet ist, springen Sie auf die nächste Säule. Dort finden Sie einen Knopf, den Sie betätigen, woraufhin sich die nächste Tür öffnet. Laufen Sie weiter bis zu dem Raum mit Swimmingpool, nehmen Sie aber die Rüstung in der Grube mit. Tragen Sie den Eimer mit Wasser zu der anderen Statue, um die nächste Tür öffnen zu können. Weiter den Gang entlang erreichen Sie einen großen Raum mit einer Tür und hängenden Schilden. Dort klicken Sie das auf der rechten Seite schief hängende Schild an – eine Geheimtür geht auf. Untersuchen Sie hier alles und kehren in den großen Raum zurück. Seitlich erkennen Sie hier einen kleinen Durchgang, bei dem sich ein Schalter befindet. Nach dessen Benutzung geht die verschlossene Tür auf. Laufen Sie nun weiter bis zur Leiche. **Trinken Sie nicht aus dem Brunnen!** Entnehmen Sie der Leiche alle wertvollen Gegenstände und laufen sodann weiter zum Raum mit den vier Kerzen und einem ausgebrannten Lagerfeuer. An der Seite befindet sich eine Kiste mit einem Bogen, den Sie mitnehmen. Nach der folgenden Tür laufen Sie die Treppe nach unten und schießen einen Pfeil in das „Gesicht“ über der Tür, die sich dadurch öffnet. Dahinter liegt ein Speisesaal, in dem Sie die Treppe zu der Erhebung nach oben benutzen. Hier senkt die Bodenplattform eine

Wand ab und legt dadurch einen Geheimgang frei. Nehmen Sie in diesem Gang die wichtigsten Gegenstände aus der Kiste mit. Nun können Sie den Teleporter betreten, der Sie zu einem Raum mit Bodenpfeilern bringt. Laufen Sie einfach zwischen den Pfeilern weiter und betätigen am Ende des Raumes den Hebel, wodurch sich die nächste Tür öffnet. Im anschließenden Raum entdecken Sie den zweiten Stein. Nun begeben Sie sich wieder den ganzen Weg zurück bis zum Speisesaal, wo Sie durch eine weitere Tür gehen können. Folgen Sie dem Gang bis zu der „Bücherei“. Dort ist ein Hebel, der betätigt werden muss – ein Brunnen verschwindet und lässt eine Geheimtür erscheinen. Öffnen Sie die Tür und bewegen dort den Schalter, der wiederum die nächste Tür öffnet. Dahinter finden Sie einen Raum mit einem kleinen Zaun. Hier schnappen Sie sich den Stuhl, lehnen ihn an den Zaun und können somit darüber klettern. Betätigen Sie den Hebel, welcher eine weitere Tür öffnet. Klettern Sie wieder mittels Stuhl über den Zaun. Ihr Weg führt Sie in ein Gebetshaus, wo Sie am Altar die Kerze anzünden. Dadurch entsteht ein Strahl, der Sie heilt, wenn Sie durch ihn laufen. Öffnen Sie die Tür hinter dem Altar, woraufhin Sie einen Schrei hören. Nun müssen Sie Ihre Schnelligkeit unter Beweis stellen. Laufen Sie sofort nach links und nutzen den Schalter, um eine Falle zu stoppen. Durch die Rettung des Mannes aus der Falle erhalten Sie den dritten Stein.



Die vier gefundenen Steine müssen auf den Säulen platziert werden

Tip: Sollten Sie den armen Kerl nicht retten können, holen Sie einfach den Stein aus der Kiste an der Wand – aber Vorsicht! Sie müssen schnell sein, sonst liegen Sie selbst in der Falle!

Gehen Sie nun weiter, bis Sie vor einem Gitter stehen. Im Raum dahinter sehen Sie einen Schlüssel. Gegenüber müssen Sie den Knopf auf dem Sockel drücken, damit ein Magnet aktiviert wird, der den Schlüssel heranzieht. Laufen Sie nun die Rampe hinab und öffnen die Tür mit dem Schlüssel. Im nächsten Raum sehen Sie vier Sockel, auf die vier Kristalle entsprechend ihrer Farbe gelegt werden müssen. Allerdings fehlt noch ein Kristall. Wenn Sie in dem Buch auf der Erhebung lesen, erscheint ein Geheimgang. Durch diesen Gang erreichen Sie einen See, schwimmen Sie hier eine Runde und erhalten so den letzten und vierten Stein. Begeben Sie sich wieder zurück und legen alle vier Steine auf die Sockel, woraufhin ein Schild erscheint. Mit diesem schwimmen Sie

wieder durch den See und entdecken dabei einen Gang, der Sie zu einer Brücke führt. Das Gespräch mit dem alten Mann endet für ihn tödlich. Laufen Sie weiter in die Säule hinein und schnappen sich den Runenstein (Rune of Compassion). Jetzt eilen Sie den ganzen Weg zurück durch den Dungen nach draußen. Hier werden Sie überfallen, jedoch rettet die schöne Rave Ihnen das Leben. Sie erwartet von Ihnen nach Buccareens Den begleiten zu werden. Allerdings müssen Sie vorher einige Aufgaben erfüllen. Reden Sie zuerst mit Sarah und laufen dann weiter bis zum Schloss. Um das Rätsel lösen zu können, brauchen Sie vom Bürgermeister das Herz des Mitleids (Heart of Compassion). Sein Haus befindet sich gleich rechts hinter dem Schloss. Dort aber werden Sie nur seinen unfreundlichen Gehilfen antreffen, der Ihnen mitteilt, dass sich der Mayor in Paws befindet. Ihnen bleibt also nichts anders übrig, als sich nach Paws zu begeben.

Verlassen Sie dazu Britannia durch die südwestlichste Ecke und folgen immerzu dem linken Pfad, bis Sie auf einen Goblin treffen. Dieser gierige Kerl verlangt zehn Goldstücke für das Passieren der Brücke. Beschäftigen Sie ihn einfach mit der Frage, wie viel denn zehn überhaupt ist. Während er grübelt, können Sie seine Höhle durchsuchen und das Ventil aus der Kiste nehmen. Überqueren Sie nun die Brücke und Sie befinden sich in Paws.

Paws



In Paws warten viele Nebenquests auf Sie

Tip: Laufen Sie in Paws möglichst immer auf den Planken. Sollten Sie in den Sumpf fallen, verlieren Sie sehr schnell Energie!



Der Bürgermeister von Paws bietet Ihnen einen Deal an

Laufen Sie zum ersten Haus und beobachten dort, wie ein Mann mit Holzbein das Le-

ben des Bürgermeisters rettet. Gehen Sie zum Bürgermeister und reden mit ihm. Er hat ein Problem, denn die Goblins haben seine Tochter entführt. Für die Rettung seiner Tochter erhalten Sie das Herz des Mitleids. Gehen Sie also aus dem Haus und folgen dem Weg nach links.

Nebenquest Brunnen: Wenn Sie vom Haus aus geradeaus den Weg gehen, treffen Sie auf eine Frau mit einem kaputten Brunnen. Sie müssen das Ventil aus Goblins Höhle in das Häuschen neben der Frau einsetzen, dann liefert der Brunnen wieder Wasser.

Bald erreichen Sie das Haus der Goblins, kämpfen Sie mit den Bewohnern und befreien die Tochter des Bürgermeisters, die sich in der oberen Etage befindet. Vergessen Sie nicht die Axt des Goblins! Beim Bürgermeister können Sie sich jetzt das Herz abholen und auch gleich den Stabkampf erlernen. Mit dem Herz eilen Sie den ganzen Weg zurück zum Schrein und legen den Runenstein und das Herz auf den Schrein. Der Tempel ist wiederhergestellt und Sie können einen Ihrer Skills verbessern: Stärke, Ausdauer oder Intelligenz.



Die Tochter des Bürgermeisters muss aus dem Goblincamp befreit werden

Nebenquest Junge auf der Farm: Auf dem Weg nach Paws laufen Sie an einer Farm vorbei. Dort befindet sich ein Junge, dessen Mutter von Banditen entführt wurde. Sie müssen die Mutter befreien, doch erst löschen Sie das Feuer mit Hilfe eines Zauberspruchs und retten somit den Jungen. Laufen Sie nun nach Nordwesten in die Berge, wo Sie in einer Höhle einen unfreundlichen Mann antreffen. Bewegen Sie den Hebel im Haus, das legt die Passage hinter dem Haus frei. Töten Sie dann den Mann und klettern die Passage nach oben. Die Mutter des Kindes ist gerettet.

Gehen Sie nun zum Hafen von Britannia und reden dort mit Raven, die sich auf dem Schiff aufhält. Ihre Reise führt Sie sodann nach Buccaneers Den.

2. Schrein: Schrein der Demut (Shrine of Humility)

Buccaneers Den

Auf der Pirateninsel reden Sie wieder mit Raven, die Sie bittet Samhayne aufzusuchen. Er befindet sich oben auf den Höhlen über dem Piratennest. Verlassen Sie das Schiff und biegen bei der ersten Gelegen-



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

versandkosten

PREIS/DN

DM

(Ich bestelle zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa.JOYSOFT)

Nebenquest Geist: Vor der Höhle befindet sich ein Geist, der Ihnen das Versteck eines Geisterschiffes preisgibt, wenn Sie ihm eine Flasche Rum besorgen, welchen Sie in der Kneipe bekommen.

In der Höhle werden Sie von einem Gesicht nach dem Passwort gefragt. Tippen Sie das Wort von der gefundenen Schriftrolle ein und der weitere Weg wird freigegeben. Laufen Sie durch die Höhle bis zu einem neuen Land – New Magincia.



Die Höhle führt Sie direkt nach New Magincia

New Magincia

Sobald Sie aus der Höhle herauskommen, sollten Sie zuerst nach rechts laufen und dem Pfad nach oben folgen. Bei einer blauen Glaskuppel treffen Sie auf Katrina, die Sie bittet, die Mutter der Wölfe zu erlegen und das Nest der Adler zu verbrennen, denn beide Tierarten vernichten die Schatzkucht. Wenn Sie beides erledigen, wird Ihnen Katrina den Schrein zeigen. Das Nest befindet sich gleich in der Nähe und kann mit dem „Ignite“-Spruch verbrannt werden. Um die Wolfsmutter zu töten, müssen Sie auf die Nachbarinsel mit der blauen Kuppel schwimmen und die Wölfin dort ins Jenseits befördern. Gehen Sie zu Katrina, Sie wird Ihnen einen Stock und das Mantra für den Schrein übergeben. Nun geht es nach Norden, wo Sie die Steintreppe nach unten laufen müssen. Später kommen Sie auf eine Plattform, die eine Steinplatte beinhaltet. Wenn Sie sich auf diese stellen, erscheint der Schrein. Laufen Sie zu ihm und geben das Mantra „Lum“ ein. Sie kommen in der Unterwasserstadt Ambrosia an.



Haben Sie den Schrein und das Mantra kombiniert, kommen Sie in die Unterwasserstadt Ambrosia

Ambrosia

In Ambrosia gehen Sie nach Osten. Dort be-

findet sich ein Gargoyle, der Ihnen erzählt, Sie seien in Gefahr. Laufen Sie zurück zu der Säule (Anfang), reden mit einem der Gargoyles und eilen dann weiter nach Süden. Beim Umsehen entdecken Sie zwei fliegende Gargoyles – schlagen Sie diese Richtung ein und betreten das auftauchende Haus. Hier treffen Sie einen Gargoyle namens Voresh, der behauptet, Sie seien ein falscher Prophet und greift Sie an – eine kleine Anspielung an frühere Abenteuer? Nach seinem Ableben schnappen Sie sich den weißen Kristall und verlassen das Gebäude. Gehen Sie weiter nach Süden, Sie werden zwei Podeste entdecken – auf einem befindet sich ein Kristall, das andere ist leer, setzen Sie dort den neuen Edelstein ein. Eine Tür öffnet sich und ein Gargoyle kommt heraus, der Ihnen für seine Befreiung zwei Flugtiefel geben möchte. Folgen Sie ihm bis zur Wand und gehen dann einfach weiter – die Wand ist eine Illusion! Sie landen weit unten, wo Sie in einer Höhle einen Bootsmann treffen. Dieser wollte ein Schiff aus Stein bauen, was offensichtlich fehlschlug. Gehen Sie nun in die entgegengesetzte Richtung und entdecken bei einer Leiche die erwähnte Flugtiefel. Ziehen Sie diese an, Sie heben mittels der Leertaste ab. In hoher Luft segeln Sie nach Südosten (von der Säule aus gesehen). Dort befindet sich weiter oben die Werkstatt von einem Gargoyle namens Wislem. Dieser bittet Sie, die Statue der Königin zu reparieren. Er übergibt Ihnen einen roten Stein. Fliegen Sie nun zu der Statue (in der Mitte der Unterwasserstadt befindet sich eine Art Kugel mit einem Podest und vier Schaltersäulen) und setzen dort den roten Stein ein. Nun passiert ein Unglück und die Kugel reißt – dadurch entsteht in der Glaskuppel ein Loch und Wasser strömt ein!

Sie befinden sich wieder am Anfang, die halbe Stadt ist zerstört. Reden Sie mit Wislem. Er bittet Sie, die Eier der Königin zu retten, da die ganze Stadt bald unter Wasser stehen wird. Er gibt Ihnen einen neuen, weißen Kristall. In seiner Werkstatt (diesmal befindet sich diese am Boden) setzen Sie den eben erhaltenen Kristall ein. Dadurch wird ein gelber Kristall freigegeben. Fliegen Sie noch mal zum Anfang und lesen in einem Gebäude drei Bücher, woraufhin ein grüner Kristall erscheint. Eine Etage weiter oben setzen Sie den Kristall ein – eine Kette ist das Ergebnis der Aktion. Nun sollten Sie zum Zentrum/Statue fliegen und dort im Raum den gelben Kristall einsetzen. Der Boden öffnet sich unter Ihnen und Sie landen bei der ungehaltenen Königin. Schnappen Sie sich schnell das Ei und laufen den Korridor an der Seite bis zu der Gabelung entlang. Dort eignen Sie sich die Energietränke an und laufen nach rechts weiter. Sie erreichen einen Schatz, bei dem auch ein verlockendes Schwert liegt, welches allerdings bei Benutzung zerbricht. Laufen Sie nun zurück und betreten den Teleporter, der Sie nach Hythlot bringt.

Dungeon Hythlot



Die Gargoyle-Königin gilt es um ein Ei zu erleichtern

Tip: Dieser Dungeon erscheint reichlich schwer – doch nur, bis man das Prinzip verstanden hat. Sie müssen in dem Dungeon sowohl den nächsten Runenstein finden, als auch vier Figuren sammeln und diese auf die richtigen Sockel stellen. Dank der unberechenbaren Spinnen, die den Avatar bevorzugt von hinten angreifen, ist häufiges Speichern oberstes Gebot.

Laufen Sie durch den Tunnel bis zur Treppe, die Sie nach oben bringt. Vor dem Gitter laufen Sie nach rechts bis zu einem Wasserbecken. Zerstören Sie das Netz und drehen an der Kurbel. Eine Plattform in einem anderen Raum wird runtergefahren. Drücken Sie nun den gelben Knopf an der Wand, wodurch ein Gang freigegeben wird. Gehen Sie den Weg entlang zu der Kiste, in der sich eine grüne Statue befindet. Zurück bei der Gabelung laufen Sie weiter zu einem mit vergifteten Wasser überfluteten Raum. In der Mitte erkennen Sie die eben ausgefallene Plattform. Eine Berührung des Wasser wird Sie viel Energie kosten, schwimmen Sie daher rasch nach links zum Steg. Dort liegen Schuhe, die Sie vor dem vergifteten Wasser schützen. Nun können Sie zur Plattform schwimmen, die Sie nach oben bringt. Hier finden Sie einen Zaubersack und einen gelben Sockel. Dort ist ebenfalls ein Hebel, der das Gitter bei der Gabelung öffnet. Laufen Sie den ganzen Weg bis zur Gabelung zurück und gehen durch den neu geöffneten Durchgang. Bei nächster Gelegenheit sollten Sie nach links biegen. Sie kommen zu einem Raum mit Loch in der Mitte. Springen Sie hinein und tauchen ganz tief ab – Sie finden eine braune Statue. Drehen Sie an dem Rad, woraufhin sich der Wasserspiegel erhöht. Schwimmen Sie nach oben und verlassen so den Brunnen. Laufen Sie den ganzen Weg zurück und nun zur gegenüberliegenden Seite. Dort ist ein großer Raum mit einem Gitter in der Mitte. Sobald Sie sich die Rüstung schnappen, wird eine Falle ausgelöst – um nicht von der Wand zerquetscht zu werden, müssen Sie sehr schnell zurücklaufen. An der Kreuzung eilen Sie nach Norden, wo sich ein brauner Sockel befindet – legen Sie die braune Statue darauf. Jetzt erscheint ein Blitz, der Sockel wird nach oben ausgefahren und ein Gitter irgendwo im Dungeon geöffnet sich. Weiter geht es nach Norden und dann nach rechts. Sie erreichen einen Raum, der völlig überflutet ist. Hier sollten Sie am seitlich liegenden Rad drehen, woraufhin das Wasser abgelas-

sen und eine gelbe Statue freigegeben wird. Mit dieser gehen Sie durch den auftauchenden Gang bis zu der Schatzkiste mit einer blauen Statue. Nun müssen Sie den ganzen Weg zurücklaufen, denn die Gitter neben diesem Raum sind leider noch geschlossen. Sie überqueren dabei das Becken sowie die Gabelung und entdecken dann links einen Pentagrammraum und rechts einen Raum mit blauem Sockel. Dorthin müssen Sie die blaue Statue stellen, damit das nächste Gitter geöffnet wird. Laufend kommen Sie erneut zu einem überfluteten Raum, den erscheinenden Gegner müssen Sie vernichten. Springen Sie nun von Plattform zu Plattform bis zu der Säule des Unheils. Schwimmen Sie zur Rückseite und tauchen dort unter. Durch den Eingang zu der Säule können Sie sich den Runenstein sichern. Nun geht es den ganzen Weg zurück bis zum Raum mit der Plattform, wo Sie die Stiefel fanden. Fahren Sie nach oben und setzen dort die gelbe Statue auf den Sockel – das sich-öffnende Gitter gibt den weiteren Weg frei. Gehen Sie zurück zum Raum mit der Falle – die beiden Wände liegen sehr eng nebeneinander. Im nächsten Raum entdecken Sie rechts einen Raum mit einem weiteren Becken, in dem sich ebenfalls ein Rad befindet. Durch dessen Betätigung öffnet sich eine neue Tür. Laufen Sie nach Osten bis zu dem Raum mit zwei Rampen. Ein Sprung zur nächsten Rampe bringt Sie zu einem Raum mit 13 Säulen, die auf und ab fahren. Am Ende



Hier sehen Sie die Reihenfolge, in der Sie über die Säulen springen können

dieses Raumes befindet sich der grüne Sockel, der das letzte Gitter öffnet. Sie können nun wieder bis zu dem Punkt, wo Sie die blaue Statue gefunden haben, zurücklaufen. Dort ist nämlich der Durchgang, der Sie zum letzten Teil des Dungeons führt. Dieser Teil besteht aus transparenten Wänden. Halten Sie sich die ganze Zeit rechts, bis Sie in einer kleinen Nische auf dem Boden einen Schlüssel finden. Nun müssen Sie schon wieder zurück, eine Gittertür versperrt Ihnen jedoch bald den Weg. Gegenüber der Tür befindet sich eine Kiste, die mit dem gefundenen Schlüssel geöffnet wird. Darin ist ein Schalter, der die Gittertür öffnet. Den ersten Gang laufen Sie nach links und benutzen den Teleporter, der Sie zu einem Becken bringt. Schwimmen Sie den Tunnel entlang und blicken nach oben. Wenn Sie eine Öffnung sehen, landen Sie wieder in New Magincia, direkt neben dem Schrein. Legen Sie den Runenstein und den Hirtenstock von Katrina auf den Schrein des Mitgeföhls und

stellen diesen wieder her. Es geht zurück zu Samhayne. Hier kommt es zu einem Überfall, der Avatar landet im Gefängnis...

3. Schrein: Schrein der Ehre (Shrine of Honesty)

Dungeon Deceit

Sie sitzen in einer Zelle, die Tür ist verschlossen. Untersuchen Sie die Wände, die eine Geheimtür verbergen – folgen Sie dem Gang. Dessen Ende ist eine Illusion, wenn Sie weitergehen, wird der Weg für Sie freigegeben. Später landen Sie in einem Raum mit einer Fliege, die Sie berühren sollten. Dadurch erreichen Sie eine andere Daseins-Ebene, in der Sie z.B. Gitter durchschreiten können. Laufen Sie also zu Ihrer Zelle zurück und gehen einfach durch die Tür. Vor der Zelle sollten Sie dann den Knopf drücken, der diese öffnet. Eilen Sie zum Ende des Gangs und öffnen die andere Zelle. Da Sie nicht durch die hölzerne Tür gehen können, sollten Sie zurück zu der Fliege laufen und diese noch mal berühren – Sie befinden sich wieder in der „normalen“ Ebene. Nun können Sie Ihren Kerker verlassen und die andere Zelle untersuchen – Sie finden dort einige Stärkungsmittel. Untersuchen Sie dann die Ecke mit den Fässern und nehmen die gefundene Tasche mit. Auf dem Tisch im Flur entdecken Sie einen Schlüssel, der die hölzerne Tür öffnet. Leider ist dahinter wieder eine Gittertür. Also zurück zur Fliege, diese berühren und wie vorher die Zellentür öffnen. Dahinter liegt ein weiterer Raum mit Geheimgang. Er führt zu einer Halle mit einer Kiste und Podesten. Berühren Sie nur das Podest in der Mitte, das die nächste Tür öffnet. Gehen Sie den Weg weiter bis zu einer Gabelung. Zuerst betreten Sie die rechte Rampe nach oben zu einem Raum mit drei Knöpfen. Durch Berühren des grünen Knopfes erscheint ein Skelett. Speichern Sie unbedingt, bevor Sie versuchen das Skelett mit den Fäusten zu bekämpfen. Sobald Sie den Kampf gewinnen, erhalten Sie ein Schwert. Die beiden anderen Knöpfe fahren eine Brücke im Lavaum aus und bringen einen neuen Energietrunk. Gehen Sie nun zurück zum Lavaum. Hier können Sie über die transparente Brücke nach rechts zu einem Podest laufen, bei dem sich an der Wand zwei Knöpfe befinden. Durch Betätigen des linken Knopfes wird eine Steinbrücke ausgefahren. Laufen Sie auf dieser zur Plattform und schweben damit auf die andere Seite der Halle, wo sich an der Wand sehr viele Knöpfe befinden. Drücken Sie alle Knöpfe so lange nacheinander, bis nur ein Knopf übrig bleibt – alle anderen Knöpfe sind eine Illusion. Drücken Sie diesen Knopf, der eine Treppe ausfährt. Laufen Sie diese nach oben und holen mit dem nächsten Knopf eine weitere schwebende Plattform herbei. Mit ihr gelangen Sie zu dem Podest mit den zwei Knöpfen. Diesmal müssen Sie den rechten Knopf drücken, der eine weitere Schwebepattform erscheinen lässt. Hiermit kommen Sie zurück auf die andere Seite der

Halle. Dort ist eine Statue, die durch den linken und rechten Knopf gesteuert werden kann. Der mittlere Knopf dient zum Feuern mit der Statue. Sie müssen nun mit Hilfe der Statue auf das Steingebäude der Treppe schießen. Jetzt drehen Sie die Statue, damit Sie das Gesicht auf der anderen Seite treffen können. Daraufhin erscheint erneut eine Plattform, die Sie wieder zum Anfang bringt. Laufen Sie zurück zur ausgefahrenen Treppe und bewegen sich von dort mit der schwebenden Plattform um die Plattform in der Mitte herum. Dabei sollten Sie den grünen Knopf drücken und jetzt auf der mittleren Plattform landen. Dieser Teleporter bringt Sie zu einem anderen Bereich des Dungeons. Sie stehen jetzt auf einer Plattform, die wie ein „U“ geformt ist. Gehen Sie nach rechts, dort sehen Sie einen Glyphen, der sich aber als Illusion herausstellt. Am Tisch steuern Sie mit den Knöpfen das Gesicht. Hierbei müssen Sie das Gesicht in die richtige Position bringen und mit der Statue auf der anderen Seite eine Feuerkugel auf das Gesicht abschießen. Haben Sie einen Treffer erzielt, erscheint eine neue schwebende Plattform, die Sie in die hinteren Bereiche des Dungeons führt.



Die Gesichter müssen getroffen werden, um die Plattformen zu kontrollieren

Der Teleporter bringt Sie in einen Raum, in dem Sie die Spinne unschädlich machen, den Bogen vom Tisch nehmen, zur Statue in der Ecke laufen, diese berühren und dadurch Pfeile erhalten. Gehen Sie dann zum Spiegel neben dem Tisch und fassen ihn an – Ihre Energie wird dadurch wiederhergestellt. Nun können Sie mit Hilfe des Bogens auf die Gesichtplatte über dem Block schießen, dadurch erscheint eine Treppe, die Sie auf den anderen Block führt. Stellen Sie sich auf die Bodenplatte des Blocks und schießen auf das nächste erscheinende Gesicht. Daraufhin tritt eine Brücke zum anderen Block in Erscheinung, die Sie allerdings rasch überqueren müssen, denn sie verschwindet schnell wieder. Auf der anderen Seite können Sie beruhigt wieder den Teleporter betreten und landen in der großen Halle. Schweben Sie mit der Plattform zum Hauptsteg und feuern dann ein paar Pfeile auf das Gesicht an der rechten Seite. Dadurch wird eine Brücke ausgefahren, die Sie zu einem Rad bringt. Drehen Sie an diesem, woraufhin die Hälfte der Lava aus dem See verschwindet. Hier müssen Sie vier Kugeln in die „Krallen“ einsetzen. Jetzt können Sie herunterklettern, die in der Lava stehende Säule berühren und in die seitliche Höhle

gehen. Betreten Sie den Teleporter, Sie landen in einem Raum mit zwei Kisten, die Sie *nicht* öffnen! Stellen Sie sich statt dessen an die Seite zwischen beide Engel und versuchen das bewegliche Steingesicht zu treffen. Bei einem Treffer erscheint eine Kugel, die Sie mitnehmen. Gehen Sie wieder in die Höhle und untersuchen Sie die Stelle unter der Plattform. Hier finden Sie ein Paar Stiefel, die Sie zum Überqueren der gefährlichen Lava benutzen können. Laufen Sie weiter und erforschen die nächste Kiste – eine weitere Kugel erscheint. Nun geht es wieder unter der U-Plattform auf das Land, wo Sie die erste Kugel in die „Kralle“ einsetzen können. Dadurch wird von der U-Plattform ein Teil einer Brücke ausgefahren. Bewegen Sie sich nun unterhalb der Brücke und benutzen dort den Teleporter, der Sie in ein Labyrinth bringt. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt: Rennen Sie zum Knopf, betätigen diesen und schießen mit dem Bogen auf die erscheinenden Steingesichter. Haben Sie die drei Gesichter getroffen, gibt es die nächste Kugel zum Mitnehmen. Laufen Sie zurück und setzen Sie nun die beiden Kugeln aus Ihrem Inventar in die „Kralle“ ein. Fahren Sie mit der schwebenden Plattform wieder in die unerforschten Bereiche der Höhle. Dort finden Sie einen weiteren Teleporter, mit dem Sie einen Raum erreichen, in dem der Knopf in der Mitte betätigt werden muss. Es erscheinen viele Steingesichter, die getroffen werden wollen – wieder landet eine Kugel in Ihren Besitz. Verlassen Sie den Raum und setzen auf dem Weg ins Zentrum die letzte Kugel ein – die Brücke wird zum finalen Teleporter ausgefahren. Er bringt Sie in den letzten Raum – hier sehen Sie schon die nächste Säule. Sie werden nun von einigen Höhlenhunden angegriffen, die Sie aber ohne Probleme beseitigen können. Von der nächsten Insel aus erreichen Sie mit der schwebenden Plattform die Säule und nehmen den Glyphen in Besitz. Nun geht es zu einem weiteren Teleporter, der Sie aus dem Dungeon bringt.



Die in der Lava stehende Säule ist betretbar

Moonglow

Sie treffen einen verärgerten Ritter namens Duncan, der seinen Dolch sucht. Reden Sie mit ihm und schwimmen dann ein paar Meter zum nächsten Ufer. Dort befindet sich eine Treppe, die Sie nach Moonglow führt. Hier laufen Sie zunächst weiter zum Haus



auf dem Hügel, wo Sie auf Batista treffen. Ihr müssen Sie nun einen magischen Schild besorgen, das sich in Mariahs Haus befindet – gegenüber von Batistas Anwesen. Gehen Sie zum Seiteneingang und öffnen die Luke, die Ihnen Zugang zu einem Teleporter gewährt. Sie landen im Keller, in dem der Schild durch eine Barriere geschützt wird. Seitlich entdecken Sie an der Wand einen geheimen Durchgang. Schieben Sie die Fälscher zur Seite und treten hindurch. Im nächsten Raum sollten Sie ein Fass auf die Plattform legen, ein Schild wird nach unten gefahren. Die ganze Aktion müssen Sie nun auch im anderen Raum wiederholen. Jetzt gehört der Schild Ihnen. Übergebe Sie den Schild Batista, Sie erhalten als Dank ein Siegel. Nun sollten Sie zu Tydus gehen. Er hält sich im Haus neben dem von Mariah auf – Sie können es mittels Knopf öffnen. Reden Sie mit Tydus, nur er kennt den Weg zum Lycaem. Jedoch verlangt er einen Stab, den man in einer Höhle mit einer Statue davor findet. Die Höhle erreichen Sie durch das Tor neben Batistas Haus, damit verlassen Sie Moonglow. Vor der Brücke müssen Sie links abbiegen. Folgen Sie dem Pfad bis an die Höhle. Dort halten sich zwei unfreundliche Zeitgenossen auf – nach einem erfolgreichen Kampf finden Sie in der Höhle einen Dolch.



Batista verlangt nach einem magischen Schild

Nebenquest Dolch: Dieser Dolch gehört Duncan, den Sie am Anfang dieses Abschnittes kennengelernt haben. Zeigen Sie ihm den Dolch, er wird Ihnen ein paar Schwertkampftricks verraten.

Laufen Sie zurück zu Tydus und übergeben Sie ihm den Dolch. Er schickt Sie wieder zu einer Höhle. Zu dieser kommen Sie durch das Tor neben Tydus Haus. In der folgenden Höhle treffen Sie auf eine Kreatur, die Sie bittet, alle Waffen wegzulegen. Nur so erhalten Sie ein „Herz“, welches Sie zu Tydus tragen, der Ihnen daraufhin das Lycaem

zeigt. Um es zu erreichen, müssen Sie mit einem Knopf in Tydus Haus den Fahrstuhl holen und nach oben zum Luftschiff fahren. Damit fliegen Sie zum Lycaem und betreten die heilige Halle. Eine Stimme sagt Ihnen, dass Sie in die Sterne schauen müssen, um bei Nacht das Mantra „Ahm“ sehen zu können. Klicken Sie nun auf das Buch und beantworten die Frage mit „Ja“. Verlassen Sie hernach Moonglow durch das Tor neben Batistas Haus und überqueren die Brücke. Der Weg führt Sie an einem Friedhof vorbei auf den Berg, wo Sie den nächsten Schrein (Schrein der Ehre) finden. Legen Sie dort den Glyphen sowie das Siegel nieder und restaurieren so den Schrein. Danach laufen Sie auf dem Weg neben der Brücke zum Hafen und treffen dort Raven, die Sie nach Britannia bringt.



Mit dem Luftschiff erreichen Sie das Lycaem

4. Schrein: Schrein der Gerechtigkeit (Shrine of Justice)

Britannia

In Britannia reden Sie erneut mit Raven – Sie erzählt vom König, der mit Ihnen reden möchte. Begeben Sie sich also zum Schloss, hier treffen Sie auf den König, der sich entweder im Thronsaal oder auf dem Balkon der Magierin aufhält. Im Gespräch fragen Sie ihn nach dem Weg nach Yew. Nachdem Sie die Informationen haben, verlassen Sie Britannia durch das Tor Richtung Paws. Vor der Koboldbrücke führt ein Weg nach rechts, dem Sie folgen. Durch eine kleine Passage landen Sie vor einer Höhle, in die Sie laufen. Gegen Ende erwarten Sie schon ein paar Goblins, die Sie mit der Axt bekämpfen. Auf diesem Pfad kommen Sie hinter dem Goblincamp zu einer Straße. Folgen Sie dieser und überqueren die Brücke, hinter der sich Yew befindet.

Yew



Auf den Steinblöcken können Sie den Fluss überqueren. Hier gehen Sie Richtung Norden zu einem Bauernhof und weiter zu den Felsen, wo sich der Eingang zum Gericht befindet. Dort soll Raven verurteilt werden. Sehen Sie sich kurz die Verhandlung an, vor dem Eingang zum Gericht treffen Sie einen Gargoyle. Er beschuldigt Sie, die ganze Gargoyle-Rasse vernichtet zu haben. Erzählen Sie ihm vom Ei der Königin aus Ambrosia. Er schickt Sie nun zu Vasgalem, der sich in einer Hütte in Yew befindet. Nach Westen laufend erreichen Sie einen Fahrstuhl, der Sie zu einer Gondel führt. Die Gondel bringt Sie auf eine Baumplattform. Laufen Sie nun über die Brücke zum Baumhaus und reden mit dem Gargoyle, der Sie an Vasgalem verweist. Ihn erreichen Sie ebenfalls mit einer Gondel, welche Sie nach Verlassen des Hauses vorfinden – übergeben Sie nun das Ei an Vasgalem. Nach einem ausführlichen Gespräch erhalten Sie von ihm eine Linse und das Angebot, Ihnen bei der Befreiung von Raven zu helfen.



Der Gargoyle lässt sich nur über die Gondel erreichen

Verlassen Sie das Haus und begeben sich zu der Bibliothek von Yew, die sich neben dem Bogenschützentrainingsplatz befindet. In der Bibliothek müssen Sie die auf dem Boden/Tisch liegenden Bücher der Farbe nach in die Regale legen. Nachdem alle Bücher richtig platziert wurden, öffnet sich eine Wand und ein weiteres Buch kommt zum Vorschein – lesen Sie es. Sie bekommen somit das Mantra der Gerechtigkeit („Beh“) und erfahren den Aufenthaltsort des Siegels. Nun darf der Avatar eine lange Reise unternehmen. Gehen Sie von der Bibliothek aus nach Südosten bis zu einer Straße und dann weiter in Richtung Nordosten – folgen Sie immer den roten Schildern, bis Sie ein schneebedecktes Gebirge erreichen. Hier laufen Sie bis zum grünen Schild und weiter geradeaus nach oben. Es erwartet Sie ein Adler, dem Sie auf alle Prüfungsfragen mit „Nein“ antworten. Als Ergebnis der meistlich bestandenen Prüfung erhalten Sie die Feder der Gerechtigkeit. Laufen Sie zurück zum Pfad und folgen diesem weiter, bis Sie eine lange Steinbrücke erreichen. Diese Brücke führt Sie zum Gefängnis Wrong. Die Tür des Gefängnisses ist verschlossen, hier kommen Sie nicht weiter. Laufen Sie zum Ufer, Sie treffen auf Vasgalem, der Ihnen ein Boot übergibt. Mit dem Boot schwimmen Sie zu einer kleinen Insel. Tauchen Sie hinab und durch die lange Unter-

wasserpassage, Sie kommen in das Innere des Dungeons Wrong.



Der Adler überreicht Ihnen nach erfolgreicher Prüfung die Feder der Gerechtigkeit

Dungeon Wrong

Um das Gefängnis betreten zu können, berühren Sie zunächst den linken Totenschädel. Gehen Sie vom nächsten Raum aus durch die Tür. Sie landen im Flur, wo sich eine Wache herumtreibt – lassen Sie sich ruhig von ihm erwischen...

In der Zelle nehmen Sie den Dolch und den schwarzen Trank an sich. Öffnen Sie nun die Geheimtür an der hinteren Wand und laufen dort durch den Tunnel. Achten Sie auf die Spinnen – wenn Sie schnell sind, werden diese Ihnen nichts weiter tun. In der nächsten Zelle legen Sie die Laterne auf die Bodenplatte, um die Zellentür zu öffnen – Sie landen in einem Korridor. Die linke Tür lässt sich öffnen, nur leider befindet sich dort eine Wache. Benutzen Sie nun den schwarzen Zaubersack, um sich unsichtbar zu machen. Gehen Sie jetzt durch die Tür und dann in den kleinen Raum auf der rechten Seite. Dort befindet sich Ihr Rucksack und ein Schlüssel. Laufen Sie zurück in den Flur und benutzen den Schlüssel auf dem Kasten neben dem Bodengitter. Der Kasten öffnet sich – betätigen Sie den Hebel, um das Bodengitter zu öffnen. Steigen Sie nach unten und folgen dem Gang bis zur Folterkammer. Dort müssen Sie an dem Hebel neben dem Spannungsgesetz ziehen, um die nächste Tür öffnen zu können. Laufen Sie dann weiter und steigen die Treppe nach oben.

Im nächsten Flur sollten Sie durch die zweiteilige Tür gehen. Es folgt ein Flur, wo Sie in der Zelle auf der rechten Seite eine Person entdecken. Auf den ersten Blick sieht diese Person wie Raven aus, doch sie ist es nicht. Kämpfen Sie gegen den Mutanten und schnappen sich anschließend das Buch aus der Ecke. Gehen Sie nun zurück zum Flur mit dem Bodengitter und folgen dem Weg weiter, bis Sie eine Ebene nach unten kommen. Sie sehen eine Wache am Schreibtisch, die Sie problemlos ausschalten können. Laufen Sie den Flur dann weiter und betreten die zweite Zelle auf der linken Seite. Dort befindet sich ein Wolf hinter einem Gitter und ein Schädel. Dieser Schädel ist überaus wichtig! Haben Sie ihn an sich genommen, laufen Sie den Flur weiter nach oben, bis Sie vor einem mit fünf Schädeln umgebenen

Eingang stehen. Hier sollten Sie das Buch aus „Ravens“ Zelle lesen. Darin steht die Reihenfolge aufgeschrieben, mit der die Schädel aktiviert werden. Haben Sie das getan, öffnet sich das Tor. Springen Sie dann über das Feuer und laufen zum linken Rad, wodurch das Feuer deaktiviert wird. Mit dem linken Hebel erscheint Raven aus der Grube – sie ist damit gerettet, Ihr Auftrag aber noch nicht erfüllt!



In dieser Reihenfolge müssen die Schädel berührt werden um weiterzukommen



Ihr erster Kontakt sieht wie Raven aus – aber sie ist es nicht!



Na endlich! Raven ist befreit

Eilen Sie aus der Zelle und dann anschließend nach links. Es geht weiter geradeaus durch die zweite Tür, bis Sie vor ein paar Knöpfen stehen. Drücken Sie dort den linken, der eine weitere Tür öffnet. Laufen Sie aber nicht weiter, sondern in die entgegengesetzte Richtung – folgen Sie dem Gang, bis Sie vor einem neuen Bodengitter stehen. Gleich daneben befindet sich an der Wand ein auffälliger Stein, den Sie drücken sollten. Jetzt öffnet sich die Grube und Sie können durchlaufen, bis Sie vor einer Treppe stehen. Dort befindet sich auch ein Stein, der das Gitter über Ihnen öffnet. Sie sind im neuen Abschnitt des Dungeons, wo Sie den ersten Gang links nehmen sollten. Schwimmen Sie durch den Unterwassertunnel (vorher das Rad betätigen, um den Tunnel zu öffnen) zum nächsten Raum und nehmen dort die

Ausrüstung an sich. Schwimmen Sie nun zurück und laufen zum Schreibtisch, der sich im Flur befindet. Auf dem Schreibtisch steht eine Leuchte, die Sie zur Seite schieben. Drücken Sie den jetzt sichtbaren Knopf, der die nächste Tür öffnet. Nun geht es weiter durch den anschließenden Raum und dann sofort im folgenden Flur nach rechts bis zu einer Zelle. Befreien Sie den Mann und laufen zum Bodengitter. Berühren Sie wieder den Stein an der Wand, woraufhin sich das Gitter öffnet. Laufen Sie nach unten und folgen dem Gang, bis Sie irgendwann vor drei Knöpfen stehen. Hier sollten Sie zuerst den blauen Knopf drücken, der eine Tür öffnet. Diese Tür befindet sich auf der anderen Seite des Flurs, wo Sie den Mann befreit haben. Drücken Sie als Nächstes den roten Knopf, der Sie vor die Zelle des armen Mannes teleportiert. Nun müssen Sie rasch zur anderen Ecke des Flurs laufen und dort durch die Tür. Die ganze Aktion muss sehr schnell vonstatten gehen, denn ansonsten schließt sich die Tür wieder. Laufen Sie im nächsten Flur weiter, bis Sie in einem Raum mit vier Kisten stehen. Die Kisten vorne rechts und hinten links sollten Sie auf keinen Fall öffnen. In anderen Kisten finden Sie verschiedene Goodies. Gehen Sie durch die folgende Tür, die sich sehr schnell mit Wasser füllt. Hier müssen Sie tauchen und das Rad berühren. Die nächste Tür öffnet sich und bringt Sie zu einem Labyrinth-System. Folgen Sie dem Haupttunnel, bis Sie in einem Raum mit einer Magierin ankommen. Dabei handelt es sich um Jaana, die gegen Sie kämpfen will. Sagen Sie Ihr, Sie sind nicht der Feind und Sie müssen gehen. Ziehen Sie danach an dem Hebel im Raum, der ein Gitter fallen lässt. Die Magierin scheint gefangen zu sein – natürlich will Jaana unbedingt raus. Antworten Sie Ihr, dass Sie sich auf nichts einlassen und dass Sie das Gitter öffnen, wenn sie die nächste Tür aufmacht. Sie kommen bei einer weiteren Säule an, wo Sie den Eingang nur durch das Besteigen der Steine erreichen. Nehmen Sie den Glyphen an sich, laufen zurück zum Labyrinth-System und folgen dem Gang nach rechts. Dort befindet sich eine Säule und in der Ecke ein Stein an der Wand. Berühren Sie diesen und die Säule verwandelt sich in einen Teleporter, der Sie zum Anfang des

Dungeons bringt. Laufen Sie aus der Zelle und dann durch die Tür neben dem Brunnen an der Wand. Die Treppe bringt Sie nach draußen. Kämpfen Sie gegen den Wächter vor dem Haupttor und verlassen Wrang. Nun dürfen Sie den ganzen Weg zurück nach Yew rennen und dort zum Schrein, der sich im Norden auf einem Hügel befindet. Legen Sie die Feder und den Glyphen auf den Schrein und stellen diesen wieder her. Anschließend geht es nur noch zum Gericht und dann zurück nach Britannia zu Raven (Docks). Diese Reise führt Sie nach Minoc.

5. Schrein: Schrein der Opfer (Shrine of Sacrifice)

Minoc

In Minoc angekommen sollten Sie als Erstes über die Brücke zum Haus rennen und den Wächter bestechen. Gehen Sie ins Haus und reden mit Raxos. Dieser wird Ihnen einiges über seine Pläne erzählen. Töten Sie ihn und nehmen seinen Schlüssel an sich. Öffnen Sie anschließend die hintere Tür und reden mit dem Magier. Er wird Ihnen eine Kugel geben, mit der Sie sich immer auf die einzelnen Landteile teleportieren können – vorausgesetzt, der Schrein in dem jeweiligen Gebiet wurde hergestellt. Gehen Sie nun aus dem Haus und springen in den See. Schwimmen Sie in den Tunnel und nehmen das Gringolet Schwert an sich, welches sich auf einem Felsen befindet. Das Schwert werden Sie in den Minen brauchen. Schwimmen Sie durch den Tunnel und auf der anderen Seite ans linke Ufer. Gehen Sie zum Lagerfeuer. Sie werden dort die rechte Hand des Guardians sehen. Ist der Bösewicht verschwunden, reden Sie mit Laszlo. Dieser schlägt Ihnen ein Geschäft vor: Besorgen Sie ihm aus den Covetous-Minen die Schwarzfels-Kristallkugel, dafür bekommen Sie dann von ihm das Siegel und eine blaue Linse. Stimmen Sie zu und laufen danach auf dem Pfad nach Norden, wo Sie die Zigeunerin Morgana treffen. Sie teilt Ihnen das Mantra mit – und stirbt. Nun geht es wieder nach Süden, über den Fluss und auf der anderen Seite nach Norden durch eine Höhle bis zu den Minen. Hier funktionieren leider keine Zaubersprüche. Gehen Sie hinein und folgen den Schienen bis zu einer großen Halle.

Tipp: Sobald Sie ein Skelett ins Nirwana geschickt haben, sollten Sie unbedingt einen Knochen aufheben, denn ansonsten setzt sich der Knochenmann wieder zusammen und greift Sie erneut an.

Ebene 1

In der großen Halle folgen Sie weiter den Schienen bis zu dem Lavaraum. Dort finden Sie ein Rad, welches in Ihrem Inventar landet. Gehen Sie dann wieder zurück in die große Halle und dort nach Südosten bis zur Treppe. Oben befindet sich eine Wasserra-

schine, in welche das gefundene Rad eingesetzt werden muss. Bevor Sie das tun, müssen Sie am Rad an der Wand drehen, um das Wasser anzuhalten. Setzen Sie danach das Rad ein und drehen am Hebel. Laufen Sie wieder nach unten und dann nach Nordosten. Nehmen Sie den Schlüssel des Fahrstuhlwächters nach dem Kampf an sich, öffnen die Kiste neben dem Fahrstuhl und drücken den Knopf. Steigen Sie auf die Plattform und drücken den Knopf erneut, um eine Etage hinabzufahren.

Ebene 2

Folgen Sie den Schienen bis zur Lore und schubsen Sie an, um die Wand zu durchbrechen. Laufen Sie weiter und steigen dann in die nächste Lore. Rennen Sie nach der Fahrt nach Osten und dann nach Süden, bis Sie bei ein paar Kisten ankommen. Dort finden Sie einen Schlüssel, der die Kiste beim Fahrstuhl öffnet. Um wieder über die Schlucht zu kommen, klettern Sie bei den Kisten über den Felsen. Eilen Sie zum Fahrstuhl, öffnen die Kiste und drücken den Knopf. Nun können Sie mittels Fahrstuhl die nächste Ebene erreichen.

Ebene 3

Folgen Sie dem Gang bis zu den Schienen. Laufen Sie im großen Raum nicht durch die Mitte, sonst entsteht ein Erdbeben. Rennen Sie statt dessen seitlich, bis Sie im Osten der Halle auf eine grün leuchtende Ecke stoßen. Springen Sie in die Nische und nehmen hinter dem Heilbrunnen die Krone an sich. Mit dieser Krone können Sie die dunklen Bereiche der Mine zum Leuchten bringen. Laufen Sie nun etwas nördlicher, bis Sie in der Wand eine Öffnung finden. Berühren Sie im kommenden Raum die Fässer, woraufhin die Wand gesprengt wird – Sie landen auf einem Friedhof. Hier sollten Sie weit nach Norden gehen, denn dort befindet sich ein kleiner versteckter Durchgang, der Sie zu Scullys Grab führt. Legen Sie Scullys Schädel hinein, Sie erhalten einen Schlüssel für den Fahrstuhl. Zurück bei diesem öffnen Sie die Kiste, drücken den Knopf und erreichen die nächste Ebene.

Ebene 4

Folgen Sie dem Gang bis zu der Unterseerebene. Schwimmen Sie zur großen Halle und dann einfach weiter geradeaus. Im nächsten Tunnel sollten Sie die Abzweigung nach rechts nehmen und dann gleich wieder links. Sie kommen bei der Säule an, die von Julia beschützt wird. Reden Sie mit ihr und erklären ihr, dass der Guardian über sie nicht herrschen kann und sie sich widersetzen muss. Julia hört auf Sie. Nun können Sie den Glyphen aus der Säule an sich nehmen. Machen Sie sich anschließend auf den Weg zurück zu der großen Halle, wo Sie schon mal Luft geholt haben. Schwimmen Sie nach Westen, folgen dem Tunnel, sprengen den weiteren Weg mittels der Fässer und gehen im nächsten Raum zu der großen blauen



Unsere alte Freundin Jaana muss von Ihrer Friedfertigkeit überzeugt werden

Tür. Öffnen Sie diese und legen im folgenden Raum das Gringolet-Schwert auf die Plattform mit dem gelben Schild. Dadurch erscheint der Licht, den Sie nun bekämpfen müssen. Wurde dieser vernichtet, müssen Sie die Kugel in der Mitte des Raumes berühren, wodurch sich eine Geheimtür öffnet. Gehen Sie in den nächsten, ziemlich engen Raum, in dem Sie in einer Kiste den von Laszlo gewünschten Schwarzfels-Kristall finden. Nehmen Sie diesen an sich und gehen Richtung Ausgang. Kurz davor werden Sie einen Stein an der Wand entdecken. Drücken Sie diesen und gehen etwas zurück – eine neue Tür öffnet sich. Gehen Sie dort durch und stellen im neuen Raum das Pulverfass auf das Gitter.

Durch eine kurze Berührung des Fasses ist der Weg zur Kanalisation frei. Springen Sie hinein, Sie landen am Strand von Minoc. Gehen Sie zu Laszlo und übergeben ihm den Kristall. Laszlo startet nun eine Debatte mit Ihnen, gibt kurz darauf aber nach und reicht Ihnen den Schlüssel für seinen Wohnwagen (der Wagen befindet sich direkt neben dem Lagerplatz). Gehen Sie dort hinein und nehmen das Siegel und die Linse an sich. Laufen Sie damit nach Süden zum Schrein und stellen diesen wieder her. Haben Sie das erledigt, gehen Sie zum Schiff. Hier teilt Ihnen Raven mit, dass sie das Schiff nicht mehr unter Kontrolle hat. Sie werden durch eine magische Kraft zu Guardians Hauptsitz entführt.

Gehen Sie in seinen Gemächern einfach nur geradeaus, bis Sie auf den Guardian treffen. Es folgt eine Diskussion, in der Guardian Ihnen mitteilen will, dass Sie keine Chance gegen ihn haben. Während dem Gespräch tötet er auch den Samhayne, der sich als Ravens Vater entpuppt. Anschließend werden Sie zum Schiff teleportiert und kehren nach Buccaneers Den zurück...

Wie Sie sich im Rest des Epos zurechtfinden, erfahren Sie im nächsten Monat auf unserer CD in der Rubrik Lösungshilfen!

Tipps & Strategien

Anstoß 3

Direkt vom Hersteller bekamen wir diese nützlichen Tipps für alle Jungmanager:

Schnell Karriere machen

Die folgenden Tipps sind sehr riskant. Vor allem ist es daher wichtig, dass Sie eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag haben, damit Sie im Falle eines Falles problemlos verschwinden können. Dann dürfen Sie alle Register für kurzfristigen Erfolg ziehen:

- Investieren Sie so viel wie möglich in neue Spieler, die Ihre Mannschaft wirklich verbessern!
- Junge und talentierte Spieler sollten Sie bei guten Angeboten verkaufen und dafür lieber zwei, drei ältere Spieler holen.
- Plündern Sie die Amateurmansschaft und die A-Jugend!
- Verkaufen Sie die Anzeigetafel und überflüssige Teile des Vereinsgeländes, um an weiteres Geld zu kommen!
- Bezahlen Sie hohe Punktpremien und lassen Sie bereits zu Beginn der Saison in der Halbeitensprache zuweilen ein Donnerwetter los!
- Schütten Sie immer wieder Sonderprämien an die Mannschaft aus, damit alle Spieler auch wirklich zufrieden sind!
- Stecken Sie kein Geld in die langfristige Entwicklung des Vereins, z.B. in das Vereinsgelände oder in die Jugendabteilung!

Noch schneller Karriere machen

Wenn Sie bereit sind, das Risiko einzugehen, empfehlen wir Ihnen für den ersten Vertrag bei der Amateurbedteilung eines Erstligisten zu unterschreiben. Am besten gleich bei einem der ganz großen Clubs, z.B. in München oder Dortmund. Sie haben dann bei der Entlassung des Chefcoaches eine gute Chance, dessen Nachfolge in der ersten Liga anzutreten. Welch ein Karrieresprung! Selbst wenn das nicht passiert, haben Sie eine Menge Vorteile. So geht es Ihnen bei einer

Amateurbedteilung finanziell meist bedeutend besser als Ihren Konkurrenzvereinen und bei einem guten Präsidium ist der Druck auch nicht ganz so hoch.

Geschickte Vereinswechsel

Auch wenn häufiges Wechseln des Vereins kurzfristige Vorteile für die Karriere bringen kann, sollten Sie sich schnell für einen Verein entscheiden. Die *Souveränität des Präsidiums* ist dabei der entscheidende Faktor. Denn diese sagt Ihnen, wie es bei Krisen um Ihren Job bestellt ist. Sie ist wirklich der wichtigste Punkt, wenn Sie langfristig planen! Folgende weitere Kriterien sollten Sie ebenfalls in Ihre Wahl einbeziehen:

- die Größe des Stadions
- das Fanaufkommen
- die Finanzkraft des Clubs (wichtig, da sie die Größe des Vereinsgeländes bestimmt)
- den Spielerkader
- die Frage, ob der Börsengang noch möglich ist

Krisenzeiten

Verfügen Sie über viel Geld, können Sie sich durch den Kauf eines *Präsidentenpalastes* auf jeden Fall noch eine Gnadenfrist bei Ihrem Vorstand verschaffen. Ein solcher Bau bringt auf jeden Fall zehn Punkte Bonus auf das Vertrauen in ihre Person. Oft ist es jedoch auch hilfreich, einfach mal eine Aussprache zu suchen (unter „Vereinsführung“).

Durch Schummeln zu Geld kommen?

Madame Véronique verjubelt angelegtes Geld auf Dauer garantiert. Wenn Sie aber etwas Geduld mitbringen, sollten Sie zunächst einfach einen möglichst großen Kredit aufnehmen und dann Ihr gesamtes Geld bei ihr anlegen. Zumeist wird es sehr schnell weniger werden (dann einfach neu laden), aber mit ein bisschen Glück können Sie zunächst einen deutlichen Wertzuwachs feststellen. Lösen Sie dann Ihre Anlage wieder auf und bezahlen Sie Ihren Kredit zurück. Auf diese

Weise können Sie sehr schnell 10-20 Millionen in die eigene Kasse bringen.

Privatvermögen aufbessern

Wie im wirklichen Leben können Sie auch hier mit Aktien leichter Geld verdienen als mit Fußballwetten. Achten Sie dabei auf das Programm der Mannschaften für die nächsten Spieltage. Glauben Sie, dass eine Mannschaft in diesen Spielen gute Chancen hat, ist die Aktie ein klarer Kauf.

Freundschaftsspiele

Spielen Sie in Freundschaftsspielen immer mit der taktischen Einstellung „Nonnenhockey“, damit sie keine unnötigen roten Karten erhalten! Achten Sie außerdem darauf, bei den ersten Freundschaftsspielen gegen möglichst starke Gegner zu spielen, da die Fans dann noch nicht so übersättigt sind!

Kurztrainingslager

Beim ersten Kurztrainingslager in einer Saison steigen die langfristige Kondition und die langfristige Frische aller teilnehmenden Spieler um 3 Punkte, beim zweiten Trainingslager immerhin noch um je 1 Punkt. Ab dem dritten Mal gibt es nur noch die üblichen Auswirkungen eines Trainingslagers, dafür aber möglicherweise negative Folgen, da kein Spieler gerne einfach mal so zwei Tage vom Zuhause weg ist. Nutzen Sie Ihre Kurztrainingslager gleich zu Beginn der Saison, um Ihre Mannschaftswerte auf ein vernünftiges Niveau zu heben.

Was bewirken längere Trainingslager?

Jede Trainingseinheit in einem Trainingslager, das länger als zwei Tage dauert, wirkt mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% doppelt. Dies gilt für bis zu 25 Trainingslagertage pro Saison. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie also ruhig vier Wochen des Jahres mit Ihrer Mannschaft im Trainingslager verbringen.

Laufwege

Achten Sie darauf, die Laufwege Ihrer Spieler vor allem auf den Außenbahnen nicht durch zu kleine Aktionsbereiche einzuschränken. Stellen Sie außerdem gerade auf die Außenbahnen möglichst schnelle Spieler. Gut ist es auch, wenn Sie über mindestens einen kopfballstarken Stürmer verfügen.

Kurzfristige Trainingsauswirkungen

Betreiben Sie keinesfalls einen oder zwei Tage vor einem Spiel irgendeine Form von Konditionstraining. Dies hat auf jeden Fall negative Folgen.

Langfristige Verträge für Talente

Versuchen Sie talentierte Jugendspieler bei ihren ersten Verträgen möglichst lange an Ihren Club zu binden (5-10 Jahre). Mit etwas Glück haben Sie nach einigen Aufwertungen langfristig einen sehr preiswerten Spieler. Manchmal merken diese Spieler aber, dass sie über den Tisch gezogen werden und proben den Aufstand.

Auf- und Abwertungen am Saisonende

Spielein Sie alleine, sollten Sie um den 25. Spieltag herum eine kurze Pause machen und einen Blick in die Statistiken werfen. Es ist nun von Vorteil, diejenigen Spieler besonders zu fördern, die kurz vor einer Aufwertung stehen. Sie können zusätzlich durch einige kleine Maßnahmen unter Umständen eine Reihe von überflüssigen Abwertungen verhindern.

Tore/Feldtore

Hat ein Spieler in einer Saison eine bestimmte Anzahl Tore erzielt, gewinnt er einen Spielstärkepunkt. Spieler, die vor einer tref-beredingten Aufwertung stehen, sollten Sie daher auf jeden Fall gezielt fördern. Dies kann dadurch geschehen, dass Sie ihnen die Elfmeter und/oder Freistöße Ihres Teams anvertrauen. Bei einem Stürmer kann es auch vorteilhaft sein, das Mittelfeld zu stärken und dafür nur noch mit einer Spitze zu spielen. Der Stürmer wird dann kräftig mit Vorlagen gefüttert, auch wenn Sie vielleicht insgesamt weniger Tore erzielen. Hier eine genaue Übersicht über die notwendigen Tref-fer. Die erste Spalte gibt die Anzahl der Tore an, die ein Spieler insgesamt in Pflichtspielen erzielen muss (bezogen auf eine Liga mit 18 Mannschaften). Zur Not genügt es aber auch, wenn ein Spieler die in der zweiten Spalte stehende Anzahl an Feldtoren (also an Toren aus dem Spielablauf heraus) erzielt hat.

1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7
2,2	3,3	5,5	6,6	8,8	10,10

7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13
14,12	19,16	21,17	24,18	30,24	-

Ein Spieler wird torbedingt übrigens nicht abgewertet, wenn er mindestens das 0,9-fache seiner Spielstärke an Toren erzielt.

Vermeidung von Abwertungen

Ein Spieler wird nicht abgewertet, wenn er die folgende Mindestzahl an Toren bzw. den folgenden Notenschnitt erreicht hat. Auch

hier können die gleichen Maßnahmen wie vorher beschrieben ergriffen werden. Es kann ein teurer Spaß sein, wenn ein lange verletzter, aber sehr teurer Spieler plötzlich auf diese Weise einen Spielstärkepunkt verliert.

Stärke	3	3	4	5	6	7
Tore	3	4	5	6	8	10
Note	4	3,8	3,6	3,4	3,2	3

Stärke	8	9	10	11	12	13
Tore	12	14	18	22	26	-
Note	2,8	2,7	2,6	2,5	2,4	-

Einsätze

Auch in diesem Bereich sollten Sie die Grenzen für die Aufwertungen überprüfen und schauen, ob diese noch erreicht werden können. Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Einwechslungen bzw. Einsätze ein Spieler über die volle Spielzeit absolvieren muss, um eine bestimmte Aufwertung zu erreichen. Die Tabelle gilt wiederum für eine Liga mit 18 Mannschaften.

1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7
3,1	5,2	8,4	11,5	0,25	0,31

Kontrollieren Sie an dieser Stelle auch, ob Sie noch Spieler ohne Einsatz in Ihrem Kader haben! Diese werden am Ende des Jahres garantiert abgewertet, was sich sehr leicht durch eine einzige Einwechslung vermeiden lässt. Die ersten Stufen auf der Karriereleiter kann jeder Spieler dadurch nehmen, dass Sie ihn einfach nur in jeder Saison ein paar Mal einsetzen. Bis zu einer Stärke von 5 ist dies gut möglich, die nächsten beiden Stufen sind deutlich schwieriger, aber noch immer machbar.

Tricks & Cheats

Crusaders of Might and Magic

Mächtig magisch, was hier abgeht – sollte man zumindest denken. Dabei sind das nur weltliche Cheats...

Dazu klopfen wir im Spiel kurz auf „Enter“ und füllen die Konsole mit folgenden Zauberwörtern:

- embiggenme Unverwundbarkeit
- whoah Wir können fliegen
- crazygun Zaubersprüche und Mana werden aufgefüllt
- showfps Die Framerate wird angezeigt
- calcfps Framerate wird berechnet
- uberload zufälliger Levelsprung
- boundingbox Alle 3D-Objekte bekommen einen Rahmen
- cswire Landschaft wird ein- und ausgeschaltet

Die 24 Stunden von Le Mans

Testpiloten geben ihren Namen beim Spielstart ein und ändern diesen im Hauptmenü auf folgende Codes, die Uwe Spring aus seinem Reifen gequetscht hat:

endoffers
lemansoffers
19bmw99
1999audi
toyota1999
deboracing
1999cheatcars
alltracksplease
allthecarsnow

alle Wagen im Championship-Modus verfügbar
alle Wagen im Le-Mans-Modus verfügbar
BMW LMP 1999 im Trainingsmodus verfügbar
Audi Roadster 1999 im Trainingsmodus verfügbar
Toyota 1999 im Trainingsmodus verfügbar
Debora Auto im Trainingsmodus verfügbar
alle versteckten Wagen im Trainingsmodus verfügbar
alle versteckten Strecken im Arcademodus verfügbar
alle Wagen im Arcademodus verfügbar

Lego Rock Raiders

Alle Steinbastler tippen folgende Cheats im Hauptmenü ein:

LRRWARP alle Level anwählbar
LRRMONTY Unsere Mannen werden zu Monstern
LRRVE alle Fahrzeuge anwählbar

Killer Loop

Ja, auch die kleinen Arcade-Racer werden von uns nicht vergessen – folgende Codes werden einfach während des Spiels eingegeben:

umbersun	Wagen fahren schneller
umbledown	Pulse Klasse 1 geschafft
mission	Sinus Klasse 1 geschafft
statement	H&K Klasse 1 geschafft
incomplete	Pulse Klasse 2 geschafft
tiltedcross	Sinus Klasse 2 geschafft
faithhealer	H&K Klasse 2 geschafft
ritespassage	Pulse Klasse 3 geschafft
pagueofghosts	Sinus Klasse 3 geschafft
oldhaunts	H&K Klasse 3 geschafft
diggindeep	Pulse Klasse 4 geschafft
chocolatefrogs	Sinus Klasse 4 geschafft
wavingatstars	H&K Klasse 4 geschafft
raingodsandc	Reac Tripod 2 erhältlich
wakeupcall	Reac Tripod 3 erhältlich
makeithappen	Reac Tripod 4 erhältlich

Septerra Core

Im Spiel drücken wir schlicht die „F12“-Taste und danach die folgenden Codes:

imarealweenie	aktiviert die Cheats
enemies	Die Hitpoints der Gegner werden angezeigt
sight	Sichtlinien werden angezeigt
spy	Versionsnummer wird angezeigt
makethemstopmommie	Gegner greifen nicht an
hidetext	Der gesprochene Text wird nicht angezeigt
fps	Die Framerate wird angezeigt
mapmaker	Die Karte wird als *.bmp-File abgespeichert

Die folgenden Cheats haben alle mehr oder weniger nützliche Auswirkungen – viel Spaß beim Ausprobieren:

wtfwwt,	siskel,	score,
bgiob,	coeffs,	spell,
perception,	istea,	blind,
lallignore,	msteal,	gimme,
recovery,	points,	maxhp,
strength,	psyche,	tmtwtobiwani,
vitality,	scroll,	level,
addstuff,	seall,	path,
agility,	varset,	gods,
imaweenie,	astat,	call,
babylon,	mheal,	core,
observe,	rects,	lall,
vampire,	rcore,	heal,
enemies,	rstat,	hdm,
english,	snorm,	hit,
german,	sfast,	run,
dumpgv,	sslow,	sdm

The Sims

Die neuen little Computer People lassen sich neuerdings auch per Cheat in den Topf gucken, zuvor muss man allerdings während des Spiels **Strg+Shift+Alt+C** drücken, gefolgt von diesen Cheats:

klapaucius	1000 zusätzliche Geldeinheiten
water_tool	Unser Häuschen wird zur Insel
set_hour X	Die Tageszeit wird zu X geändert # (Zahl zwischen 1 und 24)
set_speed X	Spielgeschwindigkeit wird zu X geändert (Zahl zwischen -1000 und 1000)
interests	Die Interessen des Sims werden angezeigt
autonomy	Die Selbsteinschätzung des Sims wird angezeigt
grow_grass X	Das Gras sprießt um den Faktor X
map_edit on/off	Karte kann editiert werden
route_balloons on/off	Tutorial ein/aus
draw_all_frames on/off	Alle Frames werden berechnet ein/aus
!	letzter Cheat wird wiederholt (besonders nützlich beim Geldcheat)

Wheel of Time

...und es dreht sich und dreht und dreht usw... auf jeden Fall hat Gerd Bernhardt auch ein paar Cheats herausgekurbelt, die in der mittels „ö“ zu öffnenden Konsole eingegeben werden:

god	Unverwundbarkeit
allammo	alle Waffen samt Munition
ghost	keine Kollisionsabfrage mehr
fly	Flugmodus
walk	Laufmodus (nach dem Flugmodus)
...kommen die jemandem bekannt vor?	

Dinge, über die wir mal reden sollten...

Thema heute: Symbiose – laut Definition eine Lebens- und Nutzgemeinschaft mehrerer Lebewesen oder Elemente. Und da man Cheats und Cheaternutzer durchaus als solche definieren kann, haben wir wieder mal eine Brücke geschaffen – zusammen kommen beide einfach besser aus. Aber dazu müssen sie erst einmal aufeinander prallen – und da kommen Sie ins Spiel. Haben Sie kleine Symbionten zu Hause rumliegen, die nicht zu indizierten Wirten gehören, gerne abgedruckt werden würden und weder geklaut oder sonst wo abgeschrieben wurden? Dann immer her damit! Ganz uneigennützig soll der Tausch auch nicht vonstatten gehen, schließlich winken dem edlen Spender **bis zu 500 DM**, je nach Umfang und Größe des Cheats. Und falls jemand dringendst hilfebedürftig ist und gar nicht mehr ohne Rat auskommt, sei ihm entweder unsere Homepage unter **www.pcjoker.de** bzw. die **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** ans Herz gelegt, die jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr ein offenes Ohr für alle Spieleprobleme hat. Zur Not hilft auch ein adressierter und frankierter Rückumschlag, der den postalischen Weg an nebenstehende Adresse beschreiten sollte: Alsdenn: Fröhliches Gen-Splicing! Ihr Paul

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

alle Tipps ab 7/98 auf einen Blick

Age of Empires 2	12/99	Tipps/Cheats	Grand Theft Auto	4/99	Cheats	Re-Volt	12/99	Cheats
Age of Empires 2	1/00	CD Lösung	Grand Touring	5/99	Cheats	Reah	10/98	Lösung
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats	Grim Fandango	1/99	Lösung	Reah	11/98	Lösung
Airline Tycoon	10/98	HEXerei	Gruntz	7/99	Cheats	Recoil	3/99	Cheats
Andretti Racing	7/98	Tipp	GTA 2	1/00	Cheats	Recoil	3/99	Cheats
Anno 1602	7/98	Tipps	GTA London	6/99	Cheats	Redline Racer	8/98	Cheats
Anno 1602	8/98	HEXerei	GTA London	7/99	Cheat	Return to Krondor	5/99	CD Lösung
Anno 1602	9/98	Tipps	Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00	Cheats	Revenant	1/00	Cheats
Anno 1602	6/99	Cheats	H.E.D.Z.	1/99	Cheats	Rival Realms	6/99	Cheats
Army Men 2	7/98	Cheats	Half-Life (dt.)	7/99	Cheats	Rollage	5/99	Cheats
Army Men 2	8/99	Cheats	Half-Life: Opposing Force (dt.)	12/00	Cheats	Rollercoaster Tycoon	7/99	Cheats
Asghar	11/99	CD Lösung	Hardwar	12/98	Cheats	Rollercoaster Tycoon	8/99	Cheats
Asheron's Call	1/00	Cheats	Heavy Gear 2	9/99	Cheats	Rollercoaster Tycoon	11/99	Cheats
Autobahn Raser	8/98	Tipp	Heretic 2	2/99	Cheats	S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
Baldur's Gate	5/99	CD Lösg./Cheats/HEXerei	Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD Lösg./Tipps/Cheats	S.C.A.R.S.	7/99	CD Cheats
Barrage	12/98	HEXerei	Hidden & Dangerous	9/99	Cheats	Shadow Master	8/98	Cheats
Battlezone 2	3/00	Cheats	Hidden & Dangerous	10/99	Tipps	Shadowman	11/99	CD Lösg., Tipps
Braveheart	10/99	Cheats	Hidden & Dangerous	11/99	CD Lösung	Sid Meier's Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Caesar 3	12/98	Tipp	Homeworld	12/99	Tipps/Cheats	Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Caesar 3	1/99	Tipp	Homeworld	2/00	CD Lösung	Silver	6/99	CD Lösg., Tipps
Caesar 3	3/99	Cheats	Imperium Romanum	5/99	CD Lösung	Sim City 3000	4/99	Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung	Incoming	7/98	Cheats	Sinistar Unleashed	12/99	Cheats
Carnivores 2	1/00	Cheats	Incoming	7/98	Cheats	Skout	11/99	Cheats
Colin McRae Rally	12/99	Cheats	Indiana Jones und der Tempel des Schreckens	2/00	CD Lösg./Cheats	Slave Zero	3/00	Cheats
Colin McRae Rally	2/99	Cheats	Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tipp	South Park	7/99	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats	Interstate '82	3/00	Cheats	Speed Racer	1/99	Cheat
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99	CD Lösung/Tipps	Jagged Alliance 2	7/99	Lösung	Speed Busters	5/99	Cheats
Commandos	9/98	Codes	Jagged Alliance 2	8/99	Cheats/HEXerei	Speed Busters	6/99	Cheats
Commandos	10/98	Cheats	Jagged Alliance 2	9/99	Cheats	Sports Car GT	8/99	Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes	Jeff Gordon XS Racing	9/99	Cheats	Star Trek: Birth of the Federation	8/99	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats	Joint Strike Fighter	7/98	Cheats	Star Trek: Der Aufstieg	2/00	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat	Jurassic War	8/98	Cheats	Star Trek: Starfleet Command	11/99	Cheats
Dark Earth	7/98	Cheats	King's Quest 8	4/99	CD Lösung	Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99	CD Lösung	King's Quest 8	5/99	Cheat	Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	CD Lösg./Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99	Cheat	KND 2	9/98	HEXerei	Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Cheat
Darkstone	12/99	CD Lösung	Klondike Honor Guard	12/98	Cheats	Starcraft: Brood War	5/99	Cheats
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats	Knights and Merchants	12/98	HEXerei	Starship Titanic	7/98	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung	Knights and Merchants	11/99	Tipp	Storm Master	11/98	Cheat
Days of Oblivion 2	2/00	CD Lösung	Kurt	5/99	Tipps	Stratosphere	4/99	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats	Lamentation Sword	6/99	Cheats	Streetsware	10/99	HEXerei
Delta Force 2	1/00	Cheats	Lands of Lore 3	6/99	Lösung	Sue Culture	3/99	Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung	Last Bronx	11/98	Tipp	SWAT 3	2/00	Cheats
Descent 3 (Demo)	5/99	Cheats	Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD Lösung	System Shock 2	11/99	CD Lösg., Tipps
Descent 3	9/99	Cheats	Lego Racers	12/99	Cheats	Tarzan	1/00	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats	Lode Runner 2	1/99	Cheats	Test Drive 5	3/99	Cheats
Die Völker	8/99	CD Tipps	Madden NFL 98	8/98	Cheats	The Nomad Soul	1/00	CD Lösung
Die Völker	10/99	CD Lösung	Madden NFL 2000	11/99	Cheats	The other Dimension	10/98	Lösung
Die Völker	3/00	Cheats	M.A.X. 2	11/98	Tipp	The Reap	7/98	Cheats/Codes
Discworld Noir	9/99	CD Lösung	Max Montezuma	6/99	CD Cheats	The X-Files	9/98	Lösung
Discworld: Storm over Gift 3	11/98	Cheats	Mayday	11/98	HEXerei	Thrust, Twist & Turn	7/99	Cheats
Drakan	11/99	Tipps/Cheats	Mech Commander	11/98	Cheats	TOCA 2	6/99	Cheats
Drakan	12/99	CD Lösung	Mechwarrior 3	9/99	CD Lösung	TOCA 2	8/99	CD Tipps
Drakan (Demo)	9/99	Cheats	Metalizer	7/98	Tipps	Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD Lösung
Driver	11/99	Tipps	Midtown Madness	8/99	Cheats	Tomb Raider 3	2/99	Lösg., Tipps/Cheats
Driver	12/99	Cheats	Midtown Madness	9/99	Cheats	Tomb Raider 3	5/99	Tipp
Dune 2000	12/98	HEXerei	Might and Magic 6	7/98	Tipps	Tomb Raider 4	2/00	CD Lösg./Cheats
Dungeon Keeper 2	9/99	Cheats	Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten	Tomb Raider 4	3/00	Lösung
Dungeon Keeper 2	10/99	CD Lösung/Cheats/Tipps	Might and Magic 6	9/98	Tipps	Tonic Trouble	1/00	Cheats
Earth 2150	2/00	Cheats	Might and Magic 6	11/98	Tipp	Total Annihilation Kingdoms	11/99	Cheats
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats	Might and Magic 7	9/99	CD HEXerei	Trespasser	3/99	Cheats
Emergency	9/98	HEXerei	Might and Magic 7	10/99	CD Lösung	Tribal Rage	9/98	Cheats
Emergency	12/98	Tipp	Motorhead	8/98	Cheats	Trickstyle	1/00	Cheats
Excessive Speed	1/99	Tipp	Need for Speed 3	11/98	Cheats	Triple Play 99	7/98	Cheats
Expendable	7/99	Cheats	Need for Speed 4	8/99	HEXerei	Turok 2	4/99	Cheats
Extreme G2	4/99	Cheats	Need for Speed 4	9/99	Cheats	Twisted Mind	6/99	Cheats
F-22 Lightning 3	8/99	Cheats	NHL 99	12/98	Cheats	Ultima 9: Ascension	2/00	Cheats
Fallout	7/98	HEXerei	NHL 99	2/99	Cheats	Unreal Tournament	2/00	Cheats
Fallout	9/98	Tipp	NHL 2000	1/00	Tipps	Uprising 2	3/99	Cheats
Fallout 2	4/99	CD Lösung, HEXerei	N.I.C.E. 2	2/99	Cheats	Urban Assault	12/98	Tipps
Faust	2/00	CD Lösung	Nocturne	1/00	Cheats	Urban Chaos	3/00	Cheats
FIFA 99	5/99	Tipp	Outcast	8/99	Tipps	V 2000	12/99	CD Cheats
FIFA 2000	1/00	Cheats	Outcast	9/99	CD Lösung/HEXerei	V-Rally	6/99	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung	Outsiders	7/98	Cheats	Vangers	10/98	Cheats
Final Fantasy 7	10/98	Lösung/Tipps	Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats	Viper Racing	5/99	Tipp
Force 21	1/00	Cheats	Powerline	3/99	Cheats	War Games	12/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei	Prince of Persia 3D	1/00	CD Lösung	Warhammer: Dark Omen	2/99	Codes
Forsaken	8/98	Cheats	Quake 3 Arena	10/99	Cheats	Warzone 2100	7/99	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats	Quest for Glory 5	4/99	Lösung	Wet Attack	8/99	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tipp	Rage of Mages	12/98	Cheats	Word 97-Flipper	7/99	Spielelei
Freespace 2	12/99	Cheats	Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats	Worms 2	8/98	Cheats
Gangsters	7/99	CD Tipps	Rainbow Six	12/98	Cheats	X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
Get Medieval	10/98	Cheats	Rainbow Six: Rogue Spear	12/99	Cheats	X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
Get Medieval	12/98	Cheats	Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)	11/99	Cheats	X-Games Pro Boarder	3/99	Tipps
Gex 3D	9/98	Cheats	Rally Championship	2/00	Cheats	X-Men	8/98	Cheat
GP 500	1/00	Cheats	Ran Soccer	8/98	Cheat			



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION



Richard Löwenstein (r)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



Manfred Huber (mh)
Redakteur



Paul Kautz (pk)
Redakteur
Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN

Tel.: 08106/899601



Christiane Schöber
Verkauf/Beratung



Mina Piske
Anzeigenverwaltung



Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition



Regine Nelissen
Abrechnung



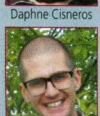
Dorothea v. Prohry
Tel.: 08106/899602



Karl Rieß
Grafik



Daphne Cisneros
Grafik



Mario Simeunovic
Grafik

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel

„Der Verkehrsgigant“, Jowood/Infogramme
ProLit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz

ProLit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamterstellung

Junfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®

Heckel Druck und Verpackungen GmbH,
90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflege

MVZ Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Echting
Tel.: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/99

123.705



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 Einreichung 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 Informationen 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 - 03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:

www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen

16.00 und 19.00 Uhr

Tel.: (08106) 899602 oder -03

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss

DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM; doppelseitig beschreibbar mit 2,6 GigaByte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde

Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte) sind hier angeschlossen

RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen werden

SOFTWARE

abspeicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 ohne Netzwerkbetrieb und in nur 16 Farben gebootet werden

AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen

Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft

DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich

Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden

Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft

KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)

MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

NPC: „Non Player Characters“ sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung

Tutorial: eine Übungsmenge, die in die Bedienungsanleitung einfließt

Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird

3dfx: Hersteller der „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

Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung 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

Goldi: Von 3dfx nur mehr bei Ende 2000 unterstützter Treiber für die hausgemachten 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

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

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

Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

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

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

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

T&L: „Transform and Lightning“; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden

Textel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur

Texture: 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 lokales 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: „Heimadresse“ 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; jeder Teil des Internets, durch den 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.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
☐	☐	☐	☐	☐	☐
007	008	009	010	011	012
☐	☐	☐	☐	☐	☐
013	014	015	016	017	018
☐	☐	☐	☐	☐	☐
019	020	021	022	023	024
☐	☐	☐	☐	☐	☐
025	026	027	028	029	030
☐	☐	☐	☐	☐	☐
031	032	033	034	035	036
☐	☐	☐	☐	☐	☐
037	038	039	040	041	042
☐	☐	☐	☐	☐	☐
043	044	045	046	047	048
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

Einsendeschluss: 31. März 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

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

Gewinner

Charts

Beau Jolly Vol. 1 gewinnt
Matthias Hugentobler,
Amriswil, Schweiz
Beau Jolly Vol. 2 geht an
Robert Valenta, Unterwöl-
tersdorf, Österreich
Gangsters bekommt
Johannes Kühl, Ottenbüt-
tel

Mini-Umfrage

Je ein aktuelles Top-Game
erhalten
Sandra Nicklisch, Coswig
Viktor Wallner, Laupheim
Peter Weitekamp, Dort-
mund
Sandro Bork, Lunzenau
Ronald Tiede, Hagenow

Gewinnen mit Guillemot

Je einmal die Grafikkarte
Hercules 3D Prophet DDR-
DVI inklusive Mönchskutte
schicken wir an
Angelika Scherzer, Geln-
hausen
Michael Meissner, Stutt-
gart
Je eine Maxi TV Video 3
gewinnen
Waldemar Kaul, Rüssels-
heim
Hanns Becker, Friedrichs-
dorffs
Die beiden Maxi Flat Spea-
ker 2.0 bekommen
Peter Setzpfandt, Kaisers-
lautern
Dennis Witkämper, Dort-
mund

Mit Lara kuscheln

Die exklusive Lederjacke
mit Lara-Motiv passt hof-
fentlich
Manfred Charnetki, Heid-
mühlen

Erotik für Sieger

Die drei Oblivion-Mega-
packs senden wir an
Winfried Baudisch, Affhol-
derberg
Armin Partzsch, Emmen-
dingen
Maik Hensel, Rudolstadt
Je einmal Days of Oblivion
2 (Vollversion) geht an
Friedel Herber, Offenbach
Frank Nollmeier, Kropp-
stedt
Ralf Reupsch, Stuttgart-He-
delfingen
Alain Draut, Pontpierre,
Luxemburg
Markus Nagler, Munnin-
gen
Patrick Plehn, Berlin
Claus Hänel, Schmachten-
hagen
Uwe Hehl, Köln
Oliver Zimmer, Bruchsal
Thomas Tiros, Zwickau
Heiko Stäitz, Landau
Alexander Horrer, Bern-
stadt
Mit je einer Demoversion
von Days of Oblivion 2
trösten wir
Thorsten Scheer, Wupper-
tal
Jan Hesse, Lohmen
Michael von Fintel, Neun-
kirchen
Michael Kiel, Bremen
Martin Sperling, Göttingen
Doris Greimel, Römerberg
Stephan Wolter, Mann-
heim
Martina Ludwig, Rans-
bach-Baumbach
Thomas Penzkofer, Cham
Ursula Götzl, Göttingen

Heiko Zips, Braunschweig
Christian Janke, Alsfeld
Michael Szalek, Duisburg
Ingo Liebers, Hermeskeil
Max Braun, Mühlacker

Spielen, basteln und ge- winnen

Je ein Nations-Paket, be-
stehend aus dem Flugli Na-
tions Fighter Command so-
wie drei Modellbausätzen,
bekommen
Christian Bleier, Köln
Thomas Lehenhagen,
Hitzacker
Gorden Diebert, Königs-
Wusterhausen
Jens Boettcher, Rheine
René Schmitz, Hamburg
Je ein Elite-Pack (Panzer
Elite plus zwei Bausätze)
erhalten
Wolfgang Sievert, Leinzell
Mario Sieg, Berlin
Patrick Kirchner, Mittelpöl-
nitz
Manfred Vogel, Tries-Kar-
den
Jan Oliver Engel, Landau

Preiswerter surfen

Je eine „TelDainfo“-CD mit
allen Vorteilen gewinnen
Marcus Fasel, Essen
Andreas Ertel, Salzgitter
Andreas Götz, Gernsbach
Detlef Fischer, Lübeck
Marc Klink, Ulm
Reinhard Brandeburger,
Stendal
Volker Kreuzmann, Ho-
henlockstedt
Simon Popp, München
Günther Off, Fellbach
Christoph Hampe, Rodgau
Tanja Hannweber, Halstadt
Dirk Knafla, Heiligenhaus
Tanja Sadowski,
Bruchmühlbach-Miesau
Frank Adler, Euskirchen
Edgar Schwanz, Troisdorf
Kai Lutterbeck, Hamm
Tim Sharma, Aschaff-
enburg
Jochim König, Coesfeld
Felix Möckel, Berlin
Ivo Gloss, Zehdenick
Thilo Schylla, Erlangen
Sebastian Logaric, Frank-
furt
Maik Doering, Niederoder-
witz
Marvin Djukic, Leinefelde
Arnd Knoblauch, Bochum
Julian Kellner, Ergenzlingen
Olaf Richter, Berlin
Rainer Dauer, Nauheim
Sebastian Bökmann, Die-
burg
Matthias Christmann, Lud-
wigshafen
Peter Freier, Berlin
Diana Reichert, Leinefelde
Thomas Pohner, Jena
Wolfgang Friedrich, Offen-
bach
Jörg Ebel, Giesen
Sebastian Beyer, Münster
Thomas Koberstein, Mün-
chen
Thomas Bräuer, Sundern
Cornelius Bauknecht,
Schramberg
Anja Winkler, Hohen-
Neuendorf
Martin Zipfel, Laufenburg
Damian Hajduk, Eitorf
Sascha Weis, Runkel-
Schadeck
Bastian Schmitz, Dierdorf
Martin Seiss, Kempten
Klaus-Peter Hayn, Runkel-
Michael Elster, Marburg
Andreas Thomann, Halle
Joachim Frank, Sontra
Jan T. Kuttler, Marktbreit

© 1998 Infogrames United Kingdom Limited / Original Image Design Limited



VOLLVERSION Wargasm

PC JOKER HEFT & SPIEL 4/00 • Vollversion: Wargasm • CD 1

deutsche Vollversion
für Windows 95/98, benötigt Direct3D-Beschleuniger



BIETE HARDWARE

Da Vinci 64-Bit 3D Video/Grafikkarte, PCI-Anschluss, 2 MB RAM, Handbuch + Treiber CD, 80,- DM. Nico Mazot, Kolbruchweg 34, 18209 Bad Döberau

Grafikkarten: Voodoo 3500 AGP, GeForce 256, ELA Erazor 3 Pro & Matrox G400 HP 9210i Brenner usw. neu, originalverpackt. Preis VHS. Tel.: 0173/40592253 ab 20.00 Uhr

Verk. Mainboard ASUS P5A-B in Verpackung, ungebraucht bis 450 MHz (AMD) für 100 DM. 03946/703037, nach Olli fragen.

Verk. 386-er Mainboard mit Prozessor vom Typ DX-33, ATI Rage II+, DVD Grafikkarte und Wing-Man Extreme Joystick. 386 Mainboard: 20 DM, Grafikkarte: 50 DM (4 MB), Joystick: 65 DM. Schreibt an: Daniel Bussmann, Bergstr. 21, 01848 Gossdorf

Verkaufe Elsa Victory Erazor LT 8 MB SDRAM + Treiber, nur 70,- DM. Tel.: 035752/70815

Zu verkaufen: Computer mit 166 MHz, 4 MB RAM, 24 x CD-ROM Laufwerk, 12 GB Festplatte und 460 MB, Matrox Mystique G220, 4MB. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 039457/40794, Alex

Verkaufe Diamond Monster 3D 2 mit Originalverpackung u. CDs, Iomega Tape 290 Streamer, Interact Magnum 6 u. PC-Spiele. Preis: Verhandlung. Bei Anruf Tel.: 07042/810669

P2/266 MMX, 64 MB, 24fach CD, 2 GB, Disketten!, Mainboard: Asus TX97, Grafikkarte: Diamond-Firegel, Soundkarte: AWE64, Win 98, Tastatur, Maus, Minitowergehäuse. Tel.: 0231/756263

Pentium 2 266 MHz, 4,3 GB Festplatte, 4 MB Grafikkarte, 32 MB Hauptspeicher, 24x-Speed CD-ROM, Soundkarte, 15" Monitor, Tastatur, Maus uvm. VB. Tel.: 04152/5590

SUCHE HARDWARE

Suche Diamond-Monster-2 Add-on Grafikkarte mit 12 MB (auch ohne Zubehör) Preis VBH. Tel.: 06036/980684, nach Thomas fragen

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: Die Völker 30 DM, FIFA 99 30 DM, Anstoß 2 + Verl. 25 DM, Starfl. Academy 15 DM. Tel.: 030/7959277 / 16-21 Uhr, fragt nach Daniel.

Topaktuelle Spiele, teils orig. verpackt: C&C 3, Star Wars Racer, S. Wars "alle" Spiele, Tomb Raider 4, Abomination, Half-Life, Outcast, Prince of Persia 3D, Pharaoh, Darkstone usw., usw., mehr auf Nachfrage. Tel.: 0173/4059253 od. 0521/2703242

Actua Soccer 3 10,-, Aule Europa 15,-, Boggle 15,-, Boulder Dash 15,-, Larry Collection 30,-, Spiel des Lebens 15,-, Topwords 15,-, Loderunner Online 15,-. Tel.: 05242/2969

Verk. Outcast 40,-, Blade Runner 30,-, Commandos 40,-, Atlantis 30,-, Discworld 2 30,-, Wing Commander Proph. 30,-, Final Fant. 7 30,-, Fallout 30,-. Tel.: 040/54765990

Soul Reaver 25 DM, Delta Force 2 35 DM, Shadowman 25 DM, Mechwarrior 3 25 DM, Rainbow Six: Rogue Spear 30 DM, Baldur's Gate 20 DM, Warhammer: Dark Omen 5 DM, C&C 3 35 DM. Tel.: 03591/600833

C&C 3 90 DM, BM 97 30 DM, Larry 6 15 DM, Wet 30 DM, Kickoff 97 10 DM, Pod und viele weitere Spiele, einfach schreiben und Liste erhalten. Bitte Porto beilegen. Daniel Bussmann, Bergstr. 21, 01848 Gossdorf

Verkaufe günstig: Baldur's Gate, Jagged Alliance, Conflict Feespace, Rent a Hero, Shannara, Extreme Assault, Seven Kingdoms und Metalizer. Tel.: 07062/67011 ab 1 Uhr

Falcon 4.0, Driver, Outcast, Die Völker, Anno 1602 + Editor, Star Wars - Rogue Squadron, Siedler 3 + Amazonen, Sim City 3000 + Lösungsbuch, Tomb Raider 4. (Preis: VS). Tel./Fax: 05551/915962

Verk. Rückkehr nach Kronrod, Unreal Tournament, X-Beyond, Wheel of Time je 55,- DM unter Tel.: 0385613044

Age 1+2, Caesar 3, Homeworld, Siedler 3, Imperialismus 2, Knights und Merchants je 30 DM + Porto und Verpackung. 02331/70037

Biete ca. 100 Spiele und sonstige Unterhaltungsprogramme zum Tausch oder Verkauf. Suche selbst sowohl ältere als auch neue Spiele. Anfragen möglichst schriftlich an Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg oder

Tel. erst ab 19.00 Uhr unter 02065/61986

Verkaufe 3D-Action Shooter zu günstigen Preisen. Eine kostenlose Komplettliste mit über 100 Spielen könnt ihr bei Florian Löffel, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321/619928, Fax 08321/619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

Superangebote: Half-Life 45,-, Age of Empires 2 50,-, Jagged Alliance 2 45,-, Links 98 30,-, Mechwarrior 3 45,-, F1 Racing 20,-, Superbike WC. 30,-, Napoleon i. Russland 15,-, Max 2 15,-, Elsa Winner 2 32 MB AGP 80,-, Gamekarte 10,-, ser. Kabel 10,-. Alles Orig. im Karton m. Anl. u. Ref. Karte. Bei Abnahme von 2 Sp. ein Überraschung Spiel dazu u. kein Porto (eventuell Tausch möglich). Tel.: 04563422590

Tomb Raider 4 45 DM, EA-Bundesliga 2000 30 DM, Civilization CTP 40 DM, Hall of Fame (= 6 Adventures) 30 DM, Game Gallery 20 DM, Dark Earth 15 DM, zzgl. Porto. Tel.: 0251/862404

Verkaufe PC-Spiele zu günstigen Preisen. Habe aktuelle Neuheiten und Oldies für max. 44,90 DM. Eine kostenlose Komplettliste mit über 250 Spielen könnt ihr bei Florian Löffel, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321/619928, Fax 08321/619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

SUCHE SOFTWARE

Suche: 2x Christoph Kolumbus und 1x Sim Copter. Zahle gut! Porto zahle ich! Tel.: 035726/50724 (nach Eric fragen). Nicht Dienstag. Tausche auch!

Suche Beavis und Buttthead Videospiele für den PC, insbesondere "The Game". Denny Dathe, Rosa-Luxemburg-Str. 10, 08223 Falkenstein

TAUSCHE

Tausche N64 mit 1 Spiel u. Controller gegen Mainboard mit Proz. u. RAM (Proz. ab 100 MHz). 03946/703037, nach Olli fragen.

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tipps & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schließweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax 07675/298 0. Tel. 07672/41560

Spielshop: PC, N64, Sony, Sega, DVD: www.hsms.de



www.ebay.de
Hard- und Software Auktionen im Internet
1.000.000 Schnäppchen täglich!
Kaufen und verkaufen Sie
auf dem größten Online Marktplatz

VERSCHIEDENES

Verkaufe Game Boy-Spiele, Zubehör, Computer-Spiele, 3dfx Voodoo 1, Star Trek, Bücher. Tel.: 02431/73721, E-Mail: Wigald.krohn@t-online.de. Fax: 02431/73774, nach Oliver fragen.

Verkaufe N64 + 1 Controller + 2 Spiele = 300 DM. Der Preis lässt sich handeln. Ruft an, fragt nach: Jack Unglaub, Thomas-Müntzer Siedl. 4d, 08451 Mannichswalde

CHEATSTORE, die Cheat-Datenbank mit Cheats zu über 400 PC-Spielen für nur 10 DM (kein Scheck, keine Briefmarken) inkl. Porto zu ordern bei: Marco Sweston, Gutenbergstraße 8, 78056 VS-Schwenningen

KONTAKTE

Wolltest du schon einmal NAPOLEON oder HANNIBAL oder Beherrscher eines Sternreiches sein? Dafür gibt es JETZT! SOFORT Strategie-Spiele im Internet: www.egames.de

Wolltest DU nicht schon immer mal programmieren lernen? Dann komm doch zu Q-Basic.de. Dort bekommst du alles, was du brauchst, Compiler, FAQ, QB 4,5 + QB 7,1 und noch viel mehr.

Insertenten

Add Com AG	33
Produktinfo	013
Ari Data	77
Produktinfo	017
Bristein	111
Produktinfo	022
CDV	2
Produktinfo	001
Creative Labs	13
Produktinfo	010
Cryo	136
Produktinfo	003
Dell Computer	73
Produktinfo	016
Eidos	19,39
Produktinfo	012,018
Electronic Arts	10/11,45,51
Produktinfo	005,020,023
ELSA AG	109
Produktinfo	015
Game It!	95
Produktinfo	011
GT Interactive	25
Produktinfo	014
Infogrames	135
Produktinfo	002
Interact by Jöllenbeck	85
Produktinfo	036
Joker Verlag	34/37,100/103
Joysoft	89/119
Produktinfo	038
Multimedia Soft	57
Okay Soft	29
Produktinfo	037
Saitek	61
Produktinfo	021
Theo Kranz	66/67
Produktinfo	006
Topware	83
Produktinfo	019

SCHIW
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

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 Jo-
ker. 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

Ausschneiden, falten - fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

DEMOS

Disciples
Ford Racing
Imperium Galactica 2
Metal Fatigue
Missile Command
Shogun

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
UnitBE

Web Inspector (Demoversion)

WinAmp 2.50e

Winzip 7.0 SR-1

SPECIALS

Desktopnotive der Redakteure

Desktopnotive Longest Journey

Videos: Die Joker Gala

Videos: Joker Gala bei RTL

LÖSUNGEN

Atlantis 2

Dracula Resurrection

Gabriel Knight 3

Half-Life: Opposing Force

Planescape Torment

Star Trek: Der Aufstand

Tomb Raider 4

Ultima 9 (Teil 1)

SHAREWARE:

Abreibhrne

Pauker 3.1

PATCHES:

Anno 1602: NINA (Königs-Edition Upgrade)

Bling! 2 (dt. 1.05b)

Catan: Die erste Insel (dt. 1.02b)

Command & Conquer 3 (dt. 1.17a)

Driver (dt. 2.1)

Kicker Fußballmanager (dt. 1.1)

Revenant (dt. 1.1e)

Rollercoaster Tycoon (dt. 1.08.183)

Rollercoaster Tycoon: Added Attrac-
tions (dt. 1.10.02)

Swing (dt. 1.07)

Ultima 9: Ascension (US 1.18f)

Wargame: Napoleon 1813 (dt. 1.1)

Wargasm (Version 2)

PC JOKER HEFT & SPIEL 4/00 • Demos, Specials & Goodies • CD 2

4/00
PC Joker Heft & Spiel

TOP-DEMO:
SHOGUN

CD 2

DEMOS

Disciples
Ford Racing
Imperium Galactica 2
Metal Fatigue
Missile Command

SPECIALS

Videos: Die Joker Gala

Videos: Joker Gala bei RTL

Desktopnotive der Redakteure

Desktopnotive Longest Journey

LÖSUNGEN

Dracula Resurrection

Atlantis 2

Gabriel Knight 3

Half-Life: Opposing Force

Planescape Torment

Star Trek: Der Aufstand

Tomb Raider 4

Ultima 9 (Teil 1)

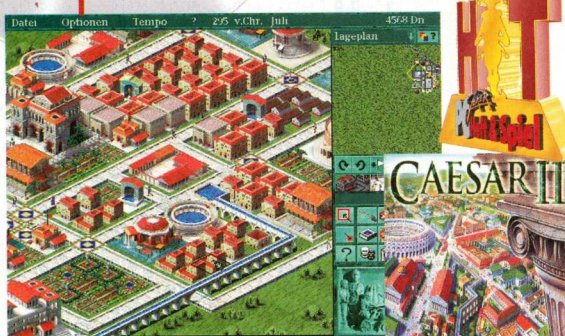
plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

Ausgabe
5/2000
erscheint am
4. April

nur 8,90 DM
oder
4,90 (ohne CDs)

PC Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und hitgekrönter
Aufbaustrategie auf 2 CD-ROMs!



Lang baue der Imperator! Vollversion „Caesar 2“

Kein Aprilscherz: Zusammen mit der nächsten Ausgabe erhalten Sie **eines der besten Aufbauispiele seit dem römischen Reich!** Errichten Sie in den Provinzen Häuser, Foren, Tempel, Arenen und mehr. Achten Sie dabei auf flächendeckende Wasserversorgung und Brandschutz, gönnen Sie Ihren Untertanen Bildungsstätten in Wohnnähe. Das Geld aus der Staatskasse fließt außerdem in Häfen für den Binnenhandel, Gasthöfe, Minen und natürlich das Heer. Sie können sich in Schlachten gegen Barbaren und andere Neider persönlich beweisen oder nur die aufbauenden Maßnahmen wahrnehmen; es liegt ganz bei Ihnen.

Sierra und Impressions haben für dieses Game nicht umsonst Lorbeerkränze eingeharbt: Hübsche Isografie samt ansehnlichen Rendersequenzen, schöne Soundbegleitung, historische Hintergrundinfos, eine komfortable Maussteuerung sowie das Online-Tutorial machen Caesar 2 zum anspruchsvollen Hochgenuss. Denn Rom wurde bekanntlich nicht an einem Tag erbaut...

- **Originalwertung: 85 Prozent, Hit**
- **Online-Tutorial, komfortable Maussteuerung**
- **Isografie und Rendersequenzen, keine 3D-Beschleunigerkarte erforderlich**
- **komplett deutsch in separaten Versionen für DOS und Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

F1 2000 • Might and Magic 8 • Need for Speed: Porsche • Dark Project 2 • Simon the Sorcerer 3D (auf alle Fälle) • Sudden Strike (endlich?) • Star Wars: Force Commander

Online exklusiv

Per neuem Joker-Zugang kostenlos ins Internet!

Messe

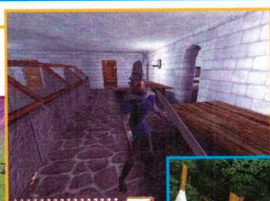
Verspieltes von der CeBIT 2000

Reportage

Traumjob Beta-Tester

Special

Gamestock 2000: Neuheiten von Microsoft



Kap. 1) Vor der sportlichen Betätigung grundsätzlich Aufwärmübungen durchführen

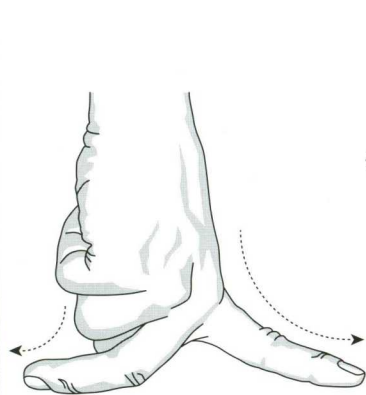


Fig. 1)
Der Fingerspagat.

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.

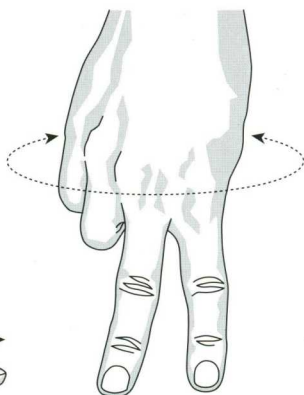


Fig. 2)
Der Handruckschwing.

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.

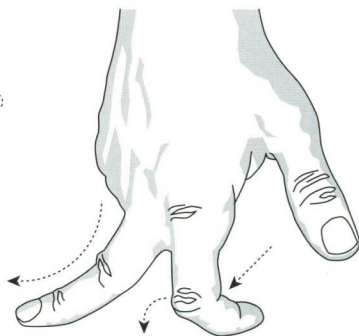


Fig. 3)
Die Fingerbeuge.

Speizen 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.

MACHT EUCH FIT. FÜR ANSTOSS 3.

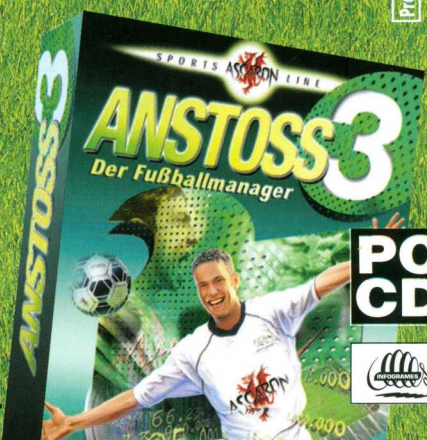
"... der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann"
Petra Maueröder, PC Games 3/2000

Produktinfo 002

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.

Jetzt im Handel! Fang an, Du hast Anstoss.





FÜR EINSCHALTQUOTEN TUN WIR ALLES!

(The Devil Inside)

...treffen Sie interessante Leute!

THE DEVIL INSIDE

[Erhältlich ab April 2000]

Spot on und durchladen! 'The Devil Inside' - eine Gameshow, die das Blut in Wallung bringt: erlebe live, wie unser Held Dave einen Schwerverbrecher aufs Korn nimmt und auf Herz und Nieren prüft! Doch bis dahin gilt es beinhardt Rätsel und mörderische Gegner zu knacken. Wird Dave es schaffen - oder wird seine Stelle frei? Entscheide über Gedeih oder Verderb!

- Umfangreiches Waffenarsenal: z.B. Faustfeuerwaffe, Flammenwerfer, M6 oder Psychokräfte
- Aufregende Kombination aus knallharter 3D Action und packendem Adventure
- Zwei Helden wählbar: Dave und sein anderes, teuflisches Ich 'Deva'
- Grausame Horden mächtiger Monster mit erschreckend hoher KI

www.cryo-interactive.de

[*] z. B. Zombies und andere widerliche Kreaturen. **rande!** [©] Copyright © 2000 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.



Produktinfo 003